

FIRST CONTACT

X-CORPS



OPERACIÓN CIELO ROJO



CRÉDITOS

IDEA ORIGINAL

José Manuel Palacios

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y EDITORIAL

Ismael de Felipe, Juan Emilio Herranz

TEXTOS

Ismael de Felipe y José Manuel Palacios

CORRECCIÓN

Ismael de Felipe

ILUSTRACIONES

Andoni Fernández, Jerome Huguenin, Jorge Carrero y Víctor Bravo

ELEMENTOS GRÁFICOS

David Lanza

MAQUETACIÓN

Pablo Jaime Conill

First Contact utiliza como sistema de juego una modificación del sistema
OpenD6 – OGL
West End Games, WEG, y D6 System son marcas registradas y propiedades
de Nocturnal Media

AVISO

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

©Holocubierta ediciones 2017, Todos los derechos reservados.

Impreso en España

FIRST CONTACT

X-CORPS

OPERACIÓN CIELO ROJO

Operación Cielo Rojo es una aventura de *First Contact: XCorps* para un grupo de 1-5 personajes miembros de Global Defense. Es preferible que el equipo esté formado por miembros de Global Defense que formen parte de los Ghost Wolves.

Operación Cielo Rojo se desarrolla en las montañas Altai y es una aventura de espionaje con una considerable cantidad de acción en la que los personajes se enfrentarán a enemigos alienígenas y humanos...

ÍNDICE

SINOPSIS	4	DESENLACE	16
RESUMEN	4	ESCENA 5 - NO ESTAMOS SOLOS	16
<i>El Cañón Antiaéreo Chandra</i>	4	<i>Los miembros del Tiandun</i>	16
LO OCURRIDO HASTA AHORA	5	<i>Los Chandra</i>	17
LOS GHOST WOLVES	5	<i>¡Demasiada gente aquí!</i>	19
LA BASE GAGARIN	6	<i>En realidad no somos tantos.</i>	19
INTRODUCCIÓN	6	EPÍLOGO	19
ESCENA 1 - OPERACIÓN ENCUBIERTA	6		
<i>Zodiac Inflable Ligera Tipo Militar</i>	7		
ESCENA 2 - VELOCIDAD TERMINAL	8		
NUDO	10		
ESCENA 3 - INFILTRACIÓN	10		
<i>A pie por la montaña</i>	11		
<i>Bajar por el río</i>	12		
<i>La patrullera</i>	14		
<i>Patrullera Fluvial China</i>	14		
<i>Ametralladora Ligera Norinco Tipo 81</i>	14		
ESCENA 4 - LA ZONA CERO	15		

OPERACIÓN CIELO ROJO

Operación Cielo Rojo es una aventura de *First Contact: XCorps* para un grupo de 1-5 personajes miembros de Global Defense. Es preferible que el equipo esté formado por miembros de Global Defense que formen parte de los Ghost Wolves.

Operación Cielo Rojo se desarrolla en las montañas Altai y es una aventura de espionaje con una considerable cantidad de acción en la que los personajes se enfrentarán a enemigos alienígenas y humanos...

SINOPSIS

Un avión de Global Defense, portando una valiosa carga, se ve obligado a realizar un aterrizaje de emergencia en territorio chino, en las montañas Altai. El Comité para la Amenaza Alienígena autoriza una incursión para que un equipo de fuerzas especiales localice los restos antes de enviar una operación de rescate.

RESUMEN

Un avión de transporte C-17 Globemaster III de la Fuerza Aérea India transportando una carga de gran valor (un cañón antiaéreo alienígena almacenado en un gran sarcófago) sufre un ataque Chandra en ruta. Dos naves de ataque Manta Raya entran en combate con su escolta y dañan gravemente dos motores del C-17, forzándolo a desviarse de su ruta. Muy dañado, trata de efectuar un aterrizaje de emergencia en una región montañosa en la frontera entre Kazajistán y la región autónoma de Xingjian de la República Popular China. Su señal se pierde en la región de Altai, cerca del lago Kanas, una región abrupta y montañosa dentro de territorio chino.

Se ordena a los personajes hacer una operación encubierta que comenzará con un salto de gran altitud y baja apertura (HALO - High Altitude Low Opening) sobre la región del accidente, encontrar la zona de impacto, rescatar a la tripulación y asegurar la carga. Una vez en la posición deberán activar un transpondedor y esperar el rescate aéreo que permanecerá en la frontera Kazaja hasta que reciban la señal. China no es un aliado de Global Defense y si los personajes son capturados, las autoridades negarán cualquier conocimiento de sus actividades. La región autónoma de Xingjian es, además, escenario de un conflicto independentista, donde grupos rebeldes, opuestos al Ejército Popular de Liberación chino, se encuentran ocultos en las zonas de montaña.

Tras el peligrosísimo salto HALO, los personajes avanzarán por un valle esquivando patrullas del Ejército Popular de Liberación Chino que parecen estar buscando el avión. Posteriormente localizarán los restos de la colisión y a los supervivientes, algunos bastante heridos, atrincherados con la carga. Al activar el transpondedor, los personajes alertarán no sólo a sus refuerzos, sino también a un equipo de operaciones especiales de los Tigres Voladores del Tiandun que se lanzarán al asalto del avión entablando combate con los personajes.

Pero no son los únicos que han detectado la señal. Una patrulla Chandra, queriendo evitar que las fuerzas humanas se hagan con los restos del sarcófago, también se abre paso hasta la zona de impacto, librándose de pronto un combate a tres bandas. Cuando los personajes están al límite, aparece la caballería, varios helicópteros Black Hawk modificados con tecnología furtiva y dos equipos de TACCOM como refuerzos, que ponen fin a la situación y rescatan a los supervivientes.

EL 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 en el que impacte. En términos de juego, las características de esta arma, serían.

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 sólo permite 10 disparos de este cañón, que normalmente se une directamente a la planta motriz para disponer de más potencia de fuego.

LO OCURRIDO HASTA AHORA

El 12 de Septiembre de 2014 se produce un ataque Chandra 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 decenas de miles de heridos. Durante la incursión, un equipo de Global Defense guiado por el Capitán Knight ("Papa Oso") consigue capturar una posición defensiva Chandra con un Cañón Antiaéreo, un tipo de arma que había sido reportada pero del que no se tenía ninguna unidad.

El arma se almacena en un sarcófago de titanio y se envía de forma urgente a la base de Tomsk para un estudio preliminar. El gobierno de la India pone a disposición de la unidad del Capitán Knight un transporte C-17 Globemaster III de la Fuerza Aérea de la India, junto con una escolta de 2 cazas Sukhoi Su-30MKI. Parten de Mumbai evitando el espacio aéreo chino pero al sobrevolar Kazajistán se encuentran con una escuadrilla de 3 cazas Manta Raya con los que entablan combate.

