

NEXUS

Por Jesús Magaña 'Rolero'
Lo conseguimos ☺

Y fue allí, perdido en un lugar oscuro y remoto del espacio,
donde comprendí el verdadero significado de la palabra humanidad.



Revisado por:
Efrén Álvarez

Creado y desarrollado por:
Jesús Magaña "Rolero"

Trabajo y diseño artístico por:
Xabier Huici Roda

Diseño e ilustración y maquetación:
Néstor Solano Grima

Corrección: **Efrén Álvarez, Jorge Luis González y M. Alfonso García.**

Maquetación edición digital: **Néstor Solano Grima.**

Con el apoyo de la genial comunidad de Nexus.

Segunda edición digital de Nexus.

Un proyecto de Rolero, 2017



Nexus, creado y desarrollado por Jesús Magaña "Rolero", y sus ilustraciones, realizadas por Xabier Huici Roda y Néstor Solano Grima, están bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

ÍNDICE

ENTRANDO EN NEXUS

Diario de a bordo de Nexus.....	(p.04)
Sobre el proyecto Nexus.....	(p.06)
La vida en Nexus.....	(p.11)
El Dominio.....	(p.18)
El Código del Dominio.....	(p.19)
La Guardia de Nexus.....	(p.20)
Vida alienígena.....	(p.21)
Más allá de la nave: el programa de OEM.....	(p.23)
Lo incierto.....	(p.29)

MECÁNICAS DE JUEGO

Antes de embarcar.....	(p.30)
¿Qué clase de juego es Nexus?.....	(p.30)
¿Qué necesitare?.....	(p.31)
Tecnología adaptable.....	(p.32)
La acción.....	(p.32)
Clases de personaje, pelotón y capitán.....	(p.33)
Las tiradas.....	(p.35)
Modificadores de pelotón.....	(p.37)
Atributos.....	(p.37)
Habilidades.....	(p.39)
Ventajas.....	(p.43)
Implantes.....	(p.46)
Humanidad y frialdad, deber y rebeldía.....	(p.50)
Mérito.....	(p.52)
TRN: consumo y efectos.....	(p.54)
Límites en los valores.....	(p.56)
Equipo.....	(p.58)
El combate.....	(p.59)
Listado de heridas de guerra.....	(p.64)
Propuesta de reglas para el juego con miniaturas.....	(p.65)

INFORME TÉCNICO Y MILITAR

Armamento de Nexus.....	(p.67)
Mejoras del armamento de Nexus.....	(p.74)
Sistemas de defensa.....	(p.78)
Mejoras de los sistemas de defensa.....	(p.83)
Otras consideraciones sobre los sistemas de defensa e inteligencias artificiales.....	(p.88)
Naves de Nexus.....	(p.91)
El módulo de extracción.....	(p.99)

GUÍA DEL DIRECTOR DE JUEGO

Lo esencial.....	(p.103)
Construir la ambientación.....	(p.104)
El tono del juego.....	(p.105)
Elaborar una partida.....	(p.107)
Observaciones para el OEM.....	(p.111)
Semillas de aventuras.....	(p.115)
Unas notas sobre Nexus y la ciencia ficción.....	(p.118)
Creación de personajes.....	(p.119)
Recompensas.....	(p.121)
Recompensas dadas a lo largo de la sesión.....	(p.121)
Recompensas dadas al finalizar la misión.....	(p.124)
Recompensas dadas por el grupo.....	(p.125)
Recompensas dadas por el director de juego.....	(p.126)
Condecoraciones.....	(p.127)
Otras consideraciones sobre las recompensas.....	(p.129)

AVENTURA INTRODUCTORIA HORIZONTE TAU TERMINI

Notas para el director de juego.....	(p.131)
Tarea (45 minutos).....	(p.131)
Proceso (90 minutos).....	(p.133)
Resolución (45 minutos).....	(p.135)
Sistema modular.....	(p.136)

ENTRANDO EN NEXUS

\\\\ Diario de a bordo de Nexus \\\\

21/04/2492

- //////// 00:12 Lanzamiento del Proyecto Nexus con éxito. Salida de la exosfera sin incidencias.
- //////// 00:52 Desacoplamiento exitoso de las naves Tierra I y Tierra II. Protocolo de seguridad correcto.
- //////// 01:45 Avance hacia el Canal según lo previsto. Inicio de las maniobras de impulsión y calibrado del equilibrio Delta – V. Protocolo de seguridad correcto.
- //////// 02:00 Inicio del Letargo.
- //////// 03:00 Protocolo de seguridad correcto.
- //////// 04:07 Letargo de Tierra I completo. Impulsores inertes.
- //////// 04:08 Letargo de Tierra II completo. Impulsores inertes.
- //////// 04:09 Evaluación de módulos de IA. Inicio de modo de navegación por IA. Protocolo de seguridad correcto.
- //////// 05:23 Entrada de Tierra I en el Canal. Éxito de las maniobras de impulsión. Salida de radar terrestre. Protocolo de seguridad correcto.
- //////// 05:24 Entrada de Tierra II en el Canal. Éxito de las maniobras de impulsión. Salida de radar terrestre. Protocolo de seguridad correcto.

//////// 05:30

Paso a modo de navegación por IA en Nexus. Letargo de Nexus completo. Impulsores inertes.

//////// 05:31

Entrada de Nexus en el Canal. Fallo en las maniobras de impulsión. Salida de radar terrestre. Fallo en el protocolo de seguridad.

//////// 05:33

Recalibrando el equilibrio Delta – V. Detectados cuerpos anómalos en el Canal, blindaje perforado. Imposible activar drones de reparación.
Reintentando maniobras de impulsión.

//////// 05:47

Registrados daños en sistemas de navegación. Fallo en las maniobras de impulsión. Blindaje desactivado. Imposible activar drones de reparación. Fallo en el protocolo de seguridad.

//////// 05:55

Imposible reparar daños en los sistemas de navegación. Sistemas de comunicación destruidos. Fallo en el contacto con base en la Tierra: pérdida de contacto. Riesgo de fuga energética masiva. Inicio del protocolo de emergencia RM. Reintentando maniobras de impulsión.

//////// 06:02

Desactivando sistemas eléctricos. Imposible alcanzar trayectoria estimada. Calculando nuevas coordenadas. Impulsores inertes. Minimizando actividad en los módulos de IA. Éxito en las maniobras de impulsión. Cierre de sesión hasta inicio programado del Despertar.

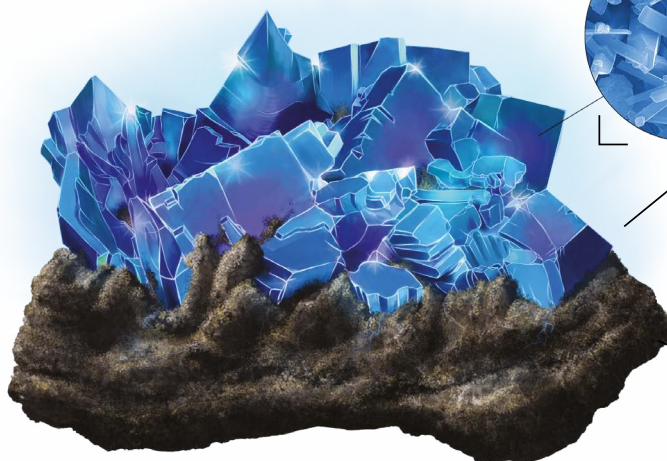
SOBRE EL PROYECTO NEXUS

En el año 2100, el planeta Tierra se encontraba al borde del colapso. A pesar de los esfuerzos del gobierno global denominado el Dominio, el caos amenazaba con apoderarse del mundo. Los problemas de superpoblación, la sobreexplotación de los recursos naturales y las guerras entre naciones habían situado a la humanidad a las puertas del desastre. Hasta que se descubrió el marzio.

Gracias a las aplicaciones de este mineral, y de sus materiales derivados, la civilización humana comenzó a desarrollarse a gran velocidad, llegando a un nuevo período de bienestar. El Dominio aseguró entonces que con el marzio era posible fundar colonias más allá de la Tierra, lo que demostraron al conquistar otros planetas y establecer bases en puntos cada vez más remotos del Sistema Solar. Ante esto, la sociedad global se entregó a la euforia del momento, sin pensar en nada más que en la gloria y el poder logrados. El Dominio incrementó su control e influencia, sin permitir que se cuestionasen sus decisiones, cada vez más despóticas. La humanidad, poco interesada en la sostenibilidad, parecía decidida a perpetuar su consumo y dependencia del mineral, confiando en que los recursos fuesen ilimitados. De este modo el uso del marzio aumentó de manera exponencial.

Marzio

Su color azul y el intenso brillo metálico lo hacen inconfundible. Es posible localizar sus vetas desde largas distancias.



Dureza

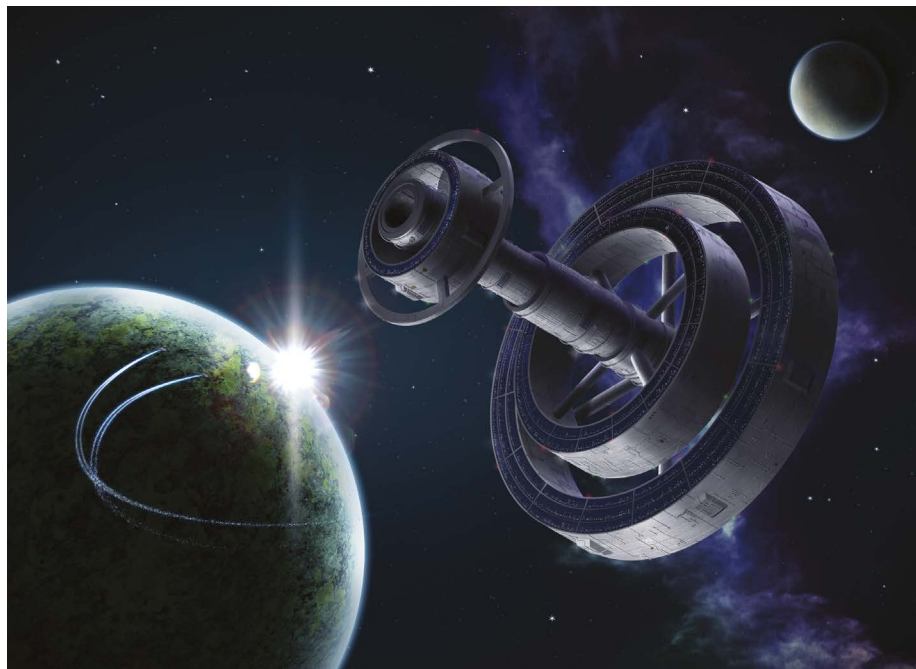
Ni siquiera el diamante lo puede rayar, aunque es extremadamente frágil.

Localización

La fractura de esta base puede liberar gases letales en la zona o producir una explosión. Proceder con cautela.

Casi un siglo después las reservas de marzio eran escasas, por lo que se hizo necesario pensar en nuevas formas de obtenerlo. El Dominio trató de localizar el mineral en regiones apartadas del espacio que podían alcanzar con las nuevas tecnologías disponibles. Fue así como la humanidad comenzó a construir naves-ciudad y a enviarlas a zonas más lejanas, que pasaron a formar parte del territorio controlado por el Dominio, generándose el flujo de mineral preciso para que la raza humana pudiera continuar expandiéndose. En esas circunstancias se descubrió el Canal.

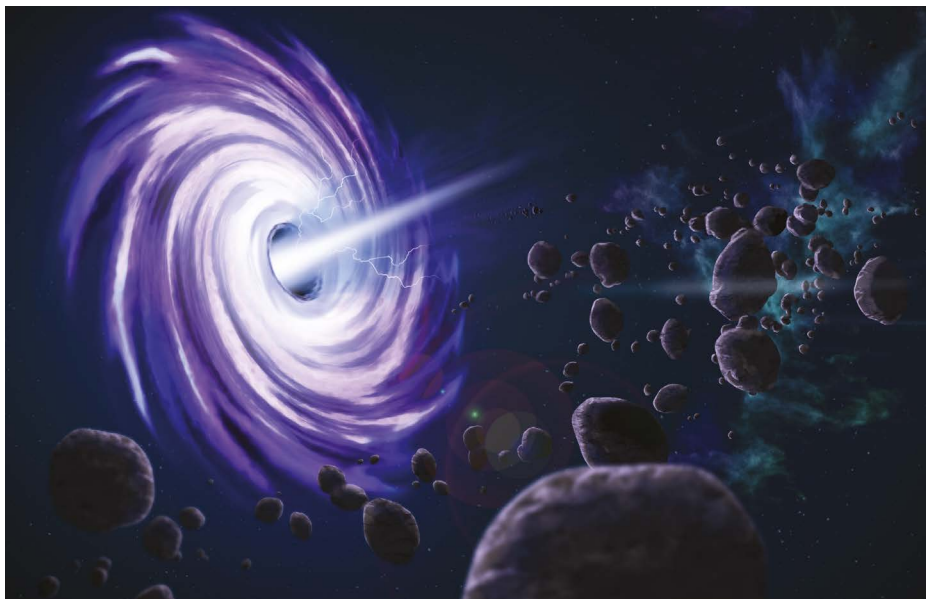
El Canal es una ingente acumulación de masa que una nave atravesó accidentalmente en su rumbo hacia un asteroide. Al cruzarlo se interrumpió todo tipo de contacto con dicha nave, desapareciendo por completo. En un primer momento este hecho pasó inadvertido, dado que los accidentes y muertes de tripulaciones en busca de Objetivos de Extracción de marzio (OEM) eran frecuentes. Sin embargo, unos meses después la nave regresó con un registro alarmante en los ordenadores de a bordo que el Dominio convirtió en información clasificada de inmediato. Según



dicho registro los tripulantes habían perdido la consciencia al cruzar el Canal, despertando en una galaxia desconocida, como si se tratase de una zona del universo remota, nunca antes vista por la humanidad. Tras lanzar varias sondas a los cuerpos celestes cercanos, los ocupantes de la nave descubrieron que los niveles de marzio eran los más altos jamás registrados, por lo que se decidieron a investigar más e iniciar labores de explotación en varios OEM. Durante el proceso de extracción se confirmó que la zona suponía la mayor reserva de mineral conocida, por lo que, decididos a informar de ello, trataron de regresar. Por motivos que todavía se desconocen, durante el viaje de vuelta casi toda la tripulación pereció de forma súbita al atravesar el Canal. El sargento Brem, único ocupante que sobrevivió, regresó en estado crítico, falleciendo al cabo de unos días en circunstancias extrañas que nunca fueron aclaradas por el Dominio. Sin embargo, gracias al volcado de su inteligencia artificial se obtuvieron datos clave para comprender el riesgo que suponía esta misteriosa acumulación de masa. Se llevaron a cabo misiones de todo tipo para intentar acceder a las increíbles reservas de marzio esperando a ser explotadas, pero dados los resultados catastróficos de las mismas, el Dominio resolvió que cruzar el Canal era demasiado peligroso. Por ese motivo, y hasta que las investigaciones garantizaran alguna posibilidad de éxito, las autoridades decidieron orientar sus esfuerzos a localizar mineral en zonas más próximas.

En ese tiempo la humanidad continuó con su expansión a un ritmo frenético y tuvo lugar un hallazgo que cambiaría por completo el devenir de la historia: científicos de la corporación Baicha desarrollaron un implante que permitía mejorar las capacidades humanas al liberar en el torrente sanguíneo una sustancia obtenida a partir del marzio. Dicha sustancia, el IPTC-AE (conocida popularmente como TRN), comenzó a ser administrada por el Dominio con el fin de mejorar el rendimiento de su personal en diferentes tareas, lo que supuso la rápida normalización de su consumo y el aumento de su demanda. Sin embargo, las consecuencias de una sobredosis de esta droga podían suponer graves daños para el organismo humano e incluso la muerte, lo que llevó a que las autoridades luchasen por mantener el control sobre ella. En todo caso, el descubrimiento del TRN implicó un incremento todavía mayor en el consumo de marzio, lo que tuvo un impacto directo en el curso de los acontecimientos.

Con el paso del tiempo, el Dominio era cada vez más consciente de que, a pesar de los esfuerzos realizados, el abastecimiento de mineral no estaba garantizado a medio plazo. Incapaces de alcanzar un modelo de desarrollo sostenible o alternativo



al marzio, y con las reservas prácticamente agotadas, se hizo necesario tomar una decisión drástica: se enviaría una misión a través del Canal para establecer colonias al otro lado, confiando en que las investigaciones habrían avanzado lo suficiente como para tener éxito. Se trataba de una misión de alto secreto, extraordinariamente ambiciosa, en la que se empleó la tecnología más avanzada. El Dominio confiaba en que, gracias a ella, sería posible establecer un flujo de naves no tripuladas que les abasteciese de marzio. La misión se denominó Proyecto Nexus por ser el enlace entre la humanidad y el elemento clave para su supervivencia.

El trato que las autoridades propusieron a los participantes era sencillo: quienes se alistasen en el Proyecto Nexus podrían establecerse en las majestuosas naves-ciudad financiadas por el Dominio y vivirían una vida plena a bordo con la que no podrían ni soñar de quedarse en la Tierra o en una de las colonias humanas, donde la situación era cada vez más dura. Además, serían recordados por siempre como héroes, y tal vez con el tiempo las incógnitas en torno al Canal se despejasen y pudiesen regresar a casa. Sin embargo, los tripulantes deberían asumir la posibilidad de que quizás esto nunca sucediese, pues todo aquel que había tratado de cruzar el

Canal dos veces había perecido en el intento. Pero, si la misión tenía éxito, sería posible salvaguardar todo lo alcanzado por la humanidad. Y lo que es más importante: el Dominio se aseguraría de no perder ni un ápice de su poder.

El Proyecto Nexus estaba compuesto por tres naves: Tierra I, Tierra II y Nexus. Las dos primeras integraban todo lo necesario para establecer nuevas colonias: sus tripulaciones estaban compuestas por personal altamente cualificado, habiendo sido elegidas para conformar un selecto tejido social que garantizase un prometedor futuro a la raza humana desde el punto de vista genético y que constituiría la base de la nueva civilización. Por su parte Nexus, la nave-ciudad más potente jamás creada, contaba con una tripulación compuesta por tropas de élite del ejército del Dominio, entrenados para el combate pero también capacitados para labores de investigación científica e ingeniería avanzada. Ellos se encargarían de garantizar la protección de Tierra I y Tierra II, así como de planificar y llevar a cabo la explotación masiva del marzio. Además de esto, la legendaria nave Brem sería lanzada desde Nexus y puesta en órbita como una estación de investigación del Canal, con el fin de prepararse para enviar una misión tripulada de vuelta a través del mismo si fuese necesario o posible. Todas las naves eran interdependientes e imprescindibles: sin Tierra I y Tierra II no se podrían establecer nuevas colonias con la seguridad de que fuesen viables a largo plazo y, sin Nexus, la protección militar, obtención y envío de marzio quedarían comprometidas. Cuando el Dominio desarrolló los protocolos de seguridad de la misión se prepararon para múltiples situaciones adversas, pero nadie esperaba un desastre como el que tuvo lugar.

Durante las maniobras de impulsión para cruzar el Canal algo impactó contra Nexus, provocando el accidente que quedó registrado en el diario de a bordo anteriormente reproducido. Tras el cambio de rumbo derivado de la situación crítica, la nave-ciudad se encuentra perdida en algún lugar del espacio, orbitando a cierta distancia del Canal. Sin embargo, los escáneres y mapas de la zona no coinciden con los informes de la misión del sargento Brem, por lo que es un entorno totalmente desconocido. Tras haber investigado la región y confirmar la existencia de vida alienígena potencialmente hostil, los representantes del Dominio en Nexus han decidido mantener el plan de explotación y acumulación de marzio que estaba previsto. Del mismo modo, han desplegado la nave Brem cerca del Canal para que sirva como área de investigación, con vistas a enviar a la élite de sus tropas en un arriesgado viaje de exploración cuando las reservas de marzio de Nexus estén completas. Los intentos

de establecer contacto con la Tierra o hacer llegar naves no tripuladas a su región del universo han sido, por el momento, en vano.

LA VIDA EN NEXUS

Durante el viaje a través del Canal, la tripulación de Nexus se encontraba sumida en un letargo controlado por la IA central de la nave. Tras la destrucción de una parte de los sistemas durante el accidente, resultó imposible determinar con exactitud cuánto tiempo habían permanecido en ese estado, del que por motivos que se desconocen algunos soldados todavía no han logrado salir. Además, una parte de los efectivos perdieron la memoria en la colisión por lo que no poseen recuerdos de su vida pasada; todo ello aumenta la sensación de desazón entre los habitantes de la nave-ciudad.

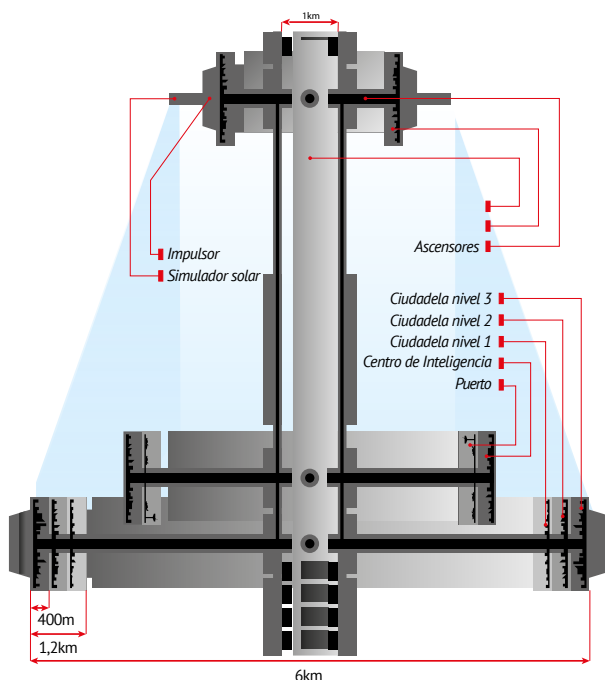
Según los planes originales del Dominio, todos los soldados despertarían y se incorporarían a sus funciones de inmediato. Sin embargo, la realidad que prometieron a los tripulantes fue muy distinta a la que encontraron tras el Despertar, por lo que algunas tropas se sublevaron y provocaron serios disturbios. Las autoridades decidieron aplastar con fuerza cualquier opinión crítica con los representantes del Dominio en la nave y se apresuraron a generar la idea de un enemigo común al que se referirían como los Rebeldes. Comenzaban así las luchas entre ambas facciones por hacerse con el control de Nexus, que no han hecho sino acrecentarse hasta la fecha, en una escalada constante de violencia que no parece ir a desaparecer a corto plazo.

La tripulación de Nexus estaba compuesta por un total de cinco millones de efectivos (capacidad máxima de la nave-ciudad), aunque la cifra ha ido mermando hasta los tres millones y medio de habitantes. El constante descenso es causado por las misiones que terminan en fracaso, aunque también incluye personas que perecieron en el accidente o que todavía no han logrado despertar del Letargo, así como muertos en atentados. Nexus, una nave-ciudad equipada con la tecnología más avanzada a disposición de la humanidad, distribuye sus espacios por sectores diferenciados, y que son:

► **Sector 0 (transporte):** existe un servicio de monorraíl de alta velocidad y circulación constante que recorre toda la superficie de Nexus en cuestión de minutos. Para desplazarse dentro de áreas pequeñas se utilizan los raíles urbanos, que conducen a la tripulación a ubicaciones exactas de forma ágil, mientras que

para moverse entre los diferentes anillos de la nave se utilizan ascensores que interconectan los mismos. A pesar de que el transporte es público y las tropas pueden ir a casi cualquier sector de la nave, la entrada al anillo central está vetada salvo que al soldado se le conceda un permiso especial de acceso.

► **Sector 1 (Ciudadela):** siendo el anillo de mayor tamaño, aquí se puede encontrar toda la infraestructura básica que hace que Nexus funcione como una auténtica urbe. Desde las plantas de tratamiento de minerales hasta las viviendas de los tripulantes que no forman parte del programa de OEM, pasando por las fábricas de equipo militar y áreas de cultivo de alimentos. Este sector rebosante de zonas verdes es el más vibrante de la nave, situándose en él las zonas de ocio y talleres donde obtener mejoras de curso legal, aunque aquí se comercia también con productos propios del mercado negro como nuevas fórmulas de TRN o implantes no controlados por el Dominio. Algunos de los barrios son estrictamente vigilados por las autoridades, mientras que otras zonas tienen una importante presencia de Rebeldes y resultan peligrosas por los constantes atentados contra la Guardia de



Nexus. La ciudadela bulle en actividad a cualquier hora, por lo que siempre hay algo que hacer allí y, aunque en ella se simulan las condiciones ambientales de la Tierra y el Dominio se esfuerza por mantener un aspecto cuidado, la realidad es que un ligero aire decadente y peligroso está siempre presente en el lugar.

- **Sector 2 (centro de inteligencia):** situado en el anillo intermedio, en esta zona se encuentran las dependencias más lujosas, en donde residen los soldados que han regresado con éxito de alguna misión. Aquí se lleva a cabo la instrucción de los militares de nueva incorporación a los OEM, siendo además el lugar en que se informa a los pelotones de los detalles de sus misiones y donde se les hace entrega de su equipo y de su nave cuando despegan desde el puerto, también ubicado en este punto. Cualquier mejora, arma o armadura adquirida por un soldado estará a su disposición en estas dependencias, que cuentan también con simuladores de OEM, salas de entrenamiento, talleres y espacios personales para cada individuo.
- **Sector 3 (puente de mando):** separada de los demás anillos y de tamaño menor, esta zona está reservada a la cúpula del Dominio en la nave, funcionando como su centro de operaciones. Aquí habitan no solo las autoridades, sino también los soldados que han logrado alcanzar el máximo rango en el escalafón militar, por lo que las condiciones de habitabilidad son las mejores de Nexus. Esta sección cuenta también con todos los sistemas de navegación y personal necesario para pilotar la nave, controlándose desde allí todo lo que sucede a bordo. Además, el sector 3 cuenta con departamentos para diferentes asuntos de gobierno, y es el lugar desde el que se preside la nave y se proyecta luz artificial sobre la misma, en un esfuerzo por transmitir a sus habitantes la sensación de supremacía del Dominio.

