

FIRST CONTACT

X-CORPS

LA HORA MÁS OSCURA



"MORS CERTA HORA INCERTA"



★ GHOST WOLVES ★

FIRST
CONTACT
X-CORPS

CRÉDITOS

IDEA ORIGINAL

José Manuel Palacios Rodrigo

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y EDITORIAL

Ismael de Felipe Galván, Juan Emilio Herranz Luque

TEXTOS

José Manuel Palacios y Javier Caverro Artero

CORRECCIÓN

José Joaquín Rodríguez, Paula Sepulveda y Vicente Pons

ILUSTRACIÓN DE LA CUBIERTA

Alvaro Nebot

ILUSTRACIONES INTERIORES

Andoni Fernández, Pablo Moreno y Jorge Carrero

ELEMENTOS GRÁFICOS

David Lanza

CARTOGRAFÍA

Manolo Casado

MAQUETACIÓN

Pablo Jaime Conill Querol

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.

ISBN: 978-84-15763-40-6

Depósito Legal: GU-170-2016

Impreso en España

FIRST CONTACT X-CORPS

LA HORA MÁS OSCURA

Quien lucha con monstruos cuide de no convertirse a su vez en monstruo. Cuando contemplas largo tiempo un abismo, el abismo también te contempla a ti.

Friedrich Wilhelm Nietzsche, Más allá del bien y del mal.

Bienvenido a este segundo suplemento de First Contact: XCorps. Al igual que el libro básico, encontrarás este manual estructurado en tres partes.

- *La primera parte, Objetos perdidos, está destinada a todos los jugadores. Avanza la cronología de acontecimientos y los conocimientos del público general sobre los Chandra. Además incluye nuevas reglas, arquetipos de personajes y equipo.*
- *La segunda parte, Las cadenas de la hidra, está enfocada en Global Defense y una serie de nuevas organizaciones que hacen acto de presencia en nuestro escenario: El Tiandun, Redentores de la Tierra y Blackstone Enterprises LTD. Se incluyen además reglas opcionales para desarrollo tecnológico y gestión de bases, así como un repaso a las condecoraciones más comunes en Global Defense.*
- *La tercera parte, La cara oculta de la Luna, es zona restringida, ya que está pensada exclusivamente para los Directores de Juego. Incluye nueva y mortífera tecnología Chandra, nuevos especímenes y, en los MISSION FILES, dos aventuras listas para jugar.*

AGRADECIMIENTOS

Este libro no habría sido posible sin la increíble paciencia de mi mujer Helena, y su constante suministro de comida y amor.

ÍNDICE

PRIMERA PARTE: OBJETOS PERDIDOS 8

INVIERNO DE GUERRA 11

Teatro de operaciones 12

Lo que se sabe de los chandra 14

Capacidad de carga 15

REGLAS OPCIONALES 15

Iniciativa simplificada 16

Lanzando menos dados 16

DEPENDIENTA EN RESTAURANTE DE COMIDA RÁPIDA 18

LUCHADOR DE LA RESISTENCIA 19

NUEVO EQUIPO 20

SEGUNDA PARTE: LAS CADENAS DE LA HIDRA 25

Cronología ampliada 26

Evolución de Global Defense 26

Nuevas Organizaciones 27

GESTIÓN DE BASES 34

Construyendo una base 34

PERSONAL 44

ADMINISTRATIVO 44

CIENTÍFICO 45

MILITAR 45

SANITARIO 46

TÉCNICO 46

VEHÍCULOS Y EQUIPO 48

LAS REGLAS DE BASES Y LA ABSTRACCIÓN 48

Combate de bases 49

DESARROLLAR NUEVAS TECNOLOGÍAS 53

<i>Avance Temporal</i>	53
<i>Desarrollando un avance</i>	54

NUEVAS TECNOLOGÍAS 57

CONDECORACIONES 62

TERCERA PARTE: LA CARA OCULTA DE LA LUNA 66

EL GRAN PLAN 67

<i>Nuevo armamento Chandra</i>	67
<i>Poderes Psiónicos</i>	71

INQUISIDOR CHANDRA 75

MASTÍN CHANDRA 76

SOLDADO DE ÉLITE 77

GOLIATH DE ÉLITE 78

MISSION FILES 79

CONTRARRELOJ 79

<i>Sinopsis</i>	79
<i>Cronología</i>	81
<i>Visitando los alpes franceses</i>	81
<i>Pánico en las calles</i>	83
<i>Llegada a la central</i>	86
<i>Epílogo</i>	90

OPERACIÓN ESTRELLA CAÍDA 90

<i>Sinopsis</i>	90
<i>Réquiem</i>	91
<i>Asaltando el Guyot</i>	93
<i>Un Prisionero peligroso</i>	95
<i>La Caza</i>	98
<i>El Ataque</i>	101
<i>Epílogo</i>	105



OBJETOS PERDIDOS

A Erol le gustaba trabajar en el taxi por la noche. Había menos tráfico, la ciudad estaba tranquila y podía conducir con la ventanilla abierta, dejando que el frescor de la madrugada acariciase su rostro mientras escuchaba su emisora de radio favorita. Cuando se aburría, paraba en un Starbucks y tomaba un café helado para refrescarse. Le encantaba aquella ciudad.

La noche había sido más bien floja. Así que Erol se había parado en Marina Boulevard, cerca del Palacio de las Artes, para comer un bocadillo. Se encontraba dentro del taxi, escuchando jazz mientras miraba los yates balancearse suavemente con la brisa nocturna. Entonces se abrió la puerta de golpe y un hombre entró atropelladamente en el asiento de atrás; el pobre Erol no tuvo tiempo de tragar de golpe el último bocado. Su cliente, un hom-

bre blanco en un traje gris, sudaba profusamente y parecía muy nervioso. El hombre alargó la mano con un billete de cien dólares y dijo:

-¡Arranque!

Aunque la situación parecía sacada de una película, Erol no se lo pensó. Cien dólares eran cien dólares. Cogió el billete, apagó taxímetro de un manotazo y salió acelerando a toda velocidad. Cuando consiguió aclararse la garganta preguntó mientras miraba por el retrovisor:

-¿A dónde, amigo?

-A la estación de Caltrain... ¡déprisa! Te doy cien pavos más si llegas antes de las 2:00.

Erol miró el reloj con el rabillo del

ojo; eran la 1:45. A la estación se tardaban algo más de veinte minutos en un día normal. Pero claro, de noche, las cosas eran distintas.

-Agárrese.

Erol pisó el acelerador y se aferró al volante. Iba a ganarse los cien dólares.

Ocho minutos más tarde frenaba en seco junto a la estación de Caltrain. Su cliente, tapándose la boca con un pañuelo le entregó los cien dólares con una mano temblorosa y salió a la carrera dejando la puerta del taxi abierta. Erol miró los doscientos dólares y sonrió. Con parsimonia se bajó para cerrar la puerta, riendo por lo bajo y bendiciendo su buena fortuna. Entonces se percató de su cliente se había dejado una bolsa oscura en el asiento de atrás. Era la típica bolsa para guardar un ordenador portátil. Erol suspiró, la cogió por el asa y, cerrando de un portazo, echó a correr al interior de la estación.

A pesar de la hora, la estación estaba atestada y bullía de actividad. Las tiendas del interior permanecían abiertas y decenas de viajeros consultaban los rótulos luminosos que indicaban las llegadas y salidas de los trenes.

-¡Eh! ¡Amigo! -gritó al ver a su cliente a lo lejos.

El hombre se detuvo un momento, su expresión mudó de la sorpresa al pánico, y echó a correr. Erol quedó tan sorprendido que, cuando dos hombres pasaron corriendo a su lado, casi lo derriban. Los dos tipos, vestidos con trajes negros de pies a cabeza, corrían empujando sin miramientos y derribando maletas y viajeros por igual. Perseguían a alguien. En aquel momento ató cabos y comenzó a pensar que se había metido en un lío. Miró bolsa que aún llevaba en la mano y dudó si dejarla en el suelo en aquel mismo momento y desaparecer. La curiosidad le pudo, así que aprovechando el revuelo causado por la persecución, salió de puntillas de la estación, arrojó la bolsa al asiento del copiloto de su taxi y decidió que iba a acabar el turno pronto esa noche.

El teléfono móvil le despertó. Palmoteó descuidadamente la mesilla de noche hasta que reconoció el tacto de la

silueta del teléfono y la vibración. Descolgó sin mirar y se puso el auricular en la oreja.

-¿Sí?

-¿Cómo que "sí"? ¿A qué hora llevaste el taxi a la cochera? - La voz de su hermano Jamal sonaba irritada.

-A las 2:30.

-¿Tan pronto? ¡¿Cómo esperas que hagamos dinero si te vas a mitad del turno?!

-Hice casi trescientos dólares anoche -lo interrumpió. Hubiera pagado por verle la cara.

-¿Trecientos dólares? No harías ninguna cosa rara, ¿verdad? -Jamal siempre tan recto y tan preocupado porque no hiciese una locura.

Erol miró la bolsa negra olvidada por su cliente, que parecía observarle a su vez desde la mesa del salón.

-No, no... para nada -mintió-. Oye, voy a tomarme un café, te veo a las 15:00 en Lou's.

-Vale, comemos allí y echamos cuentas. Un abrazo.

Erol colgó y continuó mirando la bolsa durante un buen rato. Después se levantó, se dio una ducha y, vestido solo con un pantalón de deporte, se metió en la cocina a prepararse un café muy cargado. Casi por inercia, encendió el televisor.

-...el incidente tuvo lugar anoche en la estación de Caltrain, donde Edward Benson, astrónomo en el observatorio Lick de la Universidad de California y profesor adjunto del Departamento de Astrofísica en dicha universidad, resultó muerto en extrañas circunstancias al caer a la vías del tren...

Quizá también por inercia, o por morbo, Erol levantó la cabeza y miró la televisión. La taza de café recién hecho resbaló de su mano y se estrelló en el suelo, rompiéndose en pedazos. En la pantalla estaba la foto del hombre que había entrado anoche en su taxi y olvidado su bolsa. El que huía de los tipos

trajeados en la estación. El café caliente le estaba quemando los pies, salió de la cocina maldiciendo su suerte y apagando el televisor, como si de esa forma nada hubiera sucedido. Pero había sucedido. Tras un momento de pánico se tranquilizó y limpió el estropicio que había causado el café.

Podía acudir a la policía, pero tendría que explicar que no puso el taxímetro y que le pagaron por encima de tarifa, y eso podría hacerle perder su licencia. Y cabrear a Jamal... que era algo que Erol temía más que a la ira de la justicia. Sus divagaciones le llevaron de nuevo a la bolsa. ¿Por qué perseguían los tipos de negro a aquel hombre? ¿Y si la bolsa tenía algo que ver?

Se aproximó con timidez. Un vistazo tampoco podía empeorar la situación. Abrió la cremallera y descubrió un ordenador portátil bastante común. Una luz verde latía regular y tenuemente en uno de los leds, que indicaban que el ordenador estaba en hibernación. Erol lo sacó de la bolsa y le echó un vistazo. A simple vista era un ordenador normal y corriente. En la bolsa no había nada peculiar, a parte del cargador de la batería y el enchufe a la red. Obviamente, el ordenador no era relevante, sino la información contenida en él. Volvió a meterlo en la bolsa y se sentó en el sofá.

Tras diez minutos de reflexión volvió a levantarse y sacó el ordenador de nuevo, conectó el cargador a la red eléctrica y abrió la tapa con los ojos cerrados. Se escuchó el traqueteo del disco duro y el zumbido del monitor al reiniciarse. Erol abrió un ojo. En la pantalla había un montón de datos y una foto de lo que parecía el cielo. Presionó el "Enter" con cuidado y vio como la fotografía se animaba, marcando un puntito en aquel cielo nocturno con un círculo rojo y un letrero que lo identificaba como "Chandra". Aquel puntito hizo una extraña curva y el zoom se alejó, mostrando la Tierra y una trayectoria que parecía llevar a "Chandra" directamente hacia el pequeño planeta azul.

-¿Pero qué...? -murmuró Erol.

En ese momento llamaron a la puerta con dos golpes sonoros.

-¡Erol Masohud! ¡Abra la puerta, es el FBI!

Erol miró la puerta, luego la pantalla de aquel ordenador. ¿Qué era aquello de Chandra? ¿Por qué estaba el FBI en su puerta? Se había metido en un buen lío esta vez...





INVIERNO DE GUERRA

Febrero de 2015. Han pasado seis meses desde que comenzó la guerra contra los Chandra. El mundo ha cambiado a marchas forzadas. Empujada por la maquinaria bélica, la macroeconomía mundial se ha reactivado, pero eso no ha hecho más que aumentar las desigualdades; la humanidad está lejos de vivir su mejor momento. Los alienígenas campan a sus anchas y ningún lugar parece estar a salvo. Aunque Global Defense ha efectuado diversas misiones exitosas, por cada ataque neutralizado, hay diez ataques más que dejan tras de sí un rastro de destrucción y muerte; las zonas oscuras se multiplican sin que se encuentre una solución. Por su parte, el Consejo para la Amenaza Alienígena parece sumido en disputas políticas que solo contribuyen a agravar la crisis.

Y mientras, la población civil enfrenta uno de los más duros inviernos de la historia moderna. Los racionamientos de energía, la bajada de la temperatura debido al Incidente de Ostrava y el elevado precio de los combustibles, están causando estragos entre los más desfavorecidos. Con los recursos puestos en la defensa, los servicios sociales se encuentran abandonados y cada vez son más los que cruzan el umbral de la pobreza. Huérfanos de la guerra, miles de niños sobreviven en las calles, presas del frío, el hambre y de explotadores sexuales, consolando su miseria con drogas baratas o uniéndose a las filas de las

crecientes mafias que controlan un mercado negro que para muchos es el único recurso de subsistencia. Los objetos de procedencia alienígena se cotizan muy alto en este mercado, y los cazadores de gangas de las empresas de tecnología pagan importantes sumas por cualquier artefacto que pueda situarlos a la cabeza de la carrera tecnológica.

Las empresas armamentísticas y los países exportadores de petróleo aumentan sus ganancias enriqueciendo a sus directivos hasta límites insospechados, reclusos en resorts de lujo protegidos por ejércitos de seguridad

privada, muchas veces con mejor equipamiento que las tropas de primera línea. Porque en medio de todo el caos y la destrucción, ellos han aprendido a sacar provecho. Aunque sea a costa de encarecer una guerra cada vez más larga, empobreciendo a los países, endeudán-

dolos y privándolos de recursos necesarios para mantener el estado de bienestar.

El mundo que habíamos construido se desmorona...

TEATRO DE OPERACIONES

Los países del Índico y del Pacífico Norte han sufrido mucho en los últimos meses, con decenas de ataques costeros Chandra. Varios países de la región han abandonado el paraguas de Global Defense para pedir amparo a China y al Tiandun: Tailandia, Myanmar, Singapur e Indonesia en la zona de Asia, y Mozambique y las Seychelles en África. Esto no solo ha sido un golpe a Global Defense de cara a la opinión pública, sino también una limitación efectiva del espacio de operaciones que afecta gravemente a la logística en determinadas áreas. China ha desplegado no solo defensas antiáreas en estos países, sino que ha reforzado sus ejércitos con efectivos propios. Esto preocupa a la comunidad internacional: ¿A qué precio? ¿Quién gobierna realmente en estos países? ¿Retirá China estos soldados acabada la guerra? Además, las relaciones de China con la coalición de Global Defense no pasan por su mejor momento después de un incidente fronterizo con un supuesto avión siniestrado de Global Defense en territorio chino. Mientras, en el Mar del Japón, las viejas tensiones territoriales emergen en el peor momento posible. Con la excusa de la defensa contra los alienígenas, China ha desplegado varios buques de guerra con armamento de largo alcance. El Gobierno japonés ha exigido una respuesta inmediata de sus aliados occidentales bajo la amenaza de abandonar también Global Defense para crear su propia agencia; esto privaría a Global Defense de uno de sus principales aliados e investigadores.

AGOSTO DE 2014

20 DE AGOSTO

Un carguero llamado El Kef es atacado en el Mediterráneo, lo que provoca una situación de emergencia y la movilización de buques de guerra en la zona. La carga es objeto de controversia y Malta acusa a Global Defense de trasladar armas químicas en el barco para investigar sus efectos en los Chandra. Global Defense lo niega por medio de un portavoz de LOGCOM.

EL INCIDENTE DE QINHUANGDAO

China ha tenido su propia "Ostrava" reflejada en la ciudad de Qinhuangdao, a 300 kilómetros al este de Pekín. A mediados de noviembre trataron de tomar la ciudad por la fuerza y una vez más los Chandra decidieron detonar una bomba de antimateria antes de ceder la plaza. Aunque China trató de negar el incidente, las fotos satélite, la huella sísmica y la nube de partículas en la atmósfera, hizo imposible ocultar a Occidente esta explosión. El devastador resultado (más de tres millones de muertos) ha hecho variar el rumbo de la política china respecto a las zonas oscuras. Actualmente, las zonas en su territorio están rodeadas por efectivos militares, en una especie de cuarentena.

25 DE AGOSTO

El Consejero Alan Cabbord sufre un atentado durante un pase de revista en la base Trident, en la Isla de Ascensión, territorio británico en ultramar. SANICOM lo evacua horas más tarde. El parte médico indica que ha sufrido un disparo cerca de una arteria en el cuello. Su estado es grave.

30 DE AGOSTO

Un grupo de manifestantes que se hace llamar Redentores de la Tierra interrumpe una rueda de prensa de un delegado de STRATCOM en Estados Unidos, pidiendo a la humanidad la rendición incondicional contra los Chandra y alegando que estos son los elegidos de Dios para castigar a la humanidad. Es la primera aparición pública de este grupo.

SEPTIEMBRE DE 2014

6 DE SEPTIEMBRE

Ataques Chandra dispersos sobre al menos una docena de ciudades. Casi todas en el este de Asia y norte de África. Los medios de comunicación hablan de algún tipo de patrón de búsqueda.

**12 DE SEPTIEMBRE**

Se produce un devastador ataque sobre Mumbai, capital del estado federal de Maharashtra en la India y la ciudad más poblada del país. Se trata de un ataque con muchas fuerzas terrestres, que parece destinado al establecimiento de una Zona Oscura en la ciudad. Global Defense, junto con el ejército de la India, consiguen rechazar el ataque a duras penas, contabilizando cerca de 3000 muertos y cientos de heridos.

13 DE SEPTIEMBRE

El Gobierno chino eleva una queja a la ONU relativa a una supuesta violación de sus fronteras por parte de Global Defense. Los portavoces de Global Defense niegan todo conocimiento del incidente; la situación con China es más tensa que nunca.

14 DE SEPTIEMBRE

Madrid, capital de España, es objeto de un brutal ataque Chandra con decenas de naves y tropas de tierra. Los combates se prolongan toda la noche hasta que el ejército logra asegurar la capital. Se contabilizan cientos de muertos y decenas de desaparecidos.

21 DE SEPTIEMBRE

Tailandia, Myanmar y Singapur se retiran del proyecto Global Defense y anuncian su adhesión al Tiandun chino, que amplía sus operaciones fuera de sus fronteras.

30 DE SEPTIEMBRE

Una serie de fondos buitres y empresas de todo tipo, incluyendo armamentísticas, farmacéuticas, de seguridad y defensa, registran la empresa Blackstone Enterprises LTD.

OCTUBRE DE 2014**11 DE OCTUBRE**

Aparece la primera campaña publicitaria de la corporación Blackstone. En sus anuncios televisivos muestra una fuerza paramilitar bien equipada y entrenada dispuesta a combatir a la amenaza alienígena. Se presentan a sí mismos como una empresa de seguridad orientada a la defensa contra los alienígenas.

24 DE OCTUBRE

El grupo Redentores de la Tierra lanza una amenaza contra Global Defense a través de una serie de vídeos que se hacen virales en la red: "Global Defense debe cesar sus operaciones o asumir las consecuencias".

NOVIEMBRE DE 2014**6 DE NOVIEMBRE**

El grupo de Redentores de la Tierra sabotea una central eléctrica en Ramstein, Alemania, cortando parte del suministro a la base Bauhaus de Global Defense. Se producen varias detenciones en las horas siguientes, pero la célula de Ramstein resulta ser un callejón sin salida para los investigadores.

12 DE NOVIEMBRE

Un terremoto de magnitud 6,7 grados en la escala Richter sacude el este de China. Su epicentro se estima en la ciudad de Qinhuangdao. Observadores internacionales informan que se trata de una detonación de antimateria similar a la de Ostrava. Aunque las autoridades chinas lo niegan en un primer momento, finalmente no pueden encubrir la catástrofe. Hay millones de muertos y la ciudad de Qinhuangdao ha desaparecido por completo. La nube de partículas y polvo cubre parte del sur de Rusia y las dos Coreas. La temperatura global descende un grado.

14 DE NOVIEMBRE

La corporación Blackstone lanza una oferta a varios países para intervenir como fuerza de defensa contra la amenaza alienígena.

22 DE NOVIEMBRE

Las acciones de Blackstone suben un 200%. Varios países contratan servicios de Blackstone para reforzar áreas críticas. Global Defense eleva una queja formal al Consejo de Seguridad respecto a la implementación de estas fuerzas.

DICIEMBRE DE 2014**2 DE DICIEMBRE**

Mozambique y las Seychelles abandonan Global Defense para solicitar protección a China y al Tiandun.

6 DE DICIEMBRE

El grupo Redentores de la Tierra reaparece en Cornville, Arizona. Tras secuestrar un autobús escolar, se atrincheran con veinticuatro rehenes en una granja a las afueras. Cercados por la policía local, piden un mediador de Global Defense y durante la negociación detonan un artefacto casero. Los seis miembros del comando, los veinticuatro rehenes, dos policías y cuatro miembros de Global Defense fallecen en la explosión. El mundo entero queda conmocionado.

ENERO DE 2015**6 DE ENERO**

China despliega en el Mar del Japón varios buques de guerra con misiles de largo alcance con la excusa de preparar un perímetro de defensa contra los Chandra. El gobierno japonés eleva una queja a la ONU y se designa a mediadores de STRATCOM para interceder en el conflicto.

FEBRERO DE 2015**9 DE FEBRERO**

Devastador ataque Chandra sobre la ciudad de Nueva York, en EE UU. Las fuerzas de Global Defense, combinadas con el ejército y la policía local, logran rechazar a una gigantesca fuerza de ataque Chandra. Más de cuatrocientos muertos y decenas de heridos. Central Park, zona cero de los combates, queda reducido a cenizas.

11 DE FEBRERO

El presente...

LO QUE SE SABE DE LOS CHANDRA**EL ORIGEN DE LOS CHANDRA**

Los estudios científicos han confirmado que la trayectoria del objeto Chandra podría

coincidir con una ruta desde la estrella de Barnard, en la constelación de Ofiuco, un viaje que podría haber durado siglos.

LAS CASTAS

Tras múltiples avistamientos e imágenes se ha verificado que existen diferentes tipos de alienígenas, distintas castas especializadas en varias tareas. Hasta ahora se han identificado los perros de presa, obreros, soldados, pilotos y las gigantescas abominaciones conocidas como Goliaths. Los expertos teorizan sobre si estos alienígenas son zánganos sin voluntad propia y si existe una casta de líderes que da las órdenes y que aún no se ha mostrado.

LA CLONACIÓN

El hecho de que los alienígenas sean asexuados parece indicar que se reproducen por algún sistema de clonación.

LADRONES DE CADÁVERES

Los Chandra se llevan los cadáveres, tanto de amigos como de enemigos. Dado que no tienen un sistema digestivo capaz de asimilar carne, se teoriza que utilizan los cuerpos como combustible o materia prima de algún tipo.

REGLAS OPCIONALES

Las siguientes reglas opcionales pretenden ofrecer más alternativas a los Directores de Juego, ofreciendo nuevas opciones que simplifiquen o profundicen algunas de las reglas del manual básico. Cada DJ puede decidir utilizar aquellas que mejor se adapten a sus necesidades o no usar ninguna en absoluto.

CAPACIDAD DE CARGA

Estas reglas tienen como objetivo calcular de forma sencilla el peso que puede transportar cómodamente un personaje y su capacidad máxima de carga. Un personaje puede transportar sin penalización tantos kg como su habilidad Fuerza x 5 (en este caso en particular multiplica los dados y añade los tercios al final). Esta cifra es llamada la Carga Base del personaje.

La sargento Maya, el personaje de Raquel, tiene 2D+1 en Fuerza, eso significa que puede transportar sin penalizaciones 11 kg. Es decir, sus dados de Fuerza multiplicados por 5 (2x5 =

10) a lo que le añadimos su tercio (+1), por lo que su Carga Base será de 11 kg.

A partir de este punto el personaje tendrá penalizaciones a sus acciones por transportar demasiado peso, según la siguiente tabla.

Siguiendo con el ejemplo de la sargento Maya. Su Carga Ligera sería hasta 22 kg, su Carga Media hasta 44 kg, su Carga Pesada hasta 66 kg y su Carga Máxima de 88 kg.

CAPACIDAD DE CARGA

TIPO	DIFICULTAD
CARGA LIGERA (CARGA BASE X2)	-1D
CARGA MEDIA (CARGA BASE X4)	-2D
CARGA PESADA (CARGA BASE X6)	-3D
CARGA MÁXIMA (CARGA BASE X8)	IMPOSIBLE MOVERSE

Si el personaje posee entrenada la habilidad de Levantar, puede utilizar su habilidad de Levantar en vez de Fuerza para calcular estos valores.

Roth tiene 3D en Fuerza, pero tiene entrenada la habilidad de Levantar con una puntuación de 3D+2. Roth puede utilizar esta habilidad para calcular su capacidad de carga en vez de su Fuerza.

INICIATIVA SIMPLIFICADA

Si tienes problemas con el sistema de Iniciativa actual, puedes probar con esta variante opcional. En ella desvinculamos la tirada de Iniciativa al número de acciones posibles para un personaje y dejamos de intercalar las acciones, de modo que sea más sencillo.

En un asalto concreto un personaje puede realizar tantas acciones como la mitad de su Agilidad (redondeando hacia arriba). Como referencia rápida, puedes consultar la siguiente tabla.

ACCIONES POR ASALTO	
Agilidad	Acciones
1	1
2	1
3	2
4	2
5	3
6	3
7	4
8	4

Erol tiene Agilidad 3, por lo que podrá realizar 2 acciones por asalto.

La tirada de Iniciativa permanece igual, los personajes hacen una tirada de Agilidad y anotan el resultado. Los personajes realizan

su primera acción en orden descendente de Iniciativa, es decir, primero aquel que sacó la tirada más alta y después en orden descendente hasta quien sacó la más baja. Cuando todos hayan realizado su primera acción, si hay personajes que puedan realizar una segunda, la hacen, pero de nuevo en el mismo orden de Iniciativa. Si hay personajes con una tercera acción, pueden realizarla en ese momento, siguiendo el orden de Iniciativa. Y así mientras alguno de los contendientes tenga acciones disponibles. Si un personaje no tiene más acciones, no puede seguir actuando.

Erol y Allan se enfrentan a puñetazos a un experto en artes marciales llamado Chu. Tanto Erol como Allan tiene Agilidad 3, por lo que poseen 2 acciones por asalto; Chu, con Agilidad 5, tiene 3. Todos hacen una tirada de Iniciativa y los resultados son: Erol 14, Allan 18 (gracias al dado comodín) y Chu 16. El primero en actuar sería Allan, después Chu y por último Erol. Todos realizarían su primera acción. Después, en el mismo orden, realizarían la segunda (ya que todos tienen 2 o más acciones). Y tras esas dos acciones Chu actuaría solo, ya que es el único que tiene 3 acciones. Si Allan tuviese 3 acciones, actuaría antes de Chu (por tener una Iniciativa superior) pero como no es el caso, Chu tendrá una tercera acción en este asalto y Allan y Erol no podrán hacer nada más.

LANZANDO MENOS DADOS

En algunas situaciones el número de dados que pueden rodar en la mesa puede ser excesivo y hasta molesto. Si estás cansado de lanzar demasiados dados, te proponemos este sistema alternativo. Una vez sepas cuántos dados tienes que lanzar en una determinada tirada, aparta el dado comodín (o dados comodines si usaste Puntos de Personaje). Esos serán los únicos dados que lanzarás. Comprueba cuántos dados te quedan y consulta la siguiente tabla que te indicará la puntuación promedio de ese número de dados. Lanza los dados comodines y añade al resultado la puntuación que obtuviste anteriormente en la tabla. Si hay algún bonificador o tercio, añádelo al final.

Si obtienes un 6 en el dado comodín, vuelve a tirar y añade el nuevo resultado de la forma habitual. Si obtienes un 1, puedes elegir sumar el resultado completo y obtener una pequeña complicación a discreción del Director de Juego (como en las reglas generales) o bien puedes restar 4 puntos a la puntuación de la tabla (recordemos que en las reglas generales eliminabas tu dado con la puntuación más alta).



TABLA DE PUNTUACIONES MEDIAS

Número de dados	Puntuación
1	3
2	7
3	10
4	14
5	17
6	21
7	24
8	28
9	31
10	35
11	38
12	42
13	45
14	49
15	52
16	56
17	59
18	63
19	66
20	70

Allan dispara un AK-47 en fuego automático sobre un soldado Chandra. Su tirada de ataque es un éxito y se dispone a lanzar el daño. El daño base es $7D+2$, y para un disparo de estas características se dobla, por lo que lanzará $14D+2$. No quieren complicarse lanzando tantos dados, así que deciden consultar la tabla de Puntuaciones medias. Lo primero que hacemos es separar el dado comodín. Empezamos con $14D+2$, y al quitar el comodín nos quedamos con $13D+2$. Después consultamos la puntuación media para ese número de dados (ignoramos las bonificaciones y tercios de momento). Según la tabla de puntuaciones medias, para $13D$, la puntuación es 45 puntos. Ahora Juan Emilio, el jugador que interpreta a Allan, lanza el dado comodín y añade el resultado. Juan Emilio tira el dado comodín con muy mala suerte, y obtiene un 1. Puede elegir entre una complicación o restar 4 a la puntuación obtenida en la tabla. Como no le apetece tener complicaciones en un futuro próximo, elige restar 4 al resultado de la tabla, que queda en 41, a lo que añade el resultado del dado comodín, un 1 (para un 42) y por último los dos tercios (recordemos que la tirada eran $14D+2$) para un resultado final de 44.

DEPENDIENTA EN RESTAURANTE DE COMIDA RÁPIDA

DESCRIPCIÓN

"Estudia y tendrás el futuro resuelto", eso es lo que siempre te decía tu madre. Estudiaste, muchísimo. Gracias a incontables sacrificios conseguiste acabar una carrera. Pero no te solucionó el futuro. Primero la crisis; luego los alienígenas. Y a pesar de tener estudios superiores, no tenías experiencia en campos que se consideraran útiles para los contratos gubernamentales. Las facturas se acumulaban y al final tuviste que asimilar la realidad: debías conseguir cualquier trabajo que pudieras. Acabaste en un restaurante de comida rápida, y das suerte por al menos tener eso.

PSICOLOGÍA

Si hay algo que has aprendido en estos años, es que la vida no es justa. Te has construido una armadura de sarcasmo para afrontar una vida que no te gusta. No es que te parezca indigno servir hamburguesas, pero encuentras frustrante que tras seis años de estudios superiores ese sea el único trabajo que hayas sido capaz de conseguir. Tus mayores temores no tienen que ver con los alienígenas o con la guerra, sino con quedar atrapada de por vida en este trabajo. Tal vez deberías considerar mandar tu currículum a Blackstone...

FRASE TÍPICA

"¿Con ketchup?".

Agilidad 2D+1: Discreción 3D+1

Destreza 2D+1: Conducir 2D+1 (Motos 3D+1), Reparar 2D+1
Fuerza 2D+1

Conocimientos 4D: Erudición 5D (Ciencias políticas 6D), Lenguas 4D (Francés 5D), Informática 6D

Percepción 3D: Arte 3D, Buscar 4D, Callejeo 4D

Presencia 4D: Empatía 4D, Persuasión 4D, Voluntad 4D

Ventajas: Elocuente

Desventajas: -

Puntos de Personaje: 5

Puntos de Cojones: 1

Movimiento: 4

Bonificación al daño: 1D

Resistencia al daño: 6

Defensa: 9

Nivel de Vida: 2

LUCHADOR DE LA RESISTENCIA

DESCRIPCIÓN

Hasta hace unos meses eras una persona bastante normal, con una aburrida y ordinaria existencia. Tenías un trabajo normal y un apartamento de lo más normal en uno de los barrios más comunes (y normales) de la ciudad. Eso era antes; ahora es distinto. Ahora eres un soldado, un guerrillero, parte de los hombres y mujeres que se enfrentan a los Chandra, ahora eres parte de la Resistencia. Los alienígenas llegaron e instalaron una de sus zonas oscuras sobre tu ciudad. Y toda esa normalidad se ha esfumado para convertirse en una lucha constante por seguir vivo un día más. Al principio echaste de menos tu antigua vida, pero ahora has cambiado.