En el transcurso del mismo, dos motores del C-17 son dañados y su ruta se ve alterada. Sin opciones, el capitán Knight ordena un aterrizaje de emergencia y el C-17 desaparece en una zona boscosa en las montañas Altai en territorio chino, en la región autónoma de Xingjian aproximadamente a la 1:27 horas de la madrugada (huso horario de Tomks, UTC +6:00). El Coronel Gólubev de STRATCOM convoca una reunión de urgencia del Comité para la Amenaza Alienígena. A las 2:43 horas recibe autorización para una operación encubierta en suelo chino. A las 2:55 los personajes son movilizados en la base Gagarin.

LOS GHOST WOLVES (LOBOS FANTASMA)

Los Ghost Wolves son la unidad de Fuerzas Especiales de Global Defense, la élite de las fuerzas humanas. Se encuentran ubicados en la base de Gagarin a unos 50 kilómetros de Tomks, en Rusia, en la zona sur de Siberia, en medio de las estepas donde las condiciones climatológicas varían de los 37º en verano a los -50 en el crudo invierno proporcionando un durísimo entorno de entrenamiento para los miembros de la unidad. Los Lobos Fantasma se entrenan en diferentes técnicas con especialistas provenientes de las unidades militares más prestigiosas, como los Seal, el SAS, el MOSSAD o los comandos Spetsnaz. Un miembro de los Lobos Fantasma es instruido en supervivencia, evasión, combate nocturno, paracaidismo, demoliciones, camuflaje, comunicaciones, escalada, pilotaje, combate con todo tipo de armas, artes marciales, estrategia y planificación de operaciones. Además reciben informes actualizados sobre los Chandra y analizan la mejor forma de derrotarlos. También se encargan de probar armamento experimental y cualquier tipo de equipo y material de nueva tecnología.

Aunque llevan poco tiempo juntos, los miembros de esta unidad forman una extraña familia extremadamente leal entre ellos y muy cohesionada. Sus mandos tienen muy claro que el todo es siempre mayor que la suma de las partes. Si un candidato no encaja, no es aceptado, por muy bueno que sea. Los miembros de la unidad actúan y se comportan como una manada, fieramente leales unos a otros y a su misión, no hay sitio para "lobos solitarios".

El emblema de los Ghost Wolves es la cabeza de un lobo siberiano con el lema "Mors certa, hora incerta" que viene a significar "La muerte es una certeza, la hora (de la muerte) es una incógnita". Este lema refleja que su hora puede llegar en cualquier momento y de cualquier forma, los miembros de la unidad han aceptado la muerte como algo inevitable y por ello no la temen. Visten uniforme negro y boina militar negra en vez de gorra, van siempre armados y pueden esperar una alerta o un ejercicio en cualquier momento. El alto mando de TACCOM es bastante permisivo con las excentricidades de los miembros y les permite cierto desorden en cuanto a uniformidad y equipamiento.

LA BASE GAGARIN

Las instalaciones de Gagarin son viejas apenas ofrecen demasiadas comodidades y aún menos intimidad. Los miembros de los equipos se alojan juntos en grandes habitaciones para unas 10 personas. Estas habitaciones son independientes para cada escuadra y poseen dormitorios mixtos con camas individuales, taquillas, duchas, una pequeña zona de descanso y recreo, y una armería. Posee zonas de entrenamiento físico, con gimnasio, pistas

de deporte y galería de tiro para mantener en forma al personal, aunque gran parte de las actividades físicas se realizan en el exterior.

El corazón de la base es un laberinto de lóbregos pasillos surcados por decenas de tuberías y cables, pintados con líneas de colores que indican las rutas a los centros neurálgicos de la base, centros de control, silos de misiles, laboratorios, etc. La base es una amalgama de cemento armado y mallas de acero, vigas de grandes remaches y luces parpadeantes.

INTRODUCCIÓN

ESCENA 1 - OPERACIÓN ENCUBIERTA

Los personajes, ya se conocieran anteriormente o no, forman una unidad operativa de los Ghost Wolves, la escuadra Eco 6. O bien ya formaban parte del grupo de élite o acaban de incorporarse. Otra opción es que acaben de llegar a la base Gagarin para realizar una evaluación. El resto de los equipos están fuera en un entrenamiento y los personajes se encuentran durmiendo en las dependencias de su escuadra. Son las 2:55 horas de la madrugada, las luces están apagadas y sólo los pilotos de emergencia emiten un tenue brillo. De pronto suena la alarma y la megafonía de la habitación despierta a los personajes.

-Eco 6, Eco 6 preséntense inmediatamente en el hangar 4, esto no es un ejercicio.

Se espera que los personajes se vistan, cojan su equipo personal y se dirijan al hangar 4, una plataforma bajo las pistas de aterrizaje donde elevadores hidráulicos ocultan los aviones bajo la protección de una inmensa cúpula de acero. La alarma parece haber despertado a un buen número de gente que corren a sus puestos. Los personajes seguirán el laberinto de indicaciones en ruso y en inglés hasta el hangar 4. Operarios de LOGCOM mueven cajas de munición y otro equipo pesado con toros mecánicos, cerca de varios helicópteros. De un pequeño vehículo para circular por el interior de las instalaciones baja el capitán Sokolov alias "Timberwolf", un hombre cuarentón, en extraordinaria forma física, con el pelo cano y un impresionante mostacho, junto a él descende un coronel de STRATCOM. Tras los saludos, Sokolov presentará al oficial como coronel Gólubev, responsable de operaciones encubiertas.

Se ha producido una situación de emergencia que requiere una acción rápida por nuestra parte. - les dice Gólubev. - Uno de nuestros pájaros, con una carga valiosa, ha caído en las montañas Altai al norte del lago Kanas, territorio de la República Popular China. El piloto comunicó que trataba de realizar un aterrizaje de emergencia antes de que perdiéramos la comunicación. No sabemos su localización ni si hay supervivientes. Su misión, será adentrarse de manera clandestina en suelo chino y localizar el punto de impacto, asegurar a los supervivientes y la carga y activar un transpondedor para que una unidad furtiva les recoja. La recuperación de la carga se considera prioritaria.

Sokolov añadirá en tono duro, puntualizando la última frase de Gólubev:

Nosotros no dejamos a nadie atrás, si esos chicos están vivos, vamos a buscarlos y a traerlos de vuelta a casa.

Tras esta introducción explicará ahora el plan a los personajes. Embarcarán en un avión Ilyushin Il-76D para transporte paracaidista y realizarán un salto de combate de gran altitud y baja apertura (HALO) justo sobre la zona donde el aparato anunció que realizaba un aterrizaje de emergencia. Volarán a 8000 metros de altura y abrirán los paracaídas a 250 metros del suelo.

Una vez en tierra deberán desechar los paracaídas y con equipo ligero tratarán de localizar el avión siniestrado, hacerse con él y la carga y conectar un transpondedor para que una unidad de helicópteros que estará preparada en la frontera de Kazajistán haga una incursión rápida para extraerlos. Llevarán

un bote inflable dado que el río es navegable y pueden utilizarlo para desplazarse a gran velocidad. El tiempo es vital, cuanto más tiempo pase, habrá mayores probabilidades de que los chinos encuentren el aparato antes que ellos y la misión sea un fracaso.