Tras el accidente en el Canal, la sociedad de la nave se encuentra dividida entre las dos facciones mayoritarias que existen a bordo. Dichas facciones agrupan diferentes corrientes de pensamiento y plantean su propia forma de afrontar la situación actual, lo que supone constantes altercados en las calles de Nexus, que se convierten en el escenario de una lucha feroz por el poder. Algunas personas han desarrollado su propia visión de las cosas ante tales enfrentamientos, situándose en un término medio o directamente al margen de las ideologías mayoritarias, aunque lo habitual es que la tripulación se posicione con uno de los dos colectivos:



El Dominio: las tropas que pertenecen a este grupo consideran que la autoridad en la nave debe permanecer en manos del Dominio, tal y como se decidió al crear el Proyecto Nexus. Dicho gobierno representa la unión, la firmeza y el orden, así como la capacidad de hacer lo que sea necesario con tal de cumplir la misión que les ha sido encomendada. Nadie a bordo de Nexus puede manifestarse abiertamente en contra del Dominio, so pena de ser considerado rebelde y procesado por ello. Con todo, el grado de apertura de esta facción es

importante, por lo que integra desde fanáticos seguidores de las autoridades hasta soldados con un cierto tono crítico hacia las decisiones que se toman desde las altas esferas de la nave, que aceptan como un mal necesario y consideran justificadas dadas las circunstancias.



Los Rebeldes: algunos soldados reniegan por completo del Proyecto Nexus, considerando que es tiempo de disolver el gobierno del Dominio y tomar decisiones de forma consensuada por toda la tripulación. Entre sus ideas destaca la renuncia a recolectar marzio para la humanidad, dedicando en su lugar todos los recursos a establecer nuevas colonias en esta zona del espacio. Para los rebeldes es imperativo abandonar la deshumanización que han traído los cuestionables métodos del Dominio, de modo que los tripulantes de la nave valoren como se merecen las vidas de todas

las personas a bordo. A pesar de tener menos adeptos que el Dominio, esta facción cuenta con grupos armados que dominan barrios completos del sector 1, y dispone de personal infiltrado por toda la nave que actúa a su favor desde la clandestinidad. En este grupo suelen encontrarse soldados que han vivido el horror de algunos OEM, así como tripulantes hartos de ser tratados como máquinas por el Dominio o perso-

nas desencantadas con su gestión. La organización de los Rebeldes resulta un tanto caótica, pese a lo que son capaces de comunicarse eficazmente desde el anonimato para golpear de forma colectiva y neutralizar al personal y objetivos enemigos.

Todos los habitantes de Nexus tienen asignada una función, una tarea que cumplen diariamente y les fue encomendada por el Dominio. De este modo, cada individuo supone una pieza del inmenso engranaje que es la nave-ciudad, en una sociedad concebida para ser perfecta. Y si bien es cierto que los soldados que conforman la tripulación tienen claras sus responsabilidades, las constantes escaramuzas y luchas por el territorio entre el Dominio y los Rebeldes impiden que la vida se desarrolle con la armonía que desean las autoridades.

Las labores que llevan a cabo los efectivos disponibles van desde pilotar la nave hasta ofrecer asistencia sanitaria, pasando por personal dedicado a la investigación de materiales alienígenas o que sirve en la Guardia de Nexus (las tropas del Dominio encargadas de asegurar la paz a bordo). Muchas de las tareas que se llevan a cabo en Nexus las realizan IA, que adoptan la forma de interfaces como pantallas, drones o robots. Casi siempre son máquinas quienes llevan a cabo las reparaciones en los sistemas de defensa, la atención en las zonas de ocio o las operaciones médicas complejas, pues la tecnología de la nave es lo suficientemente avanzada como para no ser preciso que los militares se encarguen de tales funciones.

Ningún soldado tiene potestad para rechazar una tarea que le haya encomendado el Dominio, aunque la participación en el programa de OEM es, hasta el momento, voluntaria. En caso de que un tripulante no realice sus funciones de forma eficaz o renuncie a su puesto, se expone a ser acusado de formar parte de una célula rebelde y ejecutado. Con todo, hay personas que realizan las labores que la autoridad exige pero al mismo tiempo llevan a cabo negocios turbios como el tráfico de TRN, el robo e incluso el asesinato; es muy excepcional pero a veces se dan casos de *fantasmas*: personas que han desaparecido por completo de la base de datos del Dominio y que, por tanto, carecen de historial alguno (usualmente se convierten en *fantasmas* los rebeldes más destacados y los delincuentes más peligrosos). Pese a que el Dominio persigue de forma absolutamente implacable la delincuencia, su poder sigue siendo limitado en algunos sectores, por lo que en Nexus existe la violencia callejera, zonas peligrosas y corrupción entre las autoridades. Sin embargo, los Rebeldes y los criminales son conscientes de que el gobierno tiene las armas y la tecnología de su lado,

NEXUS

"El Dominio. Los rebeldes. Los supervivientes. Una nave llena de odio y amargura en medio de la nada. Estamos solos en este frío hogar de metal, porque somos incapaces de unirnos y luchar por un objetivo común para vivir en paz.

A veces me siento a observar las naves mientras despegan y me pregunto si en algún lugar del espacio alguien se acuerda todavía de nosotros. Observar el espacio es algo sobrecogedor, a la par que hermoso y, en cierto modo, me relaja. Tal vez alguna de esas luces titilantes es la nave de un soldado lo suficientemente osado como para huir y ver a dónde puede llegar.

No sé si vamos a regresar a casa alguna vez y ello me deprime profundamente. Ya no me importa quién tenga la razón, o quién se imponga en la última escaramuza en las calles de la ciudadela... tan solo quisiera poder escapar de este lugar. No quiero tener que seguir ejecutando a los pocos humanos que quedan. Es triste ver cómo, incluso en estas circunstancias, poco a poco se impone un deshumanizado instinto de supervivencia, que distorsiona por completo la imagen que solía tener de mí misma. Ya no me reconozco.

Un buen día, camino de un OEM, seré valiente y me iré. No volver jamás. Viajar rumbo a ningún lugar y dejar todo esto atrás. Quizás entonces pueda recordar cómo era sentirse humano. Quizás algún día otro soldado se siente a observar las estrellas como yo, y viéndome perderme en el firmamento se pregunte si allí encontré la felicidad, y ese pensamiento le aporte un cálido instante de esperanza".

Extracto de un diario personal,
Comandante Mirta S.
Desertó durante el OEM 20-14

lo que infunde el suficiente respeto a los que osan desafiar al Dominio como para mantener un ambiente controlado en la mayor parte de la nave-ciudad. Además, el Dominio ordena con frecuencia a la Guardia de Nexus realizar redadas en las que los enemigos de la ley y el orden establecidos son neutralizados sin juicio alguno, lo que supone un mensaje claro y contundente para los delincuentes y disidentes.

En cuanto a la economía, cuando se desarrolló el Proyecto Nexus se estableció un sistema de créditos útil para que las autoridades puedan mantener un control sobre el comercio en la nave. Así, cada soldado cuenta con una cantidad de créditos asignada, que puede utilizar para realizar transacciones según estime oportuno, y que se almacenan y transfieren digitalmente a su cuenta, supervisada en todo momento por las autoridades. Con los créditos es posible adquirir todo producto o servicio aprobado por el Dominio, aunque todo lo que se considera esencial para la vida en Nexus es dispensado por el gobierno sin coste adicional, por lo que no es necesario que los individuos paguen su alojamiento, alimentos, equipo, atención médica o cualquier otro servicio básico. De este modo los créditos sirven para adquirir ciertos lujos dentro de la nave, como un espacio para vivir con unas condiciones superiores a la media, mejoras para el armamento, equipo especial basado en tecnología alienígena o tal vez el servicio de una persona durante un día; dichos lujos sirven también para resaltar el mayor nivel de vida de los militares alistados en el programa de OEM, buscando animar así a otros tripulantes a intentar alcanzar el mismo estatus social. Por ese motivo el Dominio tan solo abona 500 créditos por mes a un soldado en la reserva que realice labores comunes en la nave, incrementando dicha cantidad en 2.000 créditos por cada nuevo rango que promocióne (ascenso que solo se puede lograr participando en OEM).

Existen también transacciones no controladas por el Dominio que este considera ilegales, como el comercio con tecnología alienígena no segura, TRN de contrabando o de diseño especial, modificaciones e implantes no permitidos, así como sobornos para lograr acceso a áreas restringidas de la nave. A pesar de que dichos tratos en ocasiones son disfrazados bajo operaciones de apariencia legal que se abonan con créditos, lo más habitual es que se lleven a cabo utilizando un sistema de trueque o de favores. De este modo, si un soldado se mete en problemas o necesita algo de dudosa legalidad quizá pueda obtenerlo si acepta quedar en deuda con alguien. Cuanto más alta sea la posición social y la influencia dentro de la nave de una persona más probable es que la gente le deba favores, en un ciclo que se retroalimenta

y provoca que existan individuos muy poderosos con una gran red a su servicio. Esta práctica está menos extendida entre los soldados de alto rango, pero es común entre las autoridades corruptas del Dominio o entre ciertos delincuentes que han logrado establecerse de este modo en las altas esferas. Por su parte los Rebeldes suelen cooperar de una forma mucho más amable, ayudándose los unos a los otros con el fin de facilitar la consecución de un objetivo común, algo con lo que también pretenden desmarcarse de la forma de proceder de sus enemigos.

En general, en Nexus se puede comprar y vender prácticamente cualquier cosa siempre y cuando se sepa buscar y, sobre todo, se aprenda a hacer y cobrar favores a las personas adecuadas. No es extraño que un soldado incapaz de pagar sus deudas desaparezca de forma misteriosa e incluso ocasionalmente se producen ajustes de cuentas entre altos cargos de la nave que minan la confianza de la tripulación en sus gobernantes.

EL DOMINIO

Al desarrollar el Proyecto Nexus, el Dominio eligió una serie de personas como representantes a bordo, constituyendo su gobierno. Sobre ellas reposa la responsabilidad de tomar todas las decisiones precisas para salvaguardar los intereses de la humanidad, lo que en la práctica implica actuar sobre una gran diversidad de áreas. Para hacerlo de forma efectiva, el poder se distribuye en tres organismos de gobierno:

- **Cámara de Generales:** compuesta por un total de trescientos generales del ejército del Dominio, este grupo es el que tiene un contacto más directo con los habitantes de Nexus. Cada uno de ellos está al cargo de un número variable de pelotones, a los que han de coordinar para asegurar su operatividad. Además de esto, toman decisiones relacionadas con cuestiones básicas de la nave, redactan informes sobre posibles OEM, elevan propuestas de la tripulación a sus superiores y son un órgano consultivo que participa en algunas deliberaciones con el Arconte. Han de rendir cuentas ante el Consejo.
- **Consejo:** consiste en un grupo de diez capitanes generales del ejército del Dominio, de gran experiencia militar y política. Sobre ellos recae la responsabilidad de ratificar las propuestas de la Cámara de Generales que estimen oportunas,

aunque dedican la mayor parte de su tiempo a gestionar los asuntos de mayor importancia de la nave, actuando como consejeros directos del Arconte. Así, existen diferentes cargos: consejero de industria, consejero de desarrollo tecnológico, consejero de gestión de Nexus, consejero de navegación y extracción de marzio, consejero de diplomacia y exopolítica, y cinco consejeros de justicia y control de rebeldes. Los miembros del Consejo tienen potestad para tomar decisiones y legislar, siendo el Arconte la única persona ante la que habrán de responder.

- **Arconte:** máxima autoridad en Nexus; su misión es intervenir en aquellas situaciones en las que se estime que solo él posee el juicio y conocimientos suficientes como para decidir. Además de reunirse con frecuencia con el Consejo, el Arconte supervisa el buen funcionamiento de la nave a todos los niveles, asegurándose de que se cumple la voluntad del Dominio. Su mandato es vitalicio, aunque podría ser depuesto si todos los miembros del Consejo tomaran la decisión unánime de degradar su rango de mariscal del ejército de Nexus a capitán general, algo que tiende a suceder en momentos de gran agitación política. Sobre el Arconte recae el poder ejecutivo, legislativo y judicial de la nave, y solo podrá ser juzgado por el Dominio en su base de la Tierra.

EL CÓDIGO DEL DOMINIO

El Código del Dominio es una ley promulgada por las autoridades en la Tierra, y ratificada por el gobierno de Nexus para que todos los tripulantes adquieran ciertos compromisos y deberes, que establece cómo serán juzgadas sus acciones en caso de desobediencia. A este código apela el Consejo para impartir justicia a bordo, y por ello es también conocido como “la ley de Nexus”.

Debido a que el texto es un tanto vago, con frecuencia el Dominio lo interpreta según convenga a sus intereses o a los de sus representantes, algo que ha servido para justificar profundas injusticias en nombre del bien mayor. La ley recoge los siguientes artículos:

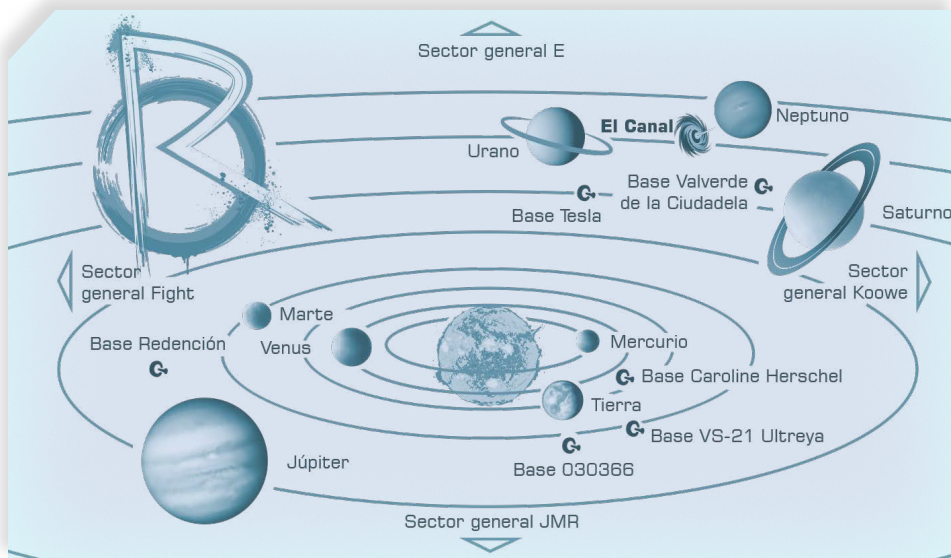
1. El Dominio es la voluntad humana, la justicia y la esperanza. Desafiar al Dominio o a sus representantes es cuestionar el derecho a la supervivencia de la especie humana y será castigado con la muerte.

- 2.** La capacidad de discernir entre el bien y el mal recae en última instancia sobre el Arconte, máximo representante del Dominio en Nexus, quien vela por el bien de la humanidad dentro y fuera de la nave y cuenta con plenos poderes. No obstante, si los miembros del Consejo lo estiman necesario podrán consensuar finalizar el mandato del Arconte por considerar que no está capacitado para ejercer su cargo.
- 3.** Los miembros del Consejo son una extensión de la voluntad del Arconte, actuando con plenos poderes en su ausencia. Ellos serán responsables de impartir justicia en asuntos menores y solo responderán por sus acciones ante el Arconte.
- 4.** El individuo es insignificante cuando el destino de toda la humanidad está en juego. La muerte de un humano es un sacrificio aceptable si implica aumentar las posibilidades de supervivencia de todos. No hay mayor gloria que matar o morir por nuestra especie.
- 5.** Los soldados tienen el deber de acatar las órdenes de sus superiores sin emitir juicio alguno sobre ellas salvo que se les consulte. No obedecer una orden es un acto de traición que será juzgado por las autoridades y podrá ser castigado con la muerte.
- 6.** Cualquiera que comprometa el éxito de una misión que le haya sido encomendada, ya sea de forma accidental o intencionada, deberá responder por su temeridad o torpeza ante las autoridades, siendo castigado con la pena que estas estimen oportuna.

LA GUARDIA DE NEXUS

La Guardia de Nexus es un cuerpo de seguridad compuesto por militares que se encuentran en la reserva, a la espera de recibir sus OEM o que prefieren dedicarse a mantener la paz en Nexus en lugar de salir al exterior. Extremadamente leales al Dominio, y en particular al Arconte, estos soldados reciben un entrenamiento especial para enfrentar las amenazas que aguardan en las calles de la nave.

Además de supervisar que la vida a bordo se desarrolle de una forma ordenada y conforme a los planes del gobierno, se aseguran de ayudar a los tripulantes en si-



tuaciones de emergencia. Pese a que no siempre ostentan un rango elevado dentro del ejército, sí tienen la autoridad suficiente como para detener a quien consideren oportuno, actuando de forma organizada y contundente en la mayoría de ocasiones. Ante delitos menores los miembros de la Guardia de Nexus pueden emitir un juicio rápido e imponer una pena, mientras que en casos graves se limitan a presentar a los sospechosos ante los consejeros de justicia.

Amados y odiados a partes iguales, suelen ser soldados con un gran sentido de la justicia, el deber y la responsabilidad. Entre ellos hay miembros reputados con larga experiencia militar que lograron regresar de cinco OEM para luego unirse a la Guardia de Nexus. Dado que su número es relativamente reducido, suelen patrullar solos y acudir cuando se dispara alguna alarma o son avisados por uno de los múltiples drones que vigilan cada rincón de la nave. Atentar contra la vida de un miembro de la Guardia de Nexus está castigado con la pena capital.

VIDA ALIENÍGENA

Aunque en las inmediaciones de Nexus no habitan formas de vida alienígenas, lo cierto es que las autoridades albergan un cierto temor ante un posible encuentro

con ellas. Pese a que nunca se han producido ataques directos a Nexus, sí ha habido numerosos contactos con diferentes especies durante el desarrollo de OEM y, a bordo, se estudian y utilizan tecnologías traídas de otros rincones del espacio. Existe un creciente interés por las posibilidades que tales tecnologías ofrecen, aunque en líneas generales el Dominio mantiene un control estricto sobre su uso, ya que pueden resultar impredecibles y peligrosas.

Los soldados de Nexus han aprendido que otras especies no siempre tienen una actitud pacífica hacia la humanidad. Anteriormente se ha intentado establecer alianzas con diferentes seres inteligentes sin que se haya logrado una convivencia pacífica hasta el momento. Por eso, cuando se produce un encuentro con alienígenas durante un OEM los soldados deben decidir qué procedimiento utilizarán de entre los tres que establece el Dominio y que, de alguna manera, reflejan el miedo a un encuentro que ponga en riesgo a la propia Nexus:

- ▶ **Exterminio:** tanto si se estima que el contacto supone un peligro para la misión como cuando se considera que los alienígenas no suponen amenaza alguna, se procederá a su neutralización. Si es posible se recuperará la tecnología disponible así como muestras de las formas de vida, que se traerán a Nexus en el módulo de contención para su estudio. Nunca habrá de comprometerse la extracción de marzio por este fin.
- ▶ **Evasión:** si se considera que los alienígenas podrían superar en combate al pelotón desplegado en la zona, se intentará completar la misión tratando de no crear conflicto alguno, procurando que ningún tripulante corra riesgos innecesarios.
- ▶ **Diplomacia:** en el extraño caso en que las opciones precedentes no sirvan, se optará por tratar de alcanzar un acuerdo ventajoso para el pelotón que no entrañe peligro alguno para Nexus. Jamás se revelará la posición de la nave-ciudad.

Dado el elevado número de OEM que despegan cada día, la cantidad de tecnología alienígena que se obtiene es significativa, por lo que en Nexus existe un departamento de investigación especializado en su análisis para una posible utilización. También se realizan experimentos con especies extraterrestres con el fin de ampliar

las bases de datos del Dominio, aunque no está permitido traer a bordo organismos vivos. Pese a que las autoridades han empezado a aceptar el uso de tecnología alienígena como parte del equipo de los soldados, existe un protocolo muy estricto para no autorizar su uso sin primero cerciorarse de que son totalmente seguras. Es habitual que los veteranos de Nexus adquieran este tipo de tecnologías o las reciban de manos de sus superiores tras salir airosos de sus OEM, aunque quienes las utilizan con más frecuencia son los Rebeldes. En todo caso se trata de productos limitados y exclusivos que no todos los tripulantes se pueden permitir, pero que ofrecen ventajas clave durante una misión.

Como es lógico también hay objetos que, de alguna manera, logran saltarse los controles del Dominio y entran en Nexus para ser comercializados en el mercado negro. Lo más usual es que este tipo de transacciones tengan un precio exageradamente alto, ya que sirven para mejorar el equipo del soldado e incluso se pueden implantar, algo terminantemente prohibido en la tecnología alienígena de curso legal. Sin embargo, su inestabilidad y menor fiabilidad implican asumir un mayor riesgo al utilizarlas, lo que no impide que muchos tripulantes las adquieran y usen durante sus OEM, pues los traficantes de material extraterrestre se aseguran de burlar los controles de seguridad del Dominio con certificados de seguridad falsificados.

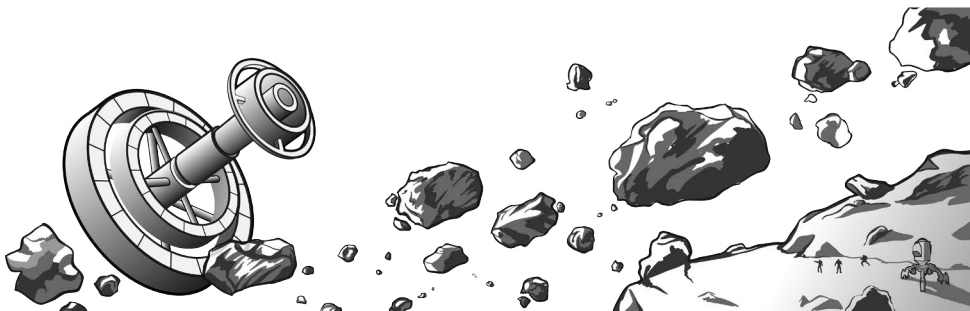
MÁS ALLÁ DE LA NAVE: EL PROGRAMA DE OEM

Un Objetivo de Extracción de marzio (OEM) consiste en cualquier misión que las autoridades establezcan para traer dicho mineral a Nexus. Los soldados que deseen formar parte del programa de OEM pueden alistarse libremente en las misiones que cada general ofrece a sus pelotones. Pese a no ser obligatorio sumarse al mismo, la mejora en las condiciones de vida, el respeto y la sensación de impotencia ante la realidad de la nave empujan a muchos tripulantes a formar parte de un OEM, incluso con el riesgo que esto conlleva. Si un militar logra completar con éxito cinco OEM pasará a formar parte del pelotón que realizará el viaje de exploración a través del Canal proyectado para el momento en que las reservas de marzio de Nexus estén completas. Con todo, tan solo un 40% de las misiones que parten logran regresar, lo que es un mensaje claro para cualquier soldado que sueña con ganarse esa plaza.

Todo tripulante deberá asumir ciertos compromisos al alistarse en el programa de OEM, exponiéndose a la pena capital si reniega de ellos:

- ▶ Una vez se entra en el programa de OEM, no es posible abandonarlo. El soldado deberá viajar hasta concluir su servicio, que terminará tras completar cinco misiones.
- ▶ No se puede renunciar a un OEM.
- ▶ No se podrá solicitar la ayuda de otros pelotones durante un OEM, ni tampoco ofrecerla.
- ▶ No se podrá acceder a Nexus hasta haber completado el OEM asignado, aunque excepcionalmente se podrá requerir asistencia si se regresa a la base.

Cuando un soldado decide sumarse al programa de OEM recibe una instrucción específica durante un período de dos meses, donde se le prepara para afrontar las diferentes situaciones que podría encontrarse durante sus viajes por el espacio. Pasará entonces a habitar una zona de la nave reservada a los pelotones en activo en donde, además, dispondrá de un arsenal personal. Con efecto inmediato su estatus social mejorará al ser contemplado por muchos de los tripulantes como un aguerrido miembro de la sociedad de la nave que lucha por la humanidad, lo que como contrapartida le convertirá en un potencial blanco de los Rebeldes. Además de esto, cualquier militar en activo quedará exento de su tarea previa en Nexus y solo estará obligado a acudir a las simulaciones y otros preparativos de su misión mientras no se le asigne un OEM. Dichos entrenamientos sirven para compenetrar al pelotón antes de su salida de la



nave, aunque las autoridades permiten a los soldados en la reserva acudir a ellos a modo de espectáculo con el fin de promover los alistamientos, por lo que son también una forma de propaganda. Finalizada la instrucción, el Dominio convoca al pelotón y le hace entrega de un informe de inteligencia para su OEM, que varía en función de los datos que hayan podido recabar las sondas enviadas desde Nexus. Tras discutir los detalles estratégicos en el sector 2, los soldados se dirigirán a su nave y partirán tan pronto como sea posible, sumándose a los numerosos despegues que tienen lugar a diario, de los cuales muchos no regresarán jamás.

En aquellas ocasiones en que las autoridades no designen a un capitán para una misión, los soldados son libres de elegir a su líder, que usualmente será el militar de mayor rango. Su figura deberá tomar el mando desde el preciso instante en que se cierra el contacto por radio con Nexus, momento en que el pelotón habrá comenzado oficialmente su OEM y ya no tendrá permitido regresar hasta que recolecten la can-



tividad de marzio determinada por el Dominio. Si una nave tratase de volver a la base sin el mineral requerido las autoridades enviarían a la Guardia de Nexus para estudiar las necesidades de los soldados y procurar que puedan retomar su misión a la mayor brevedad. Los tripulantes de Nexus consideran una enorme deshonra solicitar dicha ayuda, y no existen registros de casos en que el Dominio haya permitido la entrada a un pelotón incapaz de completar su OEM.

Tras el despegue los soldados volarán directamente a su destino, quizás alcanzándolo en cuestión de horas o puede que tras viajar durante semanas por el espacio. Una vez allí, el pelotón deberá estudiar de nuevo la situación y decidir qué aproximación realizar al objetivo, pudiendo optar por diferentes despliegues:

- **Con traje aéreo:** utilizando unas piezas especiales integradas en sus armaduras, los soldados se lanzan directamente desde la nave. Comienzan así un descenso en el que poco a poco dichas piezas se van desprendiendo hasta dar paso a unas alas con las que podrán planear en formación, terminando en un aterrizaje frenado mediante impulsores. Este despliegue tiene la ventaja de mantener al pelotón muy cerca en todo momento y de ser extraordinariamente discreto, aunque resulta poco preciso dada su dependencia de las condiciones ambientales, que afectarán al planeo de forma significativa.
- **Con cápsulas de aterrizaje:** cada soldado se introduce en una cápsula que se lanza desde la nave en dirección a unas coordenadas y que se frenará por sí misma al aproximarse al suelo. Aunque este sistema tiene a su favor la protección adicional que brinda la cápsula, en su contra está el hecho de que son fácilmente detectables y vulnerables mientras están descendiendo hacia su destino.
- **Con la nave:** solicitando a la IA un vuelo a baja altura, es posible que el pelotón pueda situarse directamente sobre el OEM, descolgándose por largos cables de acero sobre su objetivo. A pesar de que este despliegue es altamente eficaz y se completa en cuestión de minutos, la maniobra se considera extraordinariamente peligrosa al exponer demasiado la nave, ya que no es complicado detectar su entrada en la zona ni atacarla mientras se aproxima.