PSICOLOGÍA

Antes todo era ordenado, lógico y tranquilo. Disfrutabas de los pequeños placeres y de las cosas cotidianas. No te salías de tu papel y tenías una vida sencilla. Todo eso ha acabado. La realidad te ha empujado a una vida de riesgo y peligro donde todo es incierto. Pero lejos de arrugarte, saliste adelante con una fuerza que desconocías. Te sorprendiste tomando decisiones arriesgadas, saltando al peligro en primera línea y luchando codo con codo con otros supervivientes. Ya no hay sitio para tu antiguo yo, ahora vives para luchar y luchas para vivir.

FRASE TÍPICA

"Aquí nadie se rinde".

Agilidad 3D: Discreción 4D, Esquivar 4D

Destreza 3D: Armas de Fuego 4D, Conducir 3D (Coche 4D, Maquinaria 4D), Reparar 3D

Fuerza 3D: Resistencia 3D

Conocimientos 3D: Erudición 3D (Economía 4D), Negocios 4D

Percepción 3D: Buscar 3D, Callejeo 3D

Presencia 3D: Liderar 4D, Voluntad 4D

Ventajas: Anodino

Desventajas: -

Puntos de Personaje: 5

Puntos de Cojones: 1

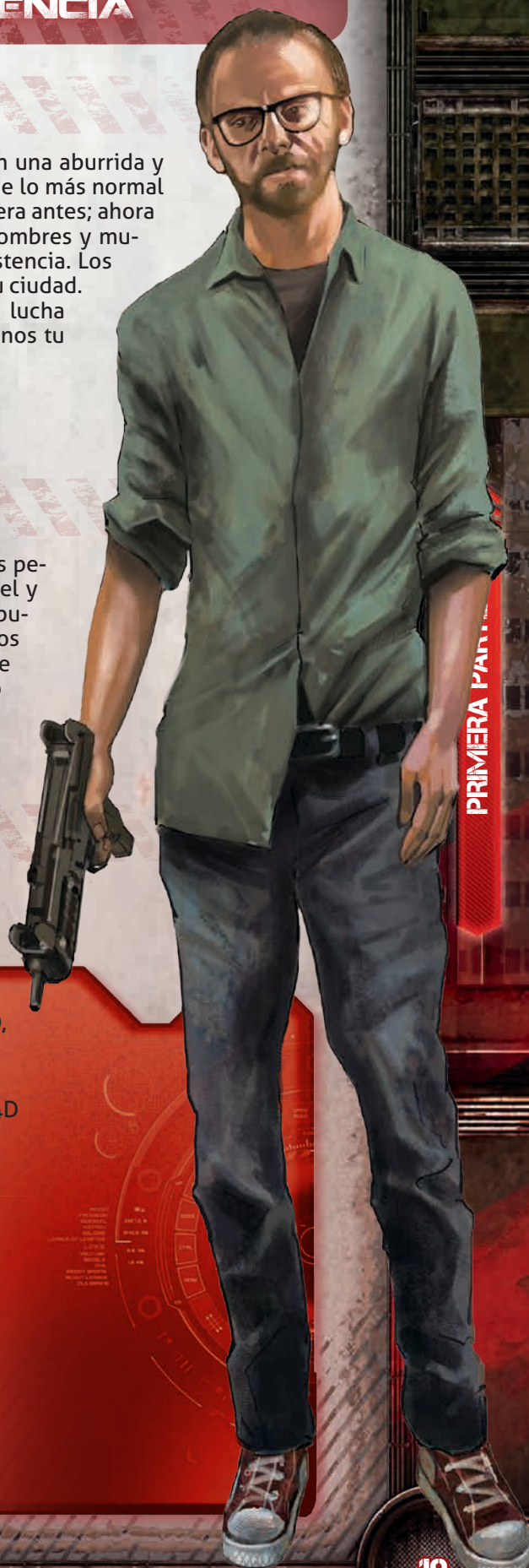
Movimiento: 6

Bonificación al daño: 2D

Resistencia al daño: 7

Defensa: 10

Nivel de Vida: 1





NUEVO EQUIPO

DRAGON SKIN

Pinnacle Armor, una empresa de Fresno, California (EE UU), fabrica los chalecos balísticos SOV-2000, conocidos popularmente como *Dragon Skin* (piel de dragón). Estos chalecos están compuestos por capas superpuestas de discos cerámicos de alta resistencia a la tensión encapsulados en un tejido de impacto sónico. Se trata de chalecos altamente resistentes a los impactos directos, fragmentos y la abrasión, y gracias a sus materiales cerámicos también al calor.

En términos de juego, la Dragon Skin tiene una puntuación de 3D de blindaje.

LINTERNA ESTROBOSCÓPICA

La linterna estroboscópica proyecta ráfagas de luz pulsada a diferentes velocidades y a gran intensidad mediante lámparas LED. Están destinadas a desorientar y cegar al blanco a distancias cortas. Existe una versión acoplada a un RIS con un alcance de unos 20 metros,

Al activar una linterna estroboscópica, aquellos que miren directamente al blanco y no posean protección contra destellos, aumentarán en +6 puntos la dificultad para cualquier Ataque, así como para tiradas de Percepción relacionadas con el blanco.

DRONES

Se trata de aeronaves multipropósito controladas por control remoto o totalmente automatizadas. Su principal ventaja es la ausencia de piloto humano y, por lo tanto, la ausencia de riesgo para su vida en misiones de alto riesgo. Sin embargo, este es también uno de sus principales problemas. La toma de decisiones en manos de la inteligencia artificial de la máquina puede dar lugar a resultados poco éticos con daños colaterales. Además el LAG (tiempo de retardo en la repuesta) con el enlace del satélite puede provocar que su respuesta en el campo de batalla no sea óptima. Su uso contra los Chandra es muy limitado debido a los generadores de interferencias, que los hacen prácticamente inservibles.

PILOTAJE DE DRONES

Los drones poseen una gran variedad de funciones automatizadas, pero, en la mayoría de los casos, siempre suele haber un piloto u operador que controla el aparato de forma remota capaz de anular las decisiones del dron, o en caso de emergencia, tomar el control. A todos los efectos, un dron tiene sus propias habilidades de Armas de fuego, Buscar y Pilotar (simuladas por los programas de vuelo, sensores, sistemas de evasión y puntería del dron). Si el piloto toma el control, usará sus propias habilidades de la forma habitual, como si pilotase cualquier otra aeronave. A efectos de puntos de Velocidad, su desplazamiento es similar al de un avión.

GENERAL ATOMICS MQ-9 REAPER (TAMBIÉN CONOCIDO COMO PREDATOR B)

Se trata del dron más grande construido por General Atomics Aeronautical Systems para las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos. El MQ-9 posee un turbopropulsor de 950 CV de potencia que le permite alcanzar una velocidad punta de 480 km/h y una velocidad de crucero de 278 km/h. Tiene una envergadura de 20m una longitud de 11m y pesa vacío 2.223 kg, pudiendo transportar 1.400 kg de armamento en sus siete puntos de anclaje, incluyendo cohetes AIM-92 Stinger, catorce misiles AGM-114 Hellfire y dos bombas GBU-12 Paveway II. Su radio de acción es de 1.850 km, con una autonomía de catorce horas completamente cargado (unas veintiocho sin carga). Su dotación es de dos personas, un piloto y un operador de equipos, que opera desde la estación de tierra.

Habilidades: Armas de fuego 5D, Buscar 6D, Pilotar 5D

VEHÍCULO	VEL	RES	PAS	MAN	PRECIO
MQ-9 Reaper	1/2/4/5	8D	-	+1D	Lujo







LAS CADENAS DE LA HIDRA

El consejero Cabbord dejó el informe de la coronel Blue sobre la mesa, boca abajo, antes de posar sus gélidos ojos azules sobre ella.

-¿No es un error el dividir nuestras fuerzas? -era una afirmación, más que una pregunta.

-No estamos en un escenario de guerra convencional -contestó ella tratando de parecer segura-. Nos encontramos ante un escenario de guerra asimétrica, donde una de las fuerzas posee una capacidad superior que...

-Sí, sí, eso ya lo he leído en el informe -dijo él girando la silla. Quedó de espaldas, mirando por la ventana un instante. Posó sus ojos en los soldados que hacían guardia en la entrada del edificio. Minúsculos en la distancia, sin otra preocupación que mantener los ojos abiertos, cumpliendo órdenes, sin necesidad de tomar decisiones. Peones en un juego de ajedrez. Y en este juego él era el Rey, a él le tocaba tomar las decisiones-. Mi madre decía: "No metas todos los huevos en la misma cesta".

La coronel se adelantó y procuró medir sus palabras.

-Consejero, lo ocurrido en Bauhaus con el incidente de Redentores de la Tierra es un gran ejemplo de lo vulnerables que somos. El enemigo posee armas de destrucción masiva de una capacidad similar o incluso superior a nuestro armamento nuclear. Recuerde Ostrava... -el consejero frunció el ceño. Era imposible no recordar aquello. En Ostrava los Chandra habían hecho una demostración de fuerza sin parangón. Decenas de miles de hombres y mujeres fueron aniquilados de la faz de la Tierra en un instante, miles de voces silenciadas en un segundo... y él había dado la orden de intervención. Sentía el peso de la responsabilidad como una gigantesca losa sobre sus hombros. Pero ese era su cometido. Dios no le habría enviado semejante prueba si no pudiera

superarla. Alguien debía tomar las decisiones difíciles. Alguien capaz de asumir las consecuencias-. ¿Consejero?

-Sí, coronel. Puede continuar.

-Si los Chandra consiguen traer con éxito una de esas armas hasta cualquiera de nuestras bases principales, las pérdidas pueden ser inasumibles.

-Y propone crear múltiples bases que funcionen de forma autónoma.

-En estas circunstancias, deberíamos funcionar como una hidra, con múltiples cabezas, capaces de seguir luchando si una de ellas es cortada -dijo ella casi sin respirar.

El consejero sonrió ante la referencia.

-Presentaré el proyecto al consejo. Puede retirarse.

Lo de la hidra sonaba bien, siempre que fuera él quien tuviese las cadenas del monstruo bien sujetas.

CRONOLOGÍA AMPLIADA

Ampliamos la cronología brevemente con algunos sucesos que no han trascendido al público general.

25 DE AGOSTO

El Consejero Alan Cabbord sufre un atentado durante un pase de revista en la base Trident, en la Isla de Ascensión, territorio británico en ultramar. SANICOM lo evacua horas más tarde. El atentado es cometido por un miembro de STRATCOM influenciado por algún tipo de control mental exterior. Primeros indicios de la psiónica Chandra. STRATCOM decide crear, dentro del LARP, un laboratorio dedicado a la investigación de este fenómeno, el PSILAB.

12 DE SEPTIEMBRE

Durante el ataque en Mumbai, las fuerzas de Global Defense logran hacerse con un arma antiaérea Chandra. Deciden trasladar el arma a la base Gagarin para su estudio.

13 DE SEPTIEMBRE

El avión procedente de Mumbai transportando el arma antiaérea Chandra es derribado por cazas Manta Raya sobre la frontera China. Una unidad de Ghost Wolves es movilizada para realizar una incursión en territorio

Chino y recuperar los restos del aparato y a los supervivientes. La Oficina de Servicios Especiales crea una división de operaciones encubiertas llamada "Black Ops".

20 DE NOVIEMBRE

Se inicia la Operación Paseo Nocturno. El Equipo de Respuesta Rápida Draco (una unidad operativa especial de TACCOM) penetra en la ciudad de Zanzíbar para extraer a Zorro Rojo, un operativo de STRATCOM que lleva semanas recopilando información sensible. La operación es un éxito y Global Defense decide que Zanzíbar puede ser un escenario de pruebas perfecto para intentar retomar una zona oscura.

9 DE DICIEMBRE

El Alto Mando de STRATCOM decide tomar medidas excepcionales contra los Redentores de la Tierra, autorizando la creación de un departamento secreto destinado a buscar y eliminar células de la organización por todo el mundo. Estas operaciones se realizan fuera del ámbito de actuación de Global Defense, de modo ilegal. El nombre en clave para el departamento, que depende de la división de operaciones encubiertas, es "Equipo Apache".

EVOLUCIÓN DE GLOBAL DEFENSE

Los acontecimientos de los últimos meses han obligado a Global Defense a crear nuevas secciones y departamentos para hacer frente a nuevas amenazas y contingencias.

BLACK OPS

Creado para realizar operaciones encubiertas fuera del ámbito de actuación y la zona de influencia de Global Defense. Se trata de operaciones que no quedan registradas. La financiación proviene de una cuenta de pérdidas opaca, registrada como «gastos de representación» y de una cuenta de «descuadres». La existencia de este tipo de operaciones es un secreto a voces dentro de TACCOM y STRATCOM, pero se sigue tácitamente la consigna de: «Don't ask, don't tell» ("No se pregunta, no se comenta").

Se centran en rescates, intervenciones en tierra y persecuciones fuera de la jurisdicción de Global Defense, internándose en países con los que no hay acuerdos. Actualmente se encuentra al mando de la unidad la capitana Kiria Rubenstein 'Prototipo'.

EQUIPO APACHE

Dentro de la división de Black Ops, llevado en absoluto secreto y dependiente únicamente de la capitana Rubenstein, se ha creado el denominado Equipo Apache. Su cometido: localizar y eliminar a las células y miembros de Redentores de la Tierra. Estos equipos dejan, aparentemente, sus trabajos en Global Defense para reincorporarse a la vida civil. Provistos de identidades falsas y en la más absoluta clandestinidad, actúan sin trabas,

saltándose la legalidad cuando es necesario. La moralidad de estas actuaciones es algo que se ha cuestionado en el Comité para la Amenaza Alienígena (CAA), pero la gravedad de la situación ha inclinado la balanza a favor de esta "guerra sucia" que apuesta por cualquier medio con tal de eliminar la nueva amenaza.

PSILAB

El PSILAB es el nuevo departamento el LARP destinado a la investigación psiónica. Actualmente, en una fase muy temprana de su implantación, sus miembros son muy conscientes de que se mueven en un campo de vagos límites entre la ciencia y las supersticiones. Su primera prioridad es encontrar un modo de identificar a aquellas personas sometidas a control mental para evitar incidentes como el de Trident.

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO EN EL LARP

Los esfuerzos del LARP se han centrado en proveer a los efectivos de Global Defense de

armamento y protecciones eficaces en la lucha contra los Chandra. La investigación sobre el origen e historia Chandra, sin embargo, parece estancada. El LARP considera prioritario la captura de un espécimen vivo para realizarle pruebas, por lo que está desarrollando instalaciones de contención capaces de albergar un Chandra con vida.

El estudio de los materiales de construcción Chandra ha significado un salto de décadas en nanotecnología y materiales orgánicos. Aunque aún no han sido capaces de replicarlo, los avances en nanopartículas han conseguido compuestos ultraligeros y de gran resistencia.

Las líneas de investigación prioritarias pasan por la descriptación de las comunicaciones Chandra y las aplicaciones de la tecnología de contención electromagnética; en este último campo ha habido ciertos avances y se ha conseguido reproducir el campo de contención en versiones portátiles, lo que ha propiciado grandes avances en armamento basado en mecanismos de fluidos reológicos.

NUEVAS ORGANIZACIONES

EL TIANDUN

El Tiandun es la unidad antialienígena del **Ejército de Liberación Popular Chino**, y sus miembros proceden de diversas unidades de élite tanto militares como policiales de la República Popular China. El Tiandun es una fuerza de choque que depende orgánicamente de la **Comisión Militar Central del Partido Comunista de China**, y se encuentra englobado dentro del **Segundo Departamento de Inteligencia Militar**. Sin embargo en cierta medida depende del **Ministerio de Defensa Nacional**, que opera bajo el **Consejo de Estado** en sus relaciones con fuerzas extranjeras y sus intervenciones (cada vez más frecuentes) fuera de sus fronteras. Aunque inicialmente se creó pensando en la defensa de la República Popular China, el Partido ha visto en su poder militar una manera de expandir su influencia fuera de sus fronteras. Esto se ha hecho ampliando el paraguas de la protección del ejército chino a los países descontentos con la labor de Global Defense, instalando bases y movilizandofuerzas de su numeroso ejército (el mayor ejército terrestre del mundo) a cambio de importantes concesiones comerciales y de soberanía por parte de las naciones implicadas.

La **Comisión Militar Central del Partido Comunista** tiene muy claro que la guerra contra los Chandra es una guerra asimétrica, donde existe una gran desproporción entre la potencia militar de ambos bandos. Los chinos han adoptado casi como un mantra los estudios teóricos de los coroneles **Qiao Liang** y **Wang Xiangsui** llamados "*Guerra sin restricciones*", donde se plantean la utilización de cualquier clase de lucha, sin ningún tipo de objeción ética o moral, ante una potencia abrumadoramente superior en fuerza y tecnología. El Tiandun, por tanto, no tiene en cuenta daños colaterales ni escatima en medios en su contundencia contra los Chandra, algo que posiblemente les haya salido muy caro tras el incidente de Qinhuangdao.

El Tiandun, aunque tiene autonomía, funciona realmente como una extensión del Ejército de Liberación Popular, utilizando sus vastos recursos y personal para sus operaciones.



PERSONAJES IMPORTANTES DEL TIANDUN



CORONEL LIPENG ZHANG

El Coronel Zhang dirige la unidad Fēi hǔ duì (Tigres Voladores), una unidad aerotransportada de choque altamente entrenada. Antiguamente dirigía la Unidad de Fuerzas Especiales de la Región Militar de Beijing (nombre en clave "Flecha"), especializada en reconocimiento y alta tecnología. A sus 46 años es uno de los oficiales más respetados dentro del ejército chino, fieramente leal a sus hombres y sus superiores, disciplinado y capaz de integrar tradición con las nuevas tecnologías. Cree firmemente en la superioridad de la nación China y hará lo posible por demostrarlo.

CORONEL MING DAO

Antiguo jefe de la Unidad de Fuerzas Especiales de la Región Militar de Guanzhou (nombre en clave "Espada del Sur"). El Coronel Dao es experto en operaciones anfibias, dirige la unidad H ilóng (Dragón Marino) de operaciones Tierra-Mar-Aire del Tiandun. Es un hombre de casi 60 años, tradicional, al que le gustan las cosas pulcras. Es un hombre de honor, demasiado honrado para medrar en política, que ha ascendido gracias a un impecable historial de operaciones.

MODUS OPERANDI Y EQUIPAMIENTO DEL TIANDUN

El Tiandun tiene acceso a todo tipo de equipo militar de alta gama fabricado en china. Como protecciones, los operativos del Tiandun llevan chalecos blandos, cascos con montura para visión nocturna y ropa de camuflaje reforzada con patrón digital. Su armamento típico consiste en dos granadas Flashbang, dos granadas incendiarias, dos granadas de concusión, pistolas Norinco QSZ-92 con mira laser, fusiles de asalto Norinco QBZ-97 con miras holográficas y cuchillos de combate.

ARMA	CALIBRE	CARGADOR	DAÑO
Norinco Tipo 81 PKP	7.62LR	Tambor	7D+2

ARMA	TIPO	CALIBRE	CARGADOR	DAÑO
Norinco QBZ-97	Rifle	5.56	25	6D
Norinco QBZ-92	Pistola	9 mm	15	3D

AMETRALLADORA LIGERA NORINCO TIPO 81

Un arma de escuadra ligera que copia gran parte de las características del AK-47 ruso y del SVD Dragunov. Se diferencia por su asa de transporte y un cargador de tambor de 75 cartuchos de calibre 7'62 Largo Ruso. No es especialmente potente, pero es capaz de hacer fuego en las circunstancias más adversas.

RIFLE NORINCO QBZ-97

El QBZ-97 es un fusil de configuración *bull-pup* y prestaciones similares al FAMAS francés, producido en masa para las Fuerzas Terrestres del Ejército Popular de Liberación Chino.

PISTOLA NORINCO QBZ-92

La pistola semiautomática QSZ-92 es el arma secundaria de servicio del ejército chino, también utilizada por sus fuerzas policiales.

MIEMBRO DEL TIANDUN TÍPICO

Agilidad 3D: Esquivar 4D, Pelea 4D, Discreción 4D

Destreza 4D: Armas de fuego 4D+1, Armas de cuerpo a cuerpo 4D+1, Conducir (Coche, Maquinaria) 4D, Pilotar (Helicóptero) 4D

Fuerza 3D: Correr 3D+2, Resistencia 3D

Conocimientos 2D: Demoliciones 4D

Percepción 2D: Buscar 3D, Supervivencia 3D

Presencia 3D: Intimidar 3D+1, Voluntad 3D+1

Movimiento: 7

Bonificación al daño: 2D

Resistencia al daño: 7

Defensa: 10

JUGAR CON UN PERSONAJE DEL TIANDUN

Los personajes del Tiandun cuadran mejor si toda tu campaña está centrada en el Tiandun y todos los personajes pertenecen a la organización. Ten en cuenta que los miembros del Tiandun sirven, ante todo, a la República Popular China. En una partida mixta, quizá

puedan ser espías o infiltrados en otras organizaciones para conseguir información o robar secretos y tecnología.

Los personajes que pertenezcan al Tiandun deberán ser chinos o de ascendencia china, y tener entrenamiento en las habilidades de Esquivar, Discreción, Pelea, Armas de fuego, Conducir, Correr, Demoliciones, Supervivencia y Voluntad.

REDENTORES DE LA TIERRA

Redentores de la Tierra es un grupo que nace en Baltimore, en una pequeña congregación religiosa de uno de los suburbios al sur de la ciudad. El jefe de este grupo es el auto-proclamado Reverendo Wells. Este comenzó reuniendo a un grupo de insatisfechos que acudían a escuchar sus sermones apocalípticos en los que culpaba a los gobiernos de todos los males habidos y por haber. 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 ángeles redentores que han llegado para acabar la obra de Dios y desencadenar el Apocalipsis. Oponerse a ellos es oponerse a la obra de Dios.

Comenzaron con discursos contra Global Defense, y pronto ganaron adeptos en las redes sociales entre aquellos con poca autoestima, fanáticos religiosos y gente mentalmente inestable. A mediados de octubre, contaban con al menos 200 seguidores repartidos por veintiséis ciudades en Estados Unidos y Europa. Al principio sus acciones eran no violentas, desplegando pancartas, reventando ruedas de prensa gritando consignas y poco más. Pero en noviembre de 2014 sus acciones se radicalizaron y empezaron los sabotajes, amenazas de bomba y disturbios. El salto definitivo en su comportamiento se produjo en diciembre, cuando se produjo un incidente con rehenes en Cornville, Arizona.

Los Redentores de la Tierra actúan en células poco organizadas y con materiales civiles, armas del mercado negro y explosivos fabricados con fertilizantes y bombonas de gas. Sin embargo, reciben consejos bien planificados y sus estrategias, coordinadas por Wells, si bien simples, resultan efectivas. Sus acciones incluyen pequeños atentados contra miembros de Global Defense, políticos y fuerzas del orden público. Sus células no se conocen entre sí, sino que se coordinan a través de chats y foros de Internet. El Reverendo Wells permanece desaparecido desde el incidente de Cornville.

PERSONAJES IMPORTANTES DENTRO DE REDENTORES DE LA TIERRA

ARTHUR PATRICK WELLS (ALIAS "REVERENDO WELLS")

Nacido en Rainbow, Alabama. Hijo de un militar, pasó su infancia de base en base arrastrado por sus padres hasta que al cumplir los 18 se alistó en el Ejército de Tierra de los Estados Unidos (lo que hizo que su padre, de la marina, lo desheredara). Fue destinado a la 82ª División Aerotransportada, donde ascendió hasta el grado de sargento. Participó en 1989 en la invasión de Panamá y en 1991 en la operación Tormenta del Desierto en Irak; allí resultó gravemente herido, perdiendo una pierna al pisar una mina, tras lo cual fue declarado no apto para el servicio y licenciado con honores. Su regreso a casa fue accidentado, y el estrés postraumático y el alcohol terminaron con su matrimonio. Wells dijo encontrar la paz en la religión. Comenzó como voluntario en un comedor social durante la crisis, y se fue ganando la confianza de los más pobres y desfavorecidos. Pronto comenzó a dar sermones en un garaje y a extender su mensaje a través de las redes sociales. Con la llegada de los Chandra, la asistencia a sus oficios se disparó y Wells, henchido de poder, desató su venganza contra el mundo.

JOHANNA VANSTRAASSE (ALIAS "FURIA")

Nacida en Holanda en una familia ultracatólica, se crió en un ambiente represivo donde sufrió continuos abusos por parte de su padrastro. Se fugó de casa a los 17 años y perteneció a varios grupos de presión vinculados a la extrema derecha, normalmente como pareja de miembros importantes. Fue detenida en varias ocasiones por disturbios mientras participaba en manifestaciones violentas. Con el paso de los años, gracias a su inteligencia y labia, alcanzó puestos de relevancia en grupúsculos vinculados a la violencia

neofascista y se la considera responsable de ordenar numerosos actos vandálicos, palizas y extorsiones (principalmente a inmigrantes). Tras la llegada de los Chandra comenzó a ver los vídeos del Reverendo Wells. El mensaje de Wells pareció despertar el temor religioso en ella. Johanna contactó con Wells y formó la primera célula europea de Redentores de la Tierra. De hecho, Johanna está platónicamente enamorada de Wells, al que idealiza como un profeta y salvador. Poco a poco ha ido reclutando adeptos, coordinándolos mediante las redes sociales; se la considera la inductora y organizadora de numerosos atentados y jefa de organización de las células de Redentores de la Tierra. Actualmente se halla en paradero desconocido. Su captura es una prioridad para Global Defense.

MODUS OPERANDI Y EQUIPAMIENTO DE REDENTORES DE LA TIERRA

Redentores de la Tierra opera mediante células independientes, recogiendo mensajes e instrucciones de forma anónima en foros y webs que sirven a sus propósitos. No todas las células realizan atentados y actos violentos; las denominadas células de apoyo realizan funciones logísticas para proveer de equipo, armas, vehículos y pisos francos a otras células, de las que en muchas ocasiones no saben nada. De este modo, si una célula es detenida, no puede delatar a las otras, sirviendo de cortafuegos a la organización. También existe una figura de reclutador, que extiende el mensaje de Wells entre los más pobres y desfavorecidos, tratando de atraerlos a campos de entrenamiento en áreas abandonadas donde reciben un lavado de cerebro propio de una secta, lo que les convierte en fieles soldados del ejército de los Redentores. Durante sus operaciones, los Redentores se comportan de modo fanático y suicida, llegando a la inmolación para conseguir sus objetivos. Esta falta total de contención y de miedo a las represalias los convierte en extremadamente peligrosos y difíciles de detener.

Poseen abundante armamento procedente de grupos paramilitares de extrema derecha, armas automáticas y explosivos. Las células de Estados Unidos tienen a su disposición armamento de todo tipo, excedentes militares y explosivos caseros. Las células europeas se nutren principalmente de armas provenientes de las guerras de los Balcanes.

MIEMBRO DE REDENTORES DE LA TIERRA TÍPICO

Agilidad 3D: Esquivar 3D, Pelea 4D
Destreza 3D: Armas de fuego 4D+1, Armas de cuerpo a cuerpo 3D+1, Conducir (Coche, Maquinaria) 4D

Fuerza 3D: Correr 3D, Resistencia 3D
Conocimientos 2D
Percepción 2D: Buscar 3D, Callejeo 3D
Presencia 2D: Intimidar 4D, Voluntad 3D+1

Movimiento: 6
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 7
Defensa: 10

JUGAR CON PERSONAJES DE REDENTORES DE LA TIERRA

Al igual que ocurre con los miembros del Tiandun, este tipo de personajes encajan en una campaña orientada a Redentores de la Tierra. Del mismo modo, tal vez pueda haber un infiltrado en Global Defense tratando de sabotear sus operaciones desde dentro.

Los personajes de las células de Redentores pueden tener casi cualquier ocupación y entrenamiento en un amplio abanico de habilidades. Aquellos de las células operativas suelen tener entrenamiento en Armas de fuego, Demoliciones y Conducir, entre otras.

BLACKSTONE ENTERPRISES LTD



La corporación Blackstone Enterprises LTD nace a la sombra de varias multinacionales relacionadas con la defensa y la seguridad, farmacéuticas, armamento y empresas de alta tecnología. Tras una serie de OPAs extremadamente agresivas y la intervención de varios fondos buitres, nació un nuevo gigante: Blackstone Enterprises. Su sorprendente puesta en escena causó estupor, anunciando una agencia privada capaz de hacer frente a los

Chandra allá donde Global Defense no puede llegar, con armamento y equipo de la más moderna tecnología. Su primera intervención en Turquía, derrotando con aparente facilidad a un equipo de asalto Chandra delante de las cámaras de televisión, provocó que sus acciones crecieran casi un 200% tras su salida bolsa.

Global Defense ha elevado una queja formal a diversas instituciones internacionales, y algunos países estudian prohibir las operaciones de la corporación en sus fronteras. Pero la legión de abogados de Blackstone parece encontrar todos los resquicios legales posibles y, de momento, las demandas se encuentran paralizadas.

La corporación Blackstone está estructurada en cinco grandes divisiones internacionales, cada una con diferentes departamentos y sedes internacionales.

LA DIVISIÓN TECNOLÓGICA

La división tecnológica de Blackstone se encarga del desarrollo de nuevas tecnologías y, por medio de ingeniería inversa, de la investigación de tecnologías alienígenas. En la primera semana de vida han registrado más de cincuenta patentes. Su hermetismo es total y las condiciones de trabajo y seguridad interna son un muro infranqueable.

LA DIVISIÓN DE OPERACIONES

Esta es la división de choque de Blackstone, en ella se engloban los Grupos Operativos, el Grupo de HRR (*High Risk Rescue*, Rescate de Alto Riesgo) y Seguridad Blackstone. La mayor parte de sus miembros son lo que algunos medios de comunicación han definido como "simples mercenarios". Muchos de ellos han sido licenciados de diversos ejércitos por conductas impropias o delitos menores, antecedentes que parecen no importar demasiado a Blackstone.

SEGURIDAD BLACKSTONE podría pasar por una empresa de vigilancia y seguridad, si bien ofrecen soluciones "antiChandra": búnkeres personales, habitaciones de pánico, guardias entrenados para enfrentarse a los alienígenas con armas y equipos de la más alta tecnología.

RESCATE DE ALTO RIESGO es un seguro de vida y accidentes que garantiza que un equipo de operaciones trabajará en su rescate en caso de un secuestro, incluyendo operaciones de



rescate dentro de zonas oscuras y evacuación en caso de abducción Chandra. De momento se desconoce su efectividad, pero varios famosos deportistas y políticos ya han contratado estas millonarias pólizas.

LOS GRUPOS OPERATIVOS son básicamente unidades de asalto, expertos en operaciones especiales y entrenados para enfrentarse a los alienígenas. Complementan a los dos servicios anteriores en caso de necesidad, y realizan todo tipo de operaciones.

LA DIVISIÓN COMERCIAL

Blackstone es una empresa privada que ofrece principalmente servicios y tecnologías de defensa. Sus servicios comerciales totalmente personalizados no escatiman en gastos ni espectacularidad para captar clientes: multimillonarios excéntricos, países descontentos con Global Defense, otras multinacionales... la cartera de clientes de Blackstone es extensa a pesar de su corta vida.

LA DIVISIÓN DE RELACIONES PÚBLICAS

Esta división es la cara pública de Blackstone, y se encarga de la publicidad y recursos humanos de la corporación. Desde la página web de la empresa a los anuncios televisivos, las cuñas de radio, las intervenciones en programas de debate o los *social media*, todo se gestiona a través de esta división, que trata de mantener la mejor imagen posible de la empresa.

LA DIVISIÓN DE ADMINISTRACIÓN

Por último, la división de administración se encarga de todo el trabajo relacionado con contabilidad, facturación, créditos, almacenaje y, en definitiva, todo el aparato logístico y burocrático de la compañía. Destaca, dentro de la misma, el departamento jurídico, formado por un nutrido grupo de abogados provenientes del sector privado y acostumbrados a los grandes pleitos entre estados y compañías privadas.

PERSONAJES IMPORTANTES DENTRO DE BLACKSTONE

VICTORIA SCHNEIDER (CEO DE LA DIVISIÓN DE RELACIONES PÚBLICAS)

De origen suizo, esta imponente mujer, de casi 1'90 m de altura y aspecto atlético, licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas en la Sorbona de París, fue directora de publicidad de varias firmas de moda, perfumes y joyas antes de pasar al sector de la seguridad privada, para acabar finalmente dirigiendo la impresionante maquinaria publicitaria de Blackstone. Rápida de palabra, incisiva e ingeniosa, ha destacado en los debates televisivos con actuaciones contundentes pero comedidas, mostrando una versión amable y competente de Blackstone. Ha participado en varios anuncios de televisión e incluso formado parte de un equipo de asalto durante una misión de combate para demostrar la eficiencia y confianza que tiene en sus propios equipos. Su determinación ha hecho que la apoden "La Reina de Hielo".