Aunque el plan es simple, la cosa no es tan fácil. La región de Altai se encuentra inmersa en un conflicto independentista, y fuerzas rebeldes, opuestas al gobierno chino, pueden encontrarse en la zona. Por lo que es posible la presencia de comandos y patrullas del Ejército Popular de Liberación chino.

Los personajes podrían pedir a Sokolov información sobre las montañas Altai. Se trata de una zona montañosa de gran diversidad vegetal, que comienza con un semidesierto estepario y a medida que uno se interna en el valle del río Kanas, se transforma en un espeso bosque de coníferas considerado de los más hermosos del planeta. Debido a su elevación, y a que la incursión será nocturna, esperan temperaturas por debajo de los 10°C durante la noche. Sin embargo, a medida que descendán y que pase el día, la temperatura ascenderá hasta los 30°C. La probabilidad de lluvia está en torno al 80%. Julio y Agosto son los meses más lluviosos de la región.

Es posible que los personajes quieran más información sobre el salto de gran altitud. Este tipo de saltos, llamado salto HALO (High Altitude Low Opening) están destinados a la inserción de personal de forma furtiva. El avión vuela a gran altitud para escapar de posibles medidas tierra-aire, y los paracaídas se abren a muy baja altitud para escapar a la observación. Los paracaidistas alcanzan velocidad terminal (unos 200 km/h) durante la caída, antes de abrir el paracaídas por debajo de los 300 metros. En caso de emergencia, un altímetro abre el paracaídas a los 250 metros. Debido a la gran altitud desde la que se inicia el salto, estarán equipados con cascos y equipos de respiración autónomos, ropa térmica para evitar daño por congelamiento y equipo de combate ligero. Esto limitará mucho la carga útil que podrán llevar encima. Desde el avión se lanzará además un bote inflable tipo zodiac con el que podrán viajar por el río si lo estiman conveniente.

ZODIAC INFLABLE LIGERA TIPO MILITAR

Se trata de una embarcación pequeña altamente manejable fabricada con un refuerzo de CSM/Neopreno con una capacidad para 6 personas. Empaquetada mide 0,65 x 1,40 m y pesa algo más de 120 Kg. Se infla mediante

una botella de CO2, botellas de oxígeno o una bomba manual para alcanzar unas dimensiones de 4'20m de largo por 1'75m de ancho. Es capaz de transportar una carga máxima de cerca de 900 kg. El suelo es rígido y enrollable y posee compartimentos estancos para guardar equipo y asas reforzadas para su transporte. Además puede equiparse con un motor fueraborda para convertirla en una motora de alta velocidad. El paquete cerrado incluye una bomba de inflado manual, anclajes para el paracaídas, 6 remos plegables y asas de transporte.

TIPO DE VEHÍCULO	VEL	RES	PAS	MAN
Zodiac (sin motor)	1/1/2/3	2D	6	+2D

Se considera que al menos 4 personas están remando en todo momento, si hay 2 o 3 reduce la velocidad Máxima a 2, si sólo rema una persona, la Velocidad Alta también baja a 1. Remar a Velocidades Alta y Máxima puede provocar Fatiga.

Para encontrar el avión utilizarán un rastreador de GPS que localizará la señal de la caja negra si se encuentra en un radio de 10 kilómetros. Una vez localizado activarán un transpondedor de largo alcance que marcará su posición al equipo aerotransportado que los extraerá a través de la frontera con Kazajistán.

El avión siniestrado tenía a bordo 3 miembros de la tripulación pertenecientes a las fuerzas aéreas de la India (dos pilotos y un técnico de carga) y 5 miembros de la unidad Bravo Sierra de la Fuerza de Ataque Aerotransportada de Global Defense liderados por el capitán Joseph Knight "Papa Oso".

El capitán Knight se hizo famoso gracias a un reportaje de la CNN (Un día con los XCorps) que estuvo a punto de tornarse en tragedia cuando su helicóptero fue derribado en una emboscada Chandra. Es un hombre respetado dentro de TACCOM y considerado muy capacitado.

Al tratarse de una misión encubierta no hay refuerzos, y si son capturados por el ejército chino Global Defense negará todo conocimiento de sus actividades.

Cuando los personajes tengan claro lo que se espera de ellos, Sokolov les ordenará romper filas y equiparse en el mismo hangar. Permíteles llevar un arma secundaria (revólver o pistola), un arma principal (fusil de cualquier tipo, subfusil, escopeta o arma de apoyo), 6 granadas por persona, munición (al menos 4 cargadores completos, pueden solicitar mu-

niciones especiales), chalecos blandos, hasta 2 kg de explosivos, 1 mina claymore por persona, un botiquín, cuchillo de supervivencia, comunicaciones militares, miras holográficas, silenciadores o trípodes para sus armas. Ten en cuenta que es una misión en la que necesitan moverse con rapidez, así que Sokolov vetará cualquier equipo que considere demasiado pesado o engorroso para moverse por la montaña y el bosque. Uno de los personajes además deberá llevar un transpondedor (se trata de un aparato electrónico del tamaño de una videoconsola) y un rastreador de GPS destinado a ayudarles a localizar la señal de la caja negra del avión caído (un poco más grande que el GPS de un coche). El paquete con la zodiac llevará su propio paracaídas y una vez en tierra podrán transportarlo entre varias personas (lo normal es que lo porteen entre 4).

ESCENA 2 - VELOCIDAD TERMINAL

El Ilyushin Il-76D es un monstruoso avión de transporte cuatrimotor, con una envergadura de 50 metros y capaz transportar más de 50 toneladas de carga útil. Su sistema ADS (Aerial-Delivery System, Sistema de Entrega Aérea) facilita el despliegue de paracaidistas a más de 8000 metros de altura con una velocidad hasta 400 Km/h. El interior, diseñado para albergar hasta 126 hombres equipados para el salto, se encuentra casi vacío. Sokolov embarcará con ellos, sólo como apoyo y para darles instrucciones para el salto HALO.

El salto HALO requiere que los personajes realicen una serie de ejercicios de respiración antes del salto y Sokolov les guiará y ayudará a ponerse el equipo de salto correctamente.

En el interior del compartimento de carga, los personajes están sentados en unas redes de carga que hacen de bancos, asegurados con cinturones de seguridad. La negrura alrededor del avión es absoluta. Sokolov y el especialista de carga del avión están visiblemente nerviosos.

De pronto se enciende una luz roja en la cabina de carga y Sokolov se coloca unos cascos para hablar por la radio de los personajes.

-Es la hora, ajustaos el equipo y... - interrumpe la frase. El especialista está haciendo señas. Cambia el canal de su radio y su expresión muda... - Tenemos compañía, dos cazas Chengdu J-20 chinos están en rumbo de intercepción. No tenemos más tiempo, tenéis que saltar ahora.