Tras el descenso los soldados iniciarán el Protocolo LAER, que define las cuatro fases en que habitualmente se divide un OEM, y que son:

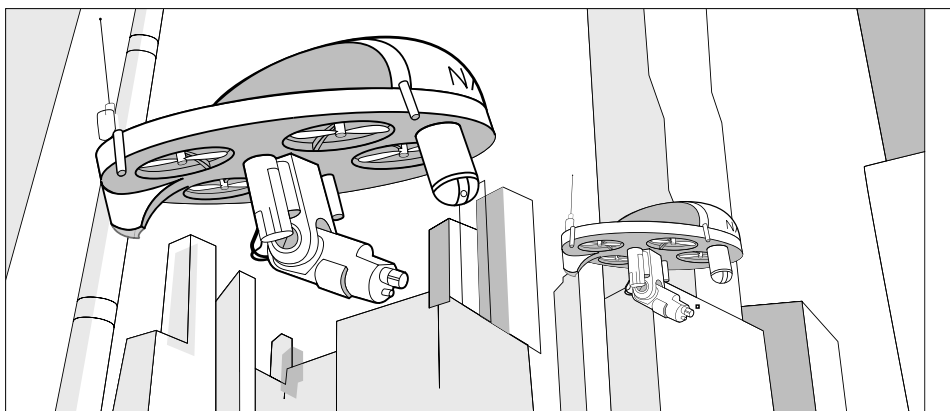
- ▶ **Localización:** los militares deberán ubicar la situación exacta del OEM, ya que las sondas rara vez arrojan datos suficientemente precisos. Tras localizar el marzio, será necesario concretar cómo se distribuirán las tareas durante el resto de la operación.
- ▶ **Aseguración:** cuando se ha establecido la posición del objetivo, será necesario confirmar que no hay amenaza alguna en la zona. El pelotón deberá establecer un perímetro de seguridad para evitar sorpresas durante el desarrollo de la extracción; no está permitido ordenar el descenso del módulo de extracción hasta que los soldados tengan la certeza de controlar el lugar.
- ▶ **Extracción:** una vez el capitán da la orden, la IA de la nave lanzará el módulo de extracción hacia las coordenadas exactas del marzio. Al aterrizar, este se desplegará de forma automática e iniciará de inmediato las labores de obtención del mineral sin necesidad de supervisión alguna, aunque es altamente recomendable que un tecnólogo se haga cargo para acelerar el procedimiento y hacerlo más seguro.
- ▶ **Repliegue:** cuando el depósito de marzio está completo, los soldados podrán acoplarse al módulo de extracción y prepararse para el ascenso. Despegarán a gran velocidad y serán guiados por la IA de su nave hasta subir a bordo, momento en que deberán verificar que la carga esté completa y la tripulación en buenas condiciones para volver a Nexus.

Cuando los tripulantes regresan a la base, la Guardia de Nexus se aproxima para realizar los escáneres y revisiones pertinentes así como extraer la preciosa carga de marzio. Si todo está en orden y no se encuentra anomalía alguna, los soldados podrán entrar al sector 2, donde asistirán a una reunión para informar sobre el OEM a su general, momento en el que sus acciones durante la misión serán evaluadas. Finalizada su tarea, dispondrán de una semana de permiso para reponerse antes de volver a partir y así sucesivamente hasta completar sus cinco OEM, tras lo que se licencian.

Pese a que este ha sido siempre el protocolo de misión que el Dominio ha recomendado a sus soldados, la realidad es que durante un OEM el curso de los acontecimientos puede variar en un instante de forma dramática. Para evitar la desorganización

en situaciones de riesgo, el capitán de la tripulación cuenta con libertad para tomar sus propias decisiones y no seguir las directrices del Dominio, organizando a sus efectivos como considere oportuno; los militares pueden saltarse las normas en un momento dado, aunque ignorar una orden directa de un superior de manera injustificada es severamente castigado. Sea como sea, cada miembro del pelotón incorpora sistemas en su armadura que graban todo lo sucede a su alrededor durante un OEM, por lo que si alguien expone la misión con decisiones poco inteligentes tendrá que responder ante las autoridades.

A lo largo de su formación los soldados aprenden que más allá de Nexus existen especies hostiles, entornos peligrosos, situaciones en donde los sistemas fallan y un sinfín de variables que pueden truncar los planes del pelotón. La capacidad para adaptarse a los cambios durante un OEM resulta fundamental, ya que es extraño que dos misiones sean idénticas o que todo se desarrolle según lo previsto por los informes de inteligencia del Dominio. A fin de cuentas, nadie podría prepararse para todo lo que aguarda a un soldado en el espacio.



Los drones de la Guardia de Nexus son vigilantes implacables al servicio del Dominio, encargados de controlar la nave y neutralizar a cualquier disidente. Destruir un dron siempre trae problemas, es mejor piratear su sistema y variar su ruta para alejarlo.

LO INCIERTO

Existen cosas en Nexus que todavía han de ser investigadas: la situación final de Tierra I y Tierra II, el estado actual de la estación Brem, los pactos entre facciones, el programa de soldados Vanguardia, los contactos con Acechantes o los OEM secretos que implicaron acuerdos con especies alienígenas. Son algunos de los asuntos sobre los que solo existen versiones oficiales del Dominio, rumores extendidos por los Rebeldes o informes ocultos en alguna base de conocimientos encriptada. Lo que se incluye aquí es solo la parte fiable de la información recabada, pues es preciso más tiempo para contrastar otros hechos antes de filtrarlos.

Estos datos se basan en lo que he observado, interceptado y experimentado desde el Despertar. Es información que se sitúa más allá de la influencia de las facciones o de lo que cualquier soldado podría aspirar a ver jamás. He completado con éxito cinco OEM y he servido fielmente al Dominio. Me uní a los Rebeldes y tuve tiempo de abandonar sus ideales. He caminado por las calles de Nexus y accedido a todas y cada una de sus salas. Pero sirvo solo a nuestra especie al recopilar esta memoria y difundir así la verdad. Lo que he vivido.

Para que la humanidad sea libre, primero ha de conocer. Por eso esta información te pertenece.

Fin del volcado desde V-Hadfield

MECÁNICAS DE JUEGO

ANTES DE EMBARCAR

Cuando se juega a Nexus se da vida a soldados al servicio del Dominio que realizan una misión, o a militares que operan para los Rebeldes. Cada jugador diseñará todos los aspectos de sus soldados (también llamados personajes), dotándolos de unas características físicas y mentales, y tomando decisiones durante la partida que afectan a su destino; la suma de los personajes de varios jugadores da lugar a un pelotón. Las consecuencias de las decisiones de dicho pelotón serán narradas por el director de juego, siendo este el responsable de determinar cómo alteran el curso de los acontecimientos. Será también el encargado de poner voz a los personajes no jugadores (sujetos con los que interaccionan los personajes durante la partida). Además de ser el diseñador de la historia y del entorno que rodeará a los soldados, actuará como un árbitro de juego que ha de promover la buena marcha de la sesión aplicando las reglas del modo que estime oportuno para fomentar la diversión.

Antes de embarcar en este viaje se recuerda al lector que lo que está leyendo es una propuesta de reglas para jugar a Nexus. Puede aplicarlas al pie de la letra, modificar algunas de ellas o inventar otras que se ajusten mejor a sus necesidades, pues el objetivo más importante de este juego es que se disfrute jugando. Téngase en cuenta que incluso yo, que he dedicado años de mi vida a diseñar este manual, alguna que otra vez altero sus normas para enriquecer la experiencia de todos los participantes de la partida.

¿QUÉ CLASE DE JUEGO ES NEXUS?

Nexus fue diseñado para ofrecer al jugador la posibilidad de explorar su imaginación y participar de la historia de la humanidad ante la realidad que se plantea a modo de ambientación. Los acontecimientos tienen lugar en un futuro hipotético con muchos elementos de ciencia-ficción, en una situación adversa que pondrá a prueba a los tripulantes que deseen sobrevivir. Así, Nexus es un juego de rol narrativo y de acción, en donde se puede profundizar en la representación del personaje y en el que habitualmente habrá que estar alerta y luchar si se quiere evitar un final terrible para el mismo. Cada vez que un pelotón se embarque en una misión viajará hacia lo incierto, adentrándose en el vasto espacio rumbo a lugares desconocidos y frecuen-

temente hostiles, en donde una decisión equivocada podría ser la última. El miedo, desesperación o esperanza son sentimientos que aflorarán con frecuencia durante una partida, así como las dudas y los conflictos morales derivados de las decisiones de los personajes que, de alguna manera, habrán de reflexionar sobre el sentido de su existencia. Nexus pretende ser sencillo en su propuesta de reglas, de manera que no resulte complejo dominar sus mecánicas y empezar a jugar pero, ante todo, se ha procurado que sea un juego con una importante profundidad emocional. Durante las partidas se podrá apostar por formatos en los que los combates tácticos sean el centro de la acción quedando la representación en un segundo plano, u optar por historias que creen un espacio perfecto para la dramatización de los personajes.

Dada la peligrosidad de las misiones que plantea el Dominio, Nexus ha sido concebido para ser letal, de manera que los soldados perecerán con frecuencia. El poder de los militares de élite de la humanidad se diluye en la inmensidad del espacio, por lo que la cooperación del pelotón será indispensable para la supervivencia. Incluso actuando de forma prudente y con visión táctica, serán pocos los que logren completar sus cinco OEM. Sin embargo, la esencia de Nexus no radica en el éxito de una misión o en que los personajes sobrevivan, sino en la experiencia de embarcarse en un viaje en el que todo podría suceder, y en el que veremos la oscuridad cernirse sobre los tripulantes.

¿QUÉ NECESITARÉ?

Para jugar a Nexus será necesario al menos un dado de seis caras para cada jugador (en adelante 1d6), así como útiles de escritura y unas cuantas hojas de personaje, además de este manual para realizar posibles consultas.



TECNOLOGÍA ADAPTABLE

El descubrimiento del marzio condujo a hallazgos científicos y tecnológicos sin precedentes, gracias a los cuales la humanidad pudo realizar grandes proezas como establecer colonias en el espacio o desarrollar el Proyecto Nexus. A bordo de la nave-ciudad, el Dominio tiene también a su disposición el equipamiento militar más avanzado y, al utilizarlo, los soldados podrán realizar acciones que en nuestro tiempo serían imposibles. Por tanto Nexus no es un juego que busque una fiel simulación espacial, sino que persigue otros fines como ofrecer una experiencia entretenida y disfrutar con la inmersión en una ambientación de ciencia-ficción ligera.

Partiendo de esa concepción, se ha de asumir que la tecnología de Nexus está preparada para adaptarse y responder ante las situaciones que el juego plantea a los personajes. Es por ello que las armaduras de los soldados les permitirán desenvolverse con facilidad en cualquier entorno al que viajen, o la razón por la que las armas y sistemas de defensa rara vez dejarán de funcionar, incluso si ello contradice las leyes físicas de nuestro tiempo. Las legendarias propiedades del marzio o las condiciones que rigen al otro lado del Canal podrían considerarse la explicación a tales prodigios, aunque lo ideal sería aceptar que este juego no pretende ser un trabajo sobre ciencia, incluso a pesar de que se haya cuidado que sus elementos tengan cierta base científica. Ante al espíritu pragmático con que se ha diseñado Nexus, se ha optado por conferir a la tecnología la capacidad de adaptarse sin problemas a cualquier situación, para que los jugadores no tengan que preocuparse de su comportamiento durante sus viajes. En eso consiste la tecnología adaptable, un pilar fundamental de este juego.

LA ACCIÓN

El director de juego deberá asignar un tiempo a cada jugador con el fin de que pueda decidir qué desea que haga su personaje frente a una situación determinada: dicho lapso de tiempo se denomina acción. Una acción estándar tiene una duración de 3 segundos (por ejemplo, moverse y disparar durante un combate sería una acción), aunque en ocasiones podría extenderse hasta varios minutos si el desarrollo de los acontecimientos lo requiere (por ejemplo, si un soldado está charlando durante un buen rato con su capitán, todo ese tiempo podría representar una única acción). Todos los jugadores deberían actuar por turnos, aunque será responsabilidad del

director de juego organizar las acciones de los personajes jugadores y no jugadores. La suma de varias acciones supone la creación de una escena (por ejemplo, llevar a cabo la extracción de marzio sería una escena compuesta por múltiples acciones sucedidas unas después de otras).

El orden de las acciones se establecerá atendiendo al atributo de destreza de cada personaje (los atributos se explican más adelante en esta misma sección). Los personajes con un valor inferior de destreza declararán sus acciones primero, aunque se resolverán antes las de aquellos con un valor superior, de manera que los personajes más ágiles podrán declarar sus acciones sabiendo lo que harán sus compañeros más lentos, pero actuando antes por ser más rápidos. En caso de que dos soldados tengan el mismo valor en destreza, al comenzar la partida desempatarán lanzando un dado, aplicando en adelante dicho resultado. Los personajes no jugadores también dispondrán de acciones, que podrán tener lugar antes o después de las de los personajes jugadores en función de lo que establezca el director de juego.

CLASES DE PERSONAJE, PELOTÓN Y CAPITÁN

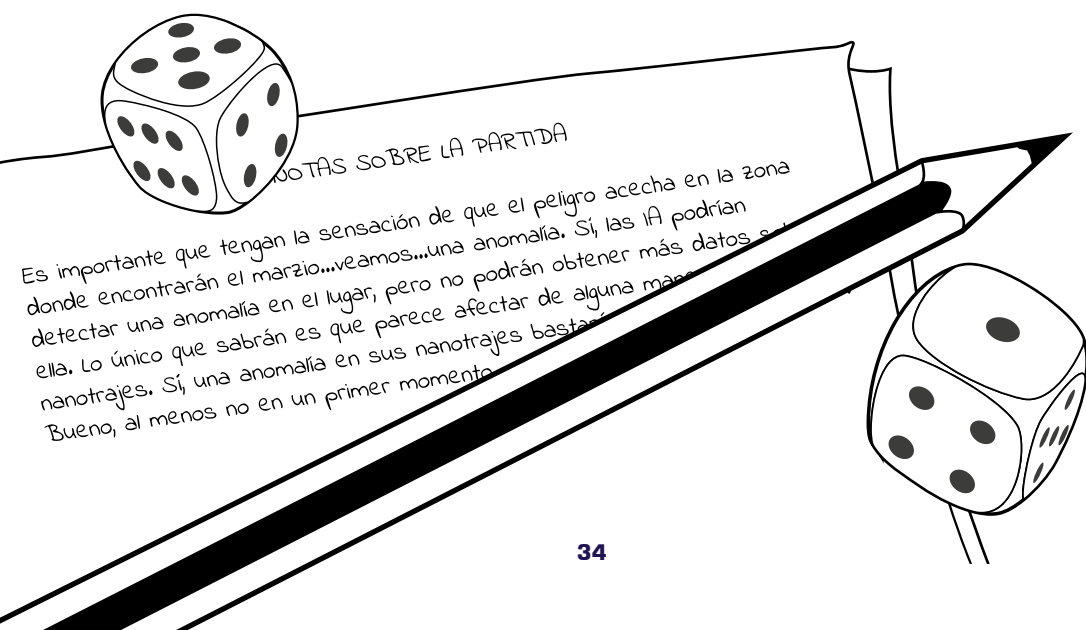
Pese a que todos los habitantes de Nexus son militares, los personajes se especializarán en una de las siguientes clases:

- **Comando:** tropa ligera de Nexus, de gran versatilidad y expertos en ofrecer apoyo durante las labores de extracción.
- **Tecnólogo:** tropa pesada de Nexus, con amplios conocimientos sobre marzio y especializados en su extracción.

Cada jugador podrá crear hasta dos personajes, pudiendo decidir si son de la misma clase o diferentes. Sin embargo, existen ciertas limitaciones que el grupo en su conjunto habrá de tener en cuenta a la hora de configurar el pelotón: al menos uno de los personajes deberá ser tecnólogo, y solo podrá haber un tecnólogo por cada dos comandos. En partidas de un solo jugador la elección de personajes será libre. Por otra parte, se recomienda que todos los militares tengan el mismo rango (es decir, que hayan superado el mismo número de misiones), aunque como se verá más adelante esto no es imprescindible, pues será útil para aportar diversidad al pelotón.

Como en Nexus cada jugador podrá controlar hasta dos soldados simultáneamente, será necesario elegir cuál de ellos será el personaje principal, con el fin de representarlo durante la partida. El personaje secundario se limitará a seguir al principal, no contando con acción alguna salvo que ambos se separen o el director de juego considere procedente que sea representado puntualmente (por ejemplo, durante un combate tiene sentido que ambos personajes disparen a la vez, pero que en una conversación el jugador tratase de representar a ambos al mismo tiempo entorpecería terriblemente la acción). Ante la duda, el personaje secundario queda supeditado a todo lo que haga el personaje principal en aquellas acciones en las que esto sirva para dinamizar el juego y tenga lógica (por ejemplo, si el personaje principal está de acuerdo con una decisión el secundario también lo estará, pero si el personaje principal huye de un combate es posible que el secundario no lo haga). Delimitar cuándo y cómo aplicar esta regla queda a discreción del director de juego.

Cuando los soldados comienzan la partida constituirán un pelotón, siendo nombrado capitán uno de sus miembros. Lo más habitual es que las autoridades designen a uno de ellos o que sea el soldado de mayor rango quien asuma el puesto, aunque el director de juego puede permitir que los jugadores consensúen otra persona si al grupo le apetece. Se espera que el capitán guíe y organice al pelotón en los momentos críticos de la misión, pero esto no significa que deba supervisar todas y cada una

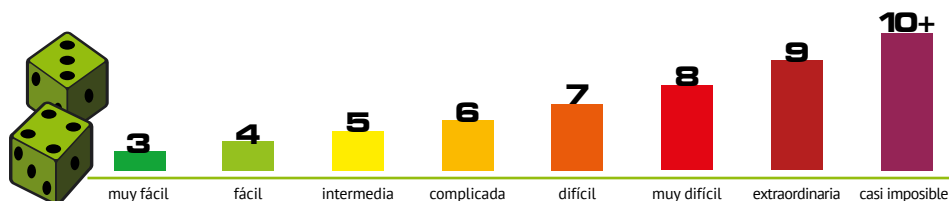


de las decisiones de la partida. Los soldados de Nexus comprenden la importancia de colaborar, delegar y aceptar responsabilidades, asumiendo que un OEM en el que solo el capitán toma las decisiones está abocado al fracaso; con todo, el escalafón militar existe, así como el Código del Dominio. Se recomienda a los jugadores tomar las decisiones conjuntamente, como harían los auténticos soldados de Nexus, respetando las órdenes de la persona al mando cuando la situación no deje espacio para la discusión o sea necesario inclinar la balanza a favor de una u otra opción. En el equilibrio entre un capitán dictador y un pelotón que no sabe cómo proceder porque falta alguien al mando estará la fórmula para jugar a Nexus. Con todo, si a un grupo le gusta la idea del pelotón siguiendo todo lo que un capitán ordena o prefiere establecer que no hay líder alguno también será posible aceptarlo en tanto sirva al objetivo de hacer la sesión divertida. Lo que resulte más atractivo al grupo de juego será siempre lo adecuado.

LAS TIRADAS

En ocasiones el director de juego solicitará tiradas a los jugadores para dirimir si ciertas acciones que realiza un personaje tienen éxito o fracasan. Dichas tiradas pondrán a prueba dos tipos de capacidades diferenciadas:

- **Atributos:** son las características físicas y mentales básicas del personaje (por ejemplo, el atributo de destreza).
- **Habilidades:** son las especializaciones del soldado, aquello para lo que ha sido entrenado (por ejemplo, la habilidad camuflarse).



Todos los personajes tienen un valor de entre 1 y 3 en sus atributos y habilidades, que influirá de forma directa en el resultado de cualquier tirada. Cuando el director de juego solicite una deberá indicar al jugador qué atributo o habilidad desea poner a prueba y establecer una dificultad; el jugador lanzará entonces 1d6 y sumará al resultado el valor que tenga en el atributo o habilidad indicada previamente. La tirada habrá tenido éxito si el resultado es igual o superior a la dificultad establecida por el director de juego, mientras que habrá fracasado si es inferior.

Cuando uno de los personajes trata de derribar una estructura rocosa, el director de juego solicita al jugador que realice una tirada de fortaleza, estableciendo como dificultad 4. El jugador lanza entonces 1d6 y obtiene un resultado de 2, lo que sumado a su atributo de fortaleza de 3 resulta en 5: la acción ha sido un éxito.

A la hora de determinar la dificultad, el director de juego deberá considerar factores como lo compleja que le parece la acción que el personaje quiere realizar, la situación en torno a la misma y, en general, cualquier otro factor que estime oportuno. Pese a que la dificultad más habitual sería 5, conviene que el director de juego la ajuste en función de su criterio, para lo que se ofrece la escala al pie de esta página de forma orientativa.

Por otra parte, en ocasiones es posible que surjan circunstancias que afecten a la acción, llevando al director de juego a modificar la tirada del personaje (por ejemplo, si está malherido). En dichos casos será decisión suya aplicar una bonificación o una penalización a la tirada, representando la ventaja o desventaja que tiene el personaje para realizar su acción.

Cuando el personaje derriba la estructura, esta se desploma sobre él. El director de juego solicita entonces una tirada de destreza para evitar que el soldado sea aplastado, estableciendo como dificultad 7. En tanto la situación es inesperada, decide aplicar un modificador de -2 para representar lo repentino del derrumbe. El jugador lanza 1d6 y obtiene un 5, lo que sumado a su atributo de destreza 2 resultaría en 7. Sin embargo, al aplicar el modificador de -2 pasa a ser 5, por lo que la acción fracasa y el soldado termina aplastado.

MODIFICADORES DE PELOTÓN

Además de las situaciones en que el director de juego será el encargado de establecer modificadores, también existen otras en las que, de manera excepcional, los propios jugadores podrán solicitar que se aplique una bonificación, lo que sirve para reforzar la cooperación entre soldados. Los jugadores podrán apelar a las siguientes reglas para obtener una bonificación de +1 por personaje y regla aplicada (podrán beneficiarse de las tres reglas simultáneamente para obtener un modificador máximo de +3), aunque será el director de juego quien tenga la última palabra sobre su aplicación. Se trata de los modificadores de pelotón, que sirven para proporcionar ventajas a los soldados que actúan de forma coordinada, y que son de tres tipos:

- ▶ **Asistencia:** si dos o más personajes cooperan para realizar una acción, obtendrán una bonificación de +1 en cualquier tirada de atributo o habilidad requerida para llevarla a cabo.
- ▶ **Defensa:** si un soldado declara que invierte su acción en proteger a otro miembro del pelotón, obtendrá una bonificación de +1 en sus tiradas de atributo o habilidad que sirvan para disparar mientras se dedique a cubrir a su compañero.
- ▶ **Unión:** si dos o más soldados permanecen situados a una distancia máxima de 5 metros entre sí, la concentración de energía de sus sistemas de defensa les otorgará una bonificación de +1 a su blindaje, perdiendo esta ventaja de forma inmediata si se alejan.

ATRIBUTOS

Todos los soldados poseen unas características físicas y mentales propias, que reciben el nombre de atributos. Al dar a cada uno de ellos un valor numérico durante la creación del personaje se hace posible ponerlos a prueba mediante tiradas en las diferentes situaciones de la partida.

Cualquier tripulante de Nexus cuenta con unos atributos similares, pues todos los habitantes de la nave han sido seleccionados y formados empleando criterios idénticos. Desde el punto de vista del estándar humano las capacidades de un soldado resultan extraordinarias, pero no lo suficiente como para garantizar la supervivencia ante los desafíos que podría entrañar un OEM.

A continuación se definen todos los atributos que posee cualquier personaje de Nexus:

- ▶ **Carisma:** se trata de la capacidad de comunicación del personaje y su aspecto físico. Acciones dependientes de este atributo serían dar un orden, intimidar con un gesto, arengar con éxito al pelotón o percibir una mentira.
- ▶ **Coraje:** mide hasta qué punto un personaje logra sobreponerse al miedo y actuar con valor. Acciones dependientes de este atributo serían no huir de un alienígena terrible que ha aniquilado a dos compañeros de un golpe, recuperarse del impacto emocional que supone un evento traumático o mantener la posición ante una muerte segura.
- ▶ **Destreza:** establece la coordinación física del personaje y su capacidad para realizar tareas que requieran habilidad manual. Además, la destreza determina el orden de actuación del personaje y su capacidad de movimiento (15 metros por acción en el caso de los comandos y 12 en el de los tecnólogos). Acciones dependientes de este atributo serían correr lo más rápido posible, avanzar sigilosamente o disparar un arma.
- ▶ **Fortaleza:** define la fuerza bruta del personaje, su resistencia física y su capacidad para sobreponerse al dolor. Acciones dependientes de este atributo serían derribar una estructura, soportar una carga pesada o seguir corriendo a pesar de tener una herida muy dolorosa.
- ▶ **Intelecto:** determina la capacidad de procesamiento de datos del personaje, midiendo hasta qué punto es capaz de utilizar toda la información que recibe a través de su IA (es decir, lecturas sobre su entorno que son el equivalente a sus percepciones sensoriales, datos sobre distancias entre puntos, condiciones de una atmósfera, etc.); el intelecto también hace referencia al nivel de alerta del soldado con respecto a dicha información. Acciones dependientes de este atributo serían detectar a un enemigo escondido, percibir el riesgo que supone exponerse a la atmósfera de un planeta o realizar una maniobra compleja siguiendo las directrices de una IA.

Nota del autor: a lo largo de las siguientes secciones del manual algunos apartados irán precedidos por una C y/o una T. Esto sirve para diferenciar de forma clara si una regla afecta exclusivamente a la clase de soldado comando y/o tecnólogo.