ALLAN NEWPORT (JEFE DE OPERACIONES EN LA DIVISIÓN DE SEGURIDAD)

Nacido en Birmingham, Inglaterra, proviene de familia militar; su abuelo participó en la Segunda Guerra Mundial, y él decidió perpetuar la tradición de la familia. Estudió en la Royal Military Academy Sandhurst y fue reclutado para el Special Air Service, donde realizó misiones de todo tipo (contraterrorismo, rescate de rehenes, protección de VIPs en zonas de conflicto, etc.). Hastiado con la política y tras ver dos ascensos denegados por sus críticas a la invasión de Irak, decidió pasar al sector privado, donde su vasta experiencia pronto le sirvió para destacar hasta alcanzar el puesto de CEO en la división de seguridad de Blackstone. Aunque en un primer momento se le ofreció un puesto de instructor, prefiere mantenerse en la rama operativa hasta que algo le impida continuar.

MODUS OPERANDI Y EQUIPAMIENTO DEL BLACKSTONE

Blackstone tiene acceso a todo tipo de equipo militar de alta tecnología e incluso experimental. Las unidades de la división de operaciones destinadas a los Grupos Operativos y Rescate de Alto Riesgo suelen vestir chalecos Dragonskin, cascos militares duros con anclaje para visión nocturna por infrarrojos, ropa reforzada con camuflaje digital. Poseen un amplio abanico de armamento, muy personalizado y adecuado a la misión que van a cumplir. No escatiman en munición

y no suelen tener muy en cuenta los daños colaterales, que son asumidos normalmente por sus contratantes. En todas sus unidades hay operativos encargados únicamente de recuperar tecnología alienígena e incluso tienen unidades "de limpieza" que revisan una zona después de un ataque, en busca de materiales extraviados o restos no recuperados. Todo lo que encuentran va a los laboratorios de la compañía.

MIEMBRO DE LOS GRUPOS OPERATIVOS DE BLACKSTONE TÍPICO

Agilidad 3D: Esquivar 4D, Pelea 4D, Discreción 4D

Destreza 4D: Armas de fuego 4D+1, Armas de cuerpo a cuerpo 4D+1, Conducir (Coche, Maquinaria) 4D, Reparar 4D

Fuerza 3D: Correr 3D+2, Resistencia 3D

Conocimientos 2D: Demoliciones 3D, Informática 3D

Percepción 2D: Buscar 3D, Supervivencia 3D

Presencia 3D: Intimidar 3D+1, Voluntad 3D+1

Movimiento: 7

Bonificación al daño: 2D

Resistencia al daño: 7

Defensa: 10

JUGAR CON UN PERSONAJE DE BLACKSTONE

Las diferentes divisiones de Blackstone permiten que haya personajes de todo tipo trabajando para ellos, de una forma muy parecida a las tres ramas de Global Defense.

Los personajes que pertenezcan a la división operativa deberían tener entrenamiento en las habilidades de Esquivar, Discreción, Pelea, Armas de fuego, Conducir, Correr, Demoliciones, Supervivencia y Voluntad.



GESTIÓN DE BASES

Siguiendo las recomendaciones del informe Hidra -979, el CAA ha decidido atomizar la estructura de Global Defense y fomentar la creación de nuevas bases con un funcionamiento autónomo e independiente. Estas células deberían ser capaces de continuar con su misión casi en solitario.

Nota del autor: La gestión de la bases siempre ha sido una constante en nuestra principal fuente de inspiración, los videojuegos de la saga X-Com. No podía faltar, en nuestro particular homenaje, unas reglas que integren esa experiencia con el juego de rol.

CONSTRUYENDO UNA BASE

Las bases poseen características (que funcionan de una forma muy similar a las de los personajes). De hecho, a menos que se especifique lo contrario, aplica las mismas reglas en lo relativo a su funcionamiento. Las características de una base dependen de dos factores:

- **INSTALACIONES:** Las instalaciones son recintos o edificaciones provistos con materiales para un determinado cometido (defensa, investigación, etc.).
- **PERSONAL:** Las instalaciones de una base no serían operativas sin las personas con los conocimientos adecuados para hacerlas funcionar.

- **VEHÍCULOS Y EQUIPO:** Cada base necesita también vehículos, armamento y equipo general para que su personal tenga las herramientas necesarias para hacer su trabajo.

Construir una base es un proceso muy similar a crear un personaje. Durante el mismo, invertiremos Puntos de Presupuesto en instalaciones y personal. Cada una de estas instalaciones proporcionará unas habilidades y características a nuestra base. El personal sirve para operar las instalaciones, y si una instalación no tiene el personal mínimo, no está operativa y por lo tanto no se pueden sumar sus bonificaciones a las características de la base.

CARACTERÍSTICAS DE LAS BASES

En la obra *Précis de l'Art de la Guerre: Des Principales Combinaisons de la Stratégie, de la Grande Tactique et de la Politique Militaire*, el barón de Jomnini definía las tres partes en las que puede dividir la técnica militar: Estrategia, Táctica y Logística. Como ya habrás deducido, estas tres partes se corresponden con las tres ramas de servicio que integran Global Defense (STRATCOM, TACCOM y LOGCOM). En la Gestión de Bases, esas técnicas sirven como las características de nuestra base.

ESTRATEGIA

La característica de Estrategia de una base incluye los organismos de toma de decisiones y objetivos. Utiliza la característica de Estrategia para realizar investigaciones de nuevas tecnologías, conseguir información y comunicarte con el exterior.

TÁCTICA

La característica de Táctica de una base incluye los medios para hacer efectivos esos objetivos, el nivel operacional. Utiliza la característica de Táctica para repeler una agresión, detectar a un intruso o realizar un ataque.

LOGÍSTICA

La característica de Logística de una base corresponde a los medios para gestionar, preparar y mantener las estructuras tácticas y estratégicas, haciendo que todo funcione. Utiliza la característica de Logística para reparar equipo y vehículos, para curar al personal y administrar los recursos de la base.

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

Al igual que los personajes, las bases poseen dos medidores que indican su estado y capacidad operativa. Sin embargo, la Integridad Estructural y el Personal Operativo no se calculan con un número fijo, sino que en su lugar cuando una base recibe daño estructural las instalaciones pueden ser destruidas dependiendo del daño recibido. Si una instalación resulta destruida el personal puede resultar herido o muerto como consecuencia. Esto se detalla en profundidad al discutir el combate en bases.

INTEGRIDAD ESTRUCTURAL

La Integridad estructural indica el estado de las instalaciones de la base. Si una base es atacada, las instalaciones pueden ser dañadas o destruidas.

PERSONAL OPERATIVO

Esta característica indica el estado del personal que hace funcionar la base. Los ataques enemigos y otras circunstancias pueden herir o matar al personal.

DEFENSA

La Defensa básica para las bases es de 3 + el valor de dados de la característica de Táctica.

RESISTENCIA AL DAÑO

La Resistencia al daño de una base es igual a la mitad de su característica de Táctica (redondeando arriba).

PUNTOS DE PRESUPUESTO

Los Puntos de Presupuesto son una medida abstracta de los recursos (en forma de dinero, créditos, cesiones de material, donaciones, etc.) que se emplean para crear (y posteriormente mantener) una base. Ten en cuenta que 1 Punto de Presupuesto equivale aproximadamente a 1 punto en la escala de nivel de vida (sí, los costes de mantener una base operativa son astronómicos). Todos los costes de los elementos de las Bases se gestionan en Puntos de Presupuesto.

¿QUIÉN DECIDE EL PRESUPUESTO?

Normalmente será el Director de Juego el que decida, de acuerdo con la campaña, la importancia de la base y el presupuesto disponible para la misma. Ajustando (a la alza o a la baja) las indicaciones anteriores.

PRESUPUESTO INICIAL

Para crear una base se suele partir de un presupuesto inicial, que suele ser una inversión mucho mayor que el presupuesto mensual.

PRESUPUESTO MENSUAL

Una base tiene un presupuesto mensual, una asignación que depende de su tamaño e importancia. El presupuesto de una base se acumula, es decir, que si un mes no gasta todos sus Puntos de Presupuesto, se acumulan para el mes siguiente. El presupuesto mensual puede variar en función de los resultados ofrecidos por la base (lo veremos más adelante).

TAMAÑO E IMPORTANCIA DE BASES

La siguiente lista indica el tamaño e importancia habitual de las bases, su presupuesto inicial y su presupuesto mensual.

BASE FRANCA

Una pequeña base, probablemente algo más grande que un piso franco o una nave industrial, cuenta con muy poco presupuesto y normalmente está preparada para realizar acciones a nivel local, apoyando a las fuerzas y cuerpos de seguridad autóctonos.

- Presupuesto inicial: 32
- Presupuesto mensual: 24

BASE LOCAL

Una base pequeña, para acciones en una ciudad y su perímetro. Cuenta con un presupuesto moderado, capaz de mantener una o dos unidades tácticas, y quizá un helicóptero. Su operatividad es limitada, y posiblemente aún sea dependiente de fuerzas locales.

- Presupuesto inicial: 64
- Presupuesto mensual: 48

BASE REGIONAL

Una base mediana pensada para actuar en una región, comunidad o incluso estado. Posee capacidad suficiente para actuar de forma autónoma o ser una gran ayuda para las fuerzas locales.

- Presupuesto inicial: 128
- Presupuesto mensual: 96

BASE NACIONAL

Una base de gran tamaño, posiblemente con un centenar o más de personas destacadas en ella, con capacidad para actuar en todo el territorio de un país.

- Presupuesto inicial: 256
- Presupuesto mensual: 172

BASE CONTINENTAL

Una base autónoma que puede actuar en varios países en una zona concreta. Con suficiente personal y material como para hacer frente a casi cualquier tipo de situación.

- Presupuesto inicial: 512
- Presupuesto mensual: 384

FALTA DE PRESUPUESTO

Es posible que debido a una bajada de presupuestos, los Puntos de Presupuesto no alcancen para mantener todos los elementos de una base operativos. En ese caso, se pueden hacer dos cosas:

- **DESPEDIR AL PERSONAL:** Suele ser la primera opción, ya que el personal es móvil. Sin embargo tiene una complicación, para despedir al personal hay que pagar el coste de mantenimiento del mismo (indemnizar por el despido).
- **DESMANTELAR INSTALACIONES:** Desmantelar instalaciones por el contrario tiene beneficios de la venta de los materiales. En este caso el coste de mantenimiento ahorrado se suma a los Puntos de Presupuesto de la base.

MEJORAR EL PRESUPUESTO

El Director de Juego es quien decide cuándo el presupuesto mensual de una base es ampliado. El sistema es sencillo y abstracto, y resulta muy similar al sistema que se emplea para otorgar Puntos de Personaje a los PJs. La

diferencia es que una base puede ver reducida su financiación (y por tanto sus Puntos de Presupuesto) si no demuestra de alguna manera que necesita o se merece más fondos. Estos beneficios o penalizaciones se aplican al presupuesto mensual (no a los Puntos de Presupuesto actuales).

INVESTIGACIONES

Realizar con éxito una investigación puede conceder un aumento de su presupuesto mensual equivalente al coste de la investigación realizada. Si una base fracasa tres veces consecutivas en el mismo proyecto, su presupuesto mensual disminuye en tantos puntos como la mitad (redondeando arriba) del coste de la investigación.

MISIONES CUMPLIDAS

Tener éxito en una misión puede ser merecedor de un incremento en la financiación. Hay que tener en cuenta la dificultad estimada de la misión: Una misión fácil o rutinaria no tendrá repercusión en los presupuestos de una base; una misión difícil podría concederle un aumento de su presupuesto mensual de 3 a 9 puntos; una misión realmente épica podría concederles entre 9 y 15. Una misión fallida o catastrófica puede suponer una bajada de entre 3 y 6 puntos en su presupuesto mensual.

SUPERACIÓN

Cuando la base se enfrente a una situación crítica en la que tenga pocas posibilidades de éxito (como una invasión o intentos de sabotaje), pero pese a todo consiga salir bien parada, gana entre 3 y 6 puntos de presupuesto mensual. Por el contrario, sucumbir a una situación crítica puede suponer una bajada de hasta 6 puntos de su presupuesto mensual.

PROPAGANDA

La acción de Propaganda está explicada en la sección de acciones. Sigue las instrucciones referidas allí.

INSTALACIONES

Las instalaciones son el corazón y las entrañas de una base, y cubren desde las necesidades básicas (alojamientos) hasta las funciones de defensa (defensa perimetral) o investigación (laboratorios). Las instalaciones poseen una serie de valores que pasamos a explicar:

- **COSTE:** Se dan dos valores. El primero de ellos es el coste de construir o implementar la instalación. El segundo (entre paréntesis) indica el coste de mantenimiento mensual de la misma.
- **REQUISITOS:** Algunas instalaciones tienen requerimientos para construirse y ser operativas. Normalmente hay dos tipos de requisitos: instalaciones complementarias y personal. Es decir, que algunas instalaciones necesitan que la Base construya previamente las instalaciones complementarias mencionadas como requisito. Si una instalación posee un requerimiento de personal, para que esta sea funcional se debe asignar un personal mínimo o las instalaciones no funcionarán (y no otorgarán puntuación alguna a las características de la Base).
- **BONIFICACIONES:** Indicia qué puntuaciones otorga la instalación (al estar operativa) a las características de la Base. Las puntuaciones se acumulan (mira las reglas para sumar dados y tercios en el manual básico de *First Contact: XCorps*). Algunas instalaciones no otorgan ninguna bonificación a las características, sino que permiten que la base realice determinadas acciones. Por ejemplo, una base con una galería de tiro permite la acción de Insistir sobre la habilidad de Armas de fuego.
- **TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN:** El tiempo de construcción o implementación de las instalaciones. Como veremos más adelante, algunas instalaciones otorgan ventajas, reduciendo los tiempos de construcción.

EL ESQUELETO

Cuando crees una base, hay algunos elementos indispensables para la misma. Todas las bases deben tener al menos un almacén logístico, un centro de comunicaciones y un centro de mando táctico. Estos son los elementos mínimos (y una base de estas características es poco más que un piso franco), pero con suficiente presupuesto, la base puede crecer mucho más.

ALMACÉN LOGÍSTICO (BÁSICO)

Un pequeño almacén (tal vez un cuartucho) con compartimentos para guardar diferentes piezas de equipo.

- **Coste:** 1 (1).
- **Requisitos:** No.
- **Bonificaciones:** Logística 1D.
- **Tiempo de construcción:** 2 días.



ALMACÉN LOGÍSTICO (MEDIO)

Una nave industrial con estantes, despacho de administración y maquinaria básica para almacenamiento. Incluye compartimentos seguros.

- **Coste:** 3 (1).
- **Requisitos:** Personal: 6 personal administrativo, 1 personal técnico.
- **Bonificaciones:** Logística 2D.
- **Tiempo de construcción:** 21 días.

ALMACÉN LOGÍSTICO (AVANZADO)

Varias naves industriales conectadas con despachos de administración, maquinaria de almacenamiento, muelles de carga, cadenas de reparto y zonas de seguridad.

- **Coste:** 6 (2).
- **Requisitos:** Personal: 18 personal administrativo, 3 personal técnico.
- **Bonificaciones:** Logística 3D.
- **Tiempo de construcción:** 60 días.

CENTRO DE COMUNICACIONES (BÁSICO)

Una sala con comunicaciones básicas (radio, internet, fax, teléfonos).

- **Coste:** 3 (1).
- **Requisitos:** Personal: 1 personal técnico.
- **Bonificaciones:** Estrategia 1D.
- **Tiempo de construcción:** 3 días.

CENTRO DE COMUNICACIONES (MEDIO)

Una sala con comunicaciones de amplio alcance y vía satélite, con pantallas de monitorización y un despacho administrativo.

- **Coste:** 5 (2).
- **Requisitos:** Personal: 6 personal técnico, 1 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Estrategia 2D.
- **Tiempo de construcción:** 14 días.

CENTRO DE COMUNICACIONES (AVANZADO)

Una gran sala con comunicaciones de alcance mundial, con comunicaciones vía satélite, con pantallas de monitorización y despachos administrativos.

- **Coste:** 7 (3).
- **Requisitos:** Personal: 18 personal técnico, 3 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Estrategia 3D.
- **Tiempo de construcción:** 28 días.



CENTRO DE MANDO TÁCTICO (BÁSICO)

Una sala de mando con ordenadores, archivos, mapas y pizarras que sirve también como sala de *briefing* y reuniones.

- **Coste:** 3 (1).
- **Requisitos:** Personal: 1 personal militar.
- **Bonificaciones:** Táctica 1D.
- **Tiempo de construcción:** 3 días.

CENTRO DE MANDO TÁCTICO (MEDIO)

Una sala de mando con pantallas táctiles, sala de *briefing*, archivos, etc.

- **Coste:** 4 (2).
- **Requisitos:** Personal: 6 personal militar, 1 personal técnico.
- **Bonificaciones:** Táctica 1D.
- **Tiempo de construcción:** 18 días.

CENTRO DE MANDO TÁCTICO (AVANZADO)

Una sala de mando con pantalla central, pantallas táctiles, salas de *briefing*, archivo, etc.

- **Coste:** 5 (2).
- **Requisitos:** Personal: 18 personal militar, 3 personal técnico.
- **Bonificaciones:** Táctica 2D.
- **Tiempo de construcción:** 48 días.

INSTALACIONES ADICIONALES

ACADEMIA DE OFICIALES

Un centro de enseñanza militar destinado a proporcionar entrenamiento avanzado. Incluye aulas, biblioteca, despachos y sala de estudios.

- **Coste:** 3 (1).
- **Requisitos:** Personal: 6 personal administrativo, 3 personal militar.
- **Bonificaciones:** Permite la enseñanza de las habilidades: Erudición, Idiomas, Liderazgo, Supervivencia y Seguridad.
- **Tiempo de construcción:** 14 días.

AERÓDROMO (BÁSICO)

Un pequeño aeródromo, apenas un helipuerto o una pista pequeña en la que puede despegar y aterrizar un caza o un avión pequeño. Incluye las medidas de seguridad en pista, balizamiento, etc.

- **Coste:** 4 (2).
- **Requisitos:** Personal: 9 personal técnico, 3 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Permite utilizar vehículos aéreos.
- **Tiempo de construcción:** 20 días.

AERÓDROMO (MEDIO)

Un aeródromo con una pista ancha y suficientemente larga como para operar grandes aparatos, con zona de rodada y apartadero. Incluye las medidas de seguridad en pista, balizamiento, etc.

- **Coste:** 6 (3).
- **Requisitos:** Personal: 27 personal técnico, 9 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Permite utilizar vehículos aéreos.
- **Tiempo de construcción:** 40 días.

AERÓDROMO (AVANZADO)

Un pequeño aeropuerto de dos pistas preparadas para grandes aparatos, con zona de rodada, aparcamiento de superficie. Incluye las medidas de seguridad en pista, balizamiento, etc.

- **Coste:** 8 (4).
- **Requisitos:** Personal: 3 personal técnico, 1 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Permite utilizar vehículos aéreos. Estrategia 1D, Táctica 1D.
- **Tiempo de construcción:** 80 días.

ALOJAMIENTOS (BÁSICO)

Los alojamientos básicos son poco menos que camaretas o barracones con habitaciones compartidas (dotadas de literas y taquillas) y baños comunes. Cada sección de este tipo permite alojar hasta 12 personas.

- **Coste:** 3 (1).
- **Requisitos:** Personal: 1 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Permite que el personal pernocte en la base y tenerlo disponible casi de inmediato en caso de una emergencia.
- **Tiempo de construcción:** 10 días.

ALOJAMIENTOS (MEDIOS)

Los alojamientos medios incluyen habitaciones dobles o triples, con baños y aseos independientes. Además de una cama y un armario, hay un escritorio por persona. Cada sección de este tipo permite alojar hasta 12 personas.

- **Coste:** 4 (2)
- **Requisitos:** Personal: 1 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Permite que el personal pernocte en la base y tenerlo disponible casi de inmediato en caso de una emergencia.
- **Tiempo de construcción:** 18 días.

ALOJAMIENTOS (AVANZADOS)

Habitaciones individuales con baño, escritorio, armarios y una mesa auxiliar, incluyen una pequeña zona de cocina con electrodomésticos básicos.

- **Coste:** 5 (2).
- **Requisitos:** Personal: 1 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Permite que el personal pernocte en la base y tenerlo disponible casi de inmediato en caso de una emergencia.
- **Tiempo de construcción:** 36 días.

DEFENSA PERIMETRAL (BÁSICA)

La defensa perimetral sencilla puede ser algo tan simple como alambradas con concertinas, puertas blindadas y ventanas con rejas.

- **Coste:** 4 (2).
- **Requisitos:** No.
- **Bonificaciones:** Táctica 1D.
- **Tiempo de construcción:** 3 días.

DEFENSA PERIMETRAL (MEDIA)

Las defensas medias incluyen muros, sensores de movimiento, luces sorpresivas, controles de seguridad (tarjetas magnéticas, claves numéricas), torretas de vigilancia, etc.

- **Coste:** 5 (2).
- **Requisitos:** Personal: 5 personal militar.
- **Bonificaciones:** Táctica 2D, Resistencia al daño +1D.
- **Tiempo de construcción:** 14 días.



DEFENSA PERIMETRAL (AVANZADA)

La defensa perimetral avanzada incluye controles de acceso biométricos (huellas dactilares, análisis de voz), lanzadores de bengalas, minas antipersona, trampas explosivas, puertas de acero, muros reforzados, torres de vigilancia con artillería, etc.

- **Coste:** 6 (3).
- **Requisitos:** Personal: 10 personal militar.
- **Bonificaciones:** Táctica 3D, Resistencia al daño +2D.
- **Tiempo de construcción:** 28 días.

DEFENSA PERIMETRAL (MUY AVANZADA)

La defensa perimetral muy avanzada incluye controles biométricos avanzados (escáner de retina), lanzadores de misiles tierra-aire, contramedidas, armas antiaéreas, muros de doble altura con contrafuertes, etc.

- **Coste:** 9 (4).
- **Requisitos:** Defensa perimetral (básica), Personal: 15 personal militar.
- **Bonificaciones:** Táctica 4D, Resistencia al daño +3D.
- **Tiempo de construcción:** 56 días.

DESPACHO DE RELACIONES PÚBLICAS

Un despacho de publicidad, propaganda y relaciones públicas. Usado principalmente para tratar con los medios, conseguir subvenciones y mejorar la imagen. Incluye sala de reuniones para VIPs.

- **Coste:** 3 (1).
- **Requisitos:** Personal: 6 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Logística 1D. Permite a la base la maniobra de Propaganda.
- **Tiempo de construcción:** 14 días.

ENFERMERÍA (BÁSICA)

Una zona médica muy básica, con una consulta que sirve además de quirófano y una sala de recuperación. Equipada con lo esencial para tratar traumas, un desfibrilador portátil y soporte vital básico. Cada una de estas unidades permite el tratamiento de un máximo de cuatro personas a la vez.

- **Coste:** 3 (1).
- **Requisitos:** Personal: 3 personal sanitario, 1 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Logística 1D. Permite usar la maniobra de Medicina sobre el personal herido.
- **Tiempo de construcción:** 14 días.

ENFERMERÍA (MEDIA)

Una zona médica funcional, con una consulta, dos quirófanos y al menos dos salas de recuperación, sala de rayos X y sala de yesos. Incluye todo lo necesario para tratar traumas, y una sala de rehabilitación, cuatro desfibriladores portátiles y soporte vital. Cada una de estas unidades permite el tratamiento de un máximo de 12 personas a la vez.

- **Coste:** 4 (2).
- **Requisitos:** Personal: 9 personal sanitario, 2 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Logística 2D. Permite usar la maniobra de Medicina sobre el personal herido.
- **Tiempo de construcción:** 36 días.

ENFERMERÍA (AVANZADA)

- Una pequeña clínica, con tres salas de consulta, cuatro quirófanos y al menos 6 salas de recuperación. Dos salas de rayos X, sala de resonancia magnética y sala de rehabilitación totalmente equipada. Incluye todo lo necesario para tratar traumas, lesiones y enfermedades, cuatro desfibriladores portátiles y soporte vital, incluyendo una sala de cuidados intensivos. Cada una de estas unidades permite el tratamiento de un máximo de 24 personas a la vez.
- **Coste:** 5 (2).
- **Requisitos:** Personal: 18 personal sanitario, 4 personal administrativo, 2 personal científico.
- **Bonificaciones:** Logística 3D. Permite usar la maniobra de Medicina sobre el personal herido.
- **Tiempo de construcción:** 60 días.

GALERÍA DE TIRO

Una zona de tiro segura, con varias calles, dianas móviles, zona de seguridad y reparación de armas.

- **Coste:** 3 (1).
- **Requisitos:** Personal: 2 personal militar.
- **Bonificaciones:** Permite la enseñanza de la habilidad Armas de fuego.
- **Tiempo de construcción:** 14 días.

GARAJE (BÁSICO)

Una zona para almacenar vehículos y mantenerlos seguros. Cada una de ellas tiene cuatro plazas para vehículos tipo coche (las motocicletas ocupan media plaza y los vehículos grandes como furgonetas o camiones pueden ocupar dos o tres plazas).

- **Coste:** 3 (1).
- **Requisitos:** No.
- **Bonificaciones:** -
- **Tiempo de construcción:** 14 días.

GARAJE (MEDIO)

Una zona para almacenar vehículos y mantenerlos seguros, incluye además un área de mantenimiento y limpieza básica. Cada una de ellas tiene ocho plazas para vehículos tipo coche (las motocicletas ocupan media plaza y los vehículos grandes como furgonetas o camiones pueden ocupar dos o tres plazas).

- **Coste:** 4 (1).
- **Requisitos:** Personal: 1 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** -
- **Tiempo de construcción:** 28 días.

GARAJE (AVANZADO)

Una zona para almacenar vehículos y mantenerlos seguros, incluye además un área de mantenimiento y limpieza, y una zona de repostaje. Cada una de ellas tiene dieciséis plazas para vehículos tipo coche (las motocicletas ocupan media plaza y los vehículos grandes como furgonetas o camiones pueden ocupar dos o tres plazas).

- **Coste:** 5 (2).
- **Requisitos:** Personal: 3 personal administrativo, 1 personal técnico.
- **Bonificaciones:** Logística 1D.
- **Tiempo de construcción:** 42 días.

GIMNASIO

Una zona de entrenamiento, con zona de musculación, tatami, y todo tipo de maquinaria relacionada con el *fitness*.

- **Coste:** 4 (2)
- **Requisitos:** Personal: 2 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Permite el entrenamiento de Agilidad, Destreza, y Fuerza, así como todas las habilidades de Fuerza.
- **Tiempo de construcción:** 14 días.

HANGAR (BÁSICO)

Una zona para almacenar aeronaves de forma segura. El hangar básico tiene espacio para una aeronave de transporte de tamaño grande o cuatro de tamaño pequeño (como cazas o helicópteros).

- **Coste:** 3 (1).
- **Requisitos:** Personal: 2 personal administrativo, 2 personal técnico.
- **Bonificaciones:** -
- **Tiempo de construcción:** 21 días.

HANGAR (MEDIO)

Una zona para almacenar aeronaves de forma segura y mantenimiento básico. El hangar medio tiene espacio para dos aeronaves de transporte de tamaño grande u ocho de tamaño pequeño (como cazas o helicópteros).

- **Coste:** 4 (2).
- **Requisitos:** Personal: 3 personal administrativo, 4 personal técnico.
- **Bonificaciones:** -
- **Tiempo de construcción:** 42 días.

HANGAR (AVANZADO)

Una zona para almacenar aeronaves de forma segura, mantenimiento y repostaje. El hangar avanzado tiene espacio para cuatro aeronaves de transporte de tamaño grande o dieciséis de tamaño pequeño (como cazas o helicópteros).

- **Coste:** 5 (2).
- **Requisitos:** Personal: 4 personal administrativo, 8 personal técnico.
- **Bonificaciones:** Logística 1D.
- **Tiempo de construcción:** 64 días.

LABORATORIO (BÁSICO)

Un laboratorio básico con materiales de investigación normales y apenas aparatos electrónicos.

- **Coste:** 4 (2).
- **Requisitos:** Personal: 4 personal científico, 2 personal técnico.
- **Bonificaciones:** Estrategia 1D.
- **Tiempo de construcción:** 24 días.

LABORATORIO (MEDIO)

Un laboratorio completo con materiales de investigación de última tecnología e instrumentación electrónica.

- **Coste:** 5 (2).
- **Requisitos:** Personal: 10 personal científico, 4 personal técnico.
- **Bonificaciones:** Estrategia 2D.
- **Tiempo de construcción:** 36 días.

LABORATORIO (AVANZADO)

Un laboratorio totalmente equipado con casi cualquier material de investigación de última tecnología e instrumentación electrónica avanzada.

- **Coste:** 6 (3).
- **Requisitos:** Personal: 20 personal científico, 6 personal técnico.
- **Bonificaciones:** Estrategia 3D.
- **Tiempo de construcción:** 48 días.

TALLER (BÁSICO)

Un taller de reparaciones con herramientas mecánicas y electrónicas, pequeño, con capacidad para dos vehículos del tamaño de un coche o una furgoneta y herramientas de diagnóstico básicas.

- **Coste:** 3 (1).
- **Requisitos:** Personal: 3 personal técnico, 1 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Logística 1D.
- **Tiempo de construcción:** 22 días.

TALLER (MEDIO)

Un taller de reparaciones con herramientas mecánicas y electrónicas, mediano, con capacidad para cuatro vehículos del tamaño medio o uno de tamaño grande (como un caza o un helicóptero) con herramientas de diagnóstico y reparación completas.

- **Coste:** 4 (2).
- **Requisitos:** Personal: 9 personal técnico, 3 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Logística 2D.
- **Tiempo de construcción:** 32 días.

TALLER (AVANZADO)

Un taller de reparaciones con herramientas mecánicas y electrónicas, grande, con capacidad para doce vehículos del tamaño medio o incluso un vehículo grande como un avión de carga. Posee todo tipo de herramientas de diagnóstico y reparación de alta tecnología.

- **Coste:** 5 (2).
- **Requisitos:** Personal: 18 personal técnico, 6 personal administrativo.
- **Bonificaciones:** Logística 3D.
- **Tiempo de construcción:** 48 días.

PERSONAL

El personal son los hombres y mujeres (en su mayoría PNJs) que pueblan una base y operan las instalaciones de la misma. El personal es necesario para que las instalaciones funcionen. Hay diferentes tipos de personal (administrativo, científico, militar, sanitario y técnico), que se presupone con los conocimientos específicos para determinadas tareas.

- **COSTE:** Se dan dos valores. El primero de ellos indica el coste de contratar, trasladar o entrenar al personal en concreto. El segundo (entre paréntesis) indica el coste mensual de mantenimiento (que incluye su sueldo, manutención, etc.).

La siguiente sección incluye la información y reglas de los diferentes tipos de personal disponibles para las bases. Además se incluyen estadísticas básicas por si quieres utilizar este personal como PNJs.

ADMINISTRATIVO

El personal administrativo se encarga del papeleo y gestiones necesarias para que la base siga funcionando. Sus funciones van desde encargar la munición a los folios, preocupándose también de temas legales y burocráticos.

- **Coste:** 2 (1).

PERSONAL ADMINISTRATIVO TÍPICO

Agilidad 2D: Esquivar 2D

Destreza 2D: Armas de fuego 2D

Fuerza 2D

Conocimientos 3D: Erudición 4D, Informática 4D, Negocios 4D

Percepción 3D: Buscar 4D, Investigación 4D

Presencia 3D: Persuasión 4D

Movimiento: 4

Bonificación al daño: 1D

Resistencia al daño: 6

Defensa: 9



CIENTÍFICO

El personal científico se encarga de las investigaciones en los laboratorios para nuevas tecnologías, ingeniería inversa, etc.

- Coste: 3(2).



PERSONAL CIENTÍFICO TÍPICO

Agilidad 2D: Esquivar 2D

Destreza 3D: Armas de fuego 3D

Fuerza 2D

Conocimientos 3D: Erudición 5D, Informática 4D, Idiomas 4D

Percepción 2D: Buscar 2D, Investigación 3D

Presencia 3D: Voluntad 4D

Movimiento: 4

Bonificación al daño: 1D

Resistencia al daño: 6

Defensa: 9

MILITAR

Personal de combate y de seguridad, entrenado para todo tipo de situaciones.

- Coste: 3 (1).



PERSONAL MILITAR TÍPICO

Agilidad 3D: Esquivar 4D, Pelea 4D, Armas cuerpo a cuerpo 3D

Destreza 3D: Armas de fuego 4D, Conducir 3D

Fuerza 3D

Conocimientos 2D: Seguridad 3D

Percepción 2D: Supervivencia 3D

Presencia 2D: Voluntad 3D

Movimiento: 6

Bonificación al daño: 2D

Resistencia al daño: 7

Defensa: 10

SANITARIO

Encargados de mantener la salud física y mental de sus compañeros. Preparados para tratar desde enfermedades comunes a heridas por armas de fuego alienígenas.