Los personajes tienen unos segundos para ajustar sus máscaras. El especialista de carga abre la puerta del avión y el ruido se hace ensordecedor, la presión baja de golpe y el compartimento comienza a vibrar y temblar. El especialista empuja el paquete con la zodiac y después da vía libre a los personajes. Cuando el primer personaje salte nota el impacto del frío aire, la baja atmósfera y la súbita aceleración de su cuerpo cayendo empujado por la gravedad. A pesar de su máscara cuesta trabajo respirar debido al empuje. No hay luces y parece que caen a gran velocidad hacia la nada, como si un agujero negro estuviera engulléndoles.

Una caída libre a velocidad terminal es algo que puede resultar estresante, los personajes deberán hacer una tirada de Voluntad contra un Estrés de 2D. Los segundos parecen alargarse y los personajes atraviesan las nubes antes de empezar a percibir las montañas y el suelo. Poco a poco el suelo se irá acercando hasta que alcancen los 300 metros. En ese momento deberán activar el paracaídas. Puedes pedirles una tirada de Fuerza contra una dificultad de 11 para vencer la fuerza del aire en la caída. Aquellos personajes que superen la tirada abrirán el paracaídas manualmente y tras una dolorosa sacudida comenzarán a frenar su descenso. Aquellos que fallen apenas tendrán tiempo de reaccionar, pídeles una nueva tirada de Voluntad contra un Estrés de 3D al continuar su descenso a velocidad terminal... en ese momento el altímetro abrirá automáticamente su paracaídas y tras una brusca sacudida comenzarán a planear suavemente. Para aterrizar sin hacerse daño, los personajes requerirán una tirada de Agilidad con una Dificultad de 16. Por cada 4 puntos de margen de fracaso, el personaje recibe 1D de daño en el aterrizaje.



Como sugerencia, si alguno de los personajes saca un 1 en el dado Comodín y elige un impedimento, haz que pierda alguna pieza de equipo no vital en el salto, que se le estropee al aterrizar o que caiga alejado del resto del grupo y deban perder un tiempo determinante en reagruparse.

Aún es de noche y apenas pueden percibirse detalles del entorno. Los personajes aterrizan sobre un terreno de montaña, una estepa pedregosa salpicada aquí y allí por la taiga. El valle del río Kanas se extiende más abajo que con la oscuridad solo se dibuja como una mancha negra de vegetación hasta donde alcanza la vista. Es el momento de que los personajes abandonen el equipo de salto y comiencen el descenso con su equipo de combate y si lo desean, el bote inflable (y sus 120 kg de peso que deberán transportar entre varios de ellos).

Puedes pedirles una tirada de Supervivencia de Dificultad 15 o de Orientación de Dificultad 18 (puede modificarse por el equipo que los personajes lleven encima) para orientarse en la oscuridad y buscar una ruta que los conduzca al valle. Un fracaso implica que los personajes dan un rodeo innecesario y acabarán Fatigados (si utilizas las reglas opcionales de Fatiga, si no, simplemente perderán un valioso tiempo). Están solos en terreno hostil, y sin refuerzos, la verdadera misión comienza en ese momento.



NUDO

ESCENA 3 - INFILTRACIÓN

Los personajes poco a poco descienden por el valle, el sol comienza a salir por el horizonte, tiñendo el cielo de un rojo sangriento. La estepa montañosa cede paso a un bosque denso a medida que los personajes descienden por la montaña.

Si los personajes tratan de utilizar el rastreador de GPS, verán que no reciben aún señal, están a más de 10 Km de su objetivo. Si tratan de inspeccionar las laderas cercanas con prismáticos u otros equipos de ampliación de visión, pídeles una tirada de Percepción con dificultad 14 si la superan, verán a lo lejos, valle abajo, el surco dejado por la aeronave al estrellarse en el bosque. Una hilera de árboles quemados y derribados por el aparato plagado de restos de fuselaje.

No se aprecia el avión desde su posición y la distancia impide apreciar más detalle. Es posible que se encuentren a unos 20 kilómetros. En ese terreno, puede suponer más de 4 horas de viaje a pie.

Si no sacan la tirada, deberán seguir las señas del transpondedor y el GPS y proseguir por el valle buscando el aparato.

Los personajes deberán tomar alguna decisión, pueden seguir a pie a través del bosque (posiblemente abandonando el bote), y beneficiarse de la cobertura que proporciona la vegetación, o bajar hasta el río y aprovechar la corriente para avanzar a buen ritmo y alcanzar su objetivo en mucho menos tiempo.

A media que avance el día la temperatura subirá a hasta los 30°C y pronto comenzará a llover. Se trata de una lluvia de verano que durará unas horas.

A PIE POR LA MONTAÑA

Si los personajes deciden continuar a pie, avanzarán muy despacio. La densa vegetación y el barro provocado por la lluvia son obstáculos naturales que ralentizarán mucho su avance. Los personajes podrán alcanzar una velocidad media de 4 Km/h. Tras la primera hora, puedes pedir a los personajes tiradas de Resistencia de dificultad 17 para conseguir mantener un ritmo. Si alguno de ellos falla se verán obligados a retrasarse y bajar su velocidad a la mitad. Quizás quieras permitir una tirada de Liderazgo de dificultad 14, para motivar a los personajes que hubieran fallado la tirada. De superarla, mantendrán la velocidad durante la siguiente hora, pero la dificultad de la siguiente tirada de Resistencia se elevará en 3 puntos (hasta 20). Haz que los personajes tiren por cada hora que sigan a pie.

El avance es muy duro, resbalando constantemente en el barro en las empinadas laderas y avanzando a duras penas entre la frondosa vegetación.

En cualquier momento que lo estimes conveniente, los personajes pueden cruzarse con una patrulla del Ejército Popular de Liberación. La patrulla no busca el avión, sino insurgentes, pero si avistan a los personajes, tratarán de detenerlos o, llegado el caso, de abatirlos. La patrulla está formada por unos 16 soldados y un oficial que va conduciendo un destartalado camión. La caja del camión no lleva lona alguna y los soldados se agrupan y protegen de la lluvia con sus capuchas (lo que limita un poco su visión del terreno). Tienen una radio, pero en esta zona de las montañas, es complicado retransmitir.

Pide una tirada de Percepción de dificultad 14 a los personajes. Si alguno de ellos la supera, se percatará de que en una cota inferior a su rumbo, hay una carretera, o más bien una pista forestal de tierra (ahora convertida en un barrizal) con huellas de botas y vehículos visibles. A lo lejos, parecen escuchar el sonido de un motor que se acerca. Tendrán tiempo de esconderse o de prepararse para una emboscada. Pide a los personajes tiradas de Discreción o de Camuflaje para permanecer ocultos contra la Percepción de la patrulla (en este caso haz una única tirada con 4D debido a la ayuda). Otórgales a los personajes 2D extra debido a las circunstancias climatológicas y la frondosa vegetación que dificultan el ser descubiertos.