HABILIDADES

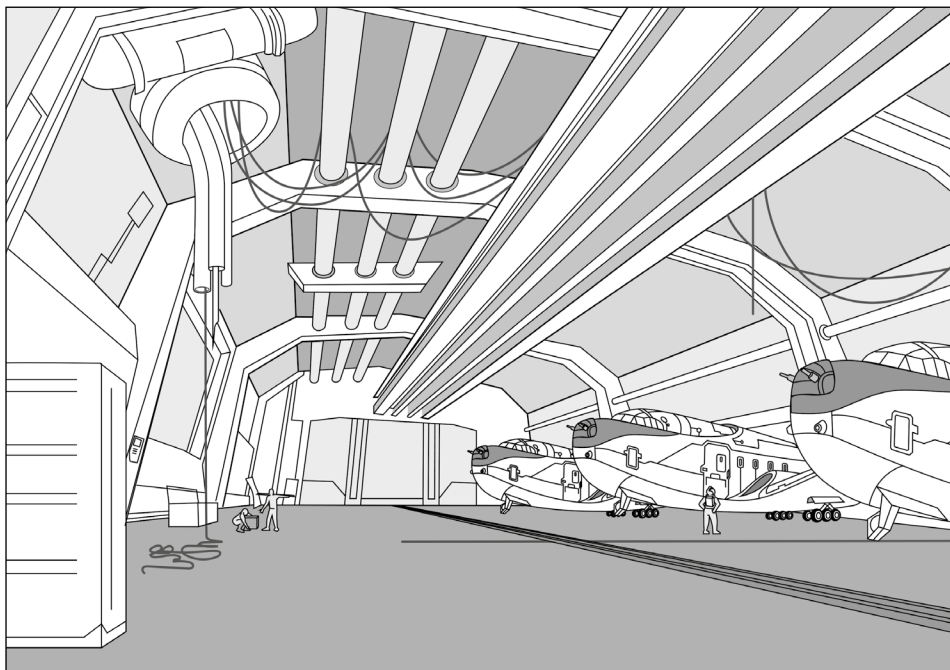
Los conocimientos específicos que posee todo personaje de una clase se denominan habilidades. Cualquier soldado de Nexus aprende dichas habilidades durante su periodo de instrucción, perfeccionándolas a lo largo de su carrera. Un personaje gastará una acción completa cada vez que utilice una habilidad, independientemente de que tenga éxito o no en la tirada necesaria para usarla. A continuación se ofrece más información sobre las habilidades y su funcionamiento:

- ▶ **Camuflarse (C):** a través de una adecuada configuración de su nanotraje, esta habilidad permite al comando dificultar su detección visual temporalmente mediante la mimetización con su entorno. Una vez esté camuflado, cualquier tirada para ver al comando aplicará un modificador de -2, siendo imposible percibir su movimiento y su temperatura corporal gracias a su armadura, aunque no ocultará los ruidos que pueda producir (en todo caso sus compañeros de pelotón podrán verle con normalidad). La habilidad permanecerá activa hasta que el comando decida interrumpirla o realice una maniobra claramente delatora, momento en el que deberán transcurrir al menos 3 acciones antes de que pueda reprogramar el sistema para volver a utilizarlo. Un soldado que esté siendo vigilado activamente por una entidad no podrá activar su camuflaje hasta que dejen de observarle.
- ▶ **Control cibernético (T):** utilizando su armadura, un tecnólogo puede controlar cualquier sistema robótico o mecánico que se encuentre a una distancia máxima de 50 metros, así como hacerse con el control de una IA con la que pueda interactuar. Para localizar un objetivo deberá invertir una acción en realizar un rastreo de sistemas potencialmente controlables (aunque no pueda verlos detectará todos los que estén a 50 metros de él). Todo sistema detectado podrá sincronizarse con la IA del soldado, pudiendo este darle cualquier orden que desee a partir de entonces mientras sea viable en la programación del sistema. Así, podría controlar a un misterioso dron de reparación y ordenarle que arreglase una armadura, pero no que se autodestruyese impactando contra un enemigo (ya que no ha sido programado para ello). Cualquier sistema controlado de este modo deberá realizar la acción decretada por el tecnólogo de la mejor forma posible, no pudiendo romper el vínculo. Un soldado que utilice esta habilidad podrá actuar con normalidad mientras da órdenes al sistema que controla, aunque no podrá sincronizar más de uno simultáneamente. El vínculo se romperá si el tecnólogo

decide interrumpirlo, es abatido o se sitúa a más de 50 metros del sistema cuyo control mantenga.

- ▶ **Fuego de cobertura (C/T):** un soldado puede utilizar esta habilidad para abrir fuego a discreción sobre sus enemigos, dificultando en gran medida que puedan realizar acción alguna sin exponerse. Si tiene éxito al utilizar la habilidad, el militar triplicará la cadencia de su arma durante una acción, pero deberá aplicar un modificador de -4 a sus tiradas de destreza para resolver los disparos y no podrá elegir a más de 3 objetivos diferentes para los mismos (así, si su cadencia es 3, podría disparar hasta 9 veces su arma durante su acción, pero aplicaría un modificador de -4 a todas las tiradas de destreza para determinar si hace blanco). Los enemigos a los que el soldado haya disparado deberán aplicar un modificador de -4 para realizar cualquier acción que implique moverse, para representar el intenso fuego al que están siendo sometidos. Al utilizar esta habilidad siempre se disparará la cadencia del arma x3, por lo que, de no contar con las cargas suficientes para ello, no podrá declararse su uso.
- ▶ **Geología (T):** cuando un soldado utilice con éxito esta habilidad recibirá consejos e ideas del director de juego para localizar rápidamente las vetas de marzio y llevar a cabo las labores de extracción. Además, si el personaje se encarga de operar el módulo de extracción incrementará en +5 las cargas obtenidas por este en cada acción (no se requerirá tirada alguna para aplicar dicho efecto). Por otra parte, el personaje cuenta con profundos conocimientos de geología que podrían resultar de gran ayuda a la hora de reconocer diferentes materiales valiosos que pueda encontrar en el espacio, pudiendo solicitar la aplicación de su habilidad para obtener información adicional que el director de juego quiera facilitarle de manera puntual tras un éxito en la habilidad.
- ▶ **Mecánica (T):** utilizando esta habilidad, un tecnólogo podrá llevar a cabo todo tipo de reparaciones sobre tecnología humana: vehículos, armamento, naves o cualquier otra cosa susceptible de estropearse. Las herramientas necesarias para las reparaciones las incorpora el propio sistema de defensa, capaz de sintetizar piezas pequeñas para que el tecnólogo las utilice libremente (por ejemplo, podría crear un gatillo nuevo para un arma o una palanca para reactivar un mecanismo, pero no podría elaborar pieza a pieza un sistema completo de impulsión). Esta habilidad podría permitir la reparación de tecnología alienígena si el soldado posee los conocimientos suficientes sobre ella.

- **Medicina (C):** en ocasiones es posible que un soldado trate de intervenir para salvar la vida a un compañero que haya resultado herido de gravedad. Así, esta habilidad podrá utilizarse para curar heridas que una armadura sería incapaz de sanar gracias a la pericia del soldado, manejando el instrumental integrado en su sistema de defensa o a la utilización de una pasta regeneradora denominada biogel. Tras un éxito en la habilidad se devolverá al registro de daños del soldado herido una cantidad variable de puntos (usualmente 3, aunque queda a discreción del director de juego); cabe destacar que para intervenciones de mayor importancia será preciso recurrir a la enfermería de la nave (por ejemplo, reimplantar un miembro). Esta habilidad también permite estabilizar a heridos en estado crítico (para saber más, consultar la sección dedicada al combate de este manual), o para que el director de juego ofrezca al personaje información adicional en situaciones de riesgo para la salud (exposición a radiaciones, contacto con un material peligroso, etc.). Las implicaciones de un fallo en la tirada de medicina quedarán también a discreción del director de juego.
- **Pelea (C/T):** esta habilidad mide cuán eficaz resulta el personaje en un combate sin armas. Para realizar maniobras de lucha como presas, placajes o similares será necesario obtener un éxito en pelea, así como para lanzar un golpe a un enemigo (para saber más sobre los ataques cuerpo a cuerpo sin armas consultar la sección dedicada al combate de este manual).
- **Pirateo de sistemas (C/T):** gracias a esta habilidad un soldado puede acceder a cualquier sistema con el que pueda interactuar (humano o no), pudiendo activarlo parcialmente o provocar su colapso. Un éxito en pirateo de sistemas no implicará comunicarse, controlar o comprender el sistema: simplemente permitirá utilizarlo de forma rápida y eficaz para realizar una operación concreta (así, podría utilizar esta habilidad si necesitase neutralizar temporalmente la IA de una nave alienígena o descifrar un código de seguridad, pero no para pilotar un transporte desconocido o reprogramar una extensa base de datos).
- **Tecnología alienígena (C/T):** los soldados pueden desentrañar el funcionamiento de todo tipo de tecnología alienígena si poseen el tiempo suficiente para estudiarla. Cuando un personaje investiga este tipo de tecnología, puede utilizar esta habilidad para obtener información sobre ella, que irá aumentando poco a poco. Normalmente el director de juego requerirá tiradas de cuando en cuando para ir



Cuando una nave despegue rumbo a su OEM, avanza por unos railes hasta la zona de lanzamiento, tras lo cual es propulsada por las naves Perseo y proyectada hacia su destino a gran velocidad. Muchos habitantes de Nexus se reúnen al anochecer para contemplar orgullosos los despegues.

revelando datos útiles al soldado, por lo que cada éxito representará una comprensión más y más profunda de la tecnología a estudiar. Sin embargo, el tiempo es un factor determinante para este tipo de investigación, siendo extremadamente peligroso precipitarse al utilizarla. Por otra parte, en ocasiones es simplemente imposible para la mente humana comprender todos los misterios que rodean a la tecnología encontrada en el espacio, de tal modo que con frecuencia los personajes no lograrán entenderla por completo pese a sus esfuerzos.

- **Zapador (C):** esta habilidad mide la capacidad del soldado para llevar a cabo labores de ingeniería, permitiéndole realizar acciones como construir o destruir estructuras y trabajar con explosivos.

VENTAJAS

Durante su período de instrucción, las tropas de Nexus reciben formación en campos que tienen un carácter concreto y requieren un dominio profundo de las configuraciones del equipo del soldado, que se denominan ventajas. A diferencia de los atributos o las habilidades, las ventajas no requieren tirada alguna para utilizarse, sino que el hecho de poseerlas es suficiente para que el personaje tenga éxito en cualquier acción que las requiera. De este modo, el jugador será el encargado de apelar a una ventaja cuando crea que la acción podría resolverse gracias a ella; también el director de juego podría establecer que un personaje debe estar en posesión de una ventaja concreta para poder realizar con éxito una tarea. En todo caso, será este quien tenga la última palabra para determinar si una ventaja es aplicable en un momento determinado, limitando sus efectos si lo considera oportuno.

Un personaje podrá recurrir a sus ventajas tantas veces como desee, salvo que se indique un número limitado de usos. En algunos casos utilizarlas implicará una acción (por ejemplo al desplazar masa) y, en otros, simplemente funcionará sin necesidad de invertir acciones del personaje (por ejemplo en el caso de instinto). A continuación se ofrecen más detalles sobre las ventajas:

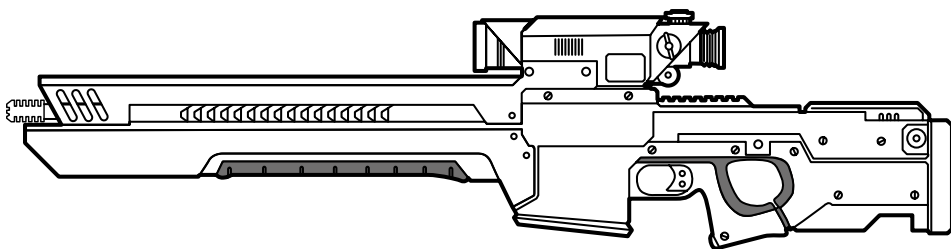
- **Armadura reforzada (C/T):** al dedicar tiempo a perfeccionar el diseño de sus sistemas de defensa adaptándolos exactamente a sus necesidades, los soldados logran mejorar de forma significativa el rendimiento de los mismos. Así, los personajes con esta ventaja obtendrán una bonificación de +1 en su blindaje y reducirán en 1 cualquier daño recibido mientras estén equipados con una armadura.
- **Desplazar masa (T):** los tecnólogos con esta ventaja son capaces liberar potentes descargas de energía a partir de unos acumuladores integrados en sus sistemas de defensa. Para utilizar esta ventaja el personaje deberá designar un objetivo situado a un máximo de 20 metros y que esté en su campo de visión. Una vez ha elegido el blanco, este recibirá un impacto de energía que no le causará daño pero que tampoco podrá evitarse mediante blindajes convencionales. El objetivo saldrá despedido hasta un máximo de 10 metros, alejándose del tecnólogo y, además, será derribado. El personaje puede utilizar este ataque contra seres de tamaño humanoide (hasta 2 en una misma descarga de energía si se encuentran suficientemente cerca), y podría emplearlo contra otros de mayor tamaño o incluso estructuras (por ejemplo, para

hacer saltar una puerta por los aires), aunque los efectos quedarían en ese caso a discreción del director de juego. El uso de esta ventaja requiere una acción completa.

- ▶ **Experto en extracción (T):** un tecnólogo con esta ventaja conoce en profundidad la maquinaria para la extracción del marzio, hasta el punto de no necesitar mantenerse cerca del módulo de extracción para supervisar su buen funcionamiento. Todo personaje con esta ventaja podrá alejarse hasta 100 metros del módulo de extracción manteniendo pleno control sobre él a través de su IA y sin renunciar a otras bonificaciones derivadas de la manipulación directa del mismo (por ejemplo, las relacionadas con la habilidad geología).
- ▶ **Francotirador (C/T):** al estudiar y desarrollar al máximo las técnicas y estrategias propias de un soldado equipado con armas de largo alcance, el personaje aporta al pelotón un apoyo especialmente valioso como francotirador. Así, un militar con esta ventaja incrementará en +5 la carga y +10 el alcance de sus armas de tipo 3, y podrá elegir como opción de armamento inicial dos armas de tipo 3 (para saber más, consultar la sección dedicada a la creación del personaje de este manual). Adicionalmente, cuando el jugador lo necesite podrá solicitar al director de juego conocer los lugares de mayor valor estratégico para un francotirador dentro del medio en que se encuentre.
- ▶ **Instinto (C):** algunos soldados tienen más iniciativa a la hora de reaccionar, gracias a una mayor atención a su entorno que les hace estar más alerta. Por ese motivo todo personaje con esta ventaja actuará siempre en primer lugar, ignorando el orden de acciones habitual y anteponiéndose a sus enemigos. Esto será así incluso en situaciones que resulten inesperadas para el militar, siempre y cuando fuese físicamente posible que las detectase (por ejemplo, si un alienígena se abalanza sobre el personaje por la espalda, este podría lanzar su ataque primero, pero no podría prever el disparo de un enemigo camuflado en lo alto de una colina lejana). Cuando varios personajes poseen esta ventaja el orden de acciones se resolverá de mayor a menor valor según su atributo de destreza, desempatando una tirada de dado de ser necesario (a pesar de lo cual seguirán actuando antes que el resto de enemigos y personajes sin la ventaja).
- ▶ **Pilotar (T):** un soldado que posee esta ventaja está capacitado para manejar con eficacia todos los sistemas de cualquier nave de Nexus. El personaje no

podrá realizar ninguna acción adicional mientras esté pilotando, ya que las labores de control requieren toda su atención. Además, si el personaje es el piloto principal de la nave podrá sincronizarse con la IA de la misma, obteniendo información adicional del OEM cuando se aproximen a él. También podrá contactar con la nave y controlarla a distancia, pudiendo ordenarle realizar maniobras de forma remota (esto requiere toda su atención).

- **Sistema de cobertura (C):** el soldado está capacitado para utilizar un dispositivo que porta en su armadura, consistente en una pequeña pieza de metal que se despliega en el suelo y proyecta un campo de fuerza que le protege. Dicha cobertura podrá dar cabida a un máximo de dos comandos agachados (no será suficiente para cubrir a un tecnólogo), ofreciendo protección solo hacia el frente del militar. A efectos de juego el personaje situado tras ella obtendrá todas las bonificaciones propias de una cobertura (con la salvedad de que aportará un máximo de +1 al blindaje). Dado que funciona reduciendo la potencia de los impactos mediante un sistema de energía, la cobertura no podrá resultar destruida. Será necesario invertir una acción en desplegarla y otra en recogerla; de no hacerlo, el comando no podrá volver a aprovecharse de esta ventaja hasta regresar a Nexus.
- **Sobrecarga (C):** algunos comandos han sido entrenados para realizar una maniobra consistente en un golpe con el lateral de la mano que canaliza de forma súbita gran cantidad de energía hacia el sistema de defensa de su enemigo, desactivándolo temporalmente. Para utilizar esta ventaja bastará con que el personaje se sitúe a 2 metros o menos de su objetivo, que habrá de tener un tamaño similar o inferior al del personaje. Tras esto golpeará de forma automática al oponente (que pese a todo podrá esquivar el ataque), inhabilitando su blindaje durante el resto de la acción y dejándolo vulnerable, aunque sin causar daño alguno. Esta ventaja solo tendrá efecto sobre sistemas de defensa que el director de juego considere que pueden sobrecargarse con energía, aunque normalmente la IA del personaje informará de la viabilidad de la maniobra antes de realizarla para evitar que se malgaste la acción del soldado, ya que requiere una entera para utilizar la ventaja.
- **Último en pie (C/T):** cuando un miembro del pelotón muere durante un OEM, algunos soldados son capaces de sobrealimentar sus armaduras con la energía de



Las armas de cada soldado son en realidad una extensión de la fuerza de todo el pelotón. Conviene no arriesgarse a optar por armamento de un único tipo, ampliando así las posibilidades del grupo. Gracias a las diferentes mejoras cada jugador podrá adaptar sus armas a las necesidades de la misión y personalizar al máximo su equipo.

las de sus compañeros caídos. De este modo, cada vez que un tripulante muera el personaje podrá utilizar esta ventaja, invirtiendo una acción al lado del caído para sincronizar sus armaduras. Cuando lo haga, obtendrá una bonificación que permanecerá activa hasta que regrese a Nexus, y que dependerá de la clase de soldado con el que se sincronice: los comandos generarán un +1 a la potencia de los disparos del personaje, mientras que los tecnólogos incrementarán en +1 su blindaje. El número máximo de sincronizaciones por misión es de 4, y no será posible utilizar esta ventaja sobre armaduras de soldados que todavía estén vivos. Por otra parte, dos soldados no podrán utilizar la ventaja aprovechando la energía de la armadura del mismo militar muerto, ya que la primera sincronización agotaría las reservas de la misma.

IMPLANTES

Además de los sistemas configurables que integran en sus armaduras, los soldados cuentan con una serie de mejoras instaladas directamente en sus propios cuerpos, conocidas como implantes. Gracias a ellos es posible que realicen proezas impensables para cualquier humano, prodigios logrados mediante tecnología reservada a aquellos que se embarcan en un OEM.

Al igual que sucede con las ventajas, los implantes no requieren tirada alguna para funcionar, aunque utilizarlos supone invertir una acción completa. En circunstancias

normales bastará con tenerlos instalados para que operen por sí mismos (como sería el caso del exoesqueleto robótico) y en otros casos será suficiente con que el jugador declare al comienzo de su acción que desea utilizarlos (como sucedería con el dron de combate). Ciertos implantes deben ser recargados en Nexus tras su uso, ya que requieren materiales consumibles para funcionar, mientras que otros pueden emplearse sin limitación alguna. A continuación se detalla más sobre cómo operan los implantes:

- **Autodestructor (C/T):** algunos soldados de Nexus optan por implantarse un sistema explosivo como medida de precaución, con vistas a utilizarlo en una situación realmente desesperada para acabar con su vida de forma digna, llevándose por delante a algún enemigo. Cuando un personaje activa este implante se produce una explosión potentísima, que alcanzará todo lo que se encuentre a 10 metros de radio causando 2 impactos de potencia 10 y daño 10 que podrán evitarse mediante blindajes. No es posible activar este implante si dentro del área de efecto se encuentra algún otro compañero de pelotón vivo, a no ser que ambos decidan utilizar autodestructor simultáneamente. El soldado que utilice este implante morirá y todo el equipo que porte desaparecerá con él.
- **Dron de combate (C/T):** los soldados pueden implantar en su cerebro un sistema de control que les permite sincronizarse con pequeños drones de combate para que les ofrezcan apoyo durante sus misiones. De esta forma, el personaje irá en todo momento acompañado por un robot volador que responderá a órdenes simples de su controlador (por ejemplo “necesito cobertura” o “dispara al enemigo que marco en mi visor”), y que solo podrá realizar acciones directamente relacionadas con el combate (es decir disparar y defender posiciones). Manejar al dron no requiere esfuerzo alguno por parte del soldado, ya que está preparado para operar de forma autónoma, supervisado por la IA de su controlador, al que por defecto intentará proteger. Su capacidad de movimiento es de 10 metros por acción, pudiendo elevarse hasta otros 10 metros del suelo y alejarse hasta 100 de su dueño sin perder el contacto; cuenta con dos armas (cadencia 2, alcance 30, carga 40, potencia y daño 5), su destreza es 2 y dispara durante la acción de su dueño. Posee además blindaje 7, pudiendo soportar hasta 8 de daño antes de ser destruido, además de regeneración 2 (también puede ser reparado a través de la habilidad mecánica). Si pierde dichos 8 puntos resultará destruido y el implante deberá ser reconfigurado en Nexus para vincular un nuevo dron. Si el controlador resulta abatido o muerto, el

robot permanecerá a su lado protegiéndolo de cualquier potencial amenaza hasta que sea destruido. Su diseño le permite generar la suficiente energía como para que sus baterías no se agoten.

- ▶ **Exoesqueleto robótico (C):** con el fin de mejorar su rendimiento los comandos se implantan piezas de un material sintético derivado del marzio que, sumadas a su nanotraje, conforman una armadura sin igual. Así, los personajes con este implante obtendrán una bonificación de +1 a su fortaleza y +1 al blindaje, viendo reducido a la mitad cualquier daño recibido por caídas o explosiones.
- ▶ **IA cortical (C/T):** a pesar de que las IA son configuradas para responder rápidamente a las necesidades de los soldados, algunos de ellos eligen implantarse un módulo en el córtex para que el intercambio de información con la IA se produzca a gran velocidad. Así, siempre que un personaje con este implante realice una tirada de intelecto podrá lanzar 2d6 y elegir el resultado más alto. Además de esto, la IA de su nanotraje disfrutará de una mejor integración con el soldado, por lo que a la hora de realizar operaciones su rendimiento será más alto que el de las comunes (por ejemplo, podría manejar con más habilidad un dron de combate, realizaría lecturas más precisas sobre el blindaje de un enemigo u ofrecería información adicional al militar que tal vez otras IA más simples no podrían procesar).
- ▶ **Impulsor (C):** el comando cuenta con una serie de impulsores repartidos por su armadura que pueden activarse a voluntad, permitiéndole volar, y que controla a través de un implante en su sistema nervioso. Un personaje con este implante podrá desplazarse a una velocidad superior si activa sus impulsores (6 metros por segundo en cualquier dirección). Al tratarse de un sistema de impulsión que utiliza un gas derivado del marzio está preparado para funcionar en cualquier medio, aunque en ocasiones las condiciones de vuelo podrían ser difíciles, produciendo un rendimiento inferior. Será preciso invertir una acción completa tanto para el despegue como para el aterrizaje y, aunque el comando podrá realizar acciones con normalidad, mientras esté en el aire deberá aplicar un modificador de -2 a sus tiradas para disparar. Por otra parte, la armadura del comando con este implante está preparada para cargar pesos de hasta 100 kilos y mantener un vuelo estable, por lo que podría ser viable transportar elementos de forma segura (por ejemplo, a otro comando). El vuelo solo terminará cuando el personaje decida aterrizar,

reciba un impacto durante su vuelo que le haga perder el conocimiento (en cuyo caso su IA tratará de realizar un aterrizaje de emergencia) o muera.

- ▶ **Organismo mecánico (C/T):** el cuerpo de algunos soldados es sometido a un delicado proceso de mejora al implantar en él sistemas robóticos avanzados que sustituyen las estructuras más vulnerables del mismo, integrando además nanorobots en su torrente sanguíneo, encargados de llevar a cabo reparaciones si una pieza resulta dañada. Por este motivo, un personaje con este implante contará con una bonificación de +1 a su regeneración y podrá utilizar las dos casillas adicionales de su registro de daños (tendrá un total de 12 puntos disponibles). Por lo demás, su cuerpo tendrá una apariencia y comportamiento normales, no siendo especialmente vulnerable a factores que afectarían a las máquinas (aunque el personaje sea, de hecho, un cíborg).
- ▶ **Sintetizador de carga (T):** con el fin de evitar la falta de munición, los tecnólogos se implantan en sus brazos un pequeño módulo capaz de generar cargas para armas. Así, el personaje podrá invertir una acción en fabricar un cargador completo para un arma de su elección (sea suya o no), cosa que podrá hacer una vez antes de que la capacidad del implante se agote y deba recargarse en Nexus.
- ▶ **Sistema de pulsión (C/T):** el soldado es capaz de provocar que un objeto inerte se desplace disparando pulsos de energía desde un módulo instalado en su cuerpo. Al utilizar este implante podrá declarar como objetivo del mismo cualquier cosa que esté dentro de su campo de visión y cuyo peso no supere los 100 kilos. Una vez designado el blanco, este comenzará a moverse por el aire rápidamente hacia cualquier punto que el personaje pueda ver o incluso más allá (aunque en ese caso se perderá el control sobre él). El movimiento de este objeto será establecido por el soldado pero controlado por la IA, por lo que no requerirá que el personaje invierta acciones al utilizar este implante más que para activarlo. El objeto en cuestión avanzará evitando el contacto con cualquier obstáculo, por lo que no será posible realizar acciones ofensivas con este implante (por ejemplo, no serviría para atacar con una roca a un enemigo al provocar que impacte con fuerza contra su cabeza, pero sí permitiría que un soldado recuperase un arma que ha caído al fondo de un precipicio). Solo se puede designar un único objetivo a la vez y este no podrá estar en movimiento (por ejemplo, podría seleccionarse

como objetivo el arma que otro soldado tiene en las manos si la está sosteniendo sin prestar mucha atención, pero no una bala que acaba de ser disparada).

- **Velocidad mejorada (T):** se trata de un implante dispuesto en las piernas del personaje que produce el impulso necesario para que pueda avanzar a mayor velocidad. Un tecnólogo con este implante podrá activarlo para recorrer el doble de distancia durante esa misma acción, provocando además que cualquier enemigo que desee dispararle durante la misma deba aplicar una penalización de -2 en sus tiradas de disparo. Adicionalmente, el tecnólogo obtendrá una bonificación permanente de +1 en su atributo de destreza. El implante podrá activarse hasta en 3 ocasiones, tras lo que será necesario regresar a Nexus para recargarlo y volver a utilizarlo.