- Coste: 3 (2).

PERSONAL SANITARIO TÍPICO

Agilidad 2D: Esquivar 2D

Destreza 2D: Armas de fuego 2D

Fuerza 2D

Conocimientos 3D: Erudición 4D, Medicina 5D, Idiomas 4D

Percepción 3D: Investigación 4D

Presencia 3D: Empatía 3D, Voluntad 4D

Movimiento: 4

Bonificación al daño: 1D

Resistencia al daño: 6

Defensa: 9



TÉCNICO

Encargados del mantenimiento de los sistemas, así como reparar el equipo dañado o construir prototipos de nuevas tecnologías.

- Coste: 3 (1).

PERSONAL TÉCNICO TÍPICO

Agilidad 2D: Esquivar 2D

Destreza 3D: Armas de fuego 3D, Conducir 3D, Reparar 5D

Fuerza 2D

Conocimientos 3D: Electrónica 4D, Erudición 4D, Informática 4D

Percepción 3D: Buscar 4D

Presencia 2D

Movimiento: 4

Bonificación al daño: 2D

Resistencia al daño: 6

Defensa: 9





VEHÍCULOS Y EQUIPO

Las bases requieren además de diverso equipo, normalmente para uso del personal, y muchas veces también necesita vehículos o maquinaria para realizar determinadas funciones. El equipo y los vehículos son capacitadores, es decir, una base sin el equipo o vehículos determinados no puede realizar determinadas acciones. Por ejemplo, una base sin cazas, no puede realizar un ataque aéreo.

- **COSTE:** El coste en adquirir equipo o un vehículo en Puntos de Presupuesto sería igual al coste normal (tal y como vemos en el manual básico de *First Contact: XCorps*). El coste de mantenimiento es la mitad (en este caso redondeando hacia abajo) del coste de adquisición.

LAS REGLAS DE BASES Y LA ABSTRACCIÓN

Estas reglas pretenden facilitar un sistema de creación y gestión de bases como organizaciones; el objetivo es jugar con ellas de un modo sencillo y que permita interactuar con los personajes. Estas reglas son bastante abstractas y no hemos pretendido entrar al detalle, haciendo que muchas acciones que se resuelvan con una única tirada representen un conjunto de acciones del personal de la base. Cuando una base hace una tirada de Medicina para ayudar a un herido, en realidad estamos abstrayendo tiradas de Medicina de los médicos que tratan al personaje. Cuando una base es atacada y realiza una tirada de Táctica para defenderse, estamos abstrayendo tiradas de Armas de fuego, Esquivar o Pelea del personal que la defiende.

TOMANDO LAS RIENDAS

Cuando los PJs son parte del personal de una base pueden utilizar 1 punto de personaje para «situarse en la acción». Haciendo esto, el personaje en concreto se encuentra en el lugar adecuado para interactuar o realizar una acción pertinente en la escena concreta. Ten en cuenta que esta regla no tiene sentido cuando la acción está siendo jugada de modo convencional y los PJs se encuentran ya "en la escena"; en ese caso, podrán intervenir de modo normal sin usar puntos de personaje.

La base Telperion recibe la visita inesperada de un grupo de Chandra que quieren infiltrarse en la misma de forma sigilosa. En principio, sería necesaria una tirada enfrentada de la Discreción de los Chandra contra la Estrategia de la base. Ismael, el jugador que interpreta a Kane, comandante de la base Telperion, decide intervenir y tomar las riendas. Usa 1 punto de personaje y sitúa a su personaje en la sala de seguridad. De este modo la situación cambia

y la tirada de Discreción de los Chandra deberá enfrentarse a la habilidad de Seguridad de Kane (que está al mando de la situación).

La base Telperion está realizando una compleja investigación de física de partículas. Juan Emilio, el personaje que interpreta al profesor Emil De Luca, decide emplear 1 punto de personaje y convertirse en el investigador jefe del proyecto. De este modo puede utilizar sus propias habilidades en vez de la Estrategia de la base.

INTERACCIÓN ENTRE BASES Y PERSONAJES

¿Qué ocurre cuando un grupo de personajes decide atacar una base enemiga? ¿O si desde una base se manda un comando para eliminar a un personaje? Estas situaciones pueden darse durante el juego, ya que bases y personajes pueden interactuar. Como ya se ha comentado, las bases funcionan de un modo similar a los personajes, solo que de un modo más limitado, y solo mediante sus características. Veamos algunos ejemplos:

El comandante Kane y su grupo lanzan un ataque contra una base de Redentores de la Tierra. Para sortear las medidas de seguridad, deberán utilizar sus habilidades de Discreción o Seguridad (incluso electrónica si quieren sabotear las alarmas) contra la característica de Estrategia de la base enemiga.

Un grupo de ataque de la GDASF ataca una base Chandra. Realizarían tiradas de ataque del modo habitual (con sus habilidades de Armas de fuego, por ejemplo), la defensa de la base sería una tirada de su característica de Táctica.

Las defensas automatizadas de una base Chandra repelen un ataque aéreo de la GDASF. En este caso la base utilizaría su característica de Táctica, atacando de forma normal a los personajes (calculando su Defensa de la forma habitual).



COMBATE DE BASES

Las bases pueden entrar en combate de diferentes maneras, siendo atacadas o enviando sus fuerzas al exterior. A priori, las reglas de combate cuando hay bases implicadas son bastante parecidas a las reglas de combate entre personajes, aunque hay algunas peculiaridades.

INICIATIVA Y ACCIONES DE UNA BASE

La Iniciativa de una base se obtiene por medio de una tirada de Estrategia. Una base tiene las mismas acciones que un personaje. Si se usan las reglas de Iniciativa simplificada, tiene un máximo de tantas acciones como la mitad de su Estrategia (redondeando hacia arriba).

Un grupo de ataque Heracles de la base Telperion está atacando una base Chandra. Para calcular su Iniciativa, su Comandante (Kane, interpretado por Ismael) debe lanzar tantos dados con la puntuación de Estrategia de la base. En este caso, la base posee 6D de Estrategia. Ismael los lanza y obtiene un 21. Podrán realizar tres acciones, la primera en el momento de iniciativa 21, la segunda en el momento de iniciativa 11 y la última en el momento de

iniciativa 1. La base Chandra posee una Estrategia de 8 dados, pero una mala tirada la deja con una iniciativa de 18; por lo tanto actuarán en el momento de iniciativa 18 y en el 8.

ATACAR

Para atacar, una base emplea su característica de Táctica. La Defensa de una base se calcula de un modo similar a la Defensa de un personaje.

El grupo de ataque Heracles desea bombardear la base Chandra. La Defensa básica de la base Chandra es 8 (3 + la característica de Táctica de la base, de 5D). Es de noche y hay malas circunstancias climatológicas, por lo que el Director de Juego decide aplicar un modificador de +6 a esta defensa, la cual asciende finalmente a 14.

DEFENDERSE

Las bases pueden defenderse de un ataque siempre que sean conscientes del mismo, del mismo modo que los personajes. Pueden realizar una Defensa parcial, total o refleja. Para realizar estas acciones la base debe hacer una tirada de Táctica.

El DJ dice que la base Chandra no ha desplegado contramedidas, al menos de momento, y por lo tanto no se defiende activamente. Ismael lanza los dados de Táctica de la base Telperion (5D) y obtiene un 17, con lo que haría un impacto directo sobre la base Chandra. El DJ decide que la base Chandra realizará una Defensa refleja usando su acción del momento de Iniciativa 18; debe lanzar sus dados de Táctica y superar el 17 que obtuvo Ismael en su tirada de Ataque. Lanza los 6D de Táctica de la base y, con muy mala suerte, solo obtiene un 16, por lo que la base Chandra es alcanzada.

DAÑO

El daño que causa una base en un ataque es igual a su característica de Táctica. El procedimiento a seguir es igual al de los personajes. El atacante tira los dados de daño (su característica de Táctica, por defecto) y el defensor los dados de Resistencia al daño (de Táctica, por defecto). Si el resultado obtenido por el atacante es superior, entonces se han producido "heridas". Las "heridas" de una base se aplican como daños a la Integridad estructural. Cuando una base es atacada en sus instalaciones recibe daños a la Integridad estructural y a su Personal operativo, de este modo sus instalaciones son dañadas y su personal resulta herido o incapacitado. Cuando una base está realizando una misión de ataque en el exterior, no se producen daños a las instalaciones, solo se producen daños al Personal operativo:

DIFERENCIA DAÑO/RESISTENCIA*	DAÑO A INTEGRIDAD ESTRUCTURAL
1-3	<i>Muy leve – Una instalación dañada levemente, necesitará reparaciones para volver a funcionar.</i>
4-8	<i>Leve – Una instalación destruida.</i>
9-12	<i>Serio – Dos instalaciones destruidas.</i>
13-15	<i>Grave – Tres instalaciones destruidas.</i>
16+	<i>Muy Grave – Cuatro instalaciones destruidas.</i>
<i>*Todas las fracciones se redondean hacia arriba.</i>	

Cuando una instalación es dañada o destruida, deja de aportar sus bonificaciones de forma inmediata a la base, por lo que varían sus puntuaciones.

DIFERENCIA DAÑO/RESISTENCIA*	DAÑO AL PERSONAL OPERATIVO
1-3	<i>25% del personal Herido leve. Se pierde 1D de Táctica durante el próximo asalto.</i>
4-8	<i>25% del personal incapacitado o muerto. Si es una misión exterior, pierde 1D de Táctica.</i>
9-12	<i>50% del personal muerto o incapacitado. Si es una misión exterior, pierde 2D de Táctica.</i>
13-15	<i>75% del personal presente muerto o incapacitado. Si es una misión exterior, pierde 3D de Táctica.</i>
16+	<i>100 % del personal muerto o incapacitado. Si es una misión exterior, no puede continuar.</i>
<i>*Todas las fracciones se redondean hacia arriba.</i>	

El grupo de ataque Heracles de la base Telperion había conseguido atacar con éxito una base Chandra. Ahora debe causar daños. La Táctica de la base Telperion es de 5D, por lo que causa 5D de daño. Los lanza y obtiene un resultado de 24. El DJ lanza los dados de la Resistencia al daño de la base Chandra (que es la mitad de su Táctica, en este caso 3D) y obtiene un 13. La diferencia es de 11 puntos, por lo que la base Chandra recibe daños serios (dos instalaciones son destruidas y la mitad de los Chandra que estaban en ellas resultan muertos o incapacitados).

Unos asaltos más adelante, la base Chandra consigue devolver el golpe al grupo de ataque Heracles. En este momento, la Táctica de la base Chandra ha sido reducida a 4D debido a los daños en las estructuras, por lo que causa 4D de daño. Los lanza y obtiene un 15. El grupo Heracles lanza su Resistencia al daño (en este caso 3D) y su resultado es de 12. Cómo se encuentran en una misión exterior, la base Telperion no recibe daño a la Integridad estructural, solo a Personal operativo. En este caso, con una diferencia de 3 puntos (15-12 = 3) el 25% del grupo de ataque Heracles queda Herido leve y pierden 1D de Táctica en el siguiente turno.

En principio es el DJ el que asigna el daño en función de la lógica y de la situación. Si un comando ha conseguido infiltrarse esquivando las medidas de seguridad y lanzan un ataque al centro de mando, es ilógico que el daño se aplique en la defensa perimetral.

Normalmente, un ataque que viene del exterior, dañará primero las defensas perimetrales, aeródromos, almacenes, garajes y hangares, que son instalaciones más vulnerables.

REPARAR

Las bases dotadas de talleres pueden tratar de reparar equipo dañado o modificar el ya existente. Utiliza las reglas de reparar del manual básico, pero ten en cuenta el tipo de instalaciones disponibles para calcular la dificultad de la tarea. Una base utiliza su característica de Logística para reparar daño. Reparar una instalación dañada normalmente necesita tantos días como la mitad (redondeando arriba) de su tiempo de construcción.

INVESTIGAR

Las bases pueden investigar nuevas tecnologías. Utiliza las reglas de la sección «Desarrollar nuevas tecnologías», que se encuentran más adelante. Utiliza los Puntos de Presupuesto para pagar los costes.

INSTRUIR

Cuando una base posee las instalaciones adecuadas, los personajes que se encuentren en la misma puede acceder de forma gratuita a entrenamiento mediante clases especializadas (según las reglas de Entrenamiento que aparecen en el libreto de la *Pantalla de First Contact: XCorps*).

CURAR

Con las instalaciones adecuadas una base puede proporcionar cuidados médicos prolongados a los personajes que se encuentran en ella. Considera que la habilidad de Medicina de la base es igual a su puntuación de Logística.

PROPAGANDA

Una base con un departamento de relaciones públicas adecuado puede "vender" mejor sus logros o mitigar sus derrotas, y conseguir así más atención de aquellos que otorgan la financiación. Cada vez que una base se enfrenta a una dificultad, desarrolle una tecnología o realice una misión, puede realizar una tirada de Logística. La dificultad básica es 12, pero el Director de juego puede modificar esta dificultad en función de las circunstancias. Tratar de vender como un gran éxito una misión con muchísimas bajas, puede ser mucho más difícil, por ejemplo.

Si se tiene éxito en la maniobra de Propaganda destinada a aumentar el presupuesto mensual, se gana 1 Punto de Presupuesto extra por cada 3 Puntos de Presupuesto que se logran con dicha acción (redondeando hacia abajo). Para saber los Puntos de Presupuesto que genera una acción, ver el apartado "Mejorar el presupuesto" más adelante.

La misión de ataque de la base Telperion contra la base Chandra es un éxito. El comandante decide iniciar una maniobra de Propaganda. El DJ decide que la dificultad es 12. Ismael lanza los dados de Logística de la base Telperion y obtiene un 14, por lo que tiene éxito. Más adelante, al revisar el presupuesto mensual, el DJ les dice que su misión contra la base Chandra les reportaría un aumento de 4 puntos de presupuesto mensual. Al haber realizado una maniobra de Propaganda con éxito, reciben un punto de Presupuesto extra por cada 3 Puntos de Presupuesto que diera la acción principal. En este caso, la acción principal les otorgaba 4 puntos, por lo que obtienen 1 punto extra. Gracias a su maniobra de Propaganda, su presupuesto mensual aumenta en 5 puntos (4 por la misión +1 por la acción de Propaganda).

INFILTRACIÓN

Una maniobra que consiste en entrar con sigilo en una base, sin ser descubierto, para obtener información, sabotear, hurtar algo o eliminar un objetivo específico. La acción en sí de Infiltración se desarrolla con una tirada enfrentada de Discreción o Seguridad de los asaltantes (si se trata de una maniobra desde una base se podría usar la característica de Táctica de la base atacante) contra la Estrategia de la base en la que se están infiltrando. Hay que superar tantas tiradas como la mitad (redondeando arriba) del valor en dados de su Estrategia.

Un comando Chandra quiere infiltrarse en la base «Telperion». Esta base tiene 5D de Estrategia, por lo que para lograrlo, deberán tener éxito en al menos 3 tiradas enfrentadas (la mitad de su valor en dados, redondeando arriba). Estas tiradas deberán ser de Discreción o Seguridad contra la Estrategia de la base Telperion.



DESARROLLAR NUEVAS TECNOLOGÍAS

A medida que avanza la línea temporal del juego, la escalada bélica aumenta. Es de esperar que ambos bandos desarrollen nuevas tecnologías para tratar de conseguir ventaja sobre el rival. Es un hecho: algunos de los mayores avances tecnológicos del siglo XX se dieron en un contexto bélico. Cuando una tecnología se desarrolla, hay nuevas armas y equipamiento disponible para usar en la contienda.

En First Contact: XCorps vamos a plantear dos sistemas diferentes para presentar los avances tecnológicos a lo largo del tiempo.

AVANCE TEMPORAL

El primero de ellos es el más sencillo, las tecnologías están disponibles según vaya avanzando la línea temporal. Los suplementos de *First Contact: XCorps* irán introduciendo tecnología ligada al desarrollo de los acontecimientos. Si usas este sistema, ignora totalmente las puntuaciones de desarrollo de tecnología, costes, etc. El Director de Juego siempre tiene la última palabra sobre qué tecnologías están disponibles, dependiendo de cómo quiera estructurar su campaña.

Por supuesto, el DJ puede vincular estos desarrollos y mejoras tecnológicas a sucesos y aventuras de sus personajes, convirtiéndolos en actores indispensables para las mismas. La lista de requerimientos de las tecnologías puede generar diversas aventuras para cumplirlos, adquirir los materiales (que pueden ser peligrosos o estar en manos de agentes poco colaboradores) o conseguir la financiación necesaria.

AVANCE POR DESARROLLO

En el avance por desarrollo, los adelantos tecnológicos se agrupan en ramas. Una rama es un conjunto de tecnologías que comparten unos mismos principios científicos. Para poder estudiar un elemento concreto de una rama, se debe haber estudiado y desarrollado previamente el anterior. A medida que avanzamos por las ramas, estas pueden dividirse o incluso tener dependencias de otras ramas tecnológicas distintas.

La rama de "electromagnetismo" engloba diversos descubrimientos tecnológicos relacionados con campos magnéticos. La rama de "física de fusión" estudia, entre otras, las tecnologías de láseres de plasma. Ambas tecnologías se utilizan para el "escudo Faraday" (un avance tecnológico que veremos en próximos suplementos).

Cada rama está compuesta por diversos avances. Cada avance es un hito en el desarrollo tecnológico que tiene asociados diferentes elementos concretos (estos elementos pueden ser armas, equipo general, etc.). Cada vez que se completa el desarrollo de un avance, los elementos asociados pasan a estar disponibles.

Dentro de la rama de electromagnetismo tenemos el avance: tecnología RBM (Rheological Fluid-Based Mechanism), cuando se desarrolla este hito, las armas RBM (subfusil RBM-X04 "Avenger" y fusil compuesto RBM-X07 "Hammer") y la munición RBM estarán disponibles en la campaña.

Ten en cuenta que las diferentes ramas serán ampliadas en futuros suplementos. De modo que los acontecimientos de la línea temporal de *First Contact: XCorps* irán ampliando las tecnologías disponibles para ser investigadas y desarrolladas durante el juego.

DESARROLLANDO UN AVANCE

Cada avance tecnológico tiene una serie de características:

REQUISITOS: Algunas tecnologías requieren de materiales especiales o condiciones concretas. Si no se cumplen estos requisitos, la tecnología no puede desarrollarse.

COSTE: El coste en Puntos de Presupuesto que cuesta la investigación. Aumentar el coste mediante Puntos de Presupuesto extra implica mejorar los equipos y pagar por mejoras en los laboratorios y aparatos de mayor precisión, lo que disminuye la dificultad del desarrollo (lo veremos más abajo).

DIFICULTAD: Un valor numérico con la dificultad base para desarrollar dicha tecnología. Puede modificarse añadiendo más personal o más tiempo (lo veremos un poco más adelante). Se incluyen dos valores. El primero indica la dificultad básica del desarrollo, el segundo (entre paréntesis) indica la dificultad mínima que se puede alcanzar al añadir personal y tiempo adicional.

TIEMPO: El tiempo que cuesta desarrollar la tecnología. Se dan dos valores (el segundo de ellos entre paréntesis). El primero indica el tiempo de desarrollo en días con el personal mínimo para la investigación. El segundo indica el tiempo mínimo que se tarda en realizar la investigación; aunque se añada más personal, no se puede reducir el tiempo mínimo. El tiempo de desarrollo puede incrementarse para reducir la dificultad del desarrollo (lo veremos un poco más adelante).

PERSONAL: Se trata del número de investigadores necesarios para desarrollar el proyecto. Como veremos a continuación, el personal asignado a un avance puede reducir el tiempo o la dificultad.

ELEMENTOS: Equipo disponible una vez conseguido el avance. Algunos avances no proporcionan ningún Elemento concreto, sino que sirven únicamente como requisito para investigaciones posteriores.

PUNTOS DE PRESUPUESTO

Los Puntos de Presupuesto son una medida abstracta de coste en recursos (económicos, equipo, etc.) que se utiliza para la gestión de bases y el desarrollo de nuevas tecnologías. Tienen un valor numérico y equivalen aproximadamente a los mismos valores que los costes del equipamiento.

Ejemplo:

ARMAS RBM (RHEOLOGICAL FLUID-BASED MECHANISM)	
Requisitos	Cargador de arma Chandra (x2)
Coste	5
Dificultad	24 (15)
Tiempo	42 (21)
Personal	5
Elementos	Subfusil RBM-X04 "Avenger" Fusil compuesto RBM-X07 "Hammer" Munición RBM

PASO 1: REQUISITOS Y COSTE BÁSICO

Cuando se comienza a desarrollar un avance se debe designar un jefe de investigación, personal y pagar el coste básico. Recuerda que posteriormente se podrán añadir costes extra para disminuir la dificultad de las investigaciones. El jefe de investigación DEBE poseer una habilidad relacionada con la rama de investigación. Si no, no podrá desarrollarla.

Si se está desarrollando una tecnología bajo las reglas de gestión de bases, puedes sustituir al jefe de investigación por la puntuación de Logística de la base. Por ello, ten presente que cuando hablemos del investigador jefe, puedes usar la puntuación de Logística.

Ángel Gilbert está tratando de desarrollar el avance: tecnología RBM, primer avance de la rama de electromagnetismo. Tiene varias armas Chandra intactas, proporcionadas por sus contactos, y el laboratorio que le financia tiene el equivalente a un nivel de vida 6. El laboratorio paga el coste de la investigación (usando las reglas normales de compra del manual básico de First Contact: XCorps), así que cumple los requisitos y el coste básico. Posee la especialidad de "Física aplicada" en su habilidad de Erudición; el DJ estima que está suficientemente relacionada con el electromagnetismo para permitirle realizar la investigación. Puede pasar al Paso 2.

Un jefe de investigación solo puede atender un único proyecto cada vez, no puede supervisar o hacerse cargo de varios proyectos. Además, si se están empleando las reglas de gestión de bases, una base solo puede tener un proyecto por cada laboratorio de que disponga.

PASO 2: ASIGNAR RECURSOS Y CALCULAR LA DIFICULTAD

Se calcula la dificultad cogiendo la dificultad base de la investigación. En este momento, partiendo de la dificultad base del avance, se puede alterar la dificultad añadiendo costes, tiempo y personal adicional, según las reglas siguientes.

AÑADIR COSTES

Cada Punto de Presupuesto adicional disminuye en 3 puntos la dificultad (hasta el mínimo permitido por el avance). Se paga inmediatamente.

AÑADIR TIEMPO

Cada día adicional disminuye en 1 punto la dificultad (hasta el mínimo permitido por el avance).

AÑADIR PERSONAL

Cada investigador extra disminuye en 1 punto la dificultad (hasta el mínimo permitido por el avance). Alternativamente, cada investigador extra disminuye en 1 día el tiempo de desarrollo (hasta el mínimo permitido por el avance). El investigador jefe puede repartir los beneficios de asignar personal extra como desee. Ten en cuenta que el personal extra puede incurrir en costes extra si estás utilizando las reglas de gestión de bases.

Consultando la tabla del avance correspondiente, vemos que la dificultad base de la investigación de Ángel es de 24. Tardaría 42 días y necesitaría al menos 5 personas. Decide incrementar el personal a 20 personas. Dado que son 15 más de las necesarias, decide que 10 de ellas bajarán el tiempo de desarrollo (hasta los 32 días) y que las 5 restantes bajarán la dificultad a 19. El laboratorio no le proporciona más fondos ni personal, así que no le queda más que esperar y trabajar duro.

PASO 3: HACER LA TIRADA DE INVESTIGACIÓN

Una vez trascurrido el tiempo dedicado a la investigación, el investigador jefe realiza una tirada con la habilidad adecuada al campo de investigación, contra la dificultad establecida en el paso anterior. Si iguala o supera la

TRABAJANDO AL LÍMITE

Con esta regla opcional se pueden emplear menos recursos, personal o tiempo del mínimo exigido, pero aumentando la dificultad del proyecto y asumiendo riesgos.

- *Por cada día recortado por debajo del mínimo (con un máximo de 1/2 del tiempo mínimo de desarrollo redondeando arriba) la dificultad aumenta en 3 puntos.*
- *Por cada personal por debajo del mínimo recortado (con un máximo de 1/2 del personal mínimo de desarrollo redondeando arriba) la dificultad aumenta en 3 puntos.*
- *Por cada punto de coste recortado por debajo del mínimo (con un máximo de 1/2 del coste mínimo de desarrollo redondeando arriba) la dificultad aumenta en 3 puntos.*

Los recortes son arriesgados; si se obtiene un 1 en el dado comodín y no se supera la dificultad, además de no conseguir desarrollar el proyecto, se produce un accidente de laboratorio. En dicho accidente resultará muerta al menos la mitad del personal que trabajaba en el proyecto o el laboratorio quedará inutilizado y destruido.

dificultad, ha tenido éxito y se ha conseguido desarrollar la tecnología y producir prototipos de toda la tecnología asociada, pudiendo fabricar en serie con un coste 1 punto inferior al coste normal de esa pieza de equipo.

Si la tirada es inferior a la dificultad, la investigación no ha dado sus frutos. Sin embargo, volver a intentar desarrollar un avance en el que se ha fallado previamente disminuye el coste y el tiempo (incluido el tiempo mínimo) de este nuevo intento a la mitad (redondeando abajo).

Tras 32 días de duro trabajo, Ángel realiza una tirada de su habilidad (en este caso su especialidad de Física aplicada) contra la dificultad final del proyecto (19). Ángel obtiene un 17, no es suficiente. Su investigación no ha dado resultados y tendrá que empezar de nuevo. Lo único que le consuela es que el coste de este nuevo intento es tan solo de 2 (necesitando muchos menos recursos) y el tiempo de 21. Como cuenta con el mismo personal, probablemente en este nuevo intento lo dedique a disminuir la dificultad al mínimo posible...



CONSIGUIENDO LOS REQUISITOS

Los requisitos necesarios para un avance pueden ser una muy buena fuente de aventuras. A continuación proporcionamos algunos consejos básicos sobre algunas maneras de hacerse con estos preciosos recursos.

INTEGRACIÓN CON LA GESTIÓN DE BASES

En principio, recomendamos que todo el proceso de investigación sea jugado e interpretado como parte de una campaña, sin embargo la gestión de bases permite "automatizar" algunas de ellas y realizar tiradas sobre determinadas mecánicas. Para más información, consulta el capítulo dedicado a gestión de bases.

FINANCIACIÓN

El coste de los avances tecnológicos es alto. Los personajes pueden a menudo necesitar de recursos extra. Para ello pueden acudir a instancias superiores o negociar con agentes externos. Estos agentes externos, obviamente, exigirán su parte del pastel (en forma de jugosas patentes) o de resultados concretos. En una campaña, negociar la financiación y conseguir recursos o tratos económicos puede dar lugar a escenas muy interesantes.

COMPRAR TECNOLOGÍAS

Global Defense no posee la patente de las investigaciones sobre la tecnología alienígena, por lo que hay otras compañías y agencias que (por diferentes motivos) también se dedican a estos desarrollos. Los personajes pueden tratar de adquirir un avance desarrollado por otros, siempre que el Director de Juego lo estime conveniente. El coste siempre será al menos el triple de su coste de desarrollo. Igual que el caso anterior, las negociaciones y el coste pueden dar lugar a un marco de campaña muy rico en interacciones sociales y conspiraciones.

ESPIONAJE

Sin duda el medio más peligroso de obtener avances consistente en hacerse con las tecnologías desarrolladas por otros. Este tipo de tácticas proporcionan un marco de aventuras de intriga y suspense con el escenario bélico de fondo.

NUEVAS TECNOLOGÍAS

RAMA DE ELECTROMAGNETISMO

TECNOLOGÍA RBM (RHEOLOGICAL FLUID-BASED MECHANISM)

Los fluidos electrorreológicos son suspensiones de diminutas partículas no conductoras en un fluido eléctricamente aislante. La viscosidad de estos fluidos se altera en grandes proporciones en respuesta a un campo eléctrico o electromagnético sin degradarse o perder cualidades.

Requisitos	Cargador de arma Chandra (x2)
Coste	5
Dificultad	24 (15)
Tiempo	42 (21)
Personal	5
Elementos	Armas RBM Munición RBM

ARMAS RBM

Este avance permite el desarrollo de armas basadas en fluidos electrorreológicos funcionales y de un tamaño portátil para la infantería. Este tipo de armas utiliza un fluido electrorreológico para incrementar súbitamente la viscosidad del fluido y propulsar un proyectil en el interior del arma. El fluido ayuda a estabilizar el retroceso.

SUBFUSIL RBM-X04 "AVENGER"



El subfusil *Avenger* posee una estética similar al H&K UMP, con un cañón alargado

(como si tuviese un supresor). Utiliza munición pesada calibre .45 sin camisa y no tiene sistema de expulsión, por lo que no se encasquilla. Es capaz de abrir fuego en cualquier circunstancia, incluso bajo el agua. Posee un RIS en el cañón con una mira láser y otro superior con una mira holográfica. Posee capacidad de fuego automático; su bajo retroceso hace que cuando se hace fuego automático contra varios blancos, la penalización por cada blanco después del primero sea de 3 puntos en vez de 5. Es totalmente silencioso.

FUSIL COMPUESTO RBM-X07 "HAMMER", INCLUYE UN LANZAGRANADAS DE SERVICIO RBM-GL02



Apodado "*Hammer*" (Martillo) por el equipo de pruebas, este fusil ha demostrado una gran fiabilidad y capacidad de detención. De configuración *bullpup*, con una estética que recuerda vagamente al IMI Tavor, el Martillo posee un cargador con capacidad para 42 balas calibre 5.56 sin camisa. No tiene sistema de expulsión y no se encasquilla, siendo capaz de disparar en las condiciones más hostiles e incluso bajo el agua. Integra un RIS superior y otro inferior bajo el cañón. Posee capacidad de fuego automático; su bajo retroceso hace que cuando se hace fuego automático contra varios blancos, la penalización por cada blanco después del primero sea de 3 puntos en vez de 5. Es totalmente silencioso.

El lanzagranadas RBM-GL02 es un lanzagranadas estándar de 20mm capaz de almacenar tres granadas de cualquier tipo. Viene integrado en el RIS inferior del RBM-X07.

ARMA	TIPO	CALIBRE	CARGADOR	DAÑO	COSTE
RBM-X04 (Avenger)	Subfusil	.45 sin camisa	25	5D	4
RBM-X07 (Hammer)	Fusil	5.56 sin camisa	42	8D	4
RBM-GL02	Lanzagranadas	20mm	3	Grenade	-

MUNICIÓN RBM (RHEOLOGICAL FLUID- BASED MECHANISM)

La munición RBM emplea el mismo principio de compuestos inteligentes reológicos sobre el núcleo de los proyectiles. Mediante un selector de tiro en el arma, el proyectil disparado puede ser suave o duro, convirtiendo el mismo proyectil en munición multipropósito. El tirador puede seleccionar no letal, letal o antiblindaje y la viscosidad y dureza del proyectil se ajustará automáticamente.

Las armas RBM están preparadas para esta munición. Otras armas requieren de un adaptador del tamaño de una linterna que suele acoplarse en el RIS inferior. El coste de esta munición es 1 punto superior a la munición convencional.

Permite seleccionar, antes del disparo, el tipo de munición:

- **ANTIBLINDAJE** Si el objetivo lleva blindaje, ignora hasta 2D del mismo.
- **LETAL** Munición convencional.
- **NO LETAL** Reduce en 3D el daño (siempre con un mínimo de 1D).

CAMPO DE CONTENCIÓN

El campo de contención electromagnético está relacionado con el almacenamiento de antimateria. El desarrollo de esta tecnología aceleraría el desarrollo y estudio de la antimateria como fuente de energía por nuestra parte.

Requisitos	<i>Cargador de arma Chandra (x4)</i>
Coste	8
Dificultad	30 (18)
Tiempo	48 (24)
Personal	10
Elementos	

RAMA DE FÍSICA DE PARTÍCULAS

A priori, es la rama más teórica y con menos aplicaciones a corto plazo, sin embargo, sus usos a largo plazo podrían ser vitales.

TEORÍA DE ANTIMATERIA

La antimateria es una forma de materia infrecuente formada por antipartículas. Su contacto con la materia provoca una reacción altamente energética en forma de fotones y rayos gamma. Aunque la humanidad conoce lo básico sobre la antimateria, el coste de su fabricación y almacenamiento es prohibitivo. Los Chandra parecen haber encontrado formas de almacenamiento que permiten el estudio prolongado de la antimateria. Estos estudios podrían suponer una revolución energética a largo plazo.