Si alguno de los soldados chinos ve a los personajes, algo que te recomendamos encarecidamente, comenzará a gritar. El conductor detendrá el vehículo y los soldados bajarán de un salto y se dispersarán gritando a los personajes en mandarín:

*-Fàngxià nimen de wūqì! Tóuxiáng!-
lo que viene a ser "¡Tirad las armas!
¡Rendíos!"*

Es posible que los personajes no entiendan la orden o no quieran acatarla... en ese caso los soldados atacarán. Obviamente si los soldados son atacados devolverán el fuego. Los soldados de la frontera no son especialmente hábiles, y no elaborarán tácticas complejas, dispararán un poco a lo loco y se esconderán a la mínima señal de problemas. Además no actuarán todos contra los personajes a la vez (a nivel de juego sería una locura). Irán llegando contra ellos entre 4 y 6 soldados mientras que los demás corren a buscar cobertura, o buscan una mejor posición de tiro o simplemente gritan incoherencias. Si van cayendo bajo el fuego de los personajes, ve rellenando el grupo con soldados "frescos" que se incorporan, de modo que no haya más de 6 soldados luchando a la vez contra los personajes. Los soldados chinos tienen mucho miedo a sus oficiales, por lo que dada la orden de perseguir a los personajes, continuarán hasta que hayan caído al menos la mitad de ellos. Llegados a este punto decidirán retirarse. Los personajes pueden evitar el conflicto mediante tácticas de evasión, usa las reglas de Persecuciones del manual básico para guiar la persecución, o realiza varias tiradas enfrentadas entre la Discreción de los personajes y el Buscar de sus perseguidores. En vez de tirar por cada perseguidor, divídelos en grupos de 4 o 6, para minimizar tiradas.

Si los personajes fallan, no se darán cuenta de la presencia de la carretera hasta escuchar el traqueteo del camión militar que transporta a la patrulla con la que van a cruzarse, ya muy cerca. El sonido de un vehículo resuena en las montañas y es muy difícil ubicar su posición. Si deciden correr de forma alocada... acabarán en la linde de la carretera y el encontronazo será inevitable (una escena que se antoja curiosa encontrándose de cara con el camión lleno de soldados y ellos equipados hasta arriba). Si por el contrario se ocultan, seguiremos las pautas que se dieron anteriormente, aunque debido a las prisas, los personajes no gozarán de los 2D extra, debido a lo precipitado de su acción.

Las consecuencias de ser descubiertos por los chinos deben ser evidentes, han revelado su posición y ahora su misión está comprometida. No les queda más remedio que darse prisa y tratar de evitar las patrullas a toda costa. Si los personajes demoran su misión, es posible que los chinos manden más unidades en su busca, con helicópteros, armamento pesado y perros de presa para dar caza a los personajes.

Si los personajes se deshacen de sus perseguidores o consiguen avanzar lo suficiente, el localizador de GPS emitirá un pitido y verán que ha localizado las cajas negras del avión a unos kilómetros al sureste.

BAJAR POR EL RÍO

El río Kanas es un río amplio con abundante caudal al que se unen varios afluentes antes de desembocar en el gran lago Kanas, un paraje de extrema belleza natural. Julio y Agosto son los meses más lluviosos y el río baja crecido y con bastante velocidad. Si los personajes deciden descender por el río tendrán que bajar con la zodiac hasta la ribera, inflarla y asegurar el equipo antes de lanzarse al agua.

Inflar la zodiac y asegurarla no requiere ninguna habilidad especial, sólo algún tiempo en la bomba insuflando aire en la embarcación. Para maniobrar la zodiac los personajes necesitarán la habilidad de Navegar (usando su Destreza con 1D de penalización si no tienen entrenada la habilidad). El penalizador por no familiaridad con la zodiac es de +3 a la dificultad (no es demasiado difícil de manejar). Recuerda que los personajes además pueden colaborar para manejar el bote (hasta 4 de ellos pueden colaborar en maniobrar la zodiac).

Mientras que los personajes viajen a favor de la corriente su velocidad se incrementa en 1 punto, si lo hacen en contra, disminuye en 1 punto (y si quedan "al ralentí" descenderán por el río a velocidad 1).

El descenso por el Kanas parece sencillo al principio, el bosque crece frondoso en las riberas y el paisaje es sobrecogedor, brillando con un sinfín de tonos de verde y ocre diferente. La lluvia cae lentamente dejando una miríada de ondas sobre la superficie cristalina. Pero las cosas no son tan fáciles, de pronto la corriente comienza a acelerarse y suave murmullo del agua corriente se convierte en un trueno.

Si ninguno de los personajes lo ha intuido ya, se aproximan a una zona de rápidos. La ribera se convierte en un cañón escarpado por el que sería muy difícil trepar (aunque pueden intentarlo y abandonar el bote, la dificultad sería 21). Tienen otras dos opciones, tratar de atravesar los rápidos, o remontar el río hasta una zona donde la ribera sea más baja y proseguir a pie (aunque tal vez puedan atravesar a pie la zona de los rápidos y volver luego al río). Si eligen esta opción, usa el encuentro con la patrulla del Ejército Popular de Liberación que se describe en la sección de "A pie por la montaña".

Si los personajes deciden proseguir por los rápidos, la embarcación comenzará a acelerarse, y el oleaje y las salpicaduras empezarán a introducir agua en el bote y empapar (aún más) a los personajes. Maniobrar por los rápidos requiere que los personajes superen dos tramos muy peligrosos.

El primero de los tramos es una zona de rocas. Para sortearlas requerirá una tirada de Navegar con una dificultad de +11. Si fallan esta tirada, deberán hacer una tirada de Fuerza con una Dificultad de 14 para evitar ser arrojados por la borda. Un personaje en el agua deberá superar una tirada de Nadar con dificultad 12 sólo para mantenerse a flote y no chocar contra las rocas. Para izarse de vuelta a la zodiac, necesitará una tirada de Fuerza de Dificultad 12 (también pueden ayudarle a subir haciendo la tirada desde la zodiac). Si el personaje tuvo la idea de asegurarse a la zodiac mediante un mosquetón o similar, tendrá 1D de bonificación a su tirada de Fuerza para evitar caer por la borda y posteriormente para izarse a la barca. Si tras un par de turnos no consiguen volver a la barca... llegarán a la siguiente zona en el agua y será peor.

El segundo de los tramos es un salto de agua de unos 8 metros. Aquí necesitarán una tirada de navegar con una dificultad de 14, si fallan, la zodiac volcará y todos ellos caerán al agua de una forma estrepitosa. Con una catástrofe en el dado comodín, uno de los personajes quedará "atrapado" bajo la zodiac y aunque tendrá aire para unos pocos asaltos, la situación será realmente estresante ante la posibilidad de ahogarse (deberá tirada de Voluntad contra 3D de estrés). Primero tendrán que llegar a nado hasta la embarcación con una dificultad de 14. Una vez allí, para dar la vuelta a la zodiac, necesitarán una tirada de Fuerza de dificultad 12 (pueden colaborar entre varios personajes).