HUMANIDAD Y FRIALDAD, DEBER Y REBELDÍA

Es habitual que los soldados de Nexus se encuentren con situaciones que plantean dilemas morales y que tendrán un profundo impacto en su forma de ver la vida. Con el devenir de los OEM algunos personajes se volverán fríos y tratarán de cumplir la misión a toda costa, otros resultarán ser honorables militares dispuestos a dar la vida por su pelotón y algunos quizá se rebelen contra el orden establecido. Para determinar la evolución de la ética de cada personaje existen diferentes rasgos contrapuestos y mutuamente excluyentes, que se explican con más detalle a continuación:

- **Humanidad y frialdad:** cuando un soldado muestra una profunda empatía o compasión hacia un ser humano u otras especies, o toma una decisión que implica luchar por la supervivencia del pelotón poniendo en riesgo su propia integridad, se considera que está realizando un acto de humanidad. Por otra parte, cuando un militar toma decisiones que muestran escaso aprecio por la vida o los sentimientos de otros, o lleva a cabo acciones que ponen por delante su propio bienestar frente al de los demás, está realizando actos que incrementan su frialdad. Ejemplos de acciones influenciadas por estos rasgos serían decidir si arriesgar la propia vida por salvar a un compañero, determinar si procede o no invertir tiempo en tratar a un tecnólogo infectado por un extraño virus o elegir entre abandonar o rescatar a un comando que se ha quedado atrás cuando hacerlo podría implicar el fracaso de la misión.

► **Deber y rebeldía:** si un militar trata de cumplir el Código del Dominio, o maniobra procurando salvaguardar el OEM, sin dudar en ningún momento en realizar lo que sea necesario con tal de cumplir su misión, se considera que está actuando conforme a su deber. Por otra parte, si un soldado rechaza las órdenes y decisiones del capitán, cuestiona al Dominio o actúa conforme a su propio criterio durante un OEM sin importarle el resto del pelotón, está incrementando su rebeldía. Ejemplos de acciones influenciadas por estos rasgos serían escoger si exterminar o perdonar la vida a un grupo de alienígenas pacíficos que habitan la región del OEM, optar entre obedecer o ignorar una orden de ejecución sumaria de posibles rebeldes, o respaldar al capitán del pelotón ante un motín.

Aunque al crear el personaje el valor en ambos grupos de rasgos será 0, esto irá variando en función de las decisiones que un soldado tome a lo largo de sus misiones. De este modo, la tendencia no será mantenerse en 0, sino oscilar en mayor o menor medida hacia uno de los dos parámetros que componen cada grupo (es decir, cada personaje acabará por mostrar más humanidad o frialdad, y más deber o rebeldía); dicha evolución tenderá únicamente hacia una de las dos definiciones posibles de cada escala, por lo que no se podrá tener puntos en ambas al mismo tiempo (por ejemplo, un soldado no podría tener 2 puntos en deber y otros 2 en rebeldía simultáneamente). Así, si un personaje contase con 2 puntos en deber y realizase una acción que le sumase 1 punto a rebeldía no pasaría a tener 2 en deber y 1 en rebeldía, sino que su valor en deber se reduciría en 1 punto, lo que representa el cambio de tendencia en su conducta. El aumento o disminución de puntos lo determinarán las acciones que el soldado lleve a cabo (para saber más sobre cómo gestionar las puntuaciones en estos rasgos, consultar la sección dedicada a las recompensas de este manual).

Cuando el director de juego considere que una de las acciones del personaje tiene un impacto importante en la evolución de su ética y, al mismo tiempo, abarca alguno de los rasgos hacia los que tiende su conducta, podrá permitir que este sume su valor en los mismos a una tirada de atributo (por ejemplo, si un personaje con una tendencia hacia la rebeldía de 2 puntos desea convencer a sus compañeros de que se amotinen contra su capitán, el director de juego quizá le permita sumar a su tirada de atributo esos 2 puntos en rebeldía. Como el personaje tiene un valor en carisma de 1, la tirada discurriría del siguiente modo: $1d6 + 1 - \text{carisma} - + 2 - \text{rebeldía}$). En algunas ocasiones podría suceder que el personaje desee realizar una acción que podría considerarse de ambos grupos de rasgos a la vez (por ejemplo, si el personaje debe decidir si perdona o no la vida a un tripulante que se ha descubierto

como miembro de los Rebeldes); en esas situaciones será el director de juego quien deberá decidir qué grupo de rasgos es más procedente sumar a la tirada del personaje, pero solo podrá optar por uno. Se podrá bonificar cualquier tirada de atributo de este modo, aunque el uso de estos rasgos para modificar tiradas debería reservarse a situaciones relevantes en la vida del personaje, que puedan tener un impacto significativo a nivel emocional.

MÉRITO

Conforme un soldado de Nexus supera OEM se va volviendo más experimentado y capaz, desarrollando conocimientos sobre los peligros que entraña cualquier misión y que podrían marcar la diferencia entre la vida y la muerte. Dicho bagaje se conoce como mérito, rasgo que hace referencia a la veteranía del tripulante más allá de su rango militar y que dará al personaje ventaja en momentos clave.

El rasgo de mérito tendrá un valor inicial de 0 puntos, aunque podrá ir aumentando hasta un máximo de 5 (para saber más sobre cómo obtener mérito, consultar el apartado dedicado a las recompensas de este manual). Cuando un personaje cuente con puntos de mérito en su reserva podrá utilizarlos para obtener bonificaciones en una tirada. Para hacerlo, deberá declarar cuántos puntos desea invertir en su siguiente tirada, lanzando 1d6 adicional por cada uno de ellos y que se sumarán al resultado de la misma. Por ejemplo, un comando gravemente herido debe superar una tirada de destreza para acabar con un alienígena de un disparo. Ante las heridas del personaje, el director de juego establece una dificultad de 10 y, dado que su destreza es 1, normalmente la acción resultaría imposible. Sin embargo, el jugador decide invertir 2 puntos de mérito en su tirada, añadiendo así 2d6 a la misma, de manera que finalmente lanzará 1d6 + 1 (destreza) + 2d6 (mérito), generando un resultado de 16 con el que logra neutralizar a su enemigo. Buen tiro, soldado.

Si un personaje utiliza puntos de mérito pero falla la tirada, no podrá añadir más para incrementar su resultado, ya que la cantidad total de puntos invertidos en una tirada deberá declararse siempre antes de lanzar los dados. Los puntos de mérito gastados deberán ser borrados de la hoja de personaje, independientemente del resultado de la acción.

NEXUS

Es habitual que los jugadores se pregunten hasta qué punto puede ser posible obtener habilidades, ventajas e implantes que no estén contemplados en este manual, así como nuevos diseños de armas, armaduras y mejoras de cualquier tipo. Teniendo en cuenta que la tecnología alienígena es una realidad a bordo de Nexus y que las investigaciones implican avances constantes, tiene sentido dar cabida a esas inquietudes de los jugadores. Así, existen sistemas de curso legal que pueden adquirirse en la ciudadela de Nexus y que complementarán la propuesta que integra este manual: desde armas modificadas hasta entrenamientos específicos que generen nuevas habilidades. Pese a que estos sistemas no son la opción recomendada por las autoridades de Nexus, los soldados podrán adquirirlos y utilizarlos siempre que sus certificados de seguridad sean correctos.

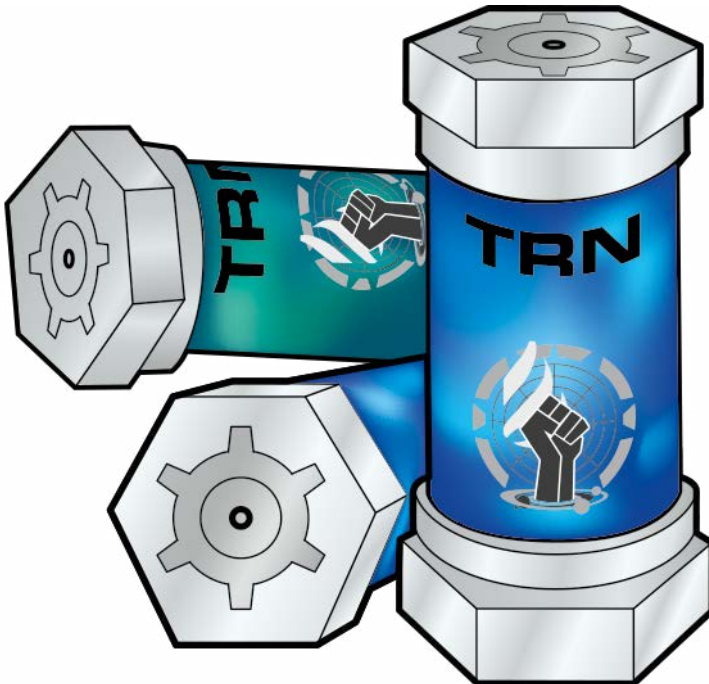
Por otra parte es posible que algunos tripulantes estén dispuestos a saltarse las normas al tratar de obtener sistemas ilegales o quieran aprender habilidades que el Dominio no aprobaría (por ejemplo, si estudian las tácticas de combate propias de los Rebeldes). Aunque esto está perseguido por las autoridades y supone cometer un delito grave, los individuos que comercializan este tipo de servicios son expertos en burlar los controles de seguridad del Dominio, y es realmente difícil que las autoridades puedan verificar el equipo de todos los tripulantes de la nave-ciudad; por su parte, las habilidades, ventajas e implantes son prácticamente imposibles de controlar, por lo que la Guardia de Nexus trata de neutralizar por todos los medios a los que facilitan este tipo de alternativas al margen de la ley.

En cualquier caso, se recomienda apostar por este tipo de diseños teniendo en cuenta dos máximas: deben resultar equilibrados en el contexto de juego y han de favorecer la diversión durante las partidas.

TRN: CONSUMO Y EFECTOS

Existe una sustancia derivada del marzio denominada IPTC-AE (más conocida como TRN), que el Dominio proporciona a sus soldados para mejorar su rendimiento durante las misiones. Pese a que su uso moderado es recomendado por las autoridades, la realidad es que el TRN puede tener efectos muy dañinos sobre el consumidor, especialmente si este se expone a múltiples dosis en un espacio corto de tiempo.

Todos los personajes comienzan cada partida con 4 unidades de TRN, que se podrán administrar instantáneamente con tan solo solicitar a la IA que proceda a inyectarlo mediante un sistema situado en su armadura, teniendo efecto en esa misma acción. Cuando un soldado utiliza el TRN una sensación de poder se extiende por su interior conforme el marzio fluye por sus venas y a través de su nanotraje, sobrealimentando su organismo, armas y armadura. Fruto de la euforia el



personaje no sentirá dolor alguno durante su acción, pudiendo ignorar sus efectos por completo. Además, podrá elegir uno de los siguientes efectos por cada dosis consumida (es posible repetir el mismo efecto si se desea administrar simultáneamente varias inyecciones de TRN, aunque deberá declarar la cantidad total que usa antes de lanzar cualquier dado):

- ▶ Añadir +2 al resultado de una tirada (si la acción es atacar, se añade el modificador de +2 a todos los dados lanzados).
- ▶ Incrementar en +2 la potencia de todos sus disparos o ataques cuerpo a cuerpo con armas durante una acción.
- ▶ Aumentar en +2 su blindaje frente a cualquier impacto durante una acción completa.

Conforme el soldado inyecta TRN en su cuerpo, los efectos adversos de la sustancia comenzarán a manifestarse. Aunque aquí se ofrece información sobre posibles reacciones del organismo ante el TRN, el director de juego será libre de establecer cómo y cuándo afecta al personaje. Normalmente cada dosis tendrá una consecuencia diferente, que será temporal en los niveles más bajos y permanente en los más altos. Será importante llevar la cuenta de la cantidad de TRN consumido ya que 5 dosis resultarían letales; aunque se contabilizarán las dosis consumidas hasta que el militar termine su misión, no se acumularán de una partida a otra (por ejemplo, si un soldado consume 2 dosis de TRN en un OEM y concluye la partida regresando a Nexus, en su siguiente misión comenzaría el listado de consecuencias desde el principio):

- ▶ **Primera dosis:** sin consecuencias aparentes.
- ▶ **Segunda dosis:** -1 a cualquier tirada de atributos que realice.
- ▶ **Tercera dosis:** -1 en cualquier tirada (-2 para las tiradas de atributos, en tanto que incluye los efectos derivados de la dosis anterior).
- ▶ **Cuarta dosis:** el valor máximo del registro de daños del soldado se reduce en -1 de forma permanente (por ejemplo, si contaba con 10 puntos como máximo, pasará a disponer de 9), no volviendo a su valor original ni siquiera al concluir la partida.

Otras posibles consecuencias del consumo de TRN (pueden manifestarse tras la pri-

mera dosis, aunque normalmente sus efectos serán temporales): alucinaciones, paranoia, sensación de asfixia, náuseas, ataques de terror, pánico o pérdida repentina de conocimiento.

Es posible que algunos personajes se hagan con dosis de TRN en Nexus que no han pasado los controles de seguridad del Dominio y que, por tanto, ofrecen resultados diferentes. En ese sentido el director de juego es libre de crear su propia versión del TRN, alterando sus efectos positivos y negativos como estime oportuno. Por otra parte, ningún soldado podrá tolerar más de 4 dosis de TRN por OEM, ya que su alta toxicidad resultaría letal; esto abre la puerta a utilizar el TRN como veneno, aunque el que proporciona el Dominio se puede rastrear hasta su origen (lo que delataría al soldado que lo use para tales fines).

LÍMITES EN LOS VALORES

Conforme los OEM se van sucediendo los personajes tenderán a mejorar paulatinamente diferentes características, aunque en ocasiones sucederá lo contrario al quedarles secuelas de sus viajes. Además, la presencia de diferentes modificadores en el juego hace necesario que existan unos límites mínimos y máximos recomendados para todos los aspectos del mismo, que se recogen a continuación:

- ▶ Un atributo o habilidad deberá tener un valor mínimo de 1 y máximo de 3. Ningún modificador debería cambiar esa regla (por ejemplo, si un personaje con destreza 2 pierde una mano y el director de juego sugiere aplicar una penalización permanente de -2 a su destreza, no reduciría su atributo a 0 sino a 1).
- ▶ No existen límites máximos al nivel de dificultad de una tirada. Por ese motivo, es posible que a veces una acción resulte simplemente imposible de realizar para el personaje. Por otra parte, superar ampliamente el nivel de dificultad de una tirada no supondrá un grado de éxito mayor (por ejemplo, obtener un resultado de 15 frente a dificultad 3 no es mejor que obtener un 4).
- ▶ Los modificadores pueden alterar una tirada sin ningún tipo de restricción (por ejemplo, un soldado podría sumar 5d6 gracias a su mérito y 4 dosis de TRN para obtener una bonificación en su siguiente tirada de 5d6 + 8).

- ▶ Los modificadores de pelotón pueden generar una bonificación máxima de +1 para cada soldado, aunque podría aplicarse un total de +3 al beneficiarse de las tres reglas (por ejemplo, un soldado podría obtener al mismo tiempo +2 a una tirada de atributo y +1 a su blindaje).
- ▶ Los valores de potencia, blindaje o regeneración no tienen un número máximo.
- ▶ Las armas y armaduras podrán modificar su perfil sin limitación alguna si son mejoradas de alguna manera, proporcionando unas estadísticas superiores al resto.
- ▶ Un personaje no puede tener un valor superior a 12 en su registro de daños.
- ▶ Un personaje puede incluir en su hoja tantas ventajas e implantes como logre obtener, sin existir límite máximo a su cantidad.
- ▶ Tanto la humanidad y la frialdad como el deber y la rebeldía deberán oscilar de 0 a 3 en una de las direcciones posibles de la escala, no siendo posible tener puntos en ambos parámetros a la vez (por ejemplo, no se puede tener 1 punto en deber y otro en rebeldía al mismo tiempo). Del mismo modo, el límite máximo de bonificación que podrán generar es de +3.
- ▶ Todo personaje deberá poseer entre 0 y 5 puntos de mérito.
- ▶ Un personaje recuperará automáticamente 4 dosis de TRN al inicio de la partida, pero será ilegal estar en posesión de más cantidad (y, en todo caso, utilizar más de 4 dosis resulta letal).
- ▶ El rango mínimo de todo soldado es 0. El máximo es 5.
- ▶ El número máximo de armas que puede portar un soldado es 3, independientemente de cuántas tenga en su arsenal personal en Nexus. Del mismo modo solo puede equiparse con una armadura.
- ▶ Un soldado podrá almacenar en su arsenal en Nexus tantas armas, armaduras y mejoras de ambas como desee.

EQUIPO

Las tropas de Nexus cuentan con equipo a su disposición, que podrán utilizar durante sus misiones para llevar a cabo diferentes acciones. Normalmente el encargado de elegir qué es necesario para un OEM será el director de juego, aunque a efectos de partida serán los superiores de los militares quienes les entreguen todo aquello que consideren indispensable para su misión. Con el fin de facilitar dicha selección y, a modo de orientación para todo el grupo de juego, se sugieren los siguientes datos sobre el equipo:

- ▶ El espacio reservado al equipo en la hoja de personaje está destinado a elementos destacados que el soldado porta durante la misión. Si existe material común a todo el grupo, se recomienda que sea el propio director de juego quien lo anote y administre a medida que sea necesario.
- ▶ A fin de dinamizar la partida, el director de juego debería asumir que las tropas de Nexus portan equipo adecuado para su misión, incluso si no está indicado en las hojas de los personajes (por ejemplo, no tendría sentido que no contasen con herramientas para forzar una puerta, equipo para tomar muestras o un sistema para inmovilizar a un alienígena). Esto no quiere decir que los jugadores tengan libertad total a la hora de demandar equipo, sino que cuando planteen si cuentan o no con algo concreto el director de juego deberá decidir si entra dentro de lo que se podría considerar equipo básico para el OEM, valorando si le parece razonable o no.
- ▶ Los soldados habrían de tener siempre equipo de combate a su disposición en la nave donde viajan (armas, armaduras y munición adicional que deberían evitar utilizar). Se asume que el material militar de uso común (por ejemplo, explosivos o bengalas) estará en su transporte, especialmente si resulta vital para el OEM.
- ▶ La armadura de un soldado puede cargar hasta 30 kilos de equipo adicional en el caso de los comandos, y 50 en el de los tecnólogos. Los soldados son libres de transportar todo lo que deseen entre sus pertenencias cuando viajen fuera de Nexus (por ejemplo, unas granadas de diseño especial que han obtenido en la nave-ciudad), pero cuando regresen a bordo todo su equipo será examinado por seguridad (por ejemplo, si tratan de traer un extraño material de propiedades desconocidas). Las autoridades consideran una falta muy grave introducir elementos que supongan un riesgo para la salud pública de Nexus, motivo por el cual los soldados

tienden a declarar sin reservas todo lo que portan. De esta forma un tripulante podría guardar algo que considere especialmente útil o interesante, y obtener otras cosas nuevas en Nexus a través de la venta o el trueque, o simplemente quedarse un bonito recuerdo del espacio.

- Los soldados cuentan con un arsenal personal en Nexus, en donde pueden guardar armas y armaduras, así como mejoras para las mismas y equipo diverso.

EL COMBATE

Con el fin de facilitar la gestión de las escenas de combate se recomienda al director de juego aplicar o adaptar según su criterio la propuesta de reglas para diferentes situaciones recogida a continuación, procurando con sus decisiones hacer del combate algo dinámico y ágil:

- **Movimiento:** todos los personajes podrán moverse en la dirección que deseen durante su acción a una velocidad variable (consultar el apartado dedicado a los atributos, y en concreto a la destreza, de este manual), tras lo cual podrán disparar y/o cubrirse. Adicionalmente, el director de juego podría permitir de manera puntual una carrera más larga si el personaje superase una tirada de destreza, pero en ese caso el soldado no podrá disparar (salvo que alguna otra regla indique lo contrario, por ejemplo al instalar como mejora de su arma un estabilizador).
- **Disparo:** además de moverse, todo soldado dispondrá de un margen de tiempo en su acción para el disparo. Para disparar, en primer lugar, el jugador deberá ver a uno o varios objetivos (cuya situación será indicada en el visor del militar gracias a la IA) que, además, habrán de estar dentro del alcance del arma. Tras esto, podrá decidir cómo desea repartir los disparos, para lo que deberá designar un primer objetivo, pudiendo luego establecer otros, siempre y cuando se encuentren a 15 metros o menos del anterior, distribuyendo entre ellos los impactos como estime oportuno (por ejemplo, si hay 4 enemigos frente a un soldado con un arma de cadencia 4, éste podría repartir la ráfaga de proyectiles según considere adecuado: disparando 4 veces sobre un único blanco, 1 vez sobre cada uno de ellos, etc.). Si un personaje desea disparar a una zona concreta del cuerpo de su objetivo podrá hacerlo, pero la dificultad de la tirada aumentará en función de lo que establezca el director de juego.

- ▶ Una vez se han distribuido los disparos, será necesario comprobar si el personaje logra alcanzar con ellos a sus objetivos. Para dirimirlo, será preciso realizar una tirada de destreza por cada proyectil disparado (por ejemplo, si el soldado realiza 4 disparos, deberá realizar 4 tiradas de destreza, que se recomienda llevar a cabo al mismo tiempo para agilizar). Cada éxito en destreza supondrá un impacto certero sobre el objetivo.
- ▶ Tras resolver cuántos proyectiles impactan, se procederá a comparar la potencia del arma con el blindaje del objetivo: solo si la potencia es superior al blindaje el disparo habrá penetrado las defensas de la víctima, hiriéndola (por ejemplo, cuando el soldado impacta a uno de los enemigos, se compara el valor de potencia 5 de su arma con el de blindaje 3 del objetivo; la potencia supera al blindaje, por tanto el disparo causará daño).
- ▶ Finalmente, una vez el disparo ha superado el blindaje, solo quedará comprobar el valor en daño del arma y restar ese mismo número al registro de daños del objetivo (por ejemplo, si el arma del soldado cuenta con un valor de daño 5, reducirá en 5 puntos el registro de daños de su adversario como consecuencia del disparo recibido).
- ▶ **Cobertura:** mientras un militar permanezca en una posición que proteja al menos la mitad de su cuerpo se considerará que está tras cobertura, por lo que obtendrá un modificador de +1 a su blindaje. Si dicha cobertura protege todo su cuerpo el modificador pasará a ser de +2 a su blindaje. En caso de duda será decisión del director de juego establecer qué clase de cobertura supone un elemento.
- ▶ **Combate con dos armas:** es posible que los soldados deseen disparar más de un arma al mismo tiempo para conseguir resultados más devastadores. Solo los comandos, mientras estén equipados con armas de tipo 1, pueden hacer esto (tanto cuerpo a cuerpo como a distancia). Se debe al hecho de que el resto de tipos de arma serían imposibles de manejar con una sola mano, mientras que en el caso de los tecnólogos solo es posible acoplar un arma cada turno al brazo mecánico que utilizan en combate.
- ▶ **Ataques cuerpo a cuerpo con armas:** las armas de Nexus han sido diseñadas para transformarse en un instante en potentes sistemas de combate para el



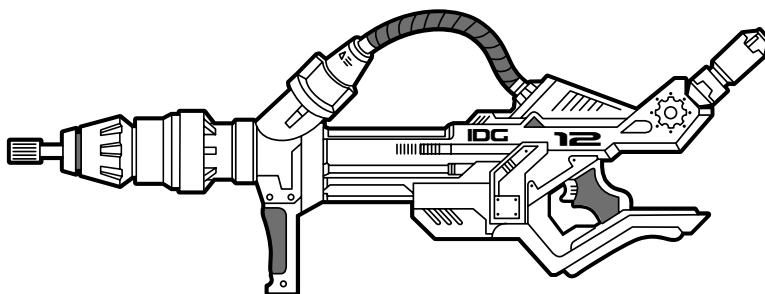
cuerpo a cuerpo. Sin embargo, cada tipo de arma permite un número diferente de ataques: las armas de tipo 1 y 2 realizarán 1 ataque (a excepción del raynor balístico, que realizará 3), las armas de tipo 3 y 4 no pueden usarse en cuerpo a cuerpo. Los ataques con armas en combate cuerpo a cuerpo se efectúan igual que los disparos (es decir, superando una tirada de destreza por cada ataque, utilizando el valor de potencia para comprobar si supera el blindaje enemigo y aplicando el valor de daño de la misma), aunque lógicamente no consumirán cargas cuando se golpee con ellas. Si un personaje desea dirigir un ataque a una zona concreta del cuerpo de su objetivo podrá hacerlo, pero la dificultad de la tirada aumentará en función de lo que establezca el director de juego.

- **Ataques cuerpo a cuerpo sin armas:** si un soldado se ve desprovisto de sus armas, sigue pudiendo derrotar a un adversario a golpes. Para pegar a un enemigo, el personaje habrá de superar una tirada de pelea contra una dificultad dada por el director de juego. De lograrlo se considerará que el enemigo ha recibido un impacto cuya potencia es igual a $1 +$ el valor en el atributo de fortaleza del soldado, y causará un daño igual a $1 +$ su valor en pelea (por ejemplo, si un comando tiene unos valores de 2 en fortaleza y 3 en pelea, su golpe tendría una potencia 3, y causaría 4 de daño). El director de juego será libre de asignar el daño que estime oportuno para el resto de maniobras que se pueden realizar utilizando la habilidad pelea.

Solo se podrá dar un golpe por acción y, si el personaje desea dirigirlo a una zona concreta del cuerpo de su objetivo, la dificultad de la tirada aumentará en función de lo que establezca el director de juego.

► **Impacto automático:** si el objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo (con un arma o sin ella) está desprevenido, aturdido o no puede esquivar, recibirá el impacto de forma automática, sin necesidad de que se realice ninguna tirada de destreza para determinar si el golpe le alcanza o no; en ciertas ocasiones los disparos también podrían beneficiarse de esta regla e impactar automáticamente a un blanco (por ejemplo, si un soldado dispara a un enemigo a su merced o a unos pasos por la espalda), en especial si se trata de un disparo extraordinariamente fácil. En todo caso, el director de juego tendrá la última palabra a la hora de conceder un impacto automático cuando lo estime oportuno.

► **Esquiva:** los comandos de Nexus no paran ataques cuerpo a cuerpo utilizando sus armas sino que prefieren optar por la esquiva. Para esquivar un ataque bastará con superar una tirada de pelea contra una dificultad dada por el director de juego. Si un soldado es atacado por varios oponentes al mismo tiempo, deberá aplicar un -1 a su tirada en pelea por cada uno de ellos (por ejemplo, si un personaje se enfrenta a 4 enemigos a la vez, deberá aplicar una penalización de -4 a todas sus tiradas de pelea). Los tecnólogos no podrán realizar la maniobra de esquiva ya que sus armaduras son demasiado aparatosas para ello.