Requisitos	<i>Un motor de antimateria</i>
Coste	14
Dificultad	42(28)
Tiempo	60(20)
Personal	18
Elementos	

TEORÍA DE TUNELACIÓN CUÁNTICA

La tunelación cuántica es un fenómeno nanoscópico en el que una partícula viola los principios de la mecánica cuántica tradicional al penetrar una barrera de potencial o impedancia mayor que la energía cinética de la propia partícula. Su uso en tecnología óptica y de comunicaciones avanzadas a largo plazo puede ser vital.

Requisitos	<i>Chip implantado Chandra</i>
Coste	12
Dificultad	30(18)
Tiempo	36(20)
Personal	8
Elementos	<i>Comunicaciones cuánticas</i>

COMUNICACIONES CUÁNTICAS

Las comunicaciones basadas en la tunelación cuántica no se ven interferidas por los emisores de micropulsos de los Chandra. Este avance es sin duda uno de los más importantes, pues permitiría la comunicación con las Zonas Oscuras. Un transmisor portátil tiene el tamaño de un transmisor AN / PRC 77, y posee un alcance de unos 400 kilómetros. No se ven afectados por los emisores de micropulsos. Su coste es de 4.

RAMA DE
NANOTECNOLOGÍA

NANORROBÓTICA

Esta tecnología permitirá la creación de robots y nanoides de escala nanométrica (10^{-9} metros). Estos nanobots y nanoides tienen importantes aplicaciones en medicina, construcción o control de plagas, entre otros usos posibles. También permite la manipulación e interacción precisa con objetos y materiales de tamaño nanométrico.

Requisitos	<i>Ninguno</i>
Coste	10
Dificultad	32(20)
Tiempo	36(20)
Personal	10
Elementos	<i>Inyección de nanomédicos</i>

INYECCIÓN DE
NANOMÉDICOS

Un grupo de nanomédicos pueden administrar cirugía interna y cerrar heridas de dentro a fuera, suturando y ayudando a la cicatrización. Se sirven en autoinyectables de fácil uso.

Una inyección de nanomédicos sustituye a una tirada con éxito de Primeros auxilios, sanando dos niveles de Herida producidos por un trauma (golpe, corte, disparo, abrasión, etc.) en 3 asaltos. El coste de cada uno de estos inyectables de 3.

ALEACIONES
NANOTECNOLÓGICAS

El uso de nanorrobótica permite la construcción de materiales compuestos (multi-fásicos) de menos de 100 nanómetros. Las propiedades del material compuesto son muy diferentes de los materiales que componen la aleación.

Requisitos	<i>Armaduras Chandra o blindaje de una nave Chandra</i>
Coste	10
Dificultad	32(20)
Tiempo	48(24)
Personal	10
Elementos	<i>Armadura de nanocompuestos de matriz cerámica</i>

ARMADURA DE
NANOCOMPUESTOS DE
MATRIZ CERÁMICA

El avance en aleaciones nanotecnológicas ha permitido la creación de una nueva generación de armaduras para infantería, basadas en aleaciones de nanocompuestos de matriz cerámica, estos nanocompuestos poseen una increíble resistencia a impactos y a las altas temperaturas. Especialmente diseñadas para proteger a las tropas de los disruptores Chandra.

Un juego de armadura está compuesto por un chaleco, casco y espinilleras hechas a medida, moldeadas para ajustarse al cuerpo del usuario, otorgando una bonificación a la Resistencia al daño de 5D. Estas armaduras son ignífugas. El coste de una de estas armaduras es de 4 por cada unidad.

RAMA DE PSIÓNICA

Los Chandra han traído una nueva arma terriblemente poderosa, la psiónica. La creación del departamento de psiónica (el PSILAB) responde a la necesidad de hacer frente a esta nueva amenaza.

Requisitos	<i>Ninguno</i>
Coste	8
Dificultad	36(30)
Tiempo	60(30)
Personal	10
Elementos	<i>Detector de ondas beta</i>

DETECTOR DE ONDAS
BETA

Siguiendo las teorías de la doctora Kalarian (que examinó al primer caso documentado de «control mental» Chandra), se ha desarrollado una prueba fiable capaz de detectar si la mente de un humano está invadida por una inteligencia Chandra. Mediante un escáner de radiofrecuencia ELF (Extremely Low Frequency) conectado a un electroencefalograma, se puede comprobar si en un sujeto dormido existe una segunda Onda Beta en la frecuencia de 30Hz. El detector de ondas beta tiene un coste de 4.

RAMA DE XENOBIOLÓGIA

Una rama de reciente creación, dedicada a estudiar a los alienígenas, su biología, cultura e historia.

BIOLOGÍA CHANDRA BÁSICA

Los estudios de la biología Chandra se centran sobre todo en buscar posibles debilidades que puedan ser explotadas en el conflicto bélico.

Requisitos	<i>Un espécimen de Chandra vivo</i>
Coste	6
Dificultad	24(18)
Tiempo	24(12)
Personal	10
Elementos	<i>Pulverizador de Feromonas</i>

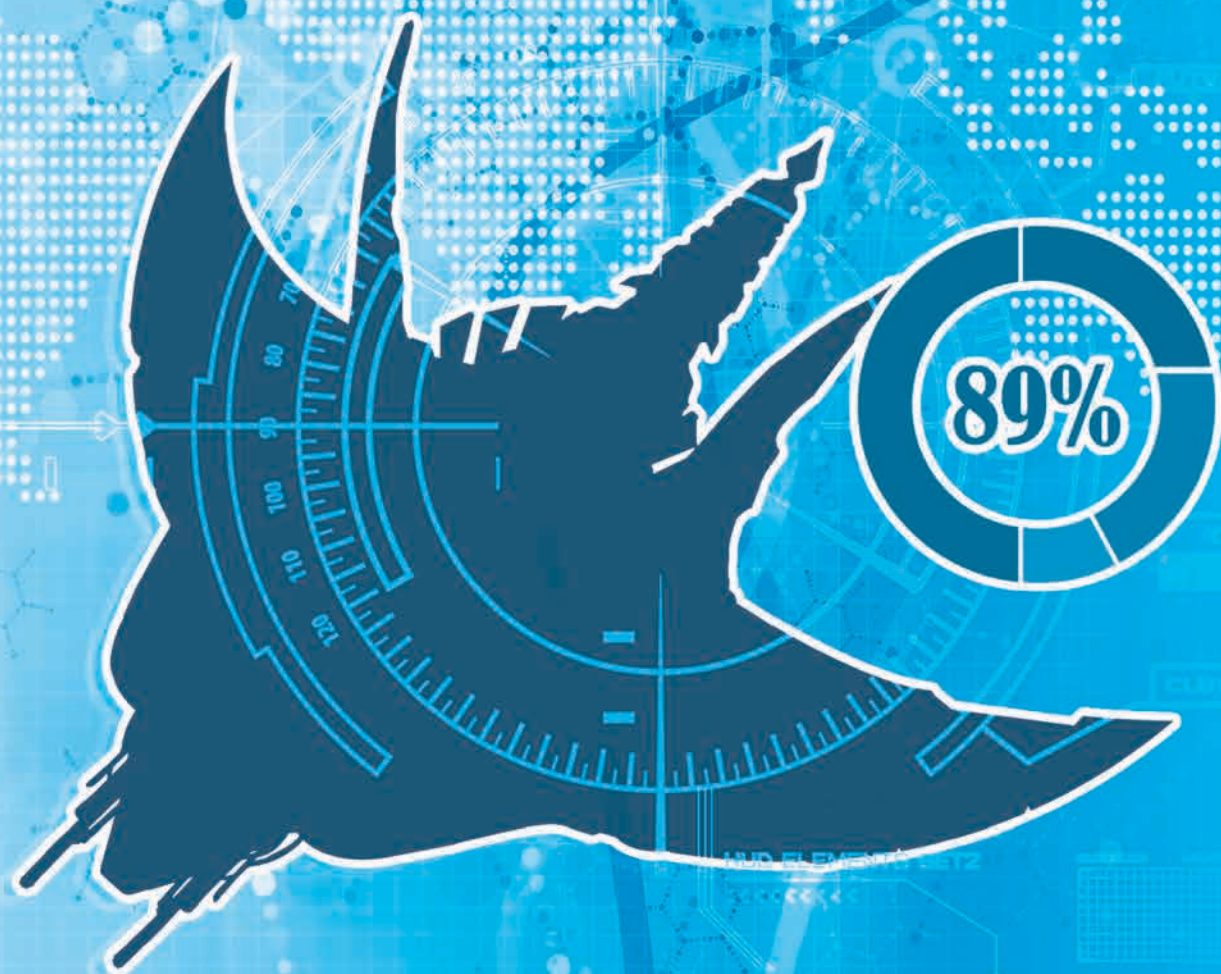
PULVERIZADOR DE FEROMONAS

La glándula suprarrenal de los Chandra emite feromonas que los identifican como líderes ante los Perros de presa. Estas feromonas pueden replicarse en un pulverizador. Su uso debería confundir a los Perros de presa durante algún tiempo. El efecto de una pulverización dura unos 30 minutos, aunque la humedad (como la del propio sudor) puede acortar esta duración.

Los Perros de presa y Mastines Chandra se sentirán confundidos ante las personas rociadas y no se mostrarán agresivos. Si son atacados, se retirarán con el rabo entre las piernas. Si hay un Chandra presente capaz de darles órdenes de manera directa, se comportarán de manera normal.

Un pulverizador puede proporcionar unas diez dosificaciones y su coste es de 2.

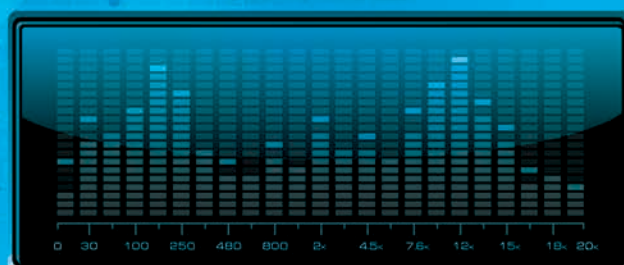




SCANNING...



GRAPHIC ANALYZER



FUTURISTIC HUD 04

CONDECORACIONES

En esta sección encontrarás las insignias que Global Defense otorga como honor y distinción. El Comité para la Amenaza Alienígena ha nombrado un subcomité dedicado a la concesión de estos honores, el Comité de Distinciones. Este comité recibe las peticiones para conceder una condecoración, estudia los hechos y, si se cumplen las condiciones, otorga dicha condecoración.

Los requisitos para conceder una medalla son deliberadamente amplios, de manera que a veces es la interpretación de los hechos la que indica si debe concederse una medalla y de qué tipo.

¿MERECE UNA CONDECORACIÓN?

Ten en cuenta que, a menos que tu grupo de personajes interprete a los miembros del Comité de Distinciones, será el Director de Juego quien decida finalmente si una condecoración es entregada o no a un PJ. Es posible que, aunque las acciones de un personaje hayan sido gloriosas, no se le otorgue una condecoración. La vida está llena de injusticias y a veces la política y las apariencias pesan más que el valor y las acciones heroicas.

ALAS DEL SERVICIO AÉREO



REQUISITOS: Se otorga a aquellos operativos de GDASF que se han destacado por su audacia en combate aéreo contra el enemigo.

ASPECTO: Unas alas de plata elevando un globo terrestre. En el reverso se lee «Audaces Fortuna iuvat» (La Fortuna favorece a los valientes).

CRUZ INTERNACIONAL AL VALOR



REQUISITOS: Se otorga a aquellos operativos que demuestren una conducta de valor excepcional frente al enemigo.

ASPECTO: Una cruz de Malta blanca, con ribete dorado, sobre una corona roja. En el reverso se lee "El valor espera; el miedo va a buscar."

DISTINTIVO PÚRPURA



REQUISITOS: Se otorga a aquellos operativos que han resultado heridos de gravedad en el cumplimiento del deber.

ASPECTO: Una pequeña estrella de bronce con el centro púrpura.

ESCUDO DE SERVICIOS EN TIERRA



REQUISITOS: Se otorga a aquellos operativos de TACCOM que han entablado combate contra el enemigo destacándose por su audacia.

ASPECTO: Broche con forma de escudo de plata con la Tierra en el centro. En el reverso se lee «Audaces Fortuna iuvat» (La Fortuna favorece a los valientes).

MEDALLA DE SERVICIO DISTINGUIDO



REQUISITOS: Se otorga a aquellos (civiles o militares) que demuestran méritos excepcionales en circunstancias de gran responsabilidad.

ASPECTO: Una pequeña medalla de bronce con el globo terrestre grabado. En el reverso se lee «Al mérito excepcional».

MENCIÓN DE HONOR



REQUISITOS: Esta condecoración puede otorgarse al personal civil o militar. Se otorga a aquellos que realicen actos de gallardía a riesgo de su propia vida.

ASPECTO: Una estrella de plata con ribete dorado, sobre una corona celeste. En el reverso se lee "Es duro fallar, pero es peor nunca haberlo intentado".

LEGIÓN DE HONOR DE LA HUMANIDAD



REQUISITOS: La máxima distinción que otorga el Comité de Distinciones. Reservada para los casos más extremos de valor, gallardía y riesgo personal en combate. Esta distinción puede otorgarse a personal civil y militar.

ASPECTO: Se trata de una estrella de cinco puntas en esmalte blanco, con ribete rojo, sobre una corona laureada esmaltada en azul celeste. En el reverso se lee: «Las guerras vienen y van. Mis soldados son eternos».







LA CARA OCULTA DE LA LUNA

El tercer planeta. Aquella hermosa esfera azul repleta de vida ocupaba sus pensamientos. En su cabeza bullían cantidad de datos, insertados directamente en su córtex a través de su implante neuronal. Señales interceptadas de las comunicaciones humanas en diferentes y extrañas lenguas, algunas con imágenes, otras solo palabras transmitidas mediante voces o textos. "Humanos", ese era el nombre que ellos mismos se habían dado. A pesar de que había conseguido asimilar casi todas sus lenguas con facilidad, le costaba entender el empeño que mostraban por complicar tanto su existencia con tantos dialectos y sistemas de comunicación. Pero, a fin de cuentas, eran unos salvajes primitivos, muy lejos de la perfección de los Primeros. Pronto habrían de tomar una decisión sobre ellos y dejar atrás al tercer planeta.

Un dato captó su atención y descartó los demás con un ademán. No fue un ademán físico, y su mano, que flotaba inerte junto a su cuerpo en la Cámara de Reposo, no llegó siquiera a moverse. Su mente, sin embargo, se centró en una información capaz de despertar su interés. Se centró en ella y en unos minutos realizó una serie de comprobaciones. Litopanspermia, lo llamaban. Así que algunos humanos sostenían que la vida en su planeta podría proceder de meteoros o cometas, originados en cualquier otra parte del Universo. Una teoría que ellos, el Pueblo, habían descubierto que era una certeza. ¿Cómo de avanzados estaban los humanos en sus hipótesis sobre sus orígenes? ¿De qué datos disponían? ¿Tendrían alguna teoría sobre El Primer Pueblo? ¿Estarían en la senda correcta hacia la

perfección de sus creadores? ¿Tendrían muestras que analizar? ¿Y si los humanos tenían la llave para encontrar a los Primeros y ni siquiera lo sabían?

Desgraciadamente, la información de qué disponía era limitada. Parte de ella se encontraba en soportes físicos en un lugar llamado Princeton. Estudió las fotografías y datos del lugar. Se trataba de un centro de estudios e investigaciones bastante avanzado para la primitiva cultura humana. Sintió una punzada de ansia. Tenía que saber más. Necesitaba saber más. Activó mentalmente la apertura de su Cámara de Reposo. Notó el cambio de temperatura cuando los fluidos amnióticos hiperconductores

se vaciaron y se activó el protocolo de reanimación de su cuerpo. Su corazón comenzó a latir a velocidad normal y el aire reciclado del Arca penetró por sus fosas nasales; por primera vez en 400 años, observó lo que le rodeaba a través de sus propios ojos.

Su escolta ya se encontraba allí, rodeando la fría cámara de cristal con éxtasis religioso. Habían iniciado el protocolo de reanimación a la vez que el suyo. Fieros, leales y prescindibles. Era todo lo que necesitaba. Mentalmente ordenó a un piloto que se presentara en el hangar y puso a punto una nave mientras se dirigía a largas zancadas hacia allí. El Alto Inquisidor Koym'r iba a la Tierra.

EL GRAN PLAN

Los Chandra se encuentran en un punto de inflexión en sus planes para la Tierra. Varios clérigos han mostrado su voluntad de terminar la asimilación de la humanidad y la continuación del viaje en la búsqueda de sus creadores. Sin embargo, algunos muestran dudas. La feroz resistencia de los seres humanos y sus sorprendentes avances han llamado la atención de varios de ellos. Incluso algunas voces han empezado a plantear, en susurros, algo que puede ser rápidamente considerado como una herejía ¿Y si la humanidad pudiera derrotarlos? ¿Estarían los humanos más cerca del Primer Pueblo? Aunque esas voces han sido descartadas, los Chandra han decidido pasar a un siguiente nivel en la escala bélica.

NUEVO ARMAMENTO CHANDRA

CAÑÓN ANTIAÉREO CHANDRA

Usado como arma de defensa perimetral contra vehículos, este cañón se acopla a un sistema inteligente de detección de objetivos y dispara un haz de partículas neutras a velocidad cercana a la de la luz. El haz concentrado desestabiliza la estructura atómica del objetivo, provocando daños catastróficos en cualquier blanco al que impacte. En términos de juego, las características de esta arma, que se utiliza como un Arma pesada son las siguientes:

ARMA	DAÑO
Cañón antiaéreo Chandra	20D6

El cañón antiaéreo Chandra unido a un sistema de adquisición de blancos puede disparar de forma automática y posee las siguientes características: Buscar 7D, Armas de fuego 6D+2. Un cartucho de energía Chandra solo permite diez disparos de este cañón, que normalmente se une directamente a la planta motriz para disponer de fuego sostenido.

RIFLE DISRUPTOR DE PULSOS CHANDRA

Este artefacto de configuración *bullpup* (con el cargador situado tras el pistolete), con un cañón en forma de horquilla y aspecto amenazador, posee un regulador en el flujo de energía del disruptor que permite al tirador efectuar disparos tiro a tiro o ráfagas de tres disparos.

ARMA	CORTO	MEDIO	LARGO	CARGADOR	DAÑO
Rifle disruptor de Pulsos	30	70	201	320	10D



CAÑÓN DE PLASMA CHANDRA

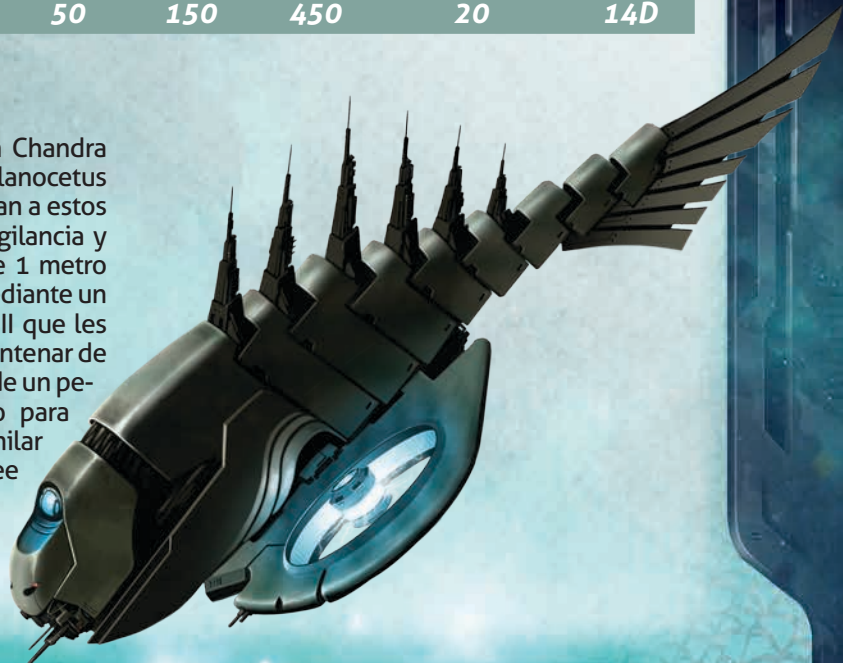
Un monstruoso cañón lleno de tubos que se lleva sobre el hombro y dispara un toroide de plasma (materia en un estado fluido de apariencia gaseosa y a altas temperaturas, con una gran proporción de sus partículas cargadas eléctricamente y carentes de equi-

librio electromagnético). El toroide, al perder la energía que mantiene contenido el plasma, se desvanece, liberando el plasma en un área, causando daños devastadores por la elevada carga energética y la temperatura. El daño de esta arma se considera explosivo (con área de efecto) e incendiario (los objetos inflamables sufrirán el doble del daño y se incendiarán).

ARMA	CORTO	MEDIO	LARGO	CARGADOR	DAÑO
<i>Cañón de plasma Chandra</i>	50	150	450	20	14D

DRON CHANDRA

Recientemente avistados, los Dron Chandra se asemejan en su forma a los Melanocetus abisales terrestres. Los Chandra emplean a estos drones automatizados en tareas de vigilancia y reconocimiento. Poseen un tamaño de 1 metro de longitud y se sustentan en el aire mediante un estabilizador de antimateria de clase III que les proporciona un techo de vuelo de un centenar de metros. Su armazón de bioacero esconde un pequeño estabilizador electromagnético para un cartucho estándar de energía (similar a los que utilizan en armamento). Posee sensores de amplio espectro, comunicaciones y un sistema de defensa cercana consistente en un cañón disruptor pesado. Llegado el caso, el



dron puede detonar con una potencia similar a 5 kg de Semtex. A efectos de movimiento, se consideran del mismo modo que avionetas.

Habilidades: Armas de fuego 7D, Buscar 6D, Pilotar 7D

Vehículo	VEL	RES	PAS	MAN
Dron Chandra	1/2/3/5	13D	20	+1D

ESQUIFE CHANDRA

Vehículo de desplazamiento terrestre de apariencia similar a un Dipturus Batis. Posee un único propulsor de antimateria que le permite alcanzar hasta 6 metros de altura y una velocidad máxima de 270 km/h (velocidad de crucero 120 km/h). Puede transportar hasta 2 toneladas de carga y unos 20 Soldados Chandra.

El sistema de control es una pequeña plataforma con un sensor con forma de bola sobre el que el Chandra presiona su mano. De este modo, controla el aparato y recibe información directa de todos sus sensores a su red neural. Puede controlarse remotamente a través de sus implantes neuronales, pero pierde maniobrabilidad. Posee como armamento un cañón disruptor frontal y uno trasero. Puede equiparse con un emisor de micropulsos. Su planta motriz es un generador de antimateria de clase II.



Vehículo	VEL	RES	PAS	MAN
Esquife Chandra	3/6/13/27	8D	20	+2D



PODERES PSIÓNICOS

Es difícil definir un campo como la psiónica sin caer en mitos y supersticiones. El cerebro es prodigioso y gran parte de su funcionamiento sigue siendo un misterio. Los Chandra han desarrollado los poderes psiónicos desde que dieron con ellos en la asimilación de Barnard D. Desde entonces, los han perfeccionado e implementado en el arsenal de sus tropas de élite y clérigos. Una simplificación podría definir estos poderes como la capacidad de proyectar ondas cerebrales para desencadenar efectos.

Los poderes psiónicos permiten a los Chandra emitir y proyectar ondas cerebrales de alta intensidad, que pueden llegar a interferir con las ondas cerebrales de otros organismos cercanos, llegando incluso a engañar al cerebro para que asimile esta nueva información como si fuera suya (es decir, controlando en la práctica al sujeto). Los Chandra elegidos se someten a un duro entrenamiento en cámaras especiales, destinadas a provocar alteraciones en sus cerebros y “despertar” la actividad psiónica. Estas cámaras de resonancia psiónica

son elementos religiosos en su cultura, y estos poderes se consideran un don reservado a los elegidos para portar la voluntad del Profeta.

REGLAS GENERALES

A nivel de juego, los poderes psiónicos se rigen por una nueva característica llamada **Psiónica**. Esta característica tiene sus propias habilidades. Estas habilidades no poseen especializaciones (por lo que no es posible especializarse en ellas). A diferencia de las habilidades generales, aunque un personaje posea una puntuación en Psiónica, si no posee entrenamiento en una habilidad concreta, no puede utilizarla.

HABILIDADES PSIÓNICAS

A continuación presentamos una lista de habilidades psiónicas. Las habilidades de esta lista no conforman el total de las habilidades psiónicas disponibles en el universo

de *First Contact: XCorps*. Se irán añadiendo nuevas habilidades y opciones en próximos suplementos.

- **ANULACIÓN MENTAL:** Proyecta un campo de ondas resonantes que interfiere la emisión de psiónica realizada por el objetivo, anulando sus capacidades.
- **ATAQUE MENTAL:** Esta habilidad permite sobrecargar la actividad eléctrica del cerebro de un ser sintiente para causarle daño.
- **BIOCONTROL:** Control sobre las propias funciones corporales, ignorar el dolor, entrar en hibernación, regenerar tejidos.
- **BIOLOCALIZACIÓN:** De manera similar a un sónar, localiza todas las criaturas inteligentes en un área.
- **CONTROL MENTAL:** Permite al psiónico proyectar sus ondas cerebrales de manera que desplacen y suplanten las ondas de un ser objetivo, que queda como una marioneta.
- **DEFENSA MENTAL:** Esta habilidad básica permite resistir las habilidades de Ataque mental o Control mental ejercidas contra el psiónico.
- **VINCULACIÓN:** Esta habilidad, altamente intrusiva, permite una fusión casi completa de la mente objetivo con la mente del psiónico, convirtiendo al objetivo en una extensión del mismo.

ALCANCE

Usar un poder psiónico sobre otra criatura requiere conocer su posición exacta. A priori, esto limita el alcance efectivo de los mismos al alcance visual. Los poderes de Biolocalización y Vinculación amplían este alcance. Consulta en la descripción de cada uno de ellos para los detalles.

DURACIÓN

Las habilidades psiónicas tienen diferente duración, que puede variar desde ser algo inmediato (como el Ataque mental) a una duración indefinida (Vinculación). Consulta cada habilidad para conocer la duración de sus efectos. Algunas de las habilidades psiónicas (como Anulación mental, Biolocalización o Control mental), una vez se activan, pueden permanecer funcionales mientras el personaje mantenga la concentración. Al hacerlo, penaliza en 1D todas sus tiradas debido al esfuerzo mental necesario. Si sufre Daño o Estrés, debe hacer una tirada enfrentada de Voluntad contra la cantidad sufrida; si tiene éxito, puede mantener la concentración. Si

HUMANOS Y PSIÓNICA

En estos primeros estadios de la guerra, los humanos aún no han descubierto cómo emplear poderes psiónicos, por lo que aún no deberían estar disponibles para ellos. Es más, desde estas líneas desaconsejamos encarecidamente que se permita a los personajes su uso. En estos momentos deberían ser una herramienta desconocida y terrible en manos de los enemigos de la humanidad. Sin embargo, si de verdad quieres permitirlos a pesar de todo esto, aquí vienen algunos consejos.

Psiónica es una característica nueva, y por tanto los personajes recién creados deben emplear sus dados para características para incrementar su valor (repartirán 18D entre 7 características en vez de entre 6). El límite que recomendamos para un personaje recién creado es de 2D. Para personajes ya creados, comprar el primer dado de psiónica cuesta 10 puntos de personaje. Después puede incrementarse al coste normal de cualquier característica (5 veces su nivel actual por cada tercio). Las habilidades psiónicas pueden desarrollarse de forma normal. Obviamente, el personaje debe tener al menos 1D en su característica de Psiónica antes de poder entrenar estas habilidades.

Víctor va a comenzar una campaña de First Contact: XCorps y ha decidido (a pesar de nuestras recomendaciones) permitir poderes psiónicos en su campaña. Ángel ha decidido crear un personaje con habilidades psiónicas activas. Decide que su personaje, Chen, es un antiguo agente del Tiandun que se sometió a un procedimiento experimental que despertó en él su potencial. Al crear el personaje, reparte 18D entre características: Agilidad, Destreza, Conocimientos, Fuerza, Percepción, Presencia y Psique. El reparto queda Agilidad 3D, Destreza 2D, Conocimientos 2D, Fuerza 3D, Percepción 3D, Presencia 3D y Psiónica 2D.

falla, pierde la concentración y el efecto cesa inmediatamente. Los efectos de Biocontrol son automáticos y el psiónico no necesita concentrarse para realizarlos.

OBJETIVOS

Las habilidades psiónicas tan solo afectan a un blanco concreto (a menos que se especifique otra cosa en la habilidad concreta, como por ejemplo Biolocalización). Los efectos de Biocontrol únicamente afectan al propio psiónico.



ANULACIÓN MENTAL

La habilidad de Anulación mental se utiliza como un campo que interfiere con la proyección de habilidades psiónicas por parte del blanco. Para anular a un objetivo, se debe hacer una tirada enfrentada contra su característica de Voluntad (o contra la habilidad de Defensa mental del objetivo, si la tuviera). El nivel del margen de éxito determina cómo de efectiva es la anulación. El efecto puede prolongarse mediante concentración.

MARGEN DE ÉXITO	EFFECTIVIDAD DE LA ANULACIÓN
1-4	<i>Interferencia, el objetivo penaliza en 1D todas las habilidades psiónicas.</i>
5-7	<i>Interferencia mayor, el objetivo penaliza en 2D todas las habilidades psiónicas.</i>
8-12	<i>Anulación parcial, el objetivo penaliza 3D en todas las habilidades psiónicas.</i>
Mayor de 12	<i>Anulación total, el objetivo no puede emplear habilidades psiónicas.</i>

Durante una de sus misiones para el Tian-dun, el equipo de asalto de Chen se encuentra con un Chandra de aspecto extraño. Antes de que tengan tiempo para reaccionar, un miembro del equipo parece volverse loco y dispara con frialdad a un compañero. Chen está seguro que su compañero ha sido víctima de un Chandra con capacidad de Control mental, así que decide usar su habilidad de Anulación para "desactivarlo". En su turno, utiliza su habilidad de Anulación mental contra el Chandra. Para ello debe hacer una tirada de Anulación mental (en la que posee 3D) enfrentada a la Voluntad o Defensa mental del objetivo (lo que sea mayor). En este caso el objetivo utiliza sus 4D de Defensa mental. Viendo que la situación es complicada, Chen utiliza 2 puntos de personaje y tras lanzar 5D (incluyendo un comodín extra) obtiene un 27, mientras que el objetivo únicamente un 18. Dado que el margen de éxito es 9, el Chandra tendrá una penalización de 3D a todas sus habilidades psiónicas durante un asalto. Chen puede tratar de prolongar la duración concentrándose (con lo que tendrá una penalización de 1D a todas sus acciones mientras se concentre).

ATAQUE MENTAL

La habilidad de Ataque mental sirve para causar daño a distancia mediante una proyección masiva de ondas cerebrales que sobrecargan la actividad bioeléctrica del cerebro. Para realizar un ataque, se realiza una tirada enfrentada de Ataque mental contra la Voluntad o Defensa mental del objetivo (elige él). Si se supera, se causa tanto daño como margen de éxito del ataque. El objetivo no puede añadir blindaje o armadura a su Resistencia al daño contra este tipo de daño. Si el blanco posee la habilidad de Defensa mental, la mitad de la misma (redondeando abajo) puede utilizarse del mismo modo que un blindaje, añadiendo su valor a la Resistencia al daño. Alternativamente, el atacante puede decidir causar Estrés en vez de daño físico, si bien debe hacer la elección antes de realizar el ataque.

Durante la misma misión, un segundo Chandra psiónico aparece en escena. De pronto, Chen nota un fuerte dolor cabeza. Está siendo víctima de un Ataque mental. El Chandra hace su tirada de Ataque mental 3D, contra la Voluntad o Defensa mental de Chen. En este caso, la Defensa mental de Chen es de 2D y su Voluntad de 3D, así que decide resistir con su Voluntad. En un golpe de suerte, la tirada del Chandra es un 21, mientras que el pobre Chen tan solo ha obtenido un 8. El margen de éxito del Chandra (13) se compara ahora con la Resistencia al daño de Chen (7), sin contar su chaleco, casco ni otras protecciones. Comparando el resultado con la tabla de daño ($13-7 = 6$), vemos que Chen quedaría Herido. Pero Chen posee la habilidad de Defensa mental, así que puede utilizar la mitad de su valor como blindaje. En este caso, Chen tiene la habilidad de Defensa mental a 2D, por lo que lanza 1D y suma su resultado a su Resistencia al daño. Obtiene un 3 lo que mejora su resistencia hasta 10. De este modo, el daño final ($13-10 = 3$) es un Rasguño. Chen queda algo aturdido y sangra un poco por la nariz, pero no sufre mayores consecuencias.