NUDO

Por último podrán volver a izarse de vuelta a la embarcación, para ello necesitarán una tirada de Fuerza de Dificultad 12. Si un personaje llega hasta esta zona sin estar a bordo de la zodiac (por haber caído al agua en la parte anterior y no haber podido subir a bordo) la caída le hará 2D de daño por impacto en las rocas... y seguirá en el agua teniendo que hacer tiradas de nadar para mantenerse a flote.

En todas estas tiradas, es posible que los personajes saquen algún 1 en el dado comodín y escojan una pequeña catástrofe. Recomendamos al Director de Juego que aproveche para extraviar alguna pieza de equipo de los personajes, mojar sus comunicaciones, o algún arma. Las armas y comunicaciones mojadas pueden ser "reparadas" si los personajes las desmontan (con alguna tirada de Armas de Fuego, Reparar o incluso Electrónica para las comunicaciones) de Dificultad 11. Una pieza de equipo perdida... será arrastrada por la corriente y por tanto irrecuperable. Procura que no sea una pieza de equipo vital.

En este punto, el río se vuelve más manso y los personajes podrán incluso hacer pie en el río y alzarse a la zodiac sin problemas. Aquí los personajes pueden decidir una vez más dejar la embarcación y proseguir a pie, o permanecer en el río ya que parece que han superado el tramo más difícil. En cualquiera de los dos casos el localizador de GPS emitirá un pitido y verán que ha localizado las cajas negras del avión a unos kilómetros al sureste, en este caso, río abajo.

Si los personajes continúan por el río, tendrán un encontronazo con una patrullera china. La barcaza está remontando el río justo hasta la zona de los rápidos (que no es navegable) desde el gran lago Kanas, varios kilómetros al sur. En la patrullera viajan 4 soldados y un sargento que además, pilota la embarcación. Los patrulleros están buscando insurgentes (a menos que los personajes hayan sido detectados anteriormente, en cuyo caso los buscan a ellos).

Los personajes pueden hacer una tirada de Percepción con dificultad 14, si la superan escucharán el motor de la patrullera y podrán tomar una decisión rápida. Pueden tratar de camuflarse u ocultarse de alguna manera o planear cualquier acción contra la patrullera. Ten en cuenta que es pleno día y aunque está oscuro y llueve, una zodiac cargada de soldados es un blanco más que evidente. La escena puede resolverse de muchos modos y los personajes pueden realizar tantas acciones que resultaría un ejercicio fútil tratar de reflejarlas todas. En su lugar daremos una serie de pautas sobre el comportamiento de la patrulla y sugeriremos algunos modificadores a la situación.

LA PATRULLERA

Como ya hemos comentado, los chinos están buscando activamente insurgentes, y aunque sus esfuerzos se centran en las laderas del valle (buscan humo o señales de un campamento) no se les escapará una zodiac. Si los personajes no se ocultan o disimulan las formas de su embarcación y los chinos ven que se trata de un equipo militar, comenzarán a dar órdenes a los personajes para que se detengan y se preparen a ser abordados. De nuevo, es posible que los personajes no sepan qué está gritando su interlocutor y se pongan nerviosos, esa situación debería ser muy tensa.

Tras dar la orden de detenerse, se aproximarán con precaución, uno de ellos en la torreta frontal con la ametralladora preparada, otro pilotando y al menos dos más con sus fusiles apuntando hacia el bote de los personajes. Uno de ellos estará con el megáfono y otro encenderá un foco para iluminar la lancha de los personajes (y cegarlos un poco de paso). Si ven cualquier reacción hostil por parte de los personajes dispararán y tratarán de embestir la zodiac con su patrullera (provocando una colisión). Si al menos tres de ellos resultan heridos graves, el sargento (o cualquier otro de ellos en caso de que lo hayan abatido) tratará de huir y poner distancia con los personajes. Eso sí, volverán unas horas después con refuerzos...

Puede ocurrir que la patrullera no detecte a los personajes y pase de largo (en ese caso, asegúrate de poner mucha tensión describiendo despacio como la lancha china se desliza por el río y los hombres de cubierta rien y hablan entre ellos mientras observan las orillas.

Ten en cuenta estos factores:

- **Poca visibilidad:** Tienes que tener en cuenta que hay poca visibilidad debido a que el día está nublado y llueve. Aplica los modificadores pertinentes a las tiradas de buscar, o a los ataques.
- **El agua frena y desvía los proyectiles:** Disparar a un blanco que está totalmente sumergido eleva en +6 la dificultad y reduce el daño efectivo del arma en 1D (con un mínimo de un 1D).

PATRULLERA FLUVIAL CHINA

La patrullera fluvial china es un vehículo ligero y maniobrable inspirado en la famosa lancha PRB norteamericana. Armada con dos ametralladoras ligeras Norinco Tipo 81 de calibre 7'62 (una a proa y otra a popa, montadas sobre una torreta capaz de girar 180º. Mide unos 9m de eslora y 3 de manga, con una cabina cerrada y sistemas de detección y visión nocturna.

TIPO DE VEHÍCULO	VEL	RES	PAS	MAN
Patrullera Fluvial	1/2/3/5	5D	5	+2D

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.

ARMA	CALIBRE	CAPACIDAD	DAÑO
Norinco Tipo 81 PKP	7'62LR	Tambor	7D+2

SOLDADOS DEL EJÉRCITO DE LIBERACIÓN POPULAR

Agilidad 2D: Esquivar 2D, Pelea 3D
Destreza 3D: Armas de Fuego 3D+1, Armas de Cuerpo a Cuerpo 3D+1
Fuerza 3D: Correr 3D+2
Conocimientos 2D
Percepción 2D: Buscar 3D, Callejeo 4D
Presencia 2D : Intimidar 3D+1

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

Equipo:
 • **Norinco QBZ-97 (Fusil Calibre 5.56): Daño 6D. Cargador 25.**

Los soldados regulares del ejército chino llevan únicamente un fusil de asalto como arma principal: el Norinco QBZ-97. Todos ellos llevan al menos 4 cargadores completos. Además de su uniforme, sólo llevan Cascos (tipo duro, abierto) como protección, y ponchos para la lluvia. El QBZ-97 es un fusil de configuración bullpup y prestaciones similares al FAMAS francés, producido en masa para las Fuerzas Terrestres del Ejército Popular de Liberación Chino.

Si los personajes consiguen deshacerse de la patrullera, estarán un paso más cerca de cumplir su misión.