*Todas las armas tienen sus ventajas y limitaciones.
Elige cuidadosamente tu equipo para evitar problemas durante la misión.*

- **La vida y la muerte:** todos los seres vivos tienen una resistencia limitada, que en el juego se traduce en puntos de daño que pueden soportar antes de perecer. Cuando el sistema de defensa de un individuo no es capaz de bloquear un impacto, se recibe daño, que se resta del registro de daños. Conforme el valor en el registro de daños desciende, el individuo estará cada vez más herido; si dicho registro reduce su valor a 0, el sujeto estará muy grave y morirá poco tiempo después.
- En el caso de los soldados de Nexus el hecho de contar con una armadura con la capacidad de regenerar sus heridas supone una enorme ventaja (para saber más sobre la regeneración, consultar el siguiente apartado). Si un soldado ve reducido su registro de daños a un valor de exactamente 0, entrará en un estado comatoso. En ese momento, y gracias a la IA de su armadura, su sistema de defensa tratará de mantener sus constantes vitales mientras alerta a los compañeros de pelotón del personaje, en un intento de salvar su vida. Los soldados dispondrán de un número de acciones igual a la fortaleza del militar herido para superar una tirada de medicina e intentar estabilizarle, o el personaje fallecerá (también morirá si la persona que trata de curarle no supera la tirada de medicina). Un soldado que sobreviva a dicha situación crítica no podrá continuar jugando, sino que deberá ser evacuado a la enfermería de la nave donde sus heridas serán atendidas por la IA de a bordo. Dicho personaje sobrevivirá siempre y cuando la misión tenga éxito, despertándose directamente en Nexus, y deberá realizar una tirada en el listado de heridas de guerra disponible a continuación (salvo que el director de juego decreta lo contrario, decida matarlo, o le aplique una secuela a voluntad), obteniendo las mismas recompensas que el resto del pelotón.
- **La regeneración:** durante cada acción, el sistema de defensa devuelve un número de puntos al registro de daños del soldado igual a su atributo en regeneración, aunque es el director de juego quien decide a qué tipo de daños aplica esto pues, en los casos más graves, la curación pasa por una tirada de medicina de otro personaje y la aplicación de biogel. Los efectos de la regeneración son debidos a nanorobots liberados dentro del propio organismo por el sistema de defensa, que se encargan de expulsar balas, unir tejidos o restaurar heridas. La regeneración no se aplicará a heridas graves (amputaciones, disparos en la cabeza, etc.), sino que está orientada a heridas de otro tipo (un hueso fracturado, un disparo, un corte, etc.).

LISTADO DE HERIDAS DE GUERRA

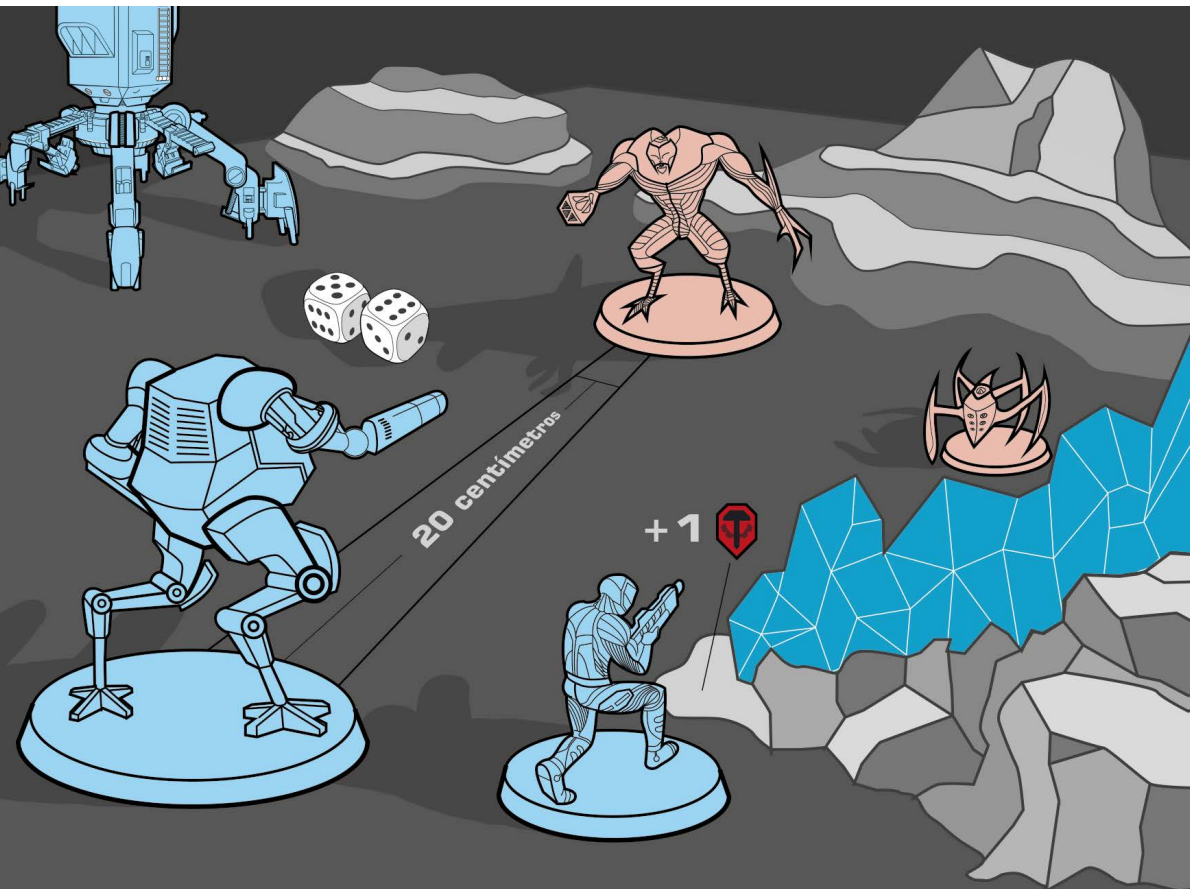
Las heridas de guerra representan la supervivencia del soldado a una situación límite, una experiencia cercana a la muerte que se salda con alguna parte de su cuerpo dañada permanentemente.

Para comprobar qué sucede con el tripulante tras pasar por un estado crítico, el jugador realizará una tirada de 1d6 y comprobará el resultado en el siguiente listado (si dicho resultado fue obtenido por el mismo personaje con anterioridad, deberá repetirse la tirada, salvo en el caso del 5 y el 6):

- ▶ **1. Muerte:** a pesar de los esfuerzos, el soldado muere debido a un traumatismo generalizado que no ha podido superar.
- ▶ **2. Daño físico:** las heridas del tripulante eran tan graves que algunas partes de su cuerpo debieron ser sustituidas por sistemas robotizados. Podrá elegir qué partes de su cuerpo desea modificar, su nuevo aspecto físico (que será menos humano) y deberá reducir en -1 sus atributos de carisma, destreza y fortaleza.
- ▶ **3. Daño vascular:** ha resultado casi imposible salvar la vida del militar tras un daño cerebral severo, del que se ha recuperado parcialmente. Aunque ha recobrado la movilidad física, su capacidad para comunicarse se ha reducido drásticamente, costándole articular frases complejas y expresarse con propiedad. Por este motivo ya no podrá optar al cargo de capitán del pelotón y su atributo de carisma se reduce a 1.
- ▶ **4. Debilitado:** el soldado ha logrado reponerse de sus heridas, pero su cuerpo ha perdido capacidades. Deberá reducir su registro de daños en 2 casillas de forma permanente.
- ▶ **5/6. Recuperación completa:** el tripulante se repone de sus heridas sin secuelas.

PROPUESTA DE REGLAS PARA EL JUEGO CON MINIATURAS

Dado que en Nexus visualizar cómo se desarrolla la acción tiene gran utilidad (especialmente durante el combate), se ha considerado oportuno elaborar una pequeña propuesta de reglas que sirva a los grupos interesados en jugar con miniaturas. Esto se ha tenido presente también a la hora de desarrollar el sistema de juego, de manera que, sin entrar en conflicto con modalidades puramente narrativas, permita la representación fácilmente mediante el uso de figuras y escenarios. Para dicha modalidad de juego se sugieren las siguientes consideraciones:



- ▶ Todas las distancias del juego, normalmente expresadas en metros, deben convertirse a centímetros (por ejemplo, alcances de arma, capacidad de movimiento de los soldados, etc.).
- ▶ Durante su turno, los soldados podrán mover libremente en cualquier dirección y realizar después una acción (por ejemplo, disparar o activar un implante).
- ▶ Los jugadores podrán tomar medidas cuando deseen (por ejemplo, para comprobar si un arma alcanza a un objetivo), ya que se asume que se trata de cálculos ofrecidos por las IA de sus personajes. Sin embargo, solo podrán medir distancias hacia cosas que puedan percibir.
- ▶ La línea de visión de un soldado es de 360°, pero eso no significa que alcance a distinguir absolutamente todo con nitidez. A la hora de establecer lo que está en dicha línea de visión, será el director de juego quien tenga la última palabra al dirimir disputas.
- ▶ Las miniaturas deberían tener una altura de alrededor de 3 centímetros para el comando y 5 para el tecnólogo. Las naves y el módulo de extracción podrán representarse según se considere oportuno, guardando ante todo la proporcionalidad.

INFORME TÉCNICO Y MILITAR

ARMAMENTO DE NEXUS

Todos los tripulantes de Nexus han sido entrenados en el uso de las distintas armas que podrían utilizar durante los combates surjan en sus misiones. Además, cada arma posee una serie de características distintas que la hacen más efectiva en según qué circunstancias. Al finalizar el período de formación del programa de OEM, todo militar recibe algunas armas, que pasan a ser de su propiedad y, aunque el tripulante es libre de elegir cuáles de ellas utilizará en sus misiones, todos son conscientes de que solo un pelotón con un armamento equilibrado podrá hacer frente a diferentes amenazas. Conforme un soldado regresa de sus viajes obtiene armas y mejoras adicionales para su arsenal personal, de manera que podrá configurar su equipo de combate eligiendo entre una gama más amplia de posibilidades.



Alcance

Distancia máxima a la que el arma puede disparar, expresada en metros.



Cadencia

Cantidad máxima de disparos que un soldado puede realizar con el arma en una acción.



Potencia

Capacidad del arma para perforar blindajes.



Daño

Refleja cuán mortífero resulta un disparo del arma.



Carga

Munición del arma.

Antes de partir rumbo a su OEM, los personajes tendrán ocasión de seleccionar qué armas y mejoras utilizarán (para saber más sobre cómo se eligen por primera vez y cómo se obtienen nuevos modelos, consultar los apartados dedicados a la creación de personajes y las recompensas de este manual). Todas las armas poseen un perfil propio, compuesto por una serie de características que servirán para reflejar diferentes parámetros de su funcionamiento, a fin de ayudar al jugador a comprender qué es lo que está escogiendo para su personaje. Dichas características son:

Cuando se realiza un disparo con un arma de Nexus, la bala se desplaza a través de una parte del cañón denominada acelerador de Énex, constituido por un pequeño módulo de marzio. Una vez el proyectil entra en contacto con el mineral reacciona liberando una fortísima descarga de energía. Así, la bala se proyecta a una velocidad increíble hacia su objetivo dejando un haz de luz azul de tamaño variable en su camino, que se desvanece al cabo de unos instantes. Al impactar con un disparo se comparará la potencia del arma con el blindaje del objetivo: solo si la potencia es mayor que el blindaje el impacto causará el daño del arma, siendo bloqueado en los demás casos.

Con el fin de que el director de juego y los jugadores puedan comprender mejor las posibilidades de cada arma, se ofrecen las siguientes referencias:

- ▶ Se consideran armas de larga distancia aquellas que tienen un alcance mayor que 60.
- ▶ Las armas rápidas serán aquellas con una cadencia superior a 3.
- ▶ Cuanto más alta sea la potencia mayores serán las probabilidades de superar el blindaje y causar daño. Se consideran armas pesadas aquellas con una potencia superior a 7.
- ▶ Un arma será más letal cuanto mayor sea su daño (a modo de referencia, un disparo de daño 10 mataría a la mayoría de humanos).
- ▶ A mayor valor de carga más munición porta el arma. Cada disparo realizado consumirá 1 carga (los soldados no portan cargadores adicionales encima).

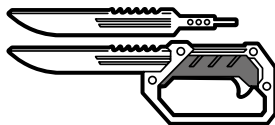
- Las armas se transforman automáticamente para poder utilizarlas en combate cuerpo a cuerpo, no tardando más que un instante en completar el proceso (para saber más sobre el número de ataques que se pueden realizar con cada arma en una lucha cuerpo a cuerpo, consultar la sección dedicada al combate de este manual).

Ocasionalmente puede suceder que los soldados no cuenten con armamento capaz de superar el blindaje de un enemigo por no disponer de potencia de fuego suficiente, o que se queden sin munición durante un combate contra un gran número de enemigos y deban regresar a su nave a por más cargas. Para evitar este tipo de situaciones es recomendable que el grupo escoja sus armas con cautela y estrategia, acordando entre todos los jugadores qué portará cada soldado. En tanto que las cargas son limitadas, las tropas de Nexus son conscientes de que deben utilizar su munición con sabiduría, abriendo fuego solo cuando exista una amenaza real o cuando estén seguros de que van a obtener ventaja gracias a ello. Regresar a la nave a por más munición es posible, pero debería considerarse algo muy excepcional ya que supone una pérdida de tiempo que añade riesgo adicional a un OEM; los soldados podrán compartir la carga de armas que sean idénticas (por ejemplo, la carga de una Kerdan serviría para otra, pero no para un cercon). Por otra parte, es posible que los soldados obtengan nuevas armas y mejoras no recogidas en el siguiente listado (por ejemplo, si se hacen con las armas de un alienígena o si obtienen una mejora desarrollada en Nexus sin conocimiento de las autoridades). Estará permitido utilizarlas siempre y cuando se cuente con la aprobación del director de juego, quedando dichos diseños a su entera discreción.

A continuación se ofrece un listado de las armas de Nexus, junto con una breve descripción de cada una de ellas que incluye un perfil de sus capacidades. Cada personaje podrá portar hasta 3 armas diferentes durante la misión (para saber más sobre la elección de armas, consultar la sección dedicada a la creación de personajes más adelante en éste manual):

Armas de tipo 1 - Apoyo ligero

Raynor balístico



	5
	1
	5
	5
	1

El raynor balístico es un cuchillo fabricado con marzio muy eficaz en combate cuerpo a cuerpo que, además, puede ser disparado. Al hacerlo, la hoja se separa del mango y es lanzada a gran velocidad hacia su objetivo, por lo que si esta se recupera el cuchillo podría volver a ser utilizado (dispararlo o montarlo supone una acción completa).

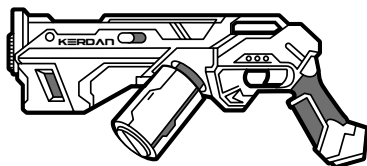
Énex IV



	20
	3
	3
	3
	30

Las pistolas de la compañía Énex sacrifican la potencia y el alcance para lograr una cadencia superior. De este modo, son una opción adecuada para cualquier misión, especialmente en OEM donde se esperen enemigos numerosos pero con blindaje escaso.

Kerdan

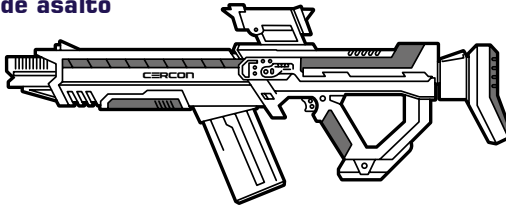


	30
	2
	4
	4
	20

Los modelos Kerdan son los más potentes dentro de las armas de apoyo ligero, aunque su munición es algo más limitada. Se trata una pistola polivalente, capaz de superar blindajes ligeros y causar un daño notable para su tipo, lo que la hace ideal para complementar cualquier combinación de armamento.

Armas de tipo 2 - De asalto

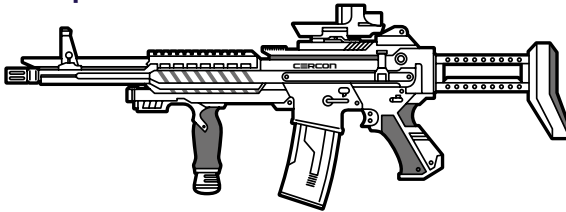
Cercon de asalto



	45
	4
	5
	5
	40

Con un perfil que responde adecuadamente a casi cualquier situación, el cercon de asalto es el arma más común entre las tropas de Nexus. Versátil, aunque no excesivamente potente, es una elección perfecta para aquellos OEM en donde una cadencia de fuego superior sea esencial.

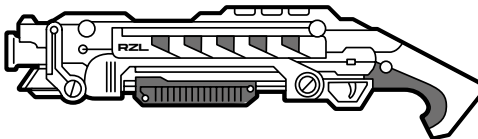
Cercon de precisión



	60
	2
	6
	6
	20

Sin ser un rifle de francotirador, el cercon de precisión ofrece el alcance más alto de su tipo, combinado con una buena potencia de fuego. Ideal para penetrar blindajes medios, es una opción excelente para soldados que valoren las armas rápidas pero deseen disparar desde la seguridad que proporcionan las distancias más largas.

RZL

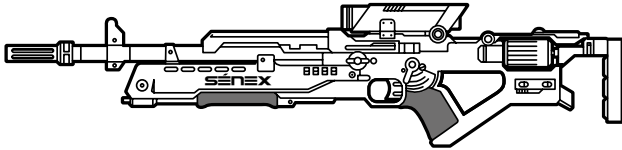


	20
	2
	7
	7
	10

La escopeta RZL es una respuesta contundente a enemigos con blindaje elevado que se encuentren a corta distancia. Resultan una elección acertada para defender posiciones u para ofrecer un refuerzo de gran potencia en el frente.

Armas de tipo 3 - Rifles de francotirador

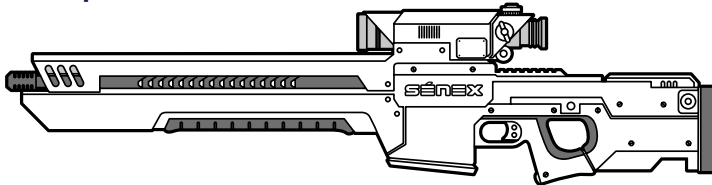
Sénex rápido



	70
	2
	7
	7
	20

El sénex rápido destaca por su carácter polivalente, siendo el único rifle de francotirador que realiza varios disparos por acción, contando además con un valor de carga elevado para su tipo.

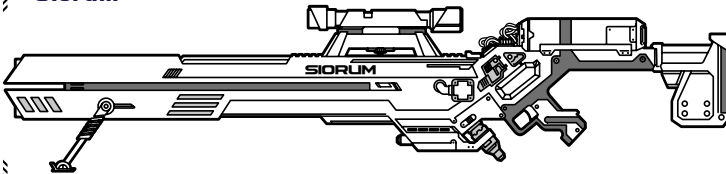
Sénex pesado



	80
	1
	8
	8
	15

El sénex pesado es el término medio de las armas de francotirador: largo alcance, alta potencia y carga relativamente limitada. Resulta ser un rifle muy compensado, representando el equilibrio dentro de su tipo.

Siorum

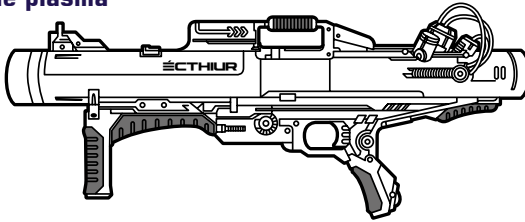


	90
	1
	9
	9
	10

Sin lugar a dudas el siorum es el modelo más letal de todos los rifles de francotirador, siendo pocos los blindajes que sus disparos no pueden perforar. Así, es una opción adecuada para soldados que busquen un arma pesada de largo alcance, aunque cuenta con un valor de carga que resulta especialmente reducido.

Armas de tipo 4 - Pesadas

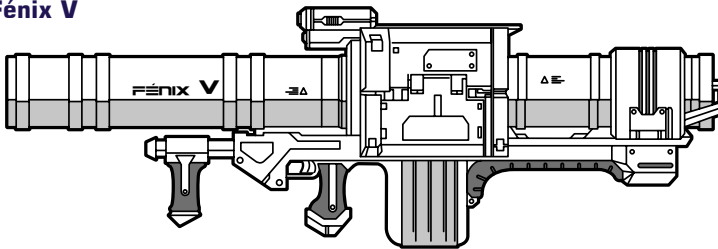
Écthiur de plasma



	80
	3
	8
	8
	30

El écthiur de plasma ha sido diseñado para dar apoyo pesado cuando se requiere un mayor número de disparos a larga distancia. Es un arma versátil dentro de su tipo, por lo que es la opción más adecuada en OEM inciertos.

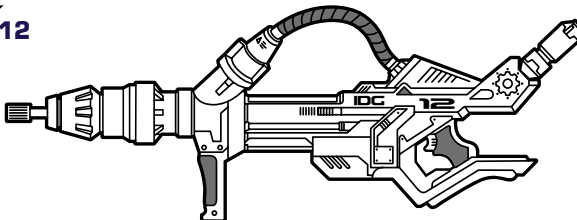
Fénix V



	30
	4
	9
	9
	40

Dotado de una gran potencia y una cadencia devastadora, el fénix V causa verdaderos estragos frente a cualquier blindaje. Su aceptable carga y alcance hacen de él una opción adecuada para combates a media distancia.

IDG 12



	20
	3
	10
	10
	60

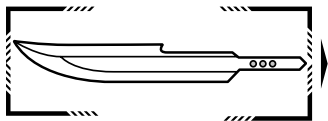
Aprovechando el helio como recurso para prescindir del oxígeno, este asombroso lanzallamas resulta una opción insuperable a corto alcance. Dotado de una fantástica carga pero un alcance muy reducido, conviene utilizarlo considerando su gran valor estratégico.

MEJORAS DEL ARMAMENTO DE NEXUS

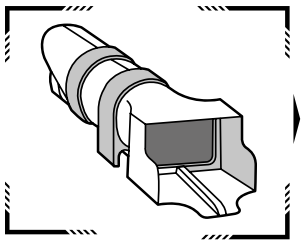
A fin de que los jugadores puedan personalizar al máximo el armamento de sus personajes, existen diversas mejoras que pueden instalarse en las armas para obtener diferentes efectos. Durante la creación del personaje cada soldado recibirá 2 mejoras que incorporará a su arsenal personal, siendo 2 el límite máximo de mejoras que se pueden instalar en un arma (salvo en el caso del raynor balístico, que no admite ninguna). Los tripulantes recibirán nuevas mejoras conforme incrementen su experiencia y tengan éxito en sus OEM (para saber más sobre cómo obtener mejoras, consultar la sección de las recompensas de este manual). También es posible que los soldados encuentren mejoras desarrolladas al margen de lo ofrecido por el Dominio, y que usualmente serán de curso legal (por ejemplo, mejoras basadas en tecnología alienígena limitada que se ha probado y resulta segura según el gobierno).

Cuando se obtiene una nueva mejora, esta también pasa a estar disponible permanentemente en el arsenal del soldado, siendo posible que cambie las mejoras instaladas en sus armas según las necesidades del OEM al que haya de enfrentarse (normalmente los personajes podrán configurar su armamento tras conocer su misión, antes de abandonar Nexus). Un soldado que haya obtenido una mejora podrá integrarla en tantas armas como desee, aunque no podrán intercambiarse mejoras una vez se inicie la misión, ni integrar dos veces la misma mejora en un arma.

La elección de mejoras también juega un papel clave en la estrategia del pelotón, por lo que al igual que sucede con el armamento se recomienda acordar con el resto de jugadores cuáles se utilizarán. Las mejoras de armas disponibles se describen a continuación:

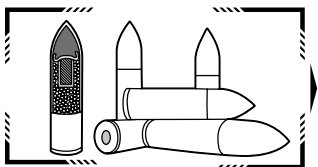


Filo de marzio: el arma del soldado cuenta con materiales derivados del marzio en su hoja, por lo que al utilizarla en combate cuerpo a cuerpo obtendrá +1 a su potencia y +1 a su daño. Mejora no válida para armas de tipo 3 y 4.

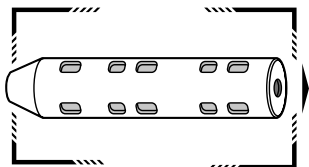


Mira táctica: gracias a este visor acoplado al arma, todo lo que se encuentre oculto a simple vista (por ejemplo, tras cobertura) será revelado al soldado con una silueta amarilla fluctuante y algo difusa que le permitirá intuir qué hay al otro lado. No tendría utilidad, por ejemplo, para ver lo que sucede dentro de una nave mirando desde fuera, pero sí ayudaría a descubrir que hay cinco aliení-

genas acechando al pelotón detrás de una roca. Adicionalmente, el visor integra una mejora para la IA que revela de forma exacta el blindaje de los objetivos a los que se apunte y que se encuentren dentro del alcance del arma.

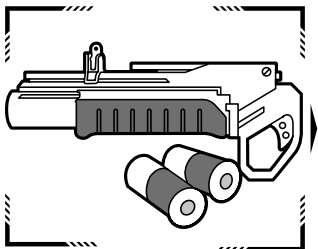


Munición explosiva: las cargas del arma contienen material explosivo de gran potencia, que reduce en 1 punto el blindaje enemigo y en 2 su regeneración. Mejora incompatible con el IDG 12.



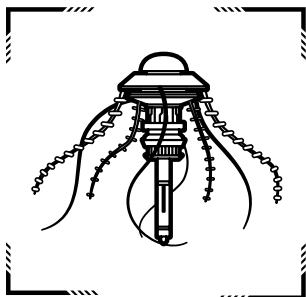
Silenciador: utilizando un sistema de supresión acoplado a la boca del cañón, el arma del militar no emitirá sonido o destello alguno al abrir fuego, no quedando estela azul tras sus disparos. Así, será prácticamente imposible adivinar la posición

del soldado cuando dispare, aplicándose una penalización de -4 a cualquier tirada para detectarle por ello. Mejora no válida para armas de tipo 4.



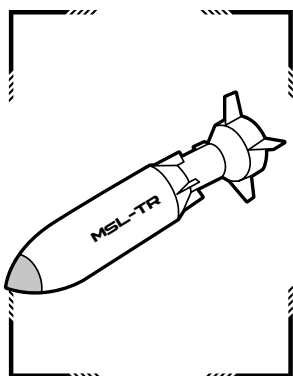
Lanzagranadas: el soldado puede invertir una acción en disparar una de las tres granadas con las que cuenta su arma, en una dirección que él establezca y a un alcance máximo de 45 metros. Será necesario superar una tirada de destreza para que la granada impacte contra su objetivo (pues es un disparo a todos los efectos). De tener éxito, la granada explotará al entrar en contacto con algo

(normalmente el suelo o un ser), provocando que todo lo que esté situado a 3 metros de radio del lugar de impacto sufra un ataque de potencia 9 y daño 8. Será necesario regresar a la nave para obtener más granadas, ya que el arma solo incorpora tres. Mejora no válida para armas de tipo 1.