BIOCONTROL

Esta aptitud permite al psiónico controlar sus funciones corporales de forma precisa. De este modo puede inhibir los receptores del dolor, controlar su adrenalina para conseguir una velocidad o fuerza superior, o su serotonina para conseguir la calma y evitar el miedo. También permite, a altos niveles, estimular la regeneración celular para sanar heridas a gran velocidad o entrar en un estado de animación suspendida.

NIVEL DE BIOCONTROL	CAPACIDAD
1	Permite anular 1D de penalización por heridas o por Estrés.
2	Permite anular hasta 2D de penalizaciones por heridas o por Estrés.
3	Permite anular hasta 3D de penalizaciones por heridas o por Estrés.
4	Además de lo incluido en el nivel 3, permite una explosión de adrenalina que proporciona 2D extra de Fuerza durante 6 asaltos, tras lo que queda fatigado (1D durante 5 minutos). Tras ese tiempo puede volver a realizar la descarga.
5	Además de lo incluido en los niveles 3 y 4, permite al psiónico entrar en animación suspendida. En este estado, el psiónico no tiene actividad cardiovascular aparente (sería necesaria una tirada de Medicina con dificultad 30 para descubrirla). En este estado, sin oxígeno, puede aguantar la respiración tantas horas como su Fuerza. Si está Herido de muerte, no debe hacer una tirada de Resistencia cada asalto, sino cada hora, y la dificultad es igual al número de horas que lleva en ese estado. En animación suspendida, no necesita comer ni beber, recibiendo 1 nivel de Herida por cada mes completo que pase privado de alimentos y agua. Las heridas del psiónico sanan de forma normal.
6 o mejor	Además de todo lo indicado en los niveles anteriores, el tiempo de recuperación y la dificultad de curación de las heridas del psiónico se reducen a la mitad (redondeando arriba).

BIOLOCALIZACIÓN

La habilidad de Biolocalización permite al psiónico sentir durante 1 asalto la presencia de seres vivos en el área de efecto, identificando además si son inteligentes y si son hostiles. El psiónico conoce la ubicación exacta. El alcance efectivo de la Biolocalización depende del nivel de la habilidad según esta tabla. En principio, todas las criaturas en el área son detectadas, sin ningún tipo de tirada, excepto aquellas con la habilidad de Defensa mental. Para detectar a estas criaturas, debe superarlas en una tirada enfrentada de Biolocalización contra Defensa mental. La duración puede ampliarse con concentración.

Nivel	Alcance
1-2	10 metros
3-4	100 metros
5	1 kilómetro
6 +	10 kilómetros

Un Inquisidor Chandra trata de localizar a las unidades del Tiandun que han venido a interferir en sus planes. Posee Biolocalización a nivel 3. Sin realizar tirada alguna, utiliza su poder y siente la presencia de todos en un rango de 100 metros. En el equipo, sin embargo, está Chen. El Director de Juego le pide una tirada de Defensa mental. Chen lanza sus 2D y con un golpe de suerte obtiene un 5 y un 6 en el dado comodín, repite este último y obtiene un 4, para un total de 15. El Inquisidor lanza sus 3D y obtiene un 14, por lo que Chen, a pesar de estar dentro del alcance, es invisible al poder de Biolocalización del Inquisidor.

CONTROL MENTAL

La habilidad de Control mental permite al psiónico suplantar la voluntad y libre albedrío del objetivo, que se convierte en una marioneta en manos del psiónico. El psiónico puede controlar por completo al blanco, que pasado el efecto, no recordará nada, teniendo una laguna del periodo bajo control. Para ello se debe realizar una tirada enfrentada de Control mental contra la Voluntad o Defensa mental del objetivo. Si se supera, se tiene control durante 1 asalto, la duración puede ampliarse con concentración. La penalización por concentración solo se aplica a las acciones que lleve el controlador por si mismo, no a las acciones que realiza el controlado. El controlador puede usar sus acciones a través del controlado. En caso de entablar combate, será el controlador quien lance Iniciativa con sus propias características, aunque usará las habilidades del controlado. Mientras actúa a través del controlado, el personaje está completamente ausente, ya que se encuentra inmerso en los sentidos y la mente del blanco.

El Inquisidor Chandra trata de controlar a uno de los operativos del Tiandun con los que han entablado combate. Para ello debe tener éxito en una tirada enfrentada, contra la Voluntad o la Defensa mental del objetivo. El Inquisidor posee 4D en Control mental, los lanza y obtiene un resultado de 21. El operativo del Tiandun es un hombre curtido, con 4D en Voluntad, hace su tirada, pero desgraciadamente solo obtiene un 18. Durante el siguiente asalto será una marioneta en manos del Inquisidor. Puede prolongar el control durante los siguientes asaltos, concentrándose. Si lo hace, penaliza sus propias acciones en 1D. Si actúa a través del objetivo, no tendría la penalización, pero quedará totalmente indefenso, ya que su mente estaría concentrada en controlar a

su objetivo. Si los Chandra sonrieran, el Inquisidor lo estaría haciendo...

DEFENSA MENTAL

La habilidad de Defensa mental permite al personaje bloquear habilidades psiónicas de terceros dirigidas contra él. De este modo, el personaje puede defenderse de habilidades como Ataque mental, Vinculación o evitar ser detectado con Biolocalización. Se utiliza normalmente como una reacción, en las tiradas enfrentadas contra el resultado del atacante. Además, en caso de un Ataque mental, la mitad del valor de Defensa mental (redondeando abajo) puede usarse de manera similar al blindaje para sumarlo a la Resistencia al daño.

VINCULACIÓN

El poder de Vinculación permite una inmersión total de la mente del personaje sobre otro sujeto. Tras la vinculación, el personaje puede usar cualquiera de sus poderes psiónicos en el sujeto o cualquiera propio a través de él, independientemente del alcance. El sujeto vinculado se considera biolocalizado de forma permanente. Si se desea hacer un Ataque mental sobre el objetivo, este no puede defenderse de ninguna forma. Además, el psiónico tiene acceso a toda la información que posee el blanco, todos sus recuerdos y sensaciones. Básicamente es como si el blanco se convirtiera en una extensión del psiónico. Es un poder que requiere de un largo periodo de tiempo y penetrar en la mente del sujeto poco a poco. Para vincular a un sujeto, se deben superar tantas tiradas enfrentadas de Vinculación contra Voluntad (o Defensa mental) como Voluntad tenga el objetivo. Se puede realizar una tirada cada hora, y un fallo obliga a comenzar de nuevo desde el principio. Durante este tiempo, se debe mantener contacto visual constante con el objetivo y concentración total. El máximo número de sujetos que se pueden tener vinculados es igual a la Presencia (en dados, sin contar tercios) del psiónico.

Patrick es capturado por los Chandra y llevado a unas extrañas instalaciones. Uno de ellos se le acerca, y de pronto nota un gran dolor en las sienes y una mente extraña tratando de penetrar en la suya. El Chandra está tratando de Vincularle. Tras una hora, el Chandra hace una tirada de Vinculación, en la que posee 5D, contra la Voluntad o la Defensa mental de Patrick. En este Patrick emplea sus 4D+1 de Voluntad para tratar de resistir. El Chandra obtiene un 23 y Patrick tan solo un 17, por lo que el primer paso de la vinculación está hecho. Si el Chandra consigue superarle en 3 tiradas consecutivas más, Patrick quedará vinculado. Su única oportunidad es tratar de resistir y rezar para que llegue ayuda.

INQUISIDOR CHANDRA

DESCRIPCIÓN

Los Inquisidores Chandra podrían pasar por oficiales si no fuera por su cráneo especialmente abombado en la zona de la nuca y por una gola ósea similar a la de los Goliaths. Sin embargo, son muchísimo más peligrosos que ambos, debido a su excepcional desarrollo de las habilidades Psiónicas. Algunos visten adornos como símbolo de posición.

PSICOLOGÍA

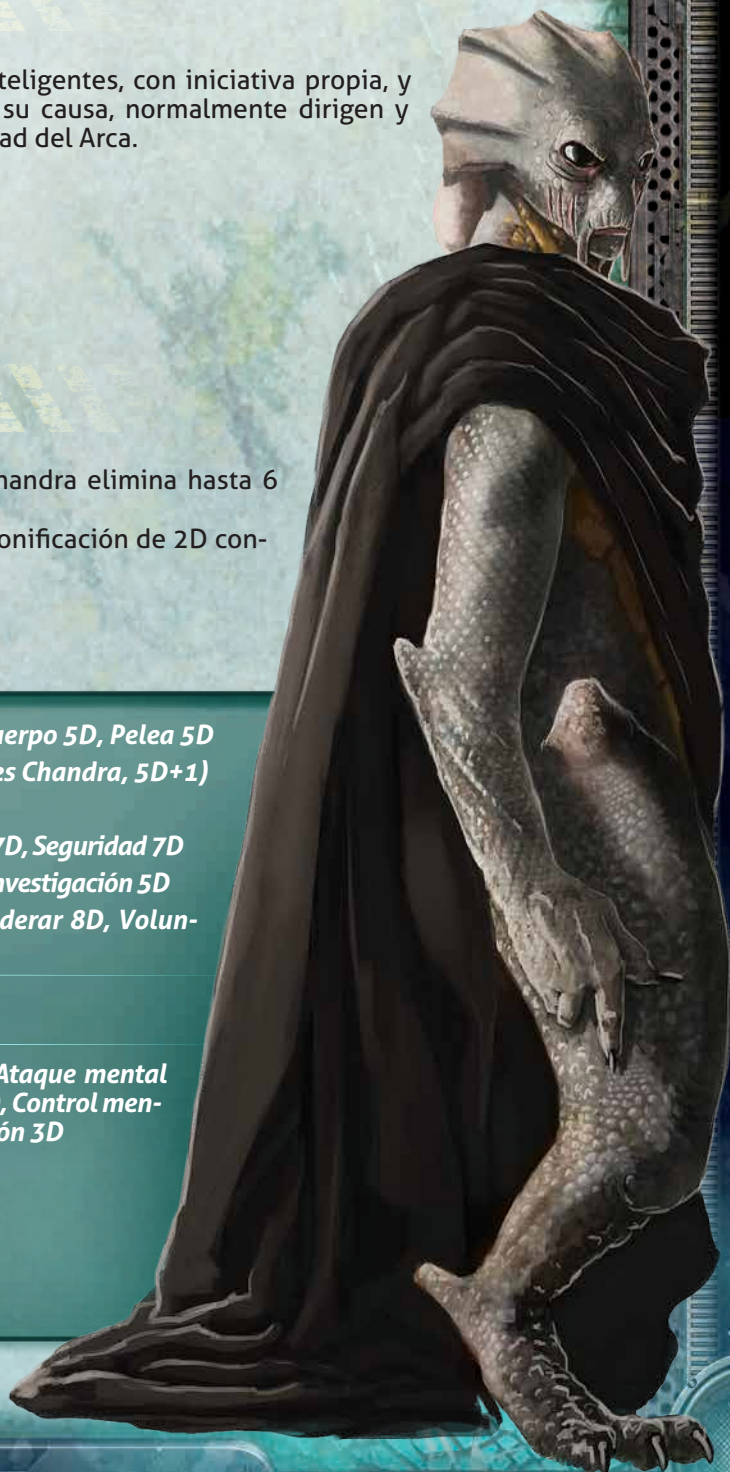
Los Inquisidores Chandra son entes muy inteligentes, con iniciativa propia, y sus propios y misteriosos planes. Fanáticos a su causa, normalmente dirigen y toman decisiones importantes desde la seguridad del Arca.

HABILIDADES ESPECIALES

- **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** El Inquisidor Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
- **SISTEMA INMUNE MEJORADO:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

Agilidad 4D: *Esquivar 4D, Armas cuerpo a cuerpo 5D, Pelea 5D*
 Destreza 4D: *Armas de fuego 5D (Disruptores Chandra, 5D+1)*
 Fuerza 5D: *Resistencia 5D, Levantar 5D*
 Conocimientos 7D: *Erudición 7D, Informática 7D, Seguridad 7D*
 Percepción 5D: *Buscar 5D, Supervivencia 5D, Investigación 5D*
 Presencia 6D: *Empatía 6D, Intimidar 6D, Liderar 8D, Voluntad 6D*

Psiónica 3D: *Anulación mental 3D, Ataque mental 4D, Biocontrol 4D, Biolocalización 4D, Control mental 4D, Defensa mental 3D, Vinculación 3D*
 Movimiento: 9
 Bonificación al daño: 3D
 Resistencia al daño: 2D+9
 Defensa: 11
 Equipo: *Disruptor pesado (Daño 9D)*



MASTÍN CHANDRA

DESCRIPCIÓN

Este animal parece una versión monstruosa de un Perro de presa. Su aspecto es como el de un pitbull sobredimensionado, con un enorme cuello y una descomunal boca con varias filas de dientes de sierra. La piel de estos animales es similar a la de los Goliaths, formada por placas colágenas superpuestas, con el lomo plagado de púas con veneno neurotóxico. Sus patas palmeadas, que permiten desplazarse en terrenos acuáticos con rapidez, acaban en impresionantes garras similares a las de un oso.

PSICOLOGÍA

Los Mastines Chandra son depredadores letales, diseñados con una única misión: cazar. Los Chandra suelen usarlos en las Zonas Oscuras para diezmar a los elementos que presenten resistencia.

HABILIDADES ESPECIALES

- **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** El Mastín Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
- **CONTROL DE FEROMONAS:** El Mastín Chandra identifica a sus amos Chandra por las feromonas que emiten y se vuelven dóciles y obedientes a las órdenes.
- **SISTEMA INMUNE MEJORADO:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.
- **VENENO NEUROTÓXICO DE MASTÍN CHANDRA:** **Vector:** Sanguíneo (Inoculado por las púas del lomo). **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.*

Agilidad 6D: *Discreción 6D, Esquivar 7D, Pelea 7D, Saltar 6D*
Destreza 4D

Fuerza 6D: *Resistencia 7D, Correr 7D*

Conocimientos 0D

Percepción 7D: *Buscar 8D, Rastrear 10D, Supervivencia 7D*

Presencia 4D: *Voluntad 4D, Intimidación 6D*

Movimiento: 14

Bonificación al daño: 4D (*Mordiendo +2D*)

Resistencia al daño: 3D+10

Defensa: 14



SOLDADO DE ÉLITE

DESCRIPCIÓN

Su aspecto podría dar la falsa sensación de que son menos peligrosos, pues son ligeramente más pequeños que los demás Soldados Chandra. De cerca, se puede observar que su piel es distinta, más rugosa y con un aspecto parecido al de los lagartos, sobre todo en la espalda y en el rostro, donde se crean unas pequeñas crestas en la columna y en las cejas. En este caso, su piel quitinosa posee una epidermis transparente, y bajo ella, diversas capas de dermis con células pigmentarias especializadas, lo que les permite cambiar el color de su piel en función del entorno. Sus sentidos están más desarrollados que los de un Chandra convencional. Sus manos son palmeadas y se cree que son totalmente funcionales bajo el agua, pudiendo permanecer largos periodos de tiempo sumergidos.

PSICOLOGÍA

Dentro de los Soldados, los combatientes de élite se asemejan bastante a los Oficiales Chandra, siendo inteligentes y con gran iniciativa, estando preparados para improvisar y tomar decisiones sobre el terreno.

HABILIDADES ESPECIALES

- **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** El Soldado de élite Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
- **SISTEMA INMUNE MEJORADO:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.
- **CAMUFLAJE:** +2D a Discreción o Camuflaje.
- **ACUÁTICO:** Mantiene su velocidad en el agua y puede permanecer hasta 10 minutos sumergido.

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

Destreza 5D: *Armas de fuego 5D (Disruptores Chandra, 5D+1)*

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

Conocimientos 2D

Percepción 6D: *Buscar 6D, Camuflaje 6D*

Presencia 3D: *Voluntad 4D, Intimidación 4D*

Movimiento: 9

Bonificación al daño: 3D (*Garras*)

Resistencia al daño: 2D+9

Defensa: 11

Equipo: *Rifle disruptor de pulsos (Daño 10D)*

GOLIATH DE ÉLITE

DESCRIPCIÓN

Los Goliaths son por sí mismos impresionantes, pero estas bestias lo son aún más al ser considerablemente más grandes y musculosas que los Goliaths comunes. No poseen las golas óseas, y sus bocas son enormes, con varias filas de dientes en forma de sierra. Su aspecto podría asemejar a gigantes humanos con rasgos de un gran tiburón blanco. Suelen portar armaduras de bioacero reforzadas y armas de gran potencia. Sus glándulas suprarrenales inyectan adrenalina en su sistema cuando es herido, convirtiéndolo en algo aún más peligroso.

PSICOLOGÍA

Los Goliaths de élite son criados con único propósito: exterminar. Su sed de sangre y su agresividad solo son comparables a su lealtad a sus líderes.

HABILIDADES ESPECIALES

- **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** El Goliath de élite Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
- **SISTEMA INMUNE MEJORADO:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.
- **GLÁNDULAS SUPRARRENALES:** No aplica penalizaciones por heridas.

Agilidad 3D: Esquivar 3D, Armas cuerpo a cuerpo 8D, Pelea 8D

Destreza 4D: Armas de fuego 4D (Disruptores Chandra, 5D, Armas pesadas 5D)

Fuerza 10D: Resistencia 10D, Levantar 12D

Conocimientos 1D

Percepción 3D: Buscar 4D

Presencia 2D: Voluntad 4D, Intimidación 7D

Movimiento: 5

Bonificación al daño: 4D (Mordiendo +2D)

Resistencia al daño: 5D+12.

Defensa: 10

Equipo: Cañón de plasma (Daño 14D)

Cargador para cañón de plasma

Garra de bioacero (Daño +3D)

Armadura de bioacero (Resistencia al daño con ella 8D+12)

MISSION FILES

Incluimos dos nuevas aventuras listas para jugar. La primera de ellas, "Contrarreloj", es una aventura independiente que se desarrolla en el sur de Francia; está pensada para civiles.

La segunda, "Operación Estrella Caída", es una aventura pensada para personajes de Global Defense y que continúa los acontecimientos de la campaña PARADOX. Puede, sin embargo, jugarse de forma independiente. "Operación Estrella Caída" es una aventura que posee un gran impacto sobre el escenario del juego. Avisado estás.

CONTRARRELOJ

Tipo de aventura: Survival Horror / Acción.
Destinada a: Civiles.

SINOPSIS

Los personajes son civiles que se encuentran en Cruas, una pequeña población del sureste de Francia, la tarde en que una nave Chandra se estrella en la central nuclear de Cruas-Meysse. Varios alienígenas sobreviven al impacto, acabando con las fuerzas armadas presentes en la instalación. El emisor de micropulsos de la nave inutiliza los sistemas de la central. Un conocido de los personajes, trabajador en la central, urgirá a los personajes a que le acompañen para activar los dispositivos e inundar los reactores de fusión antes de que estos se sobrecalienten y, en consecuencia, se produzca una explosión nuclear.

GANCHOS PARA LOS PERSONAJES

Lugar y momento equivocado: Los personajes se encuentran en Cruas, que es la población más cercana a la central. Además, las fuerzas del orden estarán totalmente desbordadas ante el caos colectivo producido por la aparición de los alienígenas.

En ese momento un conocido que trabaja en la central les pedirá que le acompañen hasta la central y le ayuden a inundar los reactores antes de que sea demasiado tarde.

CONEXIÓN ENTRE LOS PERSONAJES

La aventura funcionará mejor si los personajes tienen conexiones entre ellos. Aunque se puede jugar sin esta premisa, es aconsejable que los personajes se conozcan entre sí, ya sean porque son viejos conocidos, compañeros de trabajo o cualquier otra razón. Los personajes pueden ser familia, huyendo de la guerra, que llegan a Cruas con la esperanza de conseguir trabajo en la cementera, la feria medieval o incluso en la central nuclear. Los personajes tienen una conexión en la ciudad, Danny.

CRUAS

Cruas es una población y comuna francesa de unos 2.800 habitantes ubicada en la región de Ródano-Alpes. Los habitantes viven gracias a las actividades de extracción de materiales de construcción (cemento) y a la explotación de la central nuclear situada a unos 3 kilómetros al sur. La población también ofrece actividades turísticas como visitas al castillo des Moines o la abadía de Sainte-Marie, y actividades de aventura (piragüismo, senderismo, etc.).

Todo Cruas está formado por pequeñas casas adosadas de una o dos plantas en las que se pueden encontrar viviendas de cierta antigüedad entremezcladas con casas de nue-



va construcción. La zona cercana al castillo des Moines es un entramado de calles estrechas y viviendas bastante antiguas que le dan un aspecto de ciudad medieval. Conforme nos alejamos de la zona antigua nos encontramos casas más modernas y calles más amplias hasta llegar a las vías del ferrocarril. Al otro lado se encuentran zonas de campiña y un conglomerado de chalets y unifamiliares que lindan con el río Ródano. Cruas dispone de un pequeño puerto fluvial en el que amarran embarcaciones pequeñas y barcos de ocio; también hay un camping en la zona noreste del pueblo.

El clima en la zona es mediterráneo-alpino, tienen veranos cálidos e inviernos que rondan los 5-6°C. Las lluvias son habituales en primavera y otoño con algunas precipitaciones en invierno. Tras el suceso de Ostrava las temperaturas han bajado drásticamente, siendo uno de los otoños más fríos de la historia (en torno a los 10°C de máxima).

DANNY

La inclusión de Danny tiene como objetivo proporcionar al DJ el gancho para que los

personajes sepan lo que ocurre en la central y las opciones que se les presentarán durante la aventura. Danny, puede referirse a Danniell o Dannielle, según prefieras y venga mejor para tu aventura. Lo más sencillo es que Danny tenga una relación estrecha con alguno de los personajes, como por ejemplo un buen amigo de la infancia, un familiar o un compañero de trabajo (si alguno trabaja en la central), aunque no es estrictamente necesario.

DANNY

Agilidad 3D

Destreza 3D: Conducir 4D (Coche 5D),

Fuerza 2D: Correr 2D

Conocimientos 4D: Electrónica 5D, Erudición 6D (Física nuclear 8D, Química nuclear 8D), Informática 5D, Lenguas 5D (Ingles 5D, Francés 5D), Negocios 4D

Percepción 3D: Buscar 3D, Investigación 3D

Presencia 3D: Empatía 3D, Persuasión 3D, Voluntad 3D

Movimiento: 5

Bonificación al daño: 1D

Resistencia al daño: 6

Defensa: 10

Nivel de vida: 4

Ventaja: Mente matemática (+1D a Informática)

CRONOLOGÍA

20:00 - Danny y los personajes se reúnen en L'Abbatiale en Cruas. Es un reencuentro tras bastante tiempo; como Danny posee un buen puesto en la central, decide invitar a los personajes a su casa, que se encuentra en la avenida Jean Moulin (paralela a la avenida Juliot Curie)

20:45 - Comienza la cena.

20:47 - El mando de la GDASF (Global Defense Air Strike Force) es informado de la aparición de cinco naves Chandra modelo Mantarraya y tres naves modelo Lunaspis en el espacio aéreo francés, cerca de los Alpes.

20:49 - De la base del Ejército del Aire Francés de Lyon Mont-Verdun, con presencia de Global Defense, despegan una docena de Eurofighters.

21:15 - Se producen los primeros combates aéreos entre las fuerzas aéreas francesas y las naves Chandra en la región del Ródano-Alpes.

21:18 - La televisión que ven los personajes pierde la señal. Los móviles tampoco dan señal e Internet no funciona correctamente. La causa es el derribo de una torre de repetición al estrellarse uno de los Eurofighters.

21:23 - Comienzan a producirse apagones en Cruas y sus alrededores. Se escuchan explosiones y el sonido de los reactores de los cazas que sobrevuelan el pueblo. Desde las ventanas se pueden ver los combates en el cielo.

21:25 - Una de las naves Chandra modelo Lunaspis es alcanzada. Esta hace un aterrizaje de emergencia en medio de la central nuclear de Cruas-Meysse. Se produce un apagón generalizado en toda la región.

21:27 - Se escuchan disparos y explosiones en el sur, provenientes de la central nuclear. Suena la alarma que indica que la refrigeración del reactor se ha apagado. Danny les pide que le acompañen a la central para reactivar el sistema. Teme que el sistema electrónico se haya visto afectado por la tecnología Chandra,

VISITANDO LOS ALPES FRANCESES

15 NOVIEMBRE DE 2014

Los personajes se encuentran en Cruas, un pequeño pueblo situado en la provincia de Ródano-Alpes, al sureste de Francia. Han pasado tres meses y medio desde el incidente de San Francisco, y unos tres meses desde el desastre de Ostrava. La sociedad francesa intenta mantener la calma y seguir con sus vidas, pero poco a poco la nueva crisis ha ido haciendo mella en sus vidas. Cada vez más desplazados vagan en busca de trabajo, muchos abandonan las ciudades en busca de oportunidades en el campo y en la prensa se habla constantemente de nuevos ataques Chandra y Zonas Oscuras. Por suerte, en Francia solo se han producido algunos avistamientos hasta el momento. Aun así, la actividad militar ha aumentado considerablemente, en especial en puntos estratégicos como fuentes de energía (centrales nucleares, centrales termoeléctricas, reservas de combustibles, etc.), principales ciudades y zonas industriales. Con motivo de mejorar los ánimos, el ayuntamiento

de Cruas decide no suspender las celebraciones de las Fiestas Medievales, en las que el pueblo acoge a unos 500-600 visitantes.

REUNIÉNDOSE CON DANNY

Los personajes llegarán a Cruas por diversos medios (autobús o en sus coches particulares) y se reunirán con Danny. Tras los abrazos, Danny los conducirá a su casa, donde podrán cenar y trazar planes. La atmósfera en casa de Danny es relajada, una velada entre viejos amigos. Aun así, la sensación es ominosa y los ánimos no son los mejores.

20:45 - comienzan a cenar.

21:18 - la televisión deja de emitir y la red telefónica e Internet fallan. A los pocos minutos se producen apagones intermitentes (parpadeos de luz) y se escucha el sonido de los reactores de varios cazas. Unos minutos después se produce un apagón general de todo aparato electrónico.



21:27 - se escuchan un par de explosiones lejanas en el sur. Suena la sirena de alerta de la central nuclear y después el silencio. Danny intenta contactar sin éxito con la central nuclear. Tras varios intentos, Danny les dirá que tiene que ir a la central. Aunque intentará mantener la calma, los personajes verán que está bastante inquieto.

-Esto es malo, muy malo. Esa sirena se activa manualmente cuando hay riesgo de calentamiento del núcleo. Tengo que ir... Si el reactor se sobrecalienta... estamos hablando de otro Chernóbil... ¡Tengo que ir!

Danny les dirá que si los sistemas automáticos de refrigeración del núcleo han fallado, tienen unas dos horas para activar los sistemas manuales e inundar los reactores. Después, será demasiado tarde. Aquí los personajes deberán decidir qué hacer, si ayudar a Danny o intentar poner tierra de por medio.

Es posible que los jugadores argumenten que las fuerzas del orden deben hacerse cargo e intenten desentenderse del problema. Danny insistirá en que es su responsabilidad en la planta y que tiene que ir, con o sin ellos. Danny les indicará que apenas hay un centenar de gendarmes en la ciudad y que, con la alerta, estarán tratando de gestionar la evacuación del personal. La pelota está en el tejado de los personajes. Pueden decidir ayudar, o tratar de huir, lo que no les garantiza escapar a tiempo.

Cuando los personajes salgan, verán que la gente mira al cielo donde se están produciendo varios enfrentamientos entre cazas y naves Chandra. Las explosiones se suceden e iluminan el cielo nocturno como macabros fuegos artificiales. El sonido de los motores a reacción de los cazas es atronador. Además de los curiosos, la mayor parte de la gente estará intentando salir del pueblo.

SALVANDO SU PROPIO CULO

Tras verse envueltos en la amenaza de una posible explosión nuclear, los jugadores deberían ver pocas salidas más allá de intentar activar el sistema de emergencia. Aun así, es posible que los jugadores no deseen ir a la central nuclear en una misión casi suicida.

Como DJ, puedes indicarles que una explosión en la central nuclear también sería una muerte casi segura, ya que sin vehículos disponibles, no hay tiempo para salir del radio de acción. Todo vehículo está inutilizado y cualquier otro tipo de transporte no eléctrico es demasiado lento.

Si aun así, los jugadores no desean ayudar a Danny, la partida no termina aquí, sino que avanza en diferente rumbo. Tomen la dirección que tomen, los personajes tendrán una serie de encuentros que desembocarán en el choque con un grupo de Chandras. Eso sí, la muerte de Danny y de todos los habitantes de la región debería pesar sobre sus conciencias. Además, deben tener siempre presente que posiblemente solo estén corriendo para morir más cansados...

PÁNICO EN LAS CALLES

EL AVIÓN DERRIBADO.

Una explosión en la cercanía hará que estalle el pánico. Los personajes verán a los gendarmes tratando de poner calma, pero son demasiado pocos y, además, muchos de ellos están tanto o más asustados que el resto de ciudadanos. Los personajes pueden verse separados por la gran cantidad de gente que corre tratando de escapar; deja que tarden un par de turnos en encontrarse, perdidos en medio de la confusión. Esta situación puede producirles 3D de Estrés.

A partir de este momento los personajes pueden tener numerosas ideas o planes, pero es evidente que activar el sistema de refrigeración de los reactores es de máxima urgencia. Danny les informará que el camino más rápido es ir por la carretera D86 o por las vías del tren, aunque hay otros caminos secundarios. A buen ritmo se tardarían unos 40 minutos. Si se agenciaran unas bicicletas, podrían llegar en la mitad de tiempo.

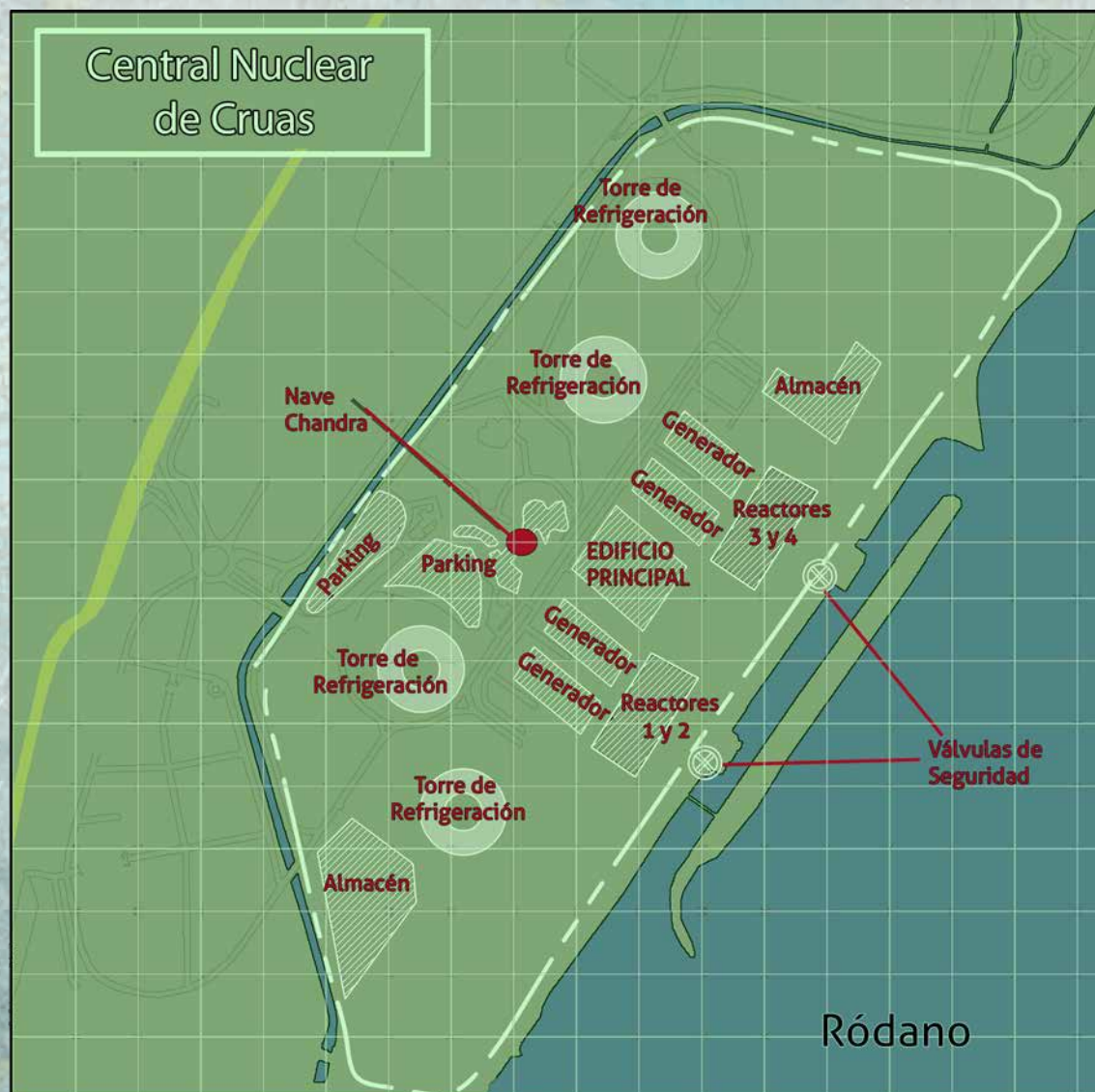
CORRIENDO HACIA EL PELIGRO

Los personajes están recorriendo el camino que lleva a la central. Por el camino escuchan el sonido de disparos y alguna explosión que, conforme se van acercando a la central, se van apagando. La idea es que lleguen lo antes posible a la central nuclear, pero no sin antes verse envueltos en pequeños contratiempos que se cruzan en su camino. Estos encuentros no son obligatorios, aunque pueden ofrecer algo más de dramatismo a la situación. Se aconseja incluir uno o dos como mucho, ya que la mayor urgencia es detener una posible explosión o fuga en los reactores nucleares.