ESCENA 4 - LA ZONA CERO

Llegados a este punto, los personajes ya han pasado suficientes penurias y están cerca de su objetivo. El GPS ha localizado el rastreador de las cajas negras del avión y les está indicando la dirección correcta. Tras una hora de ascenso por una ladera empinada, los personajes se toparán con la senda de destrucción creada por el avión en su intento de aterrizaje. Árboles caídos, tronchados como pequeñas ramitas, vegetación quemada y restos de fuselaje diseminados a lo largo de 1 kilómetro. Al final, empotrado en una zona de denso follaje, se encuentra el aparato siniestrado con las alas quebradas y reposando sobre su vientre como una ballena varada. Si tratan de examinar sus alrededores antes de acercarse no verán movimiento alguno, la zona parece muerta.

Tras un rato de marcha llegarán a la zona boscosa junto al avión. Una tirada de Percepción de dificultad 14 les permitirá ver huellas de botas alrededor del aparato y surcos que indican que se ha arrastrado algo.

Si siguen las huellas usando la habilidad de Rastrear (Dificultad 14), verán que se internan en el bosque para desaparecer en una zona rocosa, alguien se ha tomado muchas molestias en ocultar el rastro. Pueden tratar de seguirlas, y si sacan una tirada de Rastrear de Dificultad 21 las huellas les llevarán casi medio kilómetro al norte donde podrán encontrar que alguien ha enterrado y cubierto con vegetación un arcón de grandes dimensiones junto con las cajas negras del avión.

El arcón se encuentra sellado con una cerradura electrónica muy complicada de abrir (al menos Dificultad 24 con Electrónica). En el interior, se encuentra un dispositivo parecido a una especie de cañón automático de aspecto claramente alienígena. Obviamente es lo que están buscando.

Si investigan el avión, verán que ha sufrido muchos daños. Parte de la cola se ha desprendido así como las alas que han quedado atrás enganchadas entre los árboles. La cabina está empotrada contra un gran roble y el cristal destrozado y manchado de sangre.

Si los personajes entran en el avión verán que el interior es un absoluto desastre. Hay sangre en el suelo y huellas como si hubieran arrastrado cuerpos. La cabina tiene mucha sangre y el instrumental se encuentra totalmente destruido. En la zona de carga, verán varias bolsas para cadáveres apiladas en el centro, concretamente 6. Otro cuerpo, el de una joven rubia con uniforme de TACCOM descansa en una camilla, lleva varias vendas, en la cabeza y las manos y tiene un gotero puesto con suero y calmantes. Sentado en el suelo, entre las sombras, hay otro operativo de Global Defense, con las perneras del pantalón llenas de sangre y las botas embarradas. No se mueve. Esta escena debe ser trágica, parece que han llegado tarde y no hay supervivientes, además, las bolsas de cadáveres parecen contener a varios de sus compañeros. Pídeles una tirada de Voluntad contra un Estrés de 3D. No es una situación agradable.

Si los personajes examinan las bolsas de cadáveres podrán confirmar que contienen los restos de los pilotos, el especialista de carga y de tres miembros de Global Defense, el cabo Nick Mayers, la soldado de primera Johanna Bremhs y el soldado Robinho Latao. Si se les examina con Medicina (dificultad 11) será evidente que la causa de la muerte ha sido politraumatismo debido al accidente.

En la camilla reposa la sargento Helga Mathesson 'Bulldozer', en estado de Incapacitada y sedada. Tiene varias fracturas, aunque parece estable. Obviamente, la persona entre las cajas tiene que ser el capitán Knight. Si se acercan a examinarlo, 'Papá Oso' se despertará con aspecto desorientado y encañonará al personaje más cercano con una Sig Sauer, aunque se derrumbará poco después en un estertor, apenas puede mantenerse consciente. Si los personajes tratan de reanimarlo y le

explican que son la caballería se tranquilizará y se dejará examinar. Está en estado de Incapacitado, y le costará respirar, hablando de forma entrecortada.

-Cuando caímos, el piloto soltó el combustible para evitar que el pájaro se incendiara. Tras el accidente saqué los cuerpos de mis chicos, establecí a Helga y me llevé la carga y las cajas negras, están enterradas a medio kilómetro al norte.

Dará las coordenadas a uno de los personajes y después, caerá inconsciente por el esfuerzo. Los personajes pueden si quieren hacer tiradas de Medicina, aunque ya no se les puede hacer primeros auxilios y la ayuda sólo serviría para estabilizarlos y comenzar los cuidados prolongados.

Deja que los personajes establezcan a los heridos y hagan algún plan para recuperar las cajas negras. Si quieren activar el transpondedor y llamar a la caballería, pueden hacerlo, aunque aún no tengan la carga, la tienen localizada y han encontrado a los supervivientes.

DESENLACE

ESCENA 5 - NO ESTAMOS SOLOS

Lo que los personajes no saben es que las fuentes de información del Tiandun (la unidad anti-alienígena del gobierno chino) han tenido conocimiento sobre el derribo del aparato en su territorio y ha enviado a un equipo a buscarlo. Pronto alcanzarán a los personajes mientras estos atienden a los heridos en el avión. Pero las cosas aún se pueden complicar más.

Una unidad de infiltración Chandra ha estado buscando también el aparato para recuperar su arma antiaérea, ya que no desean que caiga en manos humanas. Esta situación explotará en un combate a tres bandas con el epicentro en el avión siniestrado. Este épico final puede ser realmente letal y tener muchas formas de solucionarse. Como es habitual, no trataremos de cubrir aquí todas las posibilidades, sino dar suficiente información como para dirigir la escena y herramientas para el Director de Juego para que pueda improvisar llegado el caso.

En esta escena es mejor que sepamos muy bien cómo va a ocurrir cada cosa y qué objetivos y tácticas tiene cada grupo para poder desarrollarla a tu manera.

LOS MIEMBROS DEL TIANDUN

La patrulla del Tiandun está formada por 5 miembros, procedentes de diversas unidades de élite de la policía y el ejército chino.

MIEMBROS DEL TIANDUN

Agilidad 3D: Esquivar 4D, Pelea 4D
Destreza 4D: Armas de Fuego 4D+1, Armas de Cuerpo a Cuerpo 4D+1
Fuerza 3D: Correr 3D+2, Resistencia 3D
Conocimientos 2D
Percepción 2D: Buscar 3D, Supervivencia 3D
Presencia 3D: Intimidar 3D+1, Voluntad 3D+1
Movimiento: 7
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 2D+7
Defensa: 10

Los miembros del Tiandun llevan chalecos blandos, cascos, ropa de camuflaje, 2 granadas Flashbang, 2 granadas incendiarias, 2 granadas de concusión, pistolas Norinco QSZ-92 y fusiles de asalto Norinco QBZ-97.