Dron explosivo: el militar puede disparar desde un compartimento de su arma un pequeño dron de apariencia y movimientos similares a los de una medusa, que comenzará a flotar por el aire y localizará por sí mismo al objetivo más cercano que no sea un soldado de Nexus (utilizando sensores de movimiento y térmicos para ello), volando de inmediato hacia él y estallando al alcanzarlo. A efectos de juego, se considerará que el objetivo y todo lo que se encuentre a 3 metros

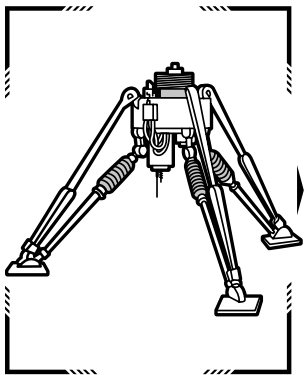
de radio del lugar sufrirá un impacto de potencia 10 y daño 10. El alcance de este dron es de 40 metros desde el punto de despliegue y, de quedarse sin objetivo o no poder alcanzarlo de forma eficaz, se desactivará, pudiendo recogerse e integrarse de nuevo en el arma. Tiene un solo uso por misión, debiendo ser recargado en Nexus.



Misil aturdidor: el militar puede invertir una acción en disparar uno de los tres misiles aturdidores con los que cuenta su arma, en una dirección que él establezca y a un alcance igual al de la misma. Será necesario superar una tirada de destreza para que el misil impacte contra su objetivo (pues es un disparo a todos los efectos). De tener éxito, el misil explotará en el acto si detecta formas de vida cerca (utiliza sensores de temperatura y movimiento para ello); en caso de que no haya un objetivo, permanecerá dispuesto como una trampa, activándose cuando un ser se acerque a 3 metros o menos. Cuando estalle emitirá una

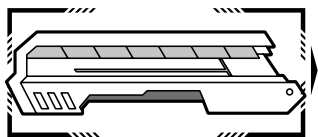
potentísima descarga de energía que dejará completamente aturdidos durante 2 acciones a todos los que se encuentren a un máximo de 3 metros de radio del punto de explosión, considerándose que los afectados no podrán actuar durante ese tiempo (aunque el impacto

no causará daño). Es necesario regresar a la nave para obtener más misiles, ya que el arma solo incorpora tres. Mejora no válida para armas de tipo 3 y 4.

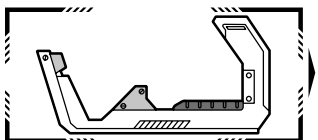


Control remoto: utilizando un soporte inteligente que se ajusta a cualquier superficie sólida, el soldado puede desplegar su arma en una posición y controlarla a distancia mediante un sistema dispuesto en su armadura. El arma tendrá una capacidad de rotación de 360° pero una línea de visión de 180° (a efectos de juego podrá rotar y disparar, o disparar mientras rota). El soldado podrá mantener el control sobre ella mientras se encuentre a una distancia igual al valor de alcance del arma + 20 metros. El arma funcionará como si el militar la estuviese manipulando, pero este deberá renunciar a disparar sus propias armas si desea

utilizar el sistema por control remoto, aplicando las reglas de disparo de forma habitual. Si el arma recibe un impacto de potencia 5 o superior se bloqueará, de manera que no podrá ser utilizada hasta que su dueño la recupere. Dispone de una modalidad alternativa que le permite combatir de forma independiente, bajo el control de la IA del personaje, aunque en este caso será el director de juego quien decida cuáles son los objetivos de sus disparos. Mejora no válida para armas de tipo 1.



Cañón ajustable: gracias a una serie de modificaciones en el cañón del arma, esta mejora permite tres configuraciones diferentes en cada combate, debiendo elegir el militar cuál de ellas utilizará hasta el final del mismo: +10 en alcance, +1 en cadencia o +1 en potencia.



Estabilizador: gracias a un sistema de estabilización inteligente, el soldado puede disparar su arma mientras se mueve, por lo que podrá abrir fuego mientras se desplaza sin penalización alguna. Mejora no válida para armas de tipo 3 y 4.

SISTEMAS DE DEFENSA

Todos los tripulantes de Nexus utilizan sistemas de defensa (también llamados armaduras), consistentes en nanotrajés y trajes robóticos avanzados que protegen y ayudan a sus usuarios en situaciones diversas. A bordo de la nave-ciudad todos los habitantes visten nanotrajés básicos que incluyen prestaciones esenciales como un sistema de IA, pero sin blindaje alguno. Solo la Guardia de Nexus y los soldados que forman parte del programa de OEM obtienen armaduras de última generación.

Los sistemas de defensa de los soldados están equipados con una IA muy superior a las comúnmente utilizadas en Nexus, integrando también diferentes tecnologías que ofrecen ventajas adicionales y que se denominan mejoras. Para facilitar la comprensión del funcionamiento de las armaduras, a continuación se ofrecen algunas ideas sobre las mismas:

- ▶ Los comandos obtendrán por defecto un sistema de defensa XV2, mientras que los tecnólogos podrán elegir antes de cada misión qué armadura desean utilizar de entre los dos modelos a su disposición (nexian y servian).
- ▶ Los personajes deberán ir siempre equipados con sus armaduras cuando estén realizando una misión. Si no están de servicio, todos los soldados deberán vestir un nanotraje XV2 sin mejoras, independientemente de su clase, ya que es el uniforme oficial de Nexus. Esto implica que podrán usar sus nanotrajés con normalidad para acciones como comunicarse por radio o resistir un impacto, pero no podrán activar características que dependan de la armadura de forma directa, lo que quedará en todo caso a discreción del director de juego (por ejemplo, no tendría sentido que los personajes utilizasen ventajas, pero sí que contasen con sus IA).
- ▶ Antes de comenzar su OEM, los soldados podrán elegir qué mejoras desean incluir en sus armaduras de entre todas las que posean en su arsenal personal. Una vez empiece su misión ya no será posible cambiarlas, aunque podrán equiparlas en cualquier momento antes de partir.
- ▶ Quitarse la armadura fuera de Nexus suele suponer la muerte por la exposición a un entorno incompatible con la vida humana. Por ello, y para mayor seguridad de los militares, durante el transcurso de una misión el Dominio prohíbe terminantemente quitarse el sistema de defensa.

- ▶ Las armaduras se configuran específicamente para cada tripulante, motivo por el cual otra persona no podría utilizarlas. Del mismo modo, las mejoras son adaptadas a cada sistema de defensa, por lo que no es posible intercambiarlas con las de otros. Además, una armadura no podrá integrar dos mejoras iguales.
- ▶ Las armaduras de los tecnólogos se acoplan a las cabinas de las naves de Nexus, pues son las únicas que cuentan con los complejos equipos necesarios para pilotar (motivo por el que los tecnólogos son los únicos que pueden hacerlo). Sin un sistema de defensa de tecnólogo debidamente acoplado o vinculado por IA no se puede controlar ninguna nave de Nexus, por avanzada que sea.
- ▶ Los sistemas de defensa funcionan creando una barrera energética azulada alrededor del soldado que desvía cualquier impacto, evitando que sufra daño alguno. Si un impacto tiene una potencia igual o inferior al blindaje de la armadura será desviado sin mayores consecuencias para el tripulante o su sistema de defensa.
- ▶ Cuando un blindaje es superado por un impacto el soldado recibe daño y se produce una brecha en la armadura. Sin embargo, los drones de reparación que estas integran son capaces de sellar de forma casi instantánea las mismas, aislando además la zona expuesta del soldado y comenzando a restañar sus heridas. Por este motivo los sistemas de defensa de Nexus no pueden destruirse, salvo por daños absolutamente masivos (que en todo caso matarían al ocupante).

Todas las armaduras poseen un perfil propio, que sirve para reflejar diferentes aspectos de su diseño. Dichas características son:



Blindaje: mide la capacidad de desviar impactos de la barrera energética que genera el sistema de defensa.



Regeneración: indica el número de puntos que devuelve al registro de daños del soldado en cada acción cuando esté herido.

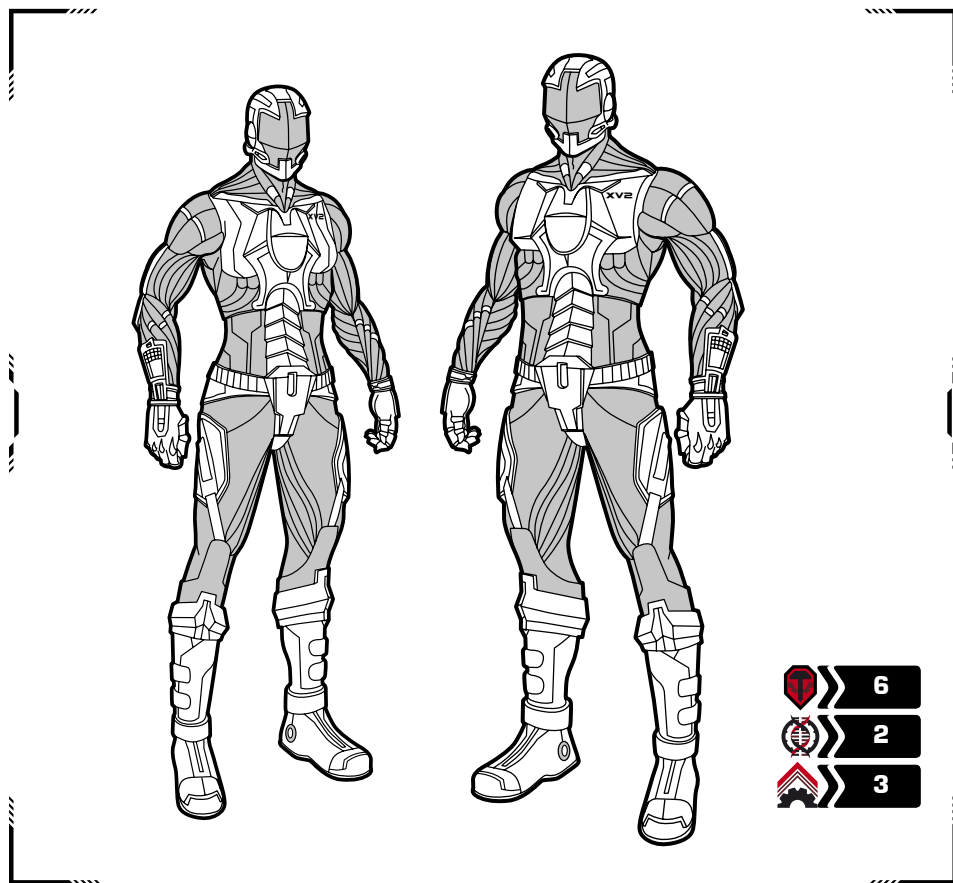


Mejoras: número máximo de mejoras que un sistema de defensa puede tener instaladas al mismo tiempo.

A continuación se ofrece un listado de armaduras de Nexus, con una breve descripción de cada una de ellas:

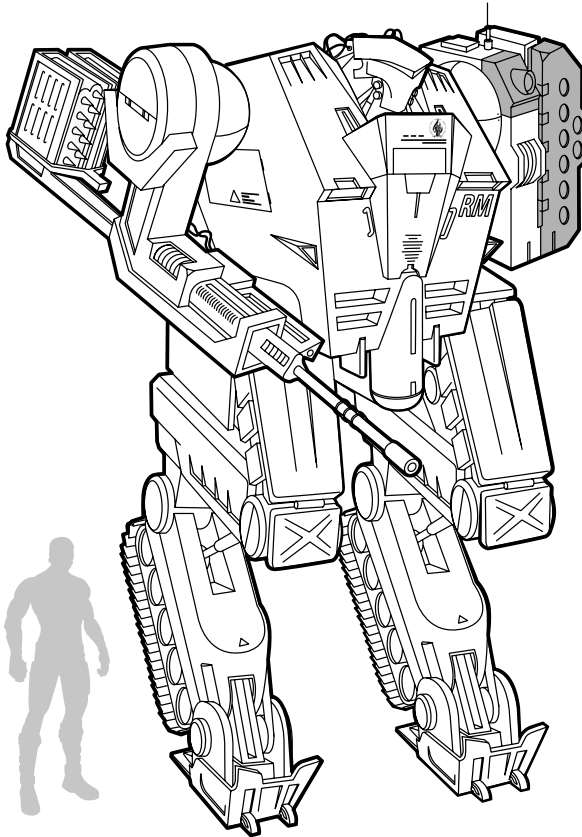
Armadura de comando

XV2



El sistema de defensa XV2 consiste en un nanotraje de color azul con algunas piezas blancas. Este modelo resulta extraordinariamente cómodo, ya que se ajusta al milímetro al cuerpo de su portador. Incorpora un casco con un visor avanzado en el que la IA despliega todos los parámetros sobre lo que sucede alrededor del soldado, permite comunicaciones con cualquier miembro del pelotón y cuenta con todo tipo de sistemas avanzados útiles durante la misión.

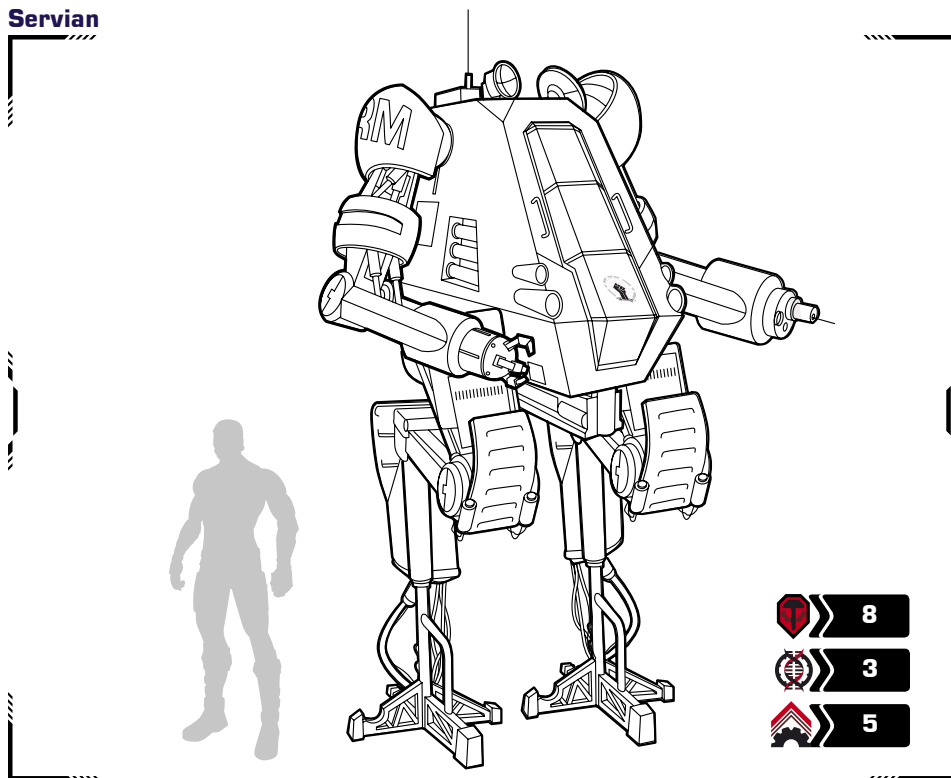
Nexian



Si un tecnólogo desea equiparse con una armadura de combate suele optar por el modelo nexian, un traje robótico de color negro metalizado. Dotado de un formidable blindaje, este sistema de defensa resulta menos versátil en cuanto a mejoras, pero cuenta con la regeneración más avanzada de Nexus. La presencia de un tecnólogo equipado con esta armadura puede ser clave para inclinar una batalla a favor de un pelotón; por ello suele ser recomendable optar por una nexian si se prevé un OEM en donde haya contacto con entidades hostiles.

Los modelos nexian tienen una envergadura significativa, por lo que no ofrecen tanta versatilidad a la hora de manejar el módulo de extracción, con el que han de sincronizarse mediante su IA. Con todo, compensan esa menor movilidad con la capacidad de defender con muchas más garantías la zona de extracción cuando es necesario mantener la posición temporalmente.

Servian



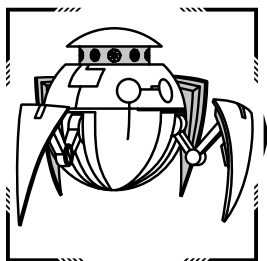
Cuando los tecnólogos no desean situarse en primera línea de fuego, sino que buscan ante todo ofrecer apoyo al pelotón durante la extracción, es habitual que apuesten por la armadura servian, un traje robótico de color azul oscuro metalizado. Pese a que su blindaje es menor, la cantidad de mejoras que integran estos sistemas de defensa hacen de ellos un modelo extraordinariamente versátil, una gran ventaja a la hora de establecer la táctica de la misión. Es recomendable elegir una servian cuando se espera un OEM en el que el resto del pelotón puede encargarse de la seguridad mientras el tecnólogo se centra en controlar el módulo de extracción.

Gracias a los brazos mecánicos que incorpora, la armadura servian puede manipular de forma más fácil el módulo de extracción en caso de que el sistema de sincronización por IA falle, lo que garantiza que las labores de obtención de marzio salgan adelante incluso en momentos críticos. Pese a que su blindaje es más ligero, su capacidad para soportar impactos sigue siendo considerable; ello hace de esta armadura una elección compensada y una opción segura cuando el OEM es incierto.

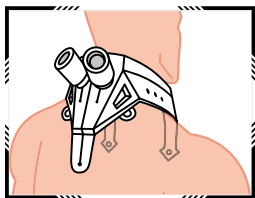
MEJORAS DE LOS SISTEMAS DE DEFENSA

Al igual que sucede con el armamento, también es posible instalar mejoras en las armaduras que sirvan para dotar al sistema de defensa de una configuración ajustada a las necesidades de la misión. Durante la creación del personaje cada soldado recibirá 1 mejora para su arsenal personal, que podrá integrar en su armadura siempre y cuando no supere el número máximo de mejoras que esta admite, indicado en su perfil. Conforme el personaje logre cumplir misiones, irá recibiendo nuevas mejoras (para saber más sobre cómo obtenerlas, consultar la sección dedicada a las recompensas de este manual). Más allá de esto, es posible que los soldados encuentren otras desarrolladas al margen de lo ofrecido por el Dominio, y que usualmente serán de curso legal (por ejemplo, mejoras basadas en tecnología alienígena que se han probado y resultan seguras).

Cuando se obtiene una nueva mejora, esta pasa a estar disponible permanentemente en el arsenal del soldado, siendo posible que cambie las mejoras instaladas en sus sistemas de defensa según las necesidades del OEM al que habrá de enfrentarse (normalmente los personajes podrán configurar su armadura tras conocer su misión, antes de abandonar Nexus). Las mejoras de los sistemas de defensa se describen a continuación:

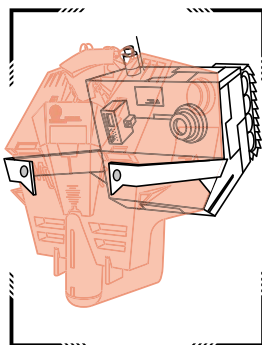


Cámara táctica (C/T): la armadura cuenta con un robot con forma de arácnido de tamaño muy reducido (menos de un centímetro). Dicho robot porta una serie de sistemas que permiten al soldado recibir en tiempo real información de todo lo que sucede alrededor del mismo: podrá ver y escuchar todo lo que ocurra cerca del dispositivo, contando además con cámara de visión nocturna e infrarroja. El militar tardará una acción en poner en marcha el robot que, a partir de entonces, la IA de su sistema de defensa podrá controlar sin necesidad de su atención permanente, pudiendo alejarse a una distancia máxima de 100 metros de él sin perder el contacto. Además, el dispositivo es capaz de adherirse a cualquier superficie sólida y avanzar a una velocidad de 2 metros por segundo, pudiendo enfrentarse sin problemas a entornos potencialmente hostiles para una máquina (por ejemplo, sumergirse en agua o atravesar fuego). Podrá ser recuperado y reutilizado tantas veces como el soldado desee, pero si recibe un impacto de potencia 3 o superior resultará destruido.



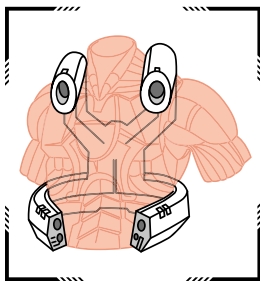
Compartimento de adrenalina (C): la armadura incorpora un pequeño depósito que libera una potente dosis de adrenalina en el cuerpo del soldado para mejorar su rendimiento. Cuando decida utilizar esta mejora el personaje se moverá más rápido, pensará con más claridad y conseguirá forzar los límites de su organismo. Así, en su próximo turno podrá realizar dos acciones completas en lugar de una, que

sucedrán una inmediatamente después de la otra. Esta mejora solo puede utilizarse una vez por misión, debiendo recargarse en Nexus tras su uso.



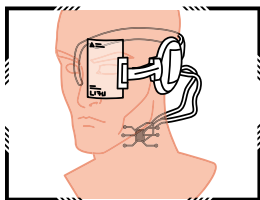
Estructura transformable (T): gracias a la instalación de ciertas piezas adicionales en el sistema de defensa, es posible convertirlo en un vehículo preparado para transportar comandos. Cuando el personaje utilice esta mejora, deberá invertir una acción para transformarse en un vehículo blindado, capacitado para desplazarse por tierra o agua a una velocidad máxima de 30 metros por segundo, pudiendo además transportar hasta tres comandos en su interior que se beneficiarán del blindaje del tecnólogo (en caso de ataque o accidente cada personaje deberá afrontar los impactos que reciba, que normalmen-

te afectarán de forma prioritaria al tecnólogo). El vehículo podrá cruzar sin problema prácticamente cualquier tipo de terreno, incluso los más abruptos, aunque en dichos casos podría ver reducida su velocidad (queda a discreción del director de juego delimitar qué lugares no podrá atravesar). Si el vehículo recibe algún impacto fortuito que provoque su vuelque, será preciso invertir una acción en que vuelva a su posición normal (algo que hará por sí mismo). Si el tecnólogo parece la armadura se desarmará automáticamente, y los ocupantes dejarán de beneficiarse de su blindaje de inmediato. Volver a transformar la armadura supondrá invertir otra acción, previo desembarco de sus ocupantes.



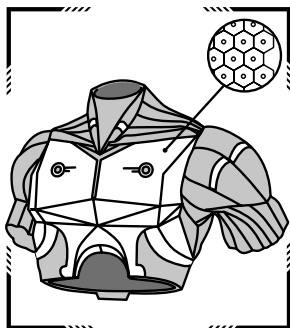
Ingeniería de combate (C): un comando con esta mejora puede unir su armadura a la de un tecnólogo con la mejora estructura transformable. Para hacerlo, el vehículo del tecnólogo deberá estar completamente transformado, tras lo cual ambos soldados deberán invertir una acción en acoplarse; el vehículo resultante mejorará su rendimiento, pudiendo avanzar a una velocidad máxima de 40 metros por segundo y permitiendo al comando con ingeniería de combate ubicarse en

la zona superior del mismo para disparar con su arma mientras se beneficia del blindaje del tecnólogo (dispuesto así no ocupará ninguno de los tres sitios disponibles en el vehículo, por lo que podrán viajar en él un total de cuatro comandos). La armadura de un tecnólogo solo admite a un militar utilizando ingeniería de combate simultáneamente. Para que pueda desacoplarse bastará con que el tecnólogo se detenga y ambos personajes inviertan una acción completa.

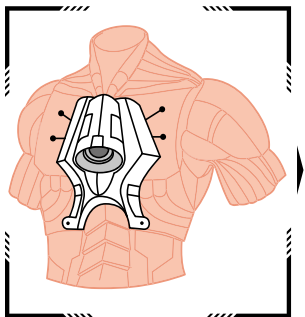


IA avanzada (C/T): el modelo de IA ha sido diseñado específicamente para el soldado, estando además entre las más avanzadas de Nexus. Es prácticamente imposible que la IA falle, sea pirateada o deje de funcionar. Por otra parte, el director de juego deberá aplicar que esta IA es especialmente efectiva, trabajando de forma superior a las

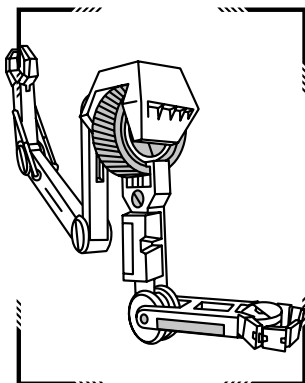
convencionales y ofreciendo al soldado mucha más ayuda e información de lo que sería habitual; todo ello puede traducirse en pequeñas ventajas que puede conceder en momentos puntuales de la partida.



Módulo de mejora física (C/T): utilizando dispositivos de refuerzo distribuidos por su sistema de defensa, el soldado puede realizar esfuerzos superiores a los de un militar común. El personaje podrá añadir un +1 a una tirada de fortaleza o destreza por sesión y obtendrá un modificador permanente de +1 en uno de esos atributos mientras la mejora esté equipada (deberá elegir cuál al instalarla).

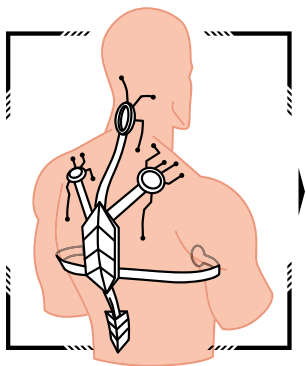


Núcleo de marzio (C/T): gracias a esta mejora estructural del sistema de defensa, este puede soportar un flujo de energía superior al normal. Así, se incrementa en +1 la regeneración de la armadura y el soldado podrá ignorar el primer impacto que reciba durante la partida (es decir, el primero que pueda causarle daño, independientemente de su potencia). Una vez anulado dicho impacto, el núcleo de marzio deberá repararse en Nexus para volver a funcionar, aunque el modificador a la regeneración se mantendrá.

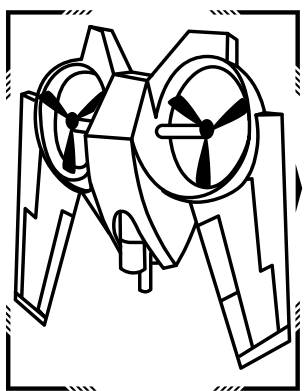


Sistema de extracción mejorado (T): la armadura del tecnólogo cuenta con un brazo mecánico que mejora su interacción con el módulo de extracción. El soldado podrá utilizar esta mejora si es el encargado de llevar a cabo las labores de obtención de marzio, incrementando la velocidad de extracción en +10 unidades por acción (si cuenta con la ventaja experto en extracción, podrá seguir controlando todo de forma remota mediante su IA). Adicionalmente, el sistema permite modificar el blindaje del módulo de extracción al conectarlo con las vetas de marzio, activando un

campo de energía alrededor del mismo. Dicho campo no causará daño alguno a los soldados de Nexus, pero si cualquier otra entidad atraviesa el campo de energía o se acerca a menos de 15 metros del módulo de extracción, recibirá una descarga en cada acción que le causará 2 daños automáticos sin posibilidad de aplicar blindajes. No importará el número de objetivos, el campo liberará la misma descarga sobre todos los que lo penetren. Este efecto permanecerá activo hasta que el tecnólogo lo detenga o el módulo de extracción resulte destruido.