Saliendo del pueblo verán un objeto en llamas que cae en su dirección. El caza se estrellará en un edificio cerca de ellos, lanzando por los aires trozos de metal, cristales y cascotes. Al impactar, el caza explotará y se producirá un incendio en los alrededores. Los personajes deberán hacer una tirada de Esquivar contra una dificultad de 15. Los que fallen recibirán daños menores por impactos de metales y cristales (2D+2 de daño cada uno) además de 2D de Estrés.

Verán que en la casa donde se ha estrellado el caza se ha producido un incendio. De su interior se escuchan gritos de auxilio de una anciana. Si nadie hace nada, la mujer morirá en unos minutos. Tendrán que tomar una decisión. Abandonar a la anciana a su suerte o tratar de rescatarla. Si optan por esto último, podrán entrar en la vivienda bien forzando la cerradura (tirada de Forzar cerraduras dificultad 15) o echando la puerta abajo (tirada de Fuerza dificultad 20). Otra opción sería romper una ventana del segundo piso (dado que las del primer piso poseen rejas). Irónicamente, las rejas hacen que trepar hasta este primer piso sea relativamente sencillo (dificultad 12).

La casa se encuentra en llamas y el fuego y el humo afectarán a los personajes. Durante el primer minuto que permanezcan en la casa, recibirán 1D de daño en cada asalto debido al fuego. A partir del primer minuto y hasta los 5 minutos, serán 2D, tras 5 minutos, el daño será de 4D de daño.



El fuego y el humo harán difícil orientarse dentro de la casa. Una tirada de Buscar de dificultad 16 les permitirá determinar que los gritos vienen de la cocina. Si no, tendrán que recorrer la casa buscando (y perderán tiempo). Tarde o temprano encontrarán a la mujer en la cocina, con la pierna atrapada por unos cascotes. Para liberarla sería necesaria una tirada de Levantar contra una dificultad de 20.

Si los personajes consiguen rescatar a la anciana, al sacarla del edificio aparecerá una pareja corriendo y abrazará a la mujer, dando seguidamente las gracias a los personajes. Se trata del hijo y la nuera de la anciana, que tras ver las llamas han venido lo antes posible.

Independientemente de cómo discurra, este encuentro retrasará a los personajes durante unos minutos, aumentando la sensación de agobio y urgencia.

PATRULLA POLICIAL

Antes de salir del pueblo, los PJs pueden encontrarse con una pareja de gendarmes que intentan apaciguar a la gente y conducir la evacuación. Si los personajes se dirigen a la central, los gendarmes los detendrán y les dirán que no pueden ir en esa dirección. Si los PJs tratan de pasar sin darles explicaciones, los gendarmes usarán la fuerza necesaria para detenerlos.

Si los PJs van con Danny a la central, Danny tratará de explicarles su misión, señalando que trabaja allí; pero los gendarmes parecen reacios a creer su historia, a pesar de la documentación que enseña. El DJ puede requerir alguna tirada de Liderar o Persuadir enfrentada contra la Voluntad o Empatía de los agentes. Dependiendo de lo bien que interactúen y de la historia que cuenten, podría incluso recibir ayuda de los gendarmes en forma de linternas o paquetes de primeros auxilios. Los agentes no proporcionarán ningún arma a los personajes bajo ningún concepto.

AGENTES DE POLICÍA

Agilidad 2D+2: Esquivar 3D+2, Pelea 3D+2, Armas de cuerpo a cuerpo 3D+2
Destreza 3D: Reparar 4D, Conducir 3D (Coche y Moto 4D), Armas de fuego 3D+2
Fuerza 3D: Resistencia 3D+2
Conocimientos 2D: Medicina 2D (Primeros auxilios 3D)
Percepción 3D: Buscar 3D, Callejeo 4D
Presencia 3D: Intimidar 3D, Empatía 3D, Voluntad 3D

Movimiento: 6
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 7
Defensa: 9

Equipo:

- Pistola Sig Sauer P220 de 9mm con 2 cargadores.
- Porra policial, linterna, esposas, chaleco antibalas blando.

EL SUPERVIVIENTE

De camino a la central verán la luz de una linterna que se aproxima. Al acercarse verán a un soldado malherido que se acerca a ellos. El hombre está claramente traumatizado y presenta una herida en el costado que parece una enorme quemadura. Al verlos les apuntará con una pistola y les gritará que se tiren al suelo. Pueden intentar calmarlo mediante una tirada de Persuasión o Liderar de dificultad 12.

Si no consiguen calmarlo, tendrán que correr, dado que parece muy alterado. Si alguno de los jugadores hace un gesto brusco o se muestran amenazantes, el soldado disparará (con una habilidad de 2D debido a las heridas).

Si hiere a algún personaje (daño 3D), el soldado se dará cuenta de su error y, en un último atisbo de desesperación, se pegará un tiro en la cabeza. Si esto ocurre, los personajes deberán hacer una tirada de Estrés contra una dificultad de 4D6.

Si consiguen calmarlo, el soldado se presentará como el cabo Boutens y les explicará lo ocurrido:

-Es un infierno... La nave cayó del cielo estrellándose contra el edificio principal. De ahí salieron esos bastardos y empezaron a acabar con todos. Un pelotón intentó seguirlos hacia los reactivos, pero una explosión los mató a todos -solloza unos instantes, hasta que se recompone-. Luego, uno de esos gigantes se abalanzó contra nosotros y... -es incapaz de continuar; se derrumba, sollozando.

El soldado no dará mucha más información de interés, se sentará en el suelo y se hará un ovillo. Si le convencen, les dará su arma, una pistola Glock 17 con 7 balas en el cargador.

SALVANDO SU PROPIO CULO (2)

En el caso de que hayan decidido no ayudar a Danny, los PJs se encontrarán en su salida de Cruas con una nave Chandra estrellada. En la penumbra observarán movimiento; hay supervivientes Chandra en los alrededores de la nave.

Lo más sensato debería ser intentar evitarla a toda costa y tratar de no ser detectados. Pueden intentar evadirse internándose en alguna urbanización o atravesando algún bosquecillo de la zona.

Cuando se sientan a salvo, describe cómo escuchan una explosión en la lejanía y ven un gran destello. Aunque es posible que no se vean afectados por la explosión, se verán afectados por la radiación, unos 0'4 Siervets / hora. Salir del área de efecto les llevará unas tres horas a pie o una hora en bicicleta; la exposición posiblemente les reserve una muerte lenta y dolorosa.

LLEGADA A LA CENTRAL

Cuando se aproximen a la central nuclear los personajes se percatarán que no se escucha un solo sonido. Pasarán entre varios vehículos militares con claros signos de combate. En el suelo encontrarán cascos, armas y casquillos. La valla del perímetro exterior de la central está abierta, y no hay nadie en el punto de control. La garita está igualmente vacía. Antes de entrar en la central, Danny les explicará lo que hay que hacer:

-Vale chicos, hay que ir detrás de esos edificios, detrás de los reactores. Hay dos zonas con muchas tuberías, una en la zona norte y otra en la zona sur. Allí hay que buscar una válvula de color rojo. Hay que abrir la válvula hasta que la presión marque entre 4 y 5.

¿CUÁNTO FALTA PARA LA GRAN EXPLOSIÓN?

Como podrás observar, en ningún momento se indica cuanto tiempo falta para que se produzca la explosión. Esto se debe a que la intención es que sea todo muy cinematográfico, es decir, que consigan activar los sistemas de emergencia poco antes de que se produzca el punto de no retorno. Eso no quita a que el DJ les informe del tiempo que les queda de una manera aproximada. De hecho, se anima a que este les achuche si se entretienen mucho o tardan demasiado en tomar una decisión. Es una situación de vida o muerte; la duda se recompensa con la muerte.

Si avanzan por la carretera, pasarán por una gran zona de parking hasta un edificio de un par de plantas que Danny señala como el lugar donde se encuentran las oficinas y la cafetería. Verán que en el centro hay empotrado un enorme aparato alargado que emite tenues luces verdosas. Los personajes lo han visto anteriormente en fotografías o en la televisión, es una nave Chandra. Está bastante dañada por el impacto, pero aún parece tener energía.

Al aproximarse a los edificios, verán signos de explosiones y algunos cadáveres repartidos por toda la entrada. Si investigan un poco, verán que la mayoría de los muertos son militares aunque también se pueden distinguir algunos trabajadores. Esto provocará 2D de Estrés en los personajes. Danny parecerá muy afectado y si le preguntan dirá reconocer a

algunas de las víctimas. Si le consultan por la presencia de los militares, Danny les dirá que el gobierno ordenó reforzar todas las instalaciones estratégicas con unidades militares, pero parece que no ha sido suficiente.

Si los personajes sospechan que aún puedan quedar Chandra en la zona, pueden decidir coger algunas armas, encontrarán al menos cuatro de fusiles de asalto H&K G36 cada uno con más o menos medio cargador (entre doce y quince balas cada uno).

ESCOGIENDO UN CAMINO

Aquí los jugadores pueden tomar varios caminos, bien ir por el camino más directo que se acerca peligrosamente al edificio de oficinas o dar un rodeo.

Si toman la primera opción, cerca del edificio de oficinas, sentirán que están siendo vigilados. Mientras recorren el parking, verán como una sombra se mueve entre los vehículos, siguiendo sus pasos. Se trata de un Piloto Chandra y dos Soldados Chandra. El piloto se encuentra Herido y los dos soldados se encuentran Herido grave. Sin embargo, tienen órdenes de acabar con la resistencia humana, así que están siguiendo a los personajes para tratar de tenderles una emboscada. Puedes jugar un poco al gato y al ratón en el parking con tiradas enfrentadas de Discreción (por los Chandra) contra el Buscar de los personajes. Si los Chandra son descubiertos o los personajes se dirigen al edificio de oficinas, los primeros atacarán. Los Chandra dispararán primero a los personajes que representan una mayor amenaza, es decir a aquellos que vayan armados. Si huyen durante el tiroteo, o incluso si los personajes ven que están siendo seguidos y deciden escapar, los alienígenas no les perseguirán. Por desgracia habrán puesto en alerta a todos los efectivos Chandra de la zona.

Una patrulla Chandra (formada por un Soldado Chandra y dos Perros de presa Chandra) les seguirá el rastro. Podrán darse cuenta de la trampa con una tirada de Percepción de dificultad 18. Si la superan, verán a los perros y al soldado acecharles en la azotea del edificio más cercano; en ese caso podrán anticiparse a sus movimientos. Si no son capaces de ver la emboscada, los perros saltarán desde el te-

jado de un edificio cercano, cortando el paso de los personajes, mientras que el soldado, desde la azotea, abrirá fuego con su pistola sobre el grupo. Los perros comenzarán a dar vueltas en círculos, acechándoles, tratando de que alguno de ellos se separe para atacarlo y arrastrarlo a algún lugar donde acabar con él.

La superioridad Chandra se hará patente desde primer momento, por lo que los personajes harían bien en tratar de ganar distancia. Los Chandra serán despiadados y, si los personajes no se andan con cuidado, irán acabando uno a uno con ellos.

SOLDADOS CHANDRA

Agilidad 4D: *Esquivar 4D, Armas cuerpo a cuerpo 5D, Pelea 5D*
 Destreza 4D: *Armas de fuego 5D (Disruptores Chandra, 5D+1)*
 Fuerza 5D: *Resistencia 5D, Levantar 5D*
 Conocimientos 2D
 Percepción 5D
 Presencia 2D: *Voluntad 4D, Intimidación 4D*

Movimiento: 5
 Bonificación al daño: 3D (*Garras*)
 Resistencia al daño: 2D+9
 Defensa: 11

Habilidades especiales:

- *Visión en la oscuridad:* El Soldado 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)*

PILOTO CHANDRA

Agilidad 4D: *Esquivar 4D*
 Destreza 5D: *Armas de fuego 5D, Pilotar 5D (Naves Chandra 7D)*
 Fuerza 2D: *Resistencia 3D*
 Conocimientos 2D: *Electrónica 4D, Informática 4D*
 Percepción 5D: *Buscar 5D, Orientación 6D*
 Presencia 2D: *Voluntad 4D*

Movimiento: 6
 Bonificación al daño: 1D
 Resistencia al daño: 2D+6
 Defensa: 11

Habilidades especiales:

- *Visión en la oscuridad:* El Piloto 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.



EL ÚLTIMO GUARDIÁN

Cuando estén llegando a los edificios pasarán por una zona intrincada llena de tuberías, grupos electrógenos, alternadores, bombas y válvulas. Y de pronto, verán aproximarse la sombra de algo descomunal que se mueve lentamente en la oscuridad. Se trata de un Goliath Chandra, herido, que patrulla la zona. El DJ puede requerir una tirada de Discreción contra la Percepción del alienígena para evitar ser detectados. Ten en cuenta la disposición de la zona, con tuberías y válvulas emergiendo de todas partes, a la hora de que los personajes puedan buscar escondites. Además, el alienígena se encuentra en estado de Herido (aplica las penalizaciones correspondientes).

Los PJs pueden quedar impactados al ver al Goliath, por lo que recibirán 2D de Estrés. Ten en cuenta que si alguno de ellos hace ruido, atraerá inmediatamente la atención de la criatura. En cualquier caso, si el Goliath les detecta, avanzará rápidamente hacia ellos, ya que está desarmado. Por fortuna está Herido, no tiene su arma de fuego operativa y una fea herida en la pierna hace que su movimiento se vea reducido.

Lo más probable es que se inicie una persecución entre los personajes y el Goliath. El Goliath no se detendrá ante nada, derribando tuberías y arrancando válvulas en su carrera.

Quedarse a luchar contra el Goliath es un auténtico suicidio. Sin embargo, los personajes pueden tratar de tenderle alguna trampa. Algunas de las tuberías de la zona conducen vapor a altas temperaturas o agua a presión. Si son astutos, podrán conseguir que la criatura rompa la tubería equivocada y acabe escaldado al vapor o empujado por el agua a presión, que a pesar de su fuerza lo derribará y lanzará lejos. Otorga a los PJs poco tiempo para pensar: ¡están siendo perseguidos! Se muy descriptivo en la persecución pero mete prisa a los jugadores. Si dudan, serán aplastados. Mantenlos en movimiento. Correr entre las tuberías requiere una tirada de Contorsionismo contra una dificultad de 12, y fallar por más de 8 quiere decir que el personaje queda atrapado entre estas.

Una de las ideas que puede tener el grupo es separarse. Si lo hacen, el Goliath comenzará a perseguir a uno de ellos, pudiendo seleccionarlo al azar o eligiendo a ese jugador puñetero

que ha incordiado durante la partida. Es posible también que alguno de ellos decida atraer al Goliath mientras el resto trata de completar su misión, y en ese caso lo perseguirá a él.

Esta escena puede ser un final explosivo, con algunos personajes tratando de distraer a la criatura mientras el resto avanza como puede hacia las válvulas.

GOLIATH CHANDRA HERIDO

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

Sufre un -1 a todas las acciones por estar herido

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)**

VÁLVULA DE SEGURIDAD 1

Tras sortear o desembarazarse del Goliath, llegarán a la primera válvula de seguridad. Esta se encuentra al final de un laberinto de tuberías y cables. Se percatarán que algunas de las tuberías están rotas y retorcidas, y que emiten vapor, haciendo peligroso el acercarse a la válvula que se encuentra al fondo. Conseguir llegar hasta esta sin quemarse puede requerir una tirada de Contorsionismo de dificultad 12. El personaje recibirá 1D de daño por cada categoría de fracaso en caso de fallar la tirada. Abrir la válvula necesita una tirada de Fuerza de dificultad 12. Una vez que abran la válvula 1, deberán ir hacia la siguiente válvula.

Para ello deberán andar por una carretera que apenas les ofrece cobertura ni lugar alguno donde esconderse.

VÁLVULA DE SEGURIDAD 2

Cuando lleguen ante la válvula verán que la manivela está atrancada. Deberán realizar una tirada de Fuerza contra una dificultad de 20 para moverla. La dificultad disminuirá en 2 por cada turno en que lo intenten. Una vez la activen deberán salir de la Central. Una opción es lanzarse al río y dejar que la corriente les lleve, pero el agua estará a unos 2°C, por lo que los personajes podrían entrar en un estado de hipotermia. La otra opción es volver sobre sus pasos e intentar escapar por alguna de las salidas.

¿DEMASIADO FÁCIL? VAMOS A COMPLI-CARLO UN POQUITO...

En esta parte, el Director de Juego puede incrementar aún más la tensión indicando que la válvula está atrancada, la manivela ha sido inutilizada o la tubería de uno de los reactores ha sido destruida. Si Danny aún está con ellos, les indicará que hay una última opción.

Si Danny se ha separado del grupo, deberán buscarlo; pueden encontrarlo malherido o a punto de morir en alguna zona cercana (pueden intentar estabilizarlo aunque a primera vista parece tener varios derrames internos y en el tórax presenta un profundo corte, por lo que la dificultad para estabilizarle será de 30). Les indicará la última opción que les queda, una medida desesperada, una acción realmente suicida:

-¡Uno de vosotros debe entrar en la sala de control, en el edificio central, y buscar la válvula que abre el paso de agua desde los reactores ya inundados a los otros dos reactores! ¡Está pasando los generadores, a la izquierda hay unas escaleras! ¡Arriba se encuentra la sala de control! ¡Buscad una palanca naranja con franjas rojas!

Dentro del edificio central, se pueden ver acechados por un Soldado o un Obrero Chandra, obligando a que alguno de los personajes contenga la amenaza mientras rápidamente otro corre hacia la sala de control. El DJ puede solicitar alguna tirada de Percepción contra una dificultad de 18 para encontrar rápidamente la sala de control y saber dónde se encuentra la palanca que abre la válvula de paso. Una vez accione la palanca, se activará el sistema de llenado del reactor y se detendrá el sobrecalentamiento de este.

EPÍLOGO

Con las válvulas abiertas, la central está a salvo y habrán evitado la tragedia, de fondo se escucha el sonido de helicópteros. Los focos iluminan la central y un grupo de militares se desplegará en la zona.

-¡Conserven la calma! ¡Hemos venido a sacarles de aquí! ¿Están bien?

El equipo de Global Defense ha venido a estabilizar la central y desplegarán un equipo que se hará cargo de la situación. Los PJs serán llevados a un helicóptero, donde serán atendidos por un médico y evacuados. Sin su intervención se habría producido una catástrofe; ahora son héroes.

El director de juego debería otorgar Puntos de Personaje y dejar que los personajes reciban atención médica especializada mientras esperan a la siguiente aventura.

MISSION FILES

OPERACIÓN ESTRELLA CAÍDA

Tipo de aventura: *Survival Horror*
Destinada a: *Global Defense*

SINOPSIS

Uno de los inquisidores Chandra de mayor estatus, Koym'r, ha sentido interés por las investigaciones sobre la litopanspermia realizadas por los humanos. La investigación más avanzada se encuentra en el Departamento de Ecología y Biología evolutiva de la Universidad de Princeton, en Nueva Jersey, EE UU.

Koym'r cree que esta teoría puede tener relación con la llegada del Primer Pueblo a la Tierra y desea comparar esta investigación con sus propios datos. Subestimando las fuerzas humanas, solo con su escolta personal, se presenta en la universidad en busca de respuestas, causando el caos total en el campus.

Los personajes, que se encontraban en un acto en Nueva York, son trasladados a la zona y se les encarga hacer frente a la amenaza. Durante el asalto, Koym'r es abatido en una explosión que también hiere al equipo de personajes; es trasladado para su estudio a la base Rainbow.

Allí, su cuerpo se reanima y envía una señal de SOS a la nave nodriza Chandra. Siendo un alto mando de su estructura, los Chandra envían una poderosa fuerza de ataque en su busca. Mientras, el Inquisidor escapa, sembrando el caos en la base. Los personajes, que se recuperaban de sus heridas en el hospital de la base, son los encargados de tratar de destruirlo antes de que cause más daños... Y justo en ese momento comienza el ataque a la base y cambian sus prioridades: tratar de sobrevivir y salvar a sus compañeros.

"Operación Estrella Caída" es una aventura muy dura, donde los personajes posiblemente se vean desbordados por los acontecimientos; de hecho, no tiene unas condiciones de victoria reales más allá de seguir vivos cuando el humo de las explosiones se disipe. Es decir, y esto es MUY importante: no hay posibilidad de que los personajes logren evitar el ataque y la destrucción de la base Rainbow.

Esto no significa que los personajes sean simples marionetas en manos del DJ, deberán tomar decisiones y asumir sus consecuencias en un momento crítico.

Esta aventura es, además parte de la campaña Paradox, que se inició en el manual

básico de *First Contact: XCorps*, siendo este el tercer episodio de la misma tras "Operación Trueno Lejano" y "Operación Jaque al Rey". Puede jugarse de forma independiente o ser encajada en el marco de otra campaña, aunque las consecuencias de esta aventura pueden modificar todo el escenario de juego.

RÉQUIEM

11 DE FEBRERO.

Los personajes se encuentran en Central Park, vestidos de gala, rindiendo homenaje a los compañeros caídos en el ataque sufrido dos días atrás. Son parte del pelotón funerario, que entregará simbólicamente una bandera del país de cada uno de los soldados caídos a sus familias. Puede que a los personajes no les haga demasiada gracia, pero han recibido órdenes directas del comandante Ronald Wembley de LOGCOM (al que ya conocen si jugaron "Operación Jaque al Rey"), encargado de relaciones públicas, protocolo y prensa de Global Defense. El evento es emotivo y puede serlo aún más si los personajes conocían a alguno de los caídos.

Los personajes, junto con otras 1.500 personas, se encuentran en el Delacorte Theater Box, un auditorio al aire libre en el corazón de central Park. Casi 10.000 personas se agolpan en el exterior, donde se han instalado pantallas gigantes para poder seguir el acto. En primera fila, los políticos acaparan los flases de los periodistas, robándoles el protagonismo a las familias de los caídos. El consejero Cabbord representa a Global Defense junto con el comandante Wembley. Tras un breve discurso del alcalde de Nueva York, la filarmónica de la ciudad toca el Réquiem de Mozart. De pronto, los teléfonos de políticos y funcionarios de alto nivel comienzan a sonar. Se produce cierto caos entre los altos cargos; el alcalde llama finalmente a la calma por megafonía mientras Wembley corre hacia los personajes.

-Se ha producido una situación de emergencia en el campus de Princeton. Hace unos minutos, una única nave con un pequeño grupo Chandra ha aterrizado en la universidad. Somos los más cercanos, así que vamos a responder.

Desde la megafonía se anuncia la situación; hay algunas escenas de pánico. Wembley conduce a los personajes hasta la Gran Pradera, donde hay dos helicópteros Black

Hawk con un pequeño retén de LOGCOM. Los personajes pueden equiparse mientras que Wembley les da más información.

-Una Lunaspis ha aterrizado en el campo de deportes y han desembarcado al menos dos de esos Goliaths. La información que nos llega es muy confusa. El helicóptero les trasladará allí en menos de treinta minutos. La policía local está acordando la zona, pero tienen órdenes de no actuar. La persona al mando es la capitana Powel, de la policía del campus.

En unas cajas de equipo que encontrarán en el helicóptero cada personaje podrá equiparse con este equipo:

- Pistola Sig Sauer P226.
- Cuatro cargadores de 9mm de munición antiblindaje.
- Fusil de asalto Colt M-4 con Red Dot.
- Cuatro cargadores de munición convencional de 5,56.
- Dos granadas de Fragmentación.
- Dos granadas Flashbang.
- Dos granadas de Iluminación.
- Chaleco de Kevlar (tipo Duro).
- Casco de Kevlar (tipo Duro).
- Chaleco portaequipo.
- Cuchillo de combate.
- Gafas de visión nocturna por iluminación activa por infrarrojos.
- Comunicaciones militares con laringófono.

Además, el grupo dispone de los siguientes elementos:

- Ametralladora de apoyo FN-M-240 con bípode plegable y cinta de 200 balas.
- Fusil de francotirador Barret M82A2 con dos cargadores de munición 12,7 x 99 OTAN.

Debido a la situación, no es posible pedir más material. Mientras se equipan a toda velocidad, el helicóptero Black Hawk despega y se dirige al sur, hacia Nueva Jersey, al campus de Princeton.



LLEGADA AL CAMPUS

Los personajes aterrizarán media hora más tarde en las inmediaciones de Princeton. Hay unidades tácticas de la policía acordonando la zona, impidiendo que los estudiantes, los curiosos y la misma prensa accedan. El campus es enorme y se hace difícil evacuar y acordonar un área tan extensa.

Amanda Powell es la capitana al mando de la policía del campus. Ha conseguido evacuar a casi todos los estudiantes, aunque no sabe cuántos pueden quedar en el Guyot Hall. A la llegada de los personajes, saluda y les informa de la situación, desplegando un mapa sobre el capó de un coche patrulla.

La información que les facilita es la siguiente:

- Los alienígenas han dejado la nave, rodeada de un vallado perimetral y han paseado, abriendo fuego sobre los policías del campus que se cruzaron en su camino, hasta el edificio Guyot.
- Se han producido cinco bajas en los cua-

renta minutos que dura el ataque: tres policías del campus, un alumno y un profesor.

- Uno de los alienígenas viste forma diferente, lleva una capa oscura (sí, una capa, como en las películas).
- Hay al menos media docena de perros de presa, y dos Goliaths con él. Los perros de presa son descomunales, nunca habían visto nada así.
- Los alienígenas permanecen en el interior del edificio Guyot.
- Las cámaras de seguridad del edificio no funcionan y es imposible saber desde fuera dónde se encuentran. El caos que se ha producido hace difícil saber la cantidad de estudiantes, profesores y personal administrativo que continúan en el interior del edificio.
- Los alienígenas han minimizado los daños. De hecho, Powell se muestra confundida y comenta que los alienígenas no parecen interesados en matar; solo abrieron fuego contra la policía del campus cuando estos se cruzaron en su camino, siendo las otras víctimas daños colaterales.

LA POLICÍA DEL CAMPUS

El Departamento de Seguridad pública y Oficiales jurados, conocido más comúnmente como "la policía del campus", tiene jurisdicción para perseguir e investigar delitos en el estado de Nueva Jersey, y más concretamente,

en el campus. Estos oficiales no van armados y muchos de ellos patrullan el lugar en bicicleta.

Los personajes reciben una llamada del Alto Mando con instrucciones precisas; su prioridad es asaltar el Guyot y tratar de evacuar a los civiles que queden en el interior, la Guardia Nacional se encuentra de camino y se harán cargo de la nave Lunaspis.

ASALTANDO EL GUYOT

En esta primera parte de la aventura, los personajes creerán que se trata de una misión rutinaria con la presencia de un objetivo prioritario (el Chandra con capa, desde luego, es algo que no se ha visto antes). El jefe de la policía del campus les comunica que es probable que aún haya personal civil en el interior del edificio, por lo que deben tener cuidado con el uso de explosivos y armas de alta potencia. Déjales estudiar los planos del edificio Guyot, elegir un punto de entrada y asaltar el lugar. Puedes incluir alguna de las siguientes escenas (depende de cuánto quieras complicar la aventura).

MASTINES EN EL ATRIO

El atrio del edificio Guyot posee una amplia zona de exposición con un esqueleto de allosaurus como pieza central. El inmenso fósil de dinosaurio está rodeado por vitrinas con otras piezas, incluyendo impresionantes esqueletos de varios tigres diente de sable. No hay electricidad y la poca luz que entra lo hace a través de las escasas ventanas, dejando el interior en la semipenumbra.

Cuando los personajes atraviesen la sala, es posible que sean detectados por unos seis enormes Mastines Chandra, parte de la escolta personal de Koym'r. Los mastines están de guardia para evitar que Koym'r sea molestado. Si los personajes quieren entrar con sigilo, deben superar a los vigilantes en una tirada enfrentada (Discreción contra Percepción). Si los personajes ganan, sorprenden a los enormes perros curioseando en el salón principal.

Si son los mastines los que ganan, estos evalúan rápidamente al equipo y usan su gran agilidad y la cobertura que da el mobiliario para esquivar mientras se acercan en círculos al personaje que parezca más débil o con menor cadencia de fuego. Cuando estén lo suficientemente cerca tratarán de arrojarlo sobre él y arrastrarlo lejos, para rematarlo. Esta escena puede ser muy cinematográfica,

con las vitrinas destrozadas y las estanterías llenas de libros haciéndose pedazos mientras los personajes tratan de abatir a las bestias.

MASTINES CHANDRA

Agilidad 6D: *Discreción 6D, Esquivar 7D, Pelea 7D, Saltar 6D*
 Destreza 4D
 Fuerza 6D: *Resistencia 7D, Correr 7D*
 Conocimientos 0D
 Percepción 7D: *Buscar 8D, Rastrear 10D, Supervivencia 7D*
 Presencia 4D: *Voluntad 4D, Intimidación 6D*

Movimiento: 14
 Bonificación al daño: 4D (*Mordiendo +2D*)
 Resistencia al daño: 3D+10
 Defensa: 14

Habilidades especiales:

- *Visión en la oscuridad: El Mastín Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.*
- *Control de feromonas: El Mastín Chandra identifica a sus amos Chandra por las feromonas que emiten y se vuelven dóciles y obedientes a las órdenes.*
- *Sistema inmune mejorado: Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.*

VENENO NEUROTÓXICO DE MASTÍN CHANDRA
 Vector: *Sanguíneo (Inoculado por las púas del lomo).*

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.*

SUPERVIVIENTES

Con los mastines abatidos, los personajes encuentran una superviviente: una alumna llamada Suzanne que se encuentra escondida en un armario de mantenimiento. Sale con los brazos en alto, gritando:

-¡No disparen! ¡Soy humana!

Suzanne hace caso a todas las instrucciones del grupo y, si se le pide, se identifica con su carnet de estudiante. Ha presenciado lo sucedido en el edificio, por lo que puede suministrar información valiosa a los PJs:

- El Chandra de la capa parecía el jefe, los demás lo rodeaban.
- Al entrar en el edificio, los perros gruñeron y espantaron a la gente, pero no hicieron esfuerzo por matar ni perseguir a nadie.
- El líder estuvo un rato observando los esqueletos y después se dirigió con su escolta a las escaleras, hacia el nivel inferior.
- Los perros se quedaron de guardia y no se atrevía a salir.
- En el aula magna, en el sótano, se estaba celebrando un seminario sobre el origen de la vida. Ella estaba fuera llamando por teléfono, por eso pudo esconderse cuando todo empezó, pero nadie más del seminario ha salido.

El encuentro con Suzanne está pensado para dirigir a los personajes hacia el sótano y que no pierdan demasiado tiempo rastreando todo el edificio o dispersándose por el piso superior. Si los personajes han jugado "Operación Jaque al Rey", puede que desconfíen de ella y crean que está llevándoles a una trampa o haciéndoles perder el tiempo. No obstante, Powell está ahí para recordarles que su misión es evacuar a los civiles y, si hay posibilidades de que se encuentren en el aula magna, deben dirigirse ahí inmediatamente.

El resto del edificio está vacío. Si quieres, incluye alumnos escondidos, personal de mantenimiento o profesores encerrados en las aulas, que pueden confirmar parte de la información de Suzanne. De este modo, tarde o temprano decidirán asaltar el aula magna; ahí comenzarán los problemas de verdad.

EL AULA MAGNA

Los Chandra mantienen como rehenes a setenta y seis alumnos y dos profesores en el aula magna. El lugar posee una gigantesca grada, pupitres de madera y asientos forrados; en las pizarras hay diagramas sobre el origen de la vida en la Tierra.

El lugar está totalmente a oscuras. Dos enormes Goliaths vigilan a los incrédulos rehenes, que permanecen agachados en el suelo, entre los asientos. Los Goliaths tienen órdenes de no causar daño a los rehenes, a los que usan para asegurarse que las fuerzas humanas no usen explosivos o potencia de fuego excesiva. Abatir a dos Goliaths sin poder causar daños colaterales puede ser una pesadilla táctica para algunos grupos de personajes.

Si los personajes tratan de atraer a los Goliaths al exterior para así abatirlos sin correr riesgos, solo uno de ellos abandonará su posición. El otro se quedará en aula magna cubriendo la entrada al despacho A11, donde se guardan los archivos de los estudios medioambientales sobre la teoría de la panspermia.