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

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

ARMA	TIPO	CALIBRE	CARGADOR	DAÑO
Norinco QBZ-97	Fusil	5'56	25	6D
Norinco QSZ-92	Pistola	9mm	15	3D



En el momento en que los personajes atienden al capitán Knight, los miembros del equipo del Tiandun estarán observando el avión desde lejos. Mientras el capitán les explica la situación de las cajas negras (que es posible que el equipo ya haya recuperado) comenzarán a acercarse utilizando Discreción hasta que se encuentren a un alcance medio de sus armas. Si siguen sin ser descubiertos, lanzarán una granada Flashbang hacia los personajes y después tratarán de entrar para reducirlos, si es posible capturarlos vivos. De este modo podrán exhibirlos como espías y presionar a la Comisión para la Amenaza Alienígena. Entrarán gritando en inglés, ordenando a los personajes que dejen las armas y se tumben en el suelo. No dispararán si no es necesario, pero si los personajes abren fuego, ellos dispararán también. Los miembros del Tiandun son un equipo de élite y valoran su seguridad por encima de todo, no se harán los héroes. En caso de duda mantendrán la posición, esquivarán y usarán defensas reflejas mientras los personajes gastan munición. No dispararán a lo loco, haciendo disparos precisos o ráfagas de tres disparos.

En el momento en que aparezcan los Chandra, cambiarán su prioridad centrándose en eliminar a los alienígenas. Atrapados entre dos frentes, tratarán de retirarse abriendo fuego de cobertura y lanzando granadas.

Si los personajes tratan de hacer frente común con los chinos contra los alienígenas, en un primer momento aceptarán una alianza. Pero ¿qué ocurrirá una vez acabado el tiroteo? Los soldados chinos tienen órdenes de detener a los personajes, pero son hombres de honor. Si algún personaje salvó la vida a alguno de ellos o se destacó por su heroísmo, los chinos se retirarán y dejarán a los personajes marcharse. También lo harán si tras el tiroteo quedan la mitad o menos de ellos.

LOS CHANDRA

Los alienígenas han venido para recuperar su arma, de hecho, un oficial Chandra lidera la patrulla, lo que convierte a este grupo en un rival muy peligroso.

Aunque esperan cierta resistencia humana, no esperan encontrar de hecho a dos equipos de élite. Aun así, seguirán con sus planes. La patrulla está formada por 3 Perros de Presa Chandra, 4 Soldados Chandra y un Oficial Chandra.

Los Chandra harán acto de presencia tras dos asaltos de tiroteo con los miembros del Tiandun (si el combate no dura tanto, justo cuando acabe).

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 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)*

PERRO DE PRESA CHANDRA

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

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

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

Conocimientos 0D

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

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

Movimiento: 10

Bonificación al daño: 3D

Resistencia al daño: 2d6+9

Defensa: 12

Habilidades especiales:

- *Visión en la oscuridad: Elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.*
- *Control de feromonas: Identifica a sus amos Chandra por las feromonas que emiten, volviéndose dóciles y obedientes a las órdenes.*

- *Sistema inmune mejorado: Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.*

VENENO NEUROTÓXICO DEL PERRO DE PRESA

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

Virulencia: 5D

Incubación: 1 asalto

Efectos:

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

OFICIAL CHANDRA

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

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

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

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

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

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

Movimiento: 9

Bonificación al daño: 3D

Resistencia al daño: 2d6+9

Defensa: 11

Habilidades especiales:

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

Equipo:

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

Los Chandra avanzarán a buen paso por el bosque y después lanzarán a los perros sobre el lado sur del avión para causar confusión, mientras ellos avanzan y entran por el norte. Avanzarán con cuidado, dos de ellos haciendo fuego de cobertura mientras el oficial avanza entre posiciones cubiertas, después se detendrá para cubrir el avance de su tropa. Si caen todos los perros y al menos la mitad de los soldados los Chandra se retirarán. Si cae el oficial, los Chandra tendrán 1D de penalización por la confusión inicial durante todo el asalto y el siguiente.

¡DEMASIADA GENTE AQUÍ!

Efectivamente, el grupo de personajes, más la unidad del Tiandun y los alienígenas puede resultar demasiado caótico para manejar. Si quieres simplificar, agrupa a los miembros del Tiandun en dos grupos (como si fuesen dos personajes), y a los Chandra en 3 grupos (un grupo con los perros de presa, otro con los soldados y otro con el oficial). Los miembros de un grupo actúan a la vez y hacen lo mismo (todos se mueven, todos disparan, etc) aunque pueden tener diferente blanco.

Sólo realizan una tirada para todo el grupo y todos emplean el mismo resultado. Esto es debido a que como son una unidad, están muy bien sincronizados.

EN REALIDAD NO SOMOS TANTOS.

Otra opción que ponemos a disposición del Director de Juego es que aparezca un grupo de la guardia fronteriza. Estos han conseguido seguir el rastro de los personajes (si la evolución de los acontecimientos pudiera justificarlo) y llegan a la zona en la que se está produciendo el enfrentamiento final. Debes considerar estos soldados como una herramienta para generar el caos, ya que ni mucho menos están preparados para enfrentarse en un combate de estas proporciones. Cualquier acción que realicen puede tener consecuencias imprevisibles y su comportamiento es absolutamente aleatorio y errático. El objetivo es que generen confusión, una herramienta que puedes usar como elemento de distracción o para darle un toque dramático (o cómico). Usa las estadísticas que hemos indicado anteriormente.

EPILOGO

Si todo ha salido más o menos como debe, los personajes habrán conseguido rechazar al Tiandun y a los Chandra (y eventualmente a la guardia fronteriza) y se habrán hecho con las cajas negras del avión siniestrado y el arcón con el arma antiaérea alienígena.

En algún momento después de finalizar el combate llegarán los helicópteros levantando una gran polvareda, entre ellos un Black Hawk medicalizado de EVASAN para evacuar a los personajes y a los heridos. Dos equipos de Ghost Wolves y un equipo de respuesta y protección de EVASAN acudirán a ayudar a los personajes, estabilizarán a los heridos y recuperarán los cuerpos de los caídos. El propio Sokolov estará en uno de los helicópteros y ayudará al equipo a subir el arcón y a los heridos.

Antes de partir, colocará una carga explosiva de gran potencia en el avión siniestrado. Poco después de despegar, escucharán la explosión a lo lejos y verán la columna de humo. Cuando se alejan, las nubes se levantan y el sol se refleja en la nieve perpetua de las cumbres de las montañas Altai, convirtiendo el cielo, en un cielo rojo. Los personajes regresan a casa

FIRST CONTACT

X-CORPS

OPERACIÓN CIELO ROJO

Operación Cielo Rojo es una aventura de *First Contact: XCorps* para un grupo de 1-5 personajes miembros de Global Defense. Es preferible que el equipo esté formado por miembros de Global Defense que formen parte de los Ghost Wolves.

Operación Cielo Rojo se desarrolla en las montañas Altai y es una aventura de espionaje con una considerable cantidad de acción en la que los personajes se enfrentarán a enemigos alienígenas y humanos...

PRODUCTO GRATUITO, PROHIBIDA SU VENTA

Holocubierta Ediciones S.L.

Copyright 2017

Todos los derechos reservados

www.holocubierta.com

info@holocubierta.com