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)**

En dicho despacho, un frenético Koym'r estudia decenas de archivos físicos y copia los archivos digitales en un pequeño soporte físico con el aspecto de un disco de color azulado que cabe en la palma de la mano.

LA EXPLOSIÓN

Cuando el último de los Goliaths sea abatido, al caer detona una granada conectada mediante la red neural a sus constantes vitales. Esta explosión puede dañar a los personajes

gravemente si estaban cerca. Si se encontraban a cierta distancia, los pupitres y otros materiales servirán como una estructura con 2D de Resistencia (que se añaden a su propia Resistencia al daño). Por si esto no fuera ya suficiente, la explosión daña algunos pilares del edificio y hace que parte del inmueble se derrumbe sobre ellos, atrapándolos; esta situación que puede generarles 4D de Estrés. Asegúrate de narrar el horror de ser atrapados por los cascotes, la oscuridad, la asfixia, los gritos de los heridos...

UN PRISIONERO PELIGROSO

TRASLADO

Los equipos de rescate sacan a los personajes unos minutos más tarde. Tras la agonía se hace la luz; primero ven a los bomberos haciéndoles gestos y usando una linterna para comprobar la reacción de sus pupilas. La luz les daña los ojos en un primer momento, pero poco después se acostumbran y recuperan la audición y el habla. De fondo escuchan los gritos de los otros supervivientes y de los miembros de rescate tratando de dar instrucciones o de indicar cuando han encontrado un cuerpo. El grupo de bomberos se ha abierto paso casi con sus manos para sacarlos y los equipos sanitarios, que poseen un helicóptero Black Hawk medicalizado de EVASAN, están llegando. Los personajes son inmovilizados por si tuvieran daños internos, se les da oxígeno y tratamiento de emergencia en caso de necesitarlo, y acto seguido son evacuados en camilla. Los que estén conscientes ven las camillas de sus compañeros llegar junto a un helicóptero de EVASAN. De pronto, antes de su embarque, contemplan como un grupo de soldados con emblemas de STRATCOM embarcan una camilla con un cuerpo en una bolsa de plástico negro para cadáveres, la cremallera, mal cerrada, deja entrever una mano de un Chandra... Ese es un momento excelente para que los calmantes hagan efecto y la escena se funda en negro.

Lo que los personajes no saben es que Koym'r, el Inquisidor Chandra que creen muerto, se encuentra en realidad en animación suspendida voluntaria (véase el apartado de "Psiónica"), con lo que ha evitado morir asfixiado bajo los escombros del Guyot. Pronto despertará y comenzará su venganza.

EL HOSPITAL DE RAINBOW

Los personajes despiertan unas horas más tarde en un hospital. Están en bata, en la unidad de vigilancia intensiva, atendidos por un enfermero y una doctora con emblemas de SANICOM en sus batas blancas. Si los PJs habían sido heridos, los primeros auxilios y el tratamiento médico han eliminado hasta 2 niveles de sus heridas. Tienen puesta una vía con calmantes que además elimina durante las siguientes cuatro horas hasta 1D de penalizaciones por las heridas que aún pudieran tener. Los personajes están heridos, pero posiblemente operativos. Les han dado puntos, vendado las heridas y limpiado.

La doctora, una mujer de unos 40 años, con cabello cano y gafas, se presenta como la comandante Drahoslava Jellinek, aunque sonríe y pide que la llamen simplemente Dora, para abreviar. Les hace algunas preguntas sobre cómo se encuentran y lo que recuerdan, mostrándose agradable, aunque les ordena con firmeza permanecer en cama. El enfermero, un bien parecido afroamericano llamado Ayana, procura que estén cómodos. Los personajes pueden pedirles información, siempre y cuando no se sobreexciten con la misma:

- Están en el hospital de la base Rainbow, en Las Rocas.
- La explosión acabó con el último Chandra, que parecía ser el líder. Se trata de un tipo de Chandra que no se había visto antes, así que han traído el cuerpo a la base para comenzar su estudio.
- La Guardia Nacional derribó la nave Chandra cuando trataba de escapar tras la explosión del Guyot Hall.
- La misión de rescate acabó en desastre. Hay cuarenta y dos muertos entre alumnos y profesores.



Una vez han terminado de preguntar, la doctora les informa que deberán permanecer en vigilancia intensiva al menos veinticuatro horas más, aunque les va a trasladar a habitaciones separadas para que tengan algo más de intimidad y puedan reposar.

Sin embargo, no van a tener mucho tiempo para descansar. Apenas han terminado de conversar, las luces se apagan y saltan las luces de emergencia. La doctora sale a hacer unas comprobaciones, pero vuelve a la carrera apenas segundos después:

-Lo siento, me temo que tengo que darles el alta inmediata. Tenemos problemas...

DOCTORA DRAHOSLAVA JELLINEK

Agilidad 2D
Destreza 3D: Conducir 3D, Armas de Fuego 3D
Fuerza 2D: Correr 2D
Conocimiento 4D: Erudición 5D Informática 4D, Medicina 6D
Percepción 3D: Investigación 3D, Buscar 3D
Presencia 3D: Empatía 3D, Voluntad 4D

Movimiento: 4
Bonificación al Daño: 1D
Resistencia al Daño: 6
Defensa: 9

ENFERMERO AYANA

Agilidad 2D
Destreza 2D: Conducir 3D, Armas de Fuego 2D
Fuerza 2D: Correr 2D
Conocimiento 3D: Erudición 3D Informática 4D, Medicina 4D
Percepción 2D
Presencia 3D: Empatía 4D

Movimiento: 4
Bonificación al Daño: 1D
Resistencia al Daño: 6
Defensa: 9

KOYM'R DESPIERTA

Mientras los personajes eran atendidos y justo antes de que empezara la autopsia de Koym'r, este se ha reanimado y, tras asesinar a los científicos que iban a participar en la operación, ha escapado de su confinamiento. Koym'r ha controlado mentalmente a un oficial y ha conseguido que este mande un mensaje codificado a través de un satélite, una señal de S.O.S. que los Chandra ya han detectado. En el Arca, varias naves de asalto se preparan para atacar las coordenadas y tratar de rescatar a Koym'r. El Inquisidor, por su parte, ha saboteado el sistema energético y ha sellado la zona del hospital para ganar tiempo.

La doctora no sabe demasiado, y tan solo puede informar a los PJs de que el Chandra que cayó en el Guyot no estaba muerto, pues ha escapado del laboratorio por su propio pie y ahora mismo se encuentra en paradero desconocido dentro de la base.

KOYM'R, GRAN INQUISIDOR CHANDRA

Agilidad 6D: *Discreción* 7D, *Esquivar* 6D, *Armas cuerpo a cuerpo* 6D, *Pelea* 7D
 Destreza 6D: *Armas de fuego* 7D (*Disruptores Chandra*, 8D+1)
 Fuerza 5D: *Resistencia* 5D, *Levantar* 5D
 Conocimientos 9D: *Erudición* 9D, *Informática* 9D, *Seguridad* 9D
 Percepción 6D: *Buscar* 6D, *Supervivencia* 6D, *Investigación* 6D
 Presencia 8D: *Empatía* 8D, *Intimidar* 8D, *Liderar* 8D, *Voluntad* 8D
 Psiónica 5D: *Anulación mental* 5D, *Ataque mental* 5D, *Biocontrol* 6D, *Biolocalización* 5D, *Control mental* 6D, *Defensa mental* 6D, *Vinculación* 6D

Koym'r comienza en estado de Herido grave, pero gracias a su poder de Biocontrol, ignora la penalización por heridas.

Movimiento: 11
 Bonificación al daño: 3D
 Resistencia al daño: 2D+9
 Defensa: 13

Habilidades especiales:

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

Las luces de la sala parpadean como si estuvieran parcialmente fundidas. Si se asoman a la puerta, ven las luces del pasillo titilar de igual modo, pero no escuchan ni ven nada anormal. No hay ningún oficial al mando, ni son capaces de contactar con nadie, por lo que los PJs tendrán que decidir qué hacer; según cómo actúen, la situación puede desarrollarse de una u otra forma.

La doctora Jellinek les acompañará en la decisión que tomen, no lleva armas y reconoce que tampoco es hábil con ellas, aunque les ayudará en lo que pueda.

Las opciones más probables son que los PJs decidan dar caza a Koym'r, atrincherarse en la zona donde están o escapar de la zona del hospital. Obviamente no tienen su equipo con ellos, lo que complica más la situación.

Ten presente que esta parte de la aventura es bastante abierta; nosotros damos algunas indicaciones, pero no te sientas atado por ellas y permite que la historia se desarrolle sola. Si los PJs abaten al Inquisidor Chandra o si consideras que se ha llegado a un punto muerto, pasa a la escena "El Ataque".

¿DÓNDE SITUÓ A KOYM'R AL INICIO DE LA PERSECUCIÓN?

Lo más indicado es situar a Koym'r en algún lugar donde pueda dejar pistas que los PJs encuentren para que les motive a perseguir al Inquisidor.

No obstante, evita colocarlo demasiado cerca para alargar la persecución y elevar la tensión, y asimismo evita colocarlo demasiado lejos, para que tengan alguna oportunidad de alcanzarlo.

Koym'r es un oponente formidable, pero solo desea escapar y evitará la confrontación directa. Pese a sus capacidades es mortal y puede acabar muerto bajo el tiro certero de algún personaje.

Teme poco a la humanidad y a su tecnología, pero por otro lado cree que su vida es más importante que la del resto de miembros de su raza, y lo la arriesgará salvo que sea necesario.

LA CAZA

EL GATO Y EL RATÓN

Si los personajes deciden rastrear y buscar a Koym'r, debes tener en cuenta las siguientes indicaciones. El Inquisidor Chandra trata de evitar cualquier contacto y cualquier enfrentamiento: está cansado, herido y su objetivo es esperar a la caballería.

Se mueve siempre en silencio, no duda en usar a PJs y PNJs como escudos humanos, controla mentalmente a sus adversarios para hacer que luchen entre ellos y emplea, en definitiva, cualquier medio a su alcance para causar confusión, como colocar trampas, dejar pistas falsas, etc. No lo plantees como un enfrentamiento directo, pues se trata de un ser muy inteligente; prefiere no matar a sus enemigos, sino herirlos de gravedad para que necesiten asistencia y ralenticen a sus perseguidores. En otras palabras, imagina que Koym'r es más peligroso que Rambo en medio del monte con un cuchillo. Pero esto no quiere decir que debas presentar un enemigo invencible: si la suerte, una buena estrategia o la combinación de ambas ponen en jaque al Inquisidor, no dudes en permitir que los PJs lo derroten.

Respecto a los PJs, hazles caminar por lúgubres pasillos de un hospital en un bunker, solo iluminado con las luces de emergencia y con el sistema de ventilación cerrado, elevándose la temperatura hasta los 36°C. Pueden encontrar personal herido, restos de lucha... cualquier cosa que ayude a que la tensión sea palpable.

EL HOSPITAL

Los personajes comienzan en la zona del hospital y los laboratorios; concretamente se encuentran entre los niveles -4 a -6 de la base Rainbow. Estos tres niveles corresponden al hospital, laboratorios y morgue, y sala de máquinas (que incluye generadores de emergencia, compresores de aire, etc.). El personal militar en esta parte del complejo era mínimo, y los refuerzos van a tardar en llegar: las puertas de los ascensores y las escaleras que conducen a los pisos superiores están sellados con puertas de acero, los conductos de ventilación son demasiado estrechos como para permitir en paso de un ser humano y, para colmo, también han quedado sellados. El Inquisidor se asegura de esta manera de retrasar lo suficiente las fuerzas humanas como para permitir que llegue la operación de rescate Chandra.

Los PJs solo pueden moverse entre estos tres niveles. Se trata de instalaciones excavadas en la roca, con paredes de hormigón armado (obviamente sin ventanas), con suelos de loseta y falsos techos por los que discurren la ventilación y el cableado.

ALGUNAS ESCENAS POSIBLES

Mientras los personajes buscan a Koym'r puedes introducir diversos elementos y encuentros en el hospital. Al igual que en otras aventuras de *First Contact: XCorps*, estos encuentros son modulares y puedes incluir cualquier número de ellos y en el orden que te parezcan.

BUSCANDO ARMAS

Es posible que los personajes deseen armarse para buscar a Koym'r. Hay un armario de seguridad con armas en el control de seguridad del hospital, pero está cerrado con una combinación que los personajes desconocen. Abrirlo a la fuerza requiere una tirada de Forzar cerraduras con una dificultad de 24. Abrirlo usando una palanca o un objeto similar requiere una tirada de Fuerza con una dificultad de 30 (pueden colaborar varios personajes); esta última opción hará muchísimo ruido.

En el interior hay cuatro pistolas Sig Sauer P226 de 9mm, con doce cargadores de munición de 9mm convencional, dos escopetas Benelli M-4 militares y dos cajas de veinticuatro cartuchos de calibre 12. Este equipo se complementa con armas no letales: una pistola TASER Raysun X-1 y dos tonfas militares. Además, pueden encontrarse dos linternas y una pareja de *walkie talkies* cargados; debido a la estructura del complejo, con paredes muy gruesas, estos solo tienen cobertura en la misma planta.

Otra opción que tienen los personajes es aprovisionarse de alcohol, bisturíes y otros objetos punzantes en el control de enfermería; también pueden coger sedantes. El control de enfermería tiene una clave de cuatro dígitos que puede facilitarles la doctora Jellinek. Si esta ya no está con ellos, abrir la puerta del control requiere una tirada de Electrónica (dificultad 20) o echar la puerta abajo por pura fuerza bruta (una tirada de Fuerza de dificultad 22).

FALSO CONTACTO

Pide una tirada de Percepción con una dificultad de 12. Aquellos que la superan escuchan una puerta que se cierra en un pasillo cercano. No les resulta difícil localizar en uno de los pasillos un rastro de sangre, como si hubieran arrastrado un cuerpo, que se adentra hacia un cuarto de mantenimiento. Si los personajes penetran en este, se encuentran con un muchacho con uniforme de LOGCOM, de unos 18 años, que empuña una Beretta 92 y se encuentra muy nervioso. Con él hay una mujer con uniforme de LOGCOM (la especialista Tania Rodríguez) a la que han disparado a quemarropa; se encuentra en el suelo, desangrándose, en estado de Herido de muerte (lleva 2 minutos en dicho estado). El muchacho, un miembro de una unidad de mantenimiento llamado Pavel Durov, encañona a los personajes mientras les grita que no se acerquen.

Pavel formaba parte de una patrulla liderada por el teniente Rath de STRATCOM. Tuvieron la mala suerte de ser sorprendidos por Koym'r y este controló mentalmente a Rath. El oficial de STRATCOM disparó a su compañera, la especialista Rodríguez, y después abrió fuego contra Pavel. El muchacho se escondió y cuando se aseguró que su superior se había alejado, volvió a por su compañera. Inseguro de lo que está sucediendo, arrastró a su compañera a un cuarto de mantenimiento, donde sería más difícil sorprenderle; se hallaba a punto de realizarle primeros auxilios cuando los PJs aparecieron.

El joven soldado desconfía de todo el mundo en estos momentos. Los personajes pueden tratar de calmar a Pavel, aunque es difícil. Una tirada de Empatía con dificultad 14 les permite ver que el chico está acostumbrado a seguir órdenes, y que es justamente la falta de mando lo que le tiene desorientado. Si emplean Liderazgo para conseguir que entregue el arma, la dificultad es 18; si tratan de razonar con él o engañarle de algún modo, la dificultad será de 24. Tratar de intimidarlo es un error, ya que se sentirá acorralado y disparará; el tiroteo también será inevitable si los PJs fallan en sus tiradas para convencerlo por más de 8 puntos.

Si calman a Pavel, pueden atender a Rodríguez. Su mejor baza es trasladarla al quirófano del hospital. Si la doctora Jellinek sigue con ellos, es ella quien sugiere moverla, pues la gravedad de la herida no permite otra opción. Utiliza las reglas de "Volver de las puertas de la muerte" del manual básico de *First Contact: XCorps* si los personajes tratan de salvar la vida a Rodríguez.

Pavel está totalmente desmoralizado y no les será de mucha ayuda (se encuentra en estado de Conmocionado). Si le interrogan, contará lo sucedido de forma muy desordenada; todo ocurrió muy rápido y tampoco es que recuerde mucho más.

TRAMPAS

Koym'r ha preparado una trampa a sus perseguidores. Tras empapar un felpudo, ha conectado unos cables a un enchufe y al picaporte metálico.

Dentro de la habitación, en la que hay una pequeña pila, ha colocado un cubo metálico sobre el que gotea agua poco a poco. De este modo, el sonido atraerá a los personajes a su trampa. Con una tirada de Percepción de dificultad 12, los personajes escucharán un sonido levemente metálico que proviene de una habitación.

Permite una tirada de Percepción a los personajes con dificultad 15; si la superan, se percatan del felpudo encharcado. Incluso si se dan cuenta de ese detalle, es posible que no esperen una trampa e igualmente toquen el picaporte, sufriendo una descarga de 220V que causa 5D de daño.

Además, si un PJ recibe una herida superior a un Rasguño, queda paralizado por las contracciones musculares, siendo incapaz de alejarse o soltar la fuente eléctrica, por lo que seguirá sufriendo daño hasta que muera o alguien le golpee con suficiente fuerza como para separarlo (si los PJs lo agarran con las manos desnudas, es posible que también se electrocuten al conducir la energía de uno a otro). La habitación no contiene nada importante en su interior.

Otra de las trampas que puede colocar Koym'r es colocar junto a una puerta un barreño de lejía y una botella de aguafuerte abierta, de modo que al abrir la puerta se derribe el aguafuerte y se mezcle con la lejía, creando gas cloro. La mezcla, a temperatura ambiente, se convierte en un sofocante gas amarillo que inunda rápidamente las vías respiratorias de todos los presentes. El gas es un agente patógeno con las siguientes características:

GAS CLORO

Vector: Inhalación

Virulencia: 4D

Incubación: Inmediato en el momento de la exposición.



Efectos:

- *Leve (2 asaltos):* Quemazón intensa en los las vías respiratorias y picor en los ojos. El personaje queda Aturdido.
- *Grave (5 asaltos):* Irritación de las vías respiratorias, tos aguda y 2D de daño. El dolor deja Aturdido al personaje.
- *Agudo (10 asaltos):* Daños en las vías respiratorias, 4D de daño. El dolor deja Aturdido al personaje.

PATRULLA

Mientras caminan por los corredores, pide a los personajes una tirada de Percepción con dificultad 12. Aquellos que la superan pueden oír ruido de pasos más adelante. Si los personajes se acercan, sorprenden a una patrulla de TACCOM que está buscando al Chandra fugado. Si los personajes no superan la tirada, serán ellos los sorprendidos por la patrulla, que los encañona con subfusiles H&K UMP. La patrulla está muy nerviosa, pues se han recibido informes de soldados controlados que han abierto fuego contra sus compañeros. Si los personajes van armados, la cosa se pondrá muy seria:

-¡No os mováis! ¡Tirad las armas!

La situación es tensa y los hombres del corredor (tres soldados y un sargento de TACCOM) se ven bastante alterados, aunque no abrirán fuego a menos que vean un movimiento realmente hostil. Con todo, las cosas pueden ponerse tensas, con gritos y olas de adrenalina que no cesan hasta que uno de los bandos baje las armas y decida razonar.

Para conseguir que sea la patrulla la que confíe en ellos, los personajes deben superar una tirada de Liderar con una dificultad de 20 o una de Persuadir con una dificultad de 24. Tratar de Intimidar a la patrulla solo complica las cosas, incrementando la dificultad de otras habilidades en 6 puntos.

Si los personajes se rinden desde el principio, la patrulla teme que sea una trampa, aunque finalmente también bajan las armas, no sin reticencia, y se disponen a hablar con los personajes.

Si consiguen razonar y dialogar, la patrulla puede prestar ayuda médica a los personajes. Si no están armados, les proporcionan pistolas Glock 17 (las cuatro que llevan) con dos cargadores; en ningún caso les darán sus subfusiles, ya que los necesitan para continuar su misión. La patrulla también les informa que el enemigo ha conseguido acceder a un ordenador y creen que ha enviado algún tipo de mensaje; tienen que abatirlo antes de cause más daños.

Para añadir tensión, la patrulla puede informar a los PJs de que la amenaza de que el Chandra use su poder mental para escapar es demasiado grande, así que el mando de la base ha ordenado que no se desbloqueen los accesos hasta que se elimine al alienígena. En caso de que esto no sea posible, se inundarán con gas los tres niveles sellados. En realidad, el ataque de los Chandra evitará que se llegue a esta situación, pero los PJs no lo saben, por lo que pueden ponerse bastante nerviosos pensando que si no encuentran pronto a su enemigo acabarán siendo gaseados.

La patrulla está acostumbrada a trabajar junta y, viendo la condición de los PJs, no creen que sea buena idea ir todos juntos. Además, hay mucho espacio que registrar, y dos grupos medianos son más efectivos que uno grande. Una vez que todo esté dicho, los soldados desearán suerte al grupo y continuarán su búsqueda.

Si Koym'r cae o se llega a un punto muerto, es el momento de desencadenar el final de la aventura. Los Chandra han llegado, avisados por su Gran Inquisidor, y van a desatar su poder sobre la base Rainbow hasta que no quede piedra sobre piedra.

Los PJs notan como tiemblan el suelo y las paredes. Al principio es algo leve, pero poco después parece como si hubiera un temblor. En realidad son explosiones, al principio superficiales, pero cada vez más profundas. El techo parece crujir y cae polvo, mientras que las placas del falso techo se desmoronan y los enchufes chisporrotean. En ese momento suena una alarma y la megafonía se impone al sonido lejano de las explosiones:

CAZADOR CAZADO

Si los PJs están buscando activamente al Chandra y la doctora Jellinek sigue con ellos, Koym'r atacará al grupo con furtividad, procurando herir a la doctora para retrasar al grupo.

Durante la búsqueda, pide una tirada de Buscar con dificultad 20; aquellos que la superen encuentran huellas en el suelo de unos pies descalzos que no parecen humanos.

Las huellas trazan un círculo y el Inquisidor Chandra está tras ellos en estos momentos, tras haber hecho una maniobra de gancho. Mientras los personajes siguen sus huellas, la doctora Jellinek queda ligeramente atrás. Si hay una persona designada para cubrir la retaguardia, pídele una tirada de Percepción contra la Discreción de Koym'r; si el personaje supera la tirada, se percata de que hay movimiento a su espalda, lo que hará que el Inquisidor desista y se repliegue.

Si el personaje no se da cuenta, el Inquisidor ataca con su Ataque mental a la doctora Jellinek antes de huir. La Voluntad de la doctora Jellinek es de 4D, pero es muy posible que quede bastante malherida con el ataque. A lo mejor algunos personajes deciden perseguir a su presa mientras otros se encargan de la doctora, lo que también sirve a los planes de Koym'r, puesto que al separarlos le será más fácil aumentar el número de heridos y seguir ganando tiempo

EL ATAQUE

-Atención, atención. La base se encuentra bajo ataque Chandra. Atención. El enemigo ha penetrado el perímetro de seguridad.

Las puertas se desbloquean con un fuerte chasquido y vuelve a correr aire, si bien caliente y con un extraño olor a quemado que viene de la superficie. Abiertas las puertas, se escuchan carreras y gritos que vienen de las plantas superiores. Si Koym'r sigue vivo, trata de llegar a la superficie a través del hueco de un ascensor. Es posible que los PJs aún deseen perseguirlo, sin embargo las cosas no van a ser tan fáciles: los ascensores no funcionan y, con sus heridas, la forma más rápida de ascender posiblemente sea a través de las escaleras de servicio.



Los personajes ascienden en medio del sonido de las explosiones, las luces parpadean y las tuberías se rompen, vertiendo agua o vapor, dificultando de este modo la visibilidad en los túneles subterráneos. Algunos equipos eléctricos se incendian y estallan, y la base parece estar a punto de venirse abajo. Las paredes se resquebrajan y las escaleras tiemblan y empiezan a ceder.

EL ÁLAMO

Cuando los personajes llegan al nivel -2, ven que cuatro hombres y dos mujeres de TACCOM han organizado allí su "Álamo" en el comedor de tropa. Atrincherados, con todas las armas que les quedan (fusiles M-4, una caja con seis granadas de fragmentación y al menos veinte cargadores), el pequeño grupo se dispone a resistir con todo lo que tiene tras las trincheras y barricadas que han formado con muebles, archivadores y hasta máquinas de *vending*.

El grupo lo lidera el teniente Leonard Romeo, alias "Viper". Los cinco valientes que acompañan a "Viper" son la cabo Sarah Polley "Rider", el especialista Tiago Barreiro "Calzones", la especialista Johanna Burns "Perceval", el soldado de primera Kenji Ashikawa "Data" y el soldado Pablo Queroll "Demonio". Dan la bienvenida a los personajes y les informan que el enemigo ha tomado los niveles superiores, invitándoles a rearmarse pero advirtiéndoles que resulta imposible seguir subiendo. Los PJs tampoco es que tengan mucha opción, pues un asalto Chandra irrumpe en esos momentos.

Los PJs tienen varios segundos para prepararse, pues las puertas resisten los primeros intentos de forzarlas, si bien una explosión las abre de par en par, mostrando un túnel oscuro que empieza a regurgitar enemigos.

PRIMERA OLEADA

Los Chandra llegan en tres oleadas. En la primera de ellas hay dos docenas de Obreros Chandra que se lanzan en un ataque totalmente suicida; han sido enviados para que los defensores gasten sus explosivos y munición en ellos. Para agilizar la acción, puedes hacer que los Chandra actúen coordinados, de dos en dos. De igual modo, deja que los PNJs se encarguen de la mitad de las fuerzas enemigas; no es necesario que retrases la acción tirando por ellos. No obstante, si quieres que la escena quede realista y aumente en intensidad, permite que haya interacción entre ambos grupos. Por ejemplo, explica cómo alguien del grupo de Viper resulta herido o permite que los PJs demuestren la pasta de la que están hechos poniendo a un compañero caído a cubierto mientras llueve el fuego enemigo. De igual modo, es posible que algún PNJ salte para salvar a algún PJ, recibiendo el disparo mortal que iba destinado a este.

OBRERO 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).**

SEGUNDA OLEADA

Aniquilados los obreros, le toca el turno a la segunda oleada: una docena de Soldados Chandra liderados por un oficial. Esta unidad no desea inmolarse, por lo que se cubre, lanza granadas y dispara con más cuidado; si reciben cuatro bajas, se repliegan. Deja nuevamente que los PNJs lidien con la mitad de los soldados.

SOLDADO CHANDRA

Agilidad 4D: Esquivar 4D, Armas cuerpo a cuerpo 5D, Pelea 5D
Destreza 4D: Armas de fuego 5D (Disruptores Chandra, 5D+1)
Fuerza 5D: Resistencia 5D, Levantar 5D
Conocimientos 2D
Percepción 5D
Presencia 2D: Voluntad 4D, Intimidación 4D

Movimiento: 5

Bonificación al daño: 3D (Garras)

Resistencia al daño: 2D+9

Defensa: 11

Habilidades especiales:

- **Visión en la oscuridad:** El Soldado 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).**

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)**

TERCERA OLEADA

Los Chandra desean acabar rápidamente con la resistencia, de tal modo que puedan retirarse antes de que lleguen refuerzos humanos. Por ello, ante la obstinación de los PJs de seguir con vida, les arrojan un Goliath de élite. Aunque a este no le queda ya munición en su cañón de plasma, carga con sus garras de bioacero. Es el todo por el todo. Este enemigo no se rendirá hasta que caiga muerto o los personajes sean exterminados.

Si los PJs sobreviven a este último asalto, los Chandra no se arriesgarán a perder más tiempo ni recursos, replegándose. Los supervivientes pueden salir al exterior a saborear su victoria, aunque el coste ha sido enorme...

En el exterior, la nieve cae lentamente y las ráfagas de viento helado parecen cortar la carne, penetrando en sus huesos. La visión es desoladora: la base Rainbow está arrasada, el aeródromo destruido y los aviones ardiendo en la pista. Hay gente que corre en todas direcciones, los equipos de emergencias empiezan a apagar los fuegos y a atender a los caídos. Los gritos desgarradores de los heridos parecen no tener fin. Los hierros retorcidos del hormigón asoman de entre los escombros como macabros esqueletos, hay sangre y cuerpos por todas partes. A lo lejos, las naves Chandra regresan al Arca, desapareciendo en un cielo gris plomizo cubierto de nubes.

Sin duda, con la destrucción de la base Rainbow y el daño causado a Global Defense, esta es nuestra hora más oscura.

GOLIATH DE ÉLITE

Agilidad 3D: *Esquivar 3D, Armas cuerpo a cuerpo 8D, Pelea 8D*
Destreza 4D: *Armas de fuego 4D (Disruptores Chandra, 5D, Armas Pesadas 5D)*
Fuerza 10D: *Resistencia 10D, Levantar 12D*
Conocimientos 1D
Percepción 3D: *Buscar 4D*
Presencia 2D: *Voluntad 4D, Intimidación 7D*

Movimiento: 5
Bonificación al daño: 4D (*Mordiendo +2D*)
Resistencia al daño: 5D+12
Defensa: 10

Habilidades especiales:

- *Visión en la oscuridad:* El Goliath de élite Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
 - *Sistema inmune mejorado:* Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.
- Glándulas suprarrenales:** No aplica penalizaciones por heridas.

Equipo:

- *Garra de bioacero (Daño +3D)*
- *Armadura de bioacero (Resistencia al daño con ella 8D+12)*



EPÍLOGO

Horas más tarde comenzarán a llegar los servicios de emergencia y la ayuda exterior. Muchos han muerto ya en el frío barro. Algunos desaparecidos han conseguido escapar trepando entre los escombros. Poco después hace acto de presencia el alto mando y varios miembros del Consejo para la Amenaza Alienígena. Los hombres y mujeres que han dado su vida pasan a un segundo plano, y los políticos y altos funcionarios acaparan la atención de la prensa.

Los personajes son trasladados a otras instalaciones para restablecerse y que den informe de lo ocurrido. Allí se enterarán del informe Hydra, que auguraba que algo así podía pasar, apostando por descentralizar las bases de Global Defense.

Dependiendo de las acciones de los personajes, es posible que merezcan una medalla. Pero incluso si han sido condecorados, la moral está por los suelos. Global Defense parece herida de muerte... ¿Se recuperará?



NOMBRE	
TAMAÑO	
UBICACIÓN	
DESCRIPCIÓN	

ESTRATEGIA	
LOGISTICA	
TÁCTICA	
DEFENSA	
RESISTENCIA AL DAÑO	

PUNTOS DE PRESUPUESTO		PRESUPUESTO MENSUAL		COSTE TOTAL DE MANTENIMIENTO	
Coste Total Mantenimiento de Instalaciones		Coste Total Mantenimiento de Personal		Coste Total Mantenimiento Vehículos	

INTEGRIDAD ESTRUCTURAL	PERSONAL OPERATIVO					
NOTAS SOBRE DAÑOS	PERSONAL TOTAL					
	PERSONAL HERIDO / INCAPACITADO					
	Administrativo		Científico		Militar	
	Técnico		Sanitario		TOTAL	

VEHÍCULOS				EQUIPAMIENTO	
Coste Total Vehículos		Coste Mantenimiento		Coste Total Equipamiento	

INSTALACIONES								
MARCAR LA CASILLA PARA INDICAR INSTALACIÓN DAÑADA			PERSONAL (REQUERIDO / ACTUAL)					Bonificaciones
Instalación	Tiempo Construcción	Coste / Mantenimiento	Administrativo	Científico	Militar	Técnico	Sanitario	
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
TOTALES								

FIRST CONTACT

X-CORPS

Bienvenido a este segundo suplemento de First Contact: XCorps. Al igual que el libro básico, encontrarás este manual estructurado en tres partes.

La primera parte, Objetos perdidos, está destinada a todos los jugadores. Avanza la cronología de acontecimientos y los conocimientos del público general sobre los Chandra. Además incluye nuevas reglas, arquetipos de personajes y equipo.

La segunda parte, Las cadenas de la hidra, está enfocada en Global Defense y una serie de nuevas organizaciones que hacen acto de presencia en nuestro escenario: El Tiandun, Redentores de la Tierra y Blackstone Enterprises LTD. Se incluyen además reglas opcionales para desarrollo tecnológico y gestión de bases, así como un repaso a las condecoraciones más comunes en Global Defense.

La tercera parte, La cara oculta de la Luna, es zona restringida, ya que está pensada exclusivamente para los Directores de Juego. Incluye nueva y mortífera tecnología Chandra, nuevos especímenes y, en los MISSION FILES, dos aventuras listas para jugar.

21.95€



Holocubierta Ediciones S.L.

Copyright 2016

Todos los derechos reservados

www.holocubierta.com

info@holocubierta.com