Sobrecargador (C): gracias a esta mejora, la armadura del comando libera una potente descarga de energía sobre amenazas cercanas. Al entrar en contacto directo con él (es decir, en combate cuerpo a cuerpo), cualquier enemigo recibirá un impacto de potencia 4 y daño 4 de forma automática, que representa la energía del sobrecargador al liberarse. Esta mejora no deja de funcionar hasta que el soldado muera, actuando como máximo una vez por acción y enemigo (el impacto se producirá inmediatamente después de que el oponente resuelva su ataque contra el comando).



VANT (T): un sistema de defensa con esta mejora cuenta con un compartimento desde el que puede lanzar un vehículo aéreo no tripulado (VANT) de tamaño reducido (60 centímetros de largo por 50 de ancho), cuya función será elevarse a una altura máxima de 10.000 metros, aportando desde allí información de gran valor táctico.

Tras invertir una acción en desplegarlo, el VANT podrá permanecer activo de forma autónoma durante tanto tiempo como el tecnólogo desee, enviando a su controlador imágenes en tiempo real como si se tratase de un satélite de gran precisión. Un VANT ofrecerá información incluso en condiciones de visibilidad reducida, ya que cuenta con cámara de visión nocturna e infrarroja, detector de movimiento y campos de energía, así como un sistema de posición por ondas de radio que ubica al pelotón y a cualquier otro ser en la zona.

El perímetro que un VANT podrá analizar será de 5 kilómetros alrededor de su posición y solo podrá detectar objetivos sobre la superficie (por ejemplo, no podría identificar a un soldado que se ha metido en una cueva subterránea, pero sí si se encuentra oculto entre unas rocas a cielo abierto).

Es importante destacar que si un VANT recibe cualquier tipo de impacto, resultará destruido, no pudiendo volver a utilizarse la mejora hasta que se repare o el tecnólogo obtenga otro en Nexus. La lectura de imágenes del VANT será recibida por el tecnólogo en su visor, siendo este libre de transferirla al resto del pelotón. No será necesario que el militar invierta acción alguna en supervisar el vuelo, pudiendo delegar esta tarea su IA. Mientras no sea derribado, el VANT podrá ser recuperado y utilizado tantas veces como el tecnólogo desee, aunque será necesaria una acción completa para recogerlo.

OTRAS CONSIDERACIONES SOBRE SISTEMAS DE DEFENSA E INTELIGENCIAS ARTIFICIALES

Los sistemas de defensa de los soldados han sido desarrollados para ofrecer diferentes prestaciones durante una misión, integrando tecnología militar puntera que permitirá al personaje sobrevivir a situaciones límite. Con todo, resulta imposible acotar el comportamiento de las armaduras en todos los contextos que pueden producirse durante un OEM, por lo que a continuación se ofrecen algunas ideas generales sobre sus capacidades y limitaciones:

- Los sistemas de defensa son tecnología adaptable, por lo que están preparados para proteger al soldado en rincones del espacio realmente peligrosos. Ciertamente existen algunos lugares a los que sería imposible viajar incluso con la armadura más avanzada de Nexus, pero carecería de lógica que el Dominio enviase allí efectivos.
- Existen ciertas cosas para las que un sistema de defensa, simplemente, está preparado: así, se ha de asumir que cuenta con prestaciones tales como visión nocturna e infrarroja, sensores de proximidad, sistemas de iluminación y comunicación (que servirán para compartir con otros miembros del pelotón lo que un soldado percibe a través de su visor) o cualquier otro elemento básico para las labores que se esperan de un militar que forme parte del programa de OEM. Además, las armaduras potencian las capacidades naturales humanas, aumentando la velocidad de carrera, facilitando la concentración del soldado o incrementando sus capacidades sensoriales gracias a la integración de una IA (sobre la que se ofrecen más detalles

a continuación), por lo que tendría sentido que los personajes saliesen airoso de ciertas situaciones (por ejemplo, caerse violentamente desde una altura importante sin hacerse daño o regenerar en segundos gran cantidad de tejidos destruidos tras recibir un disparo). Por otra parte, las armaduras permiten respirar en cualquier medio a los soldados gracias a los sintetizadores de oxígeno que incorporan, de modo que mientras su traje permanezca sellado no se asfixiarán, independientemente del tiempo que duren sus paseos espaciales.

- Los sistemas de defensa cuentan con módulos que registran todo lo que sucede alrededor de los soldados durante su misión. En el momento en que un militar lo crea conveniente es libre de volcar dichos datos en la memoria de su nave, que a su vez los remitirá a Nexus para que quede constancia de algún hecho específico (los tripulantes suelen utilizarlo en momentos críticos para registrar sus últimas voluntades u ofrecer al Dominio detalles sobre su situación). Este informe se envía de forma automática si el tripulante muere, pero no se revisará hasta que un miembro del pelotón regrese a Nexus o todos caigan en acto de servicio, de manera que desde la nave-ciudad jamás se enviará ayuda aunque la soliciten por este medio. Los fines de este informe son única y exclusivamente aportar información adicional al sistema Atenea para su uso en futuras misiones. Las autoridades del Dominio consideran un delito grave manipular o destruir estos datos.

Como se ha visto, todo sistema de defensa integra una IA, que resulta ser uno de los apoyos más importantes para el soldado durante sus misiones. Una IA es mucho más que un *software* con capacidad para hablar y procesar datos, ya que brinda una atención personalizada al tripulante, estableciendo un vínculo emocional profundo con él que resultará clave para hacerle reaccionar en situaciones críticas. Las IA cuentan con la capacidad de obtener datos sobre el entorno gracias a los sensores que integran (y que equivalen a los sentidos del personaje), cuentan con una personalidad independiente y son capaces de aprender, basando sus decisiones en su experiencia y en los conocimientos recogidos en el sistema Atenea, una base de datos que aglutina todo el saber obtenido por pelotones que han realizado OEM con anterioridad. De este modo, una IA puede consultar esa base de datos para ayudar al soldado a elegir cómo proceder ante lo desconocido. El sistema Atenea crece de forma constante y, aunque el Dominio lo usa en todo momento, los Rebeldes

también poseen sus propios servidores secretos dentro de esta red, en donde se puede encontrar datos comprometedores sobre las autoridades (que siempre están altamente encriptados y son casi imposibles de localizar).

Durante una misión, el director de juego representa estas IA, empleándolas como una voz que ayuda a cada personaje, ofreciéndole información útil en diferentes situaciones, así como asumiendo tareas por él. Ante la ambigüedad que supone un abanico tan grande de posibilidades, a continuación se ofrecen algunas ideas sobre lo que una IA puede y no puede hacer:

- Una IA está preparada para calcular de manera exacta distancias entre puntos y objetivos, temperaturas y condiciones del entorno en general. Además de esto, puede indicar de forma aproximada el blindaje de un enemigo así como la potencia de sus armas y recomendar maniobras ventajosas durante el combate (por ejemplo, podría indicar la localización de una cobertura a un soldado). En líneas generales la IA será la encargada de que el sistema de defensa obtenga toda esa información sobre lo que sucede alrededor del personaje para luego transmitírsela a este, aunque muchas veces serán necesarias tiradas de intelecto para dirimir si el personaje comprende o no los datos que la IA no verbaliza y solo despliega en su visor.
- La IA es un apoyo psicológico para el soldado, capaz de interaccionar con él y empatizar con sus sentimientos. Cada IA tiene una identidad diferente y por tanto es única, al haber sido diseñada ex-profeso para su usuario, desarrollándose y aprendiendo de sus necesidades y preferencias para fortalecer su salud física y mental, como si se tratase de un consejero, asistente personal y compañero perfecto para él. La IA parece comprender a su dueño a un nivel que pocas personas podrán alcanzar y, por ello, es posible que algunos soldados desarrollen vínculos emocionales profundos con su IA con el paso del tiempo. El Dominio tendrá acceso a los datos recogidos por la IA de cualquier soldado, lo que significa que conocen todo lo que haya visto, oído y hasta sentido el personaje, aunque solo podrán obtener dicha información manipulando la IA de forma directa (lo que incluso permite a la autoridad alterar la percepción de la realidad del tripulante). Dado que esto no hace sentir cómodos a algunos habitantes de

Nexus (por ejemplo los Rebeldes), muchos soldados emplean IA que hayan sido desarrolladas fuera del control de las autoridades, con características distintas a las regulares: quizá no establezcan una relación tan profunda con el usuario, o tal vez limiten el acceso del Dominio a ciertos datos, codificándolos o borrándolos de forma automática. Aunque no son ilegales, el Dominio desaconseja su uso, al considerarlas menos útiles ante las situaciones que surgen durante un OEM.

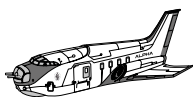
- Los jugadores deberían considerar sus sistemas de IA un apoyo y no una solución fácil a todos sus problemas. El director de juego deberá tratar de situar a las IA como lo que son: voces consejeras que dinamizan la historia pero no la resuelven, de manera que se mantenga el equilibrio en el desafío que supone cada partida.

NAVES DE NEXUS

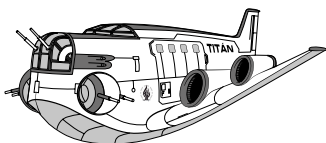
Cuando los soldados parten rumbo a un OEM lo hacen a bordo de una de las naves de la flota de Nexus que les es asignada. Usualmente se seleccionan atendiendo a criterios de adecuación para la misión que los tripulantes han de afrontar, aunque conforme los militares aumentan de rango es frecuente que viajen en modelos más avanzados. Todos los participantes en el programa de OEM son conscientes de que las naves de Nexus son muy valiosas, ya que su número es limitado y su tecnología difícil de reemplazar. Mientras la nave-ciudad funciona como una inmensa base de operaciones, la flota de Nexus es la encargada de salir al espacio a defenderla en caso de ataque, ya que sería demasiado peligroso utilizar la propia Nexus en un combate directo o para realizar una misión. Todas las naves a disposición de los soldados tienen una serie de características comunes y algunos elementos que las diferencian. El conocimiento de dichos aspectos y su aprovechamiento en beneficio del pelotón serán fundamentales para elaborar una buena estrategia de cara al OEM.

En líneas generales las naves han sido concebidas como transportes que no deberían acaparar la acción del juego en exceso. Pese a todo resultan un espacio evocador para ambientar ciertas escenas de una partida, por lo que a continuación se ofrecen algunas nociones sobre ellas:

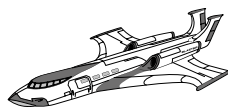
Relación de tamaños



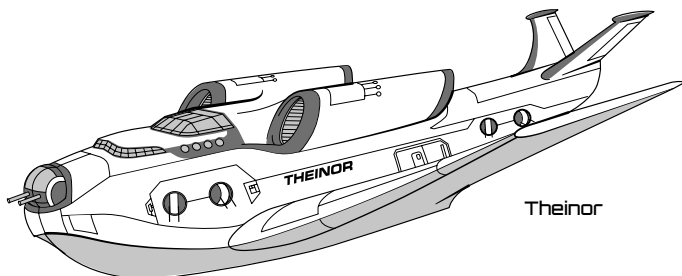
Alpha



Titán



Blaster



Theinor



Evocati

Nota del autor: la relación de tamaño de la nave clase perseo se encuentra en la página 97.

- El piloto de la nave, que necesariamente habrá de ser un tecnólogo, irá acoplado a la cabina con su armadura y será el único capacitado para hacer funcionar todos sus sistemas, aunque cada nave cuenta con una IA propia al servicio del pelotón. Dicha IA responderá a las necesidades de los tripulantes, sometiéndose a la voluntad del capitán (aunque el piloto podría imponerse si la desactiva manualmente). En su aproximación a Nexus la IA pasará a estar controlada por el Dominio, momento en que el piloto ya no tendrá poder alguno sobre la nave al ser bloqueados todos sus sistemas por motivos de seguridad.
- Cuando una nave despegue de Nexus es lanzada a una velocidad elevadísima hacia regiones remotas del universo a donde puede tardar días, semanas o incluso meses en llegar. Las naves cuentan con avanzados sistemas para producir su propia energía, de manera que son completamente autónomas y pueden viajar de forma indefinida hasta que las reservas de víveres del pelotón se agoten o hasta que resulten destruidas a consecuencia de algún evento fortuito que tenga lugar en el espacio.

- ▶ Todas las naves cuentan con las siguientes dependencias:
 - » Cabina: parte frontal de la nave desde la que un único tecnólogo pilota.
 - » Puente de mando: lugar de reunión del pelotón en que se decide la estrategia del OEM.
 - » Arsenal: área reservada a la munición, armaduras y equipo adicional de los soldados.
 - » Camarotes: pequeños habitáculos individuales asignados a cada tripulante.
 - » Sala de máquinas: espacio en el que se encuentran los sistemas básicos que hacen funcionar la nave. La maquinaria es operada por robots.
 - » Enfermería: sala en la que se trata a los soldados heridos.
 - » Cámara de contención: lugar utilizado para aislar bajo potentes campos de energía cualquier cosa que el pelotón desee transportar y pueda resultar peligrosa.
 - » Módulo de extracción: máquina contenedora encargada de descender a extraer el marzio y almacenarlo durante el viaje de regreso a Nexus.
- ▶ Adicionalmente, las naves de mayor tamaño pueden contar con dependencias exclusivas, o que sean especialmente útiles para la misión, como por ejemplo:
 - » Simulador de OEM: sala en donde se pueden recrear las condiciones de una misión para entrenar al pelotón en maniobras específicas.
 - » Centro de investigación: lugar en que se puede analizar con detalle y de forma más segura todo tipo de materiales, tecnología y seres de procedencia alienígena.
 - » Puerto: hangar preparado para almacenar naves de menor tamaño (solo las naves clase Perseo disponen de él).
- ▶ Las naves de Nexus cuentan con una línea de visión de 360° y sistemas de navegación capaces de detectar todo tipo de anomalías a distancias realmente largas (por ejemplo, podrían detectar que otra nave se encuentra en un punto cercano del espacio o que un pequeño asteroide se aproxima al transbordador de la expedición a gran velocidad).
- ▶ Cualquier nave podrá orbitar alrededor de un punto si el piloto lo desea, aunque

NEXUS

“Una última noción: el soldado que sobrevive no es el que porta mejores armas o armaduras, sino el que combate considerando bien sus opciones y se refugia tras la protección de un pelotón bien compenetrado. Son muy pocos los tripulantes que han logrado sobrevivir a un OEM solos: la fuerza de la humanidad radica en su capacidad para trabajar en equipo. Debemos protegernos los unos a los otros: esa, y no otra, es nuestra auténtica fuerza. Por eso hemos llegado hasta aquí, y por eso seguimos luchando. Téngalo bien presente.

Confíe solo en su blindaje o en la potencia de su arma, y morirá. Sepárese de sus compañeros, y morirá. Piense que usted es especial y que por eso tendrá éxito en su temeraria maniobra, y morirá. Créame, le estoy haciendo un favor si le digo que no está tan preparado como le han comentado. Existen muchas formas de morir cuando uno se enfrenta al inconmensurable espacio. Son tantas, que ni siquiera podría recordar todas y cada una de las que he visto. Sin embargo, solo hay un camino para la supervivencia: colabore con su pelotón, cumpla con su deber y confíe en que todo saldrá bien. Si puede recordar eso cuando esté a miles de kilómetros de todo lo que alguna vez le importó, estará mucho más cerca de regresar a casa.

No se trata de la tecnología de que dispone, ni de su fortaleza como individuo. Se trata de que comprenda que mientras está ahí fuera, forma parte de una de las especies más vulnerables del lugar. Tan frágil que si su armadura se quebrase su cuerpo también se rompería en mil pedazos. En un abrir y cerrar de ojos usted ya no existe, ya no es nada. ¿Siente el miedo? Aprenda a escucharlo y tal vez viva para darme las gracias”.

Extracto de la obra *Maniobra elemental durante el OEM*.

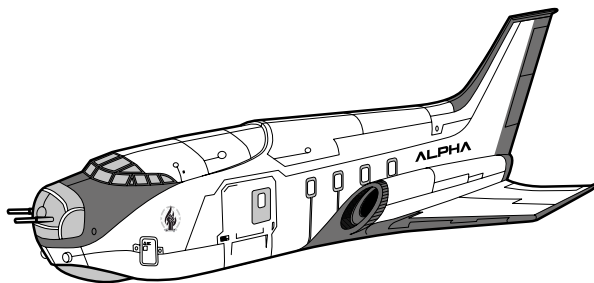
también es posible utilizarlas para acceder a la zona del OEM. La flota de Nexus está preparada para condiciones de vuelo verdaderamente extremas, soportando fortísimos impactos, siendo capaces de realizar despegues y aterrizajes en prácticamente cualquier situación sin sufrir daños gracias a sus increíbles blindajes y sus avanzados sistemas de impulsión.

- ▶ Ningún transporte cuenta con sistemas de evacuación. Si la nave resulta dañada, los drones de reparación deberían estar capacitados para repararla. Sin embargo, si registra daños tan grandes que ni los drones ni los tripulantes consiguen arreglarla, no existen posibilidades de regresar a Nexus. Quizá si los tripulantes cumplen su misión el Dominio acabe localizando el módulo de extracción, pero no a los soldados.
- ▶ Al igual que sucede con el equipo del pelotón, las naves cuentan con toda una serie de elementos que facilitan la misión. De este modo, serán las autoridades las que normalmente dispondrán materiales específicos para el OEM que cualquier nave incorpora (por ejemplo, sondas para enviar a la zona del OEM, armamento para neutralizar posibles amenazas o una gran cantidad de víveres). Pese a que la última palabra sobre si un equipo concreto se encuentra o no a bordo la tendrá el director de juego, conviene asumir que el Dominio se asegurará de proporcionar todo lo necesario a sus tropas para facilitar el éxito de la misión.
- ▶ Las naves de Nexus están preparadas para realizar maniobras muy complejas con gran precisión gracias a la increíble tecnología que incorporan. El director de juego será el encargado de ponderar qué cosas le parece oportuno que una nave pueda hacer atendiendo a tres factores: la buena estrategia que plantee el piloto, su capacidad para llevarla a cabo y la amenaza a la que se enfrenta. A fin de facilitar esta tarea, cada nave será considerada de un tipo: cuanto menor sea el valor numérico del tipo, más básica será la tecnología que incorpore la nave y, por tanto, inferiores los logros que puede conseguir (por ejemplo, una nave de tipo 1 sería menos maniobrable que una de tipo 4). Si una nave entra en combate, el director de juego deberá tener esto en cuenta para determinar la capacidad militar que tiene.
- ▶ Si una nave resulta destruida, normalmente su tripulación también morirá.

A continuación se ofrece una serie de descripciones sobre las distintas clases de naves en que los soldados pueden viajar rumbo a sus OEM:

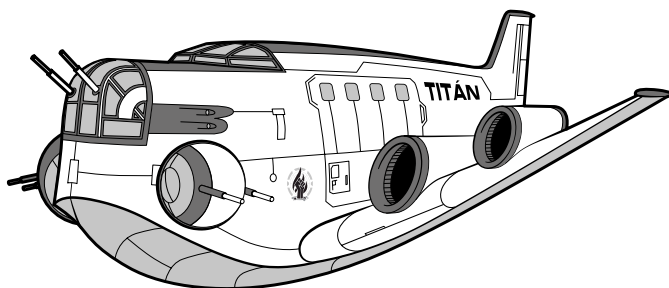
Naves de tipo 1

Clase Alpha



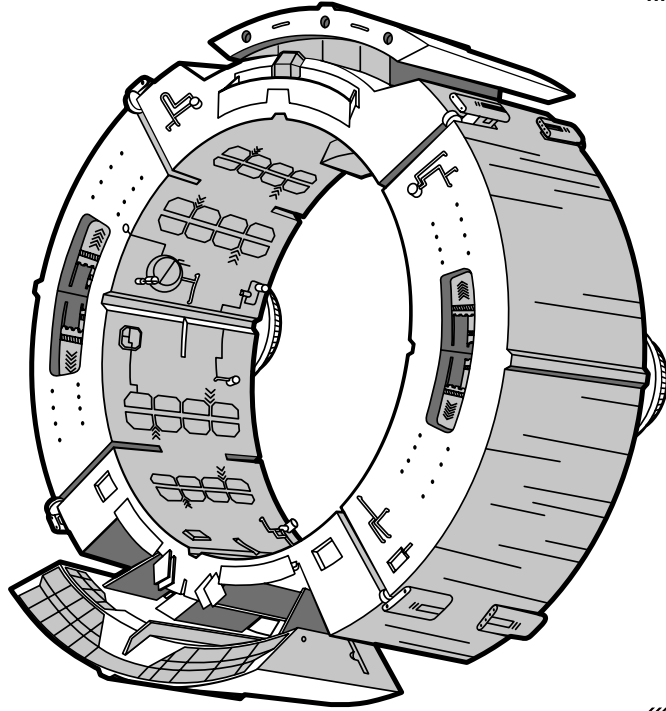
Se trata de la nave más común en Nexus, un transbordador de dimensiones reducidas que el Dominio destina a las misiones de menor peligrosidad. En estos transportes se realizan las maniobras con las que finaliza el período de instrucción de los soldados que participan en el programa de OEM, por lo que cualquier tripulante está especialmente familiarizado con ellos.

Clase Titán



Siendo la nave de mayor envergadura dentro de su tipo, este transporte se utiliza en OEM en los que se requiere una mayor resistencia a condiciones de vuelo adversas. Pese a que su tamaño la hace menos maniobrable de lo que cabría esperar, su armamento y su blindaje son algo más avanzados, lo que la convierte en una opción adecuada en misiones donde se esperan contactos con formas de vida hostiles.

Clase Perseo

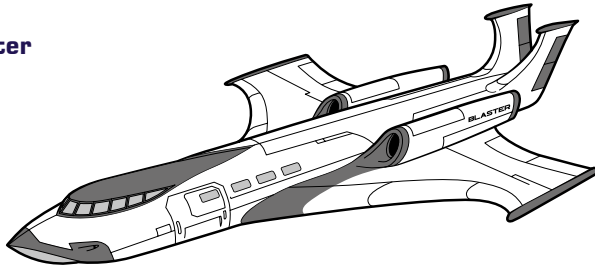


Clase Alpha

Es la nave de mayor tamaño de Nexus, preparada para proyectar otros transportes a gran velocidad gracias a los aceleradores de marzio que integra en su anillo interior (de hecho, el puerto de Nexus termina en una sucesión de Perseo acopladas unas a otras que impulsan a las naves hacia sus destinos). Este modelo es especialmente útil para recoger grandes cantidades de marzio o recuperar naves o tecnologías que luego serán llevadas a Nexus. De este modo, suele destinarse a misiones de transporte y carga o que suponen viajes especialmente largos; ocasionalmente puede contar con otras naves en su interior a las que recurrir si es necesario desplegar una pequeña flota.

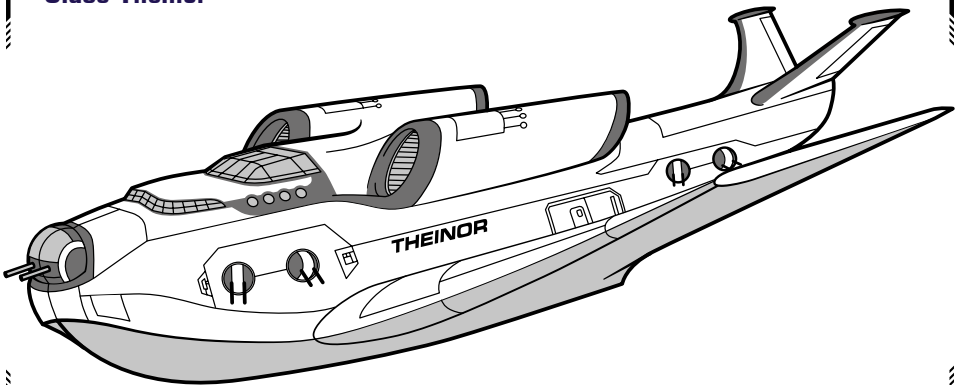
Naves de tipo 3

Clase Blaster



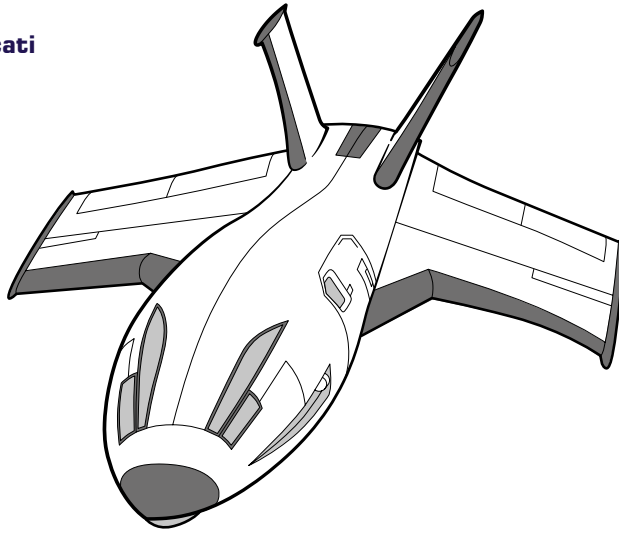
Pese a su reducido tamaño y su apariencia vulnerable, este transbordador cuenta con sistemas especialmente diseñados para minimizar las posibilidades de ser detectado, siendo además de los modelos más veloces de su tipo. Con frecuencia es utilizado por el Dominio en OEM en los que la discreción resulta vital, por lo que una nave Blaster está preparada para prodigiosas maniobras de evasión.

Clase Theinor



Considerada la nave de guerra de la flota Nexus, integra la tecnología de combate más avanzada de su tipo, por lo que se utiliza en misiones de alto riesgo en donde se prevé que la tripulación deba enfrentarse a adversarios fuertemente armados. Gracias a su gran tamaño opera sin problema en condiciones de vuelo extremas.

Clase Evocati



El número de modelos clase Evocati es tan limitado que viajar a bordo de una de ellas supone un gran reconocimiento para su tripulación. Este transbordador cuenta con la mejor tecnología jamás desarrollada por la humanidad, solo superada por la que incorpora la propia Nexus. Maniobrable y veloz, posee armamento de última generación y un blindaje sin parangón, de manera que se reserva para soldados realmente experimentados que viajan a los OEM de mayor peligro.

EL MÓDULO DE EXTRACCIÓN

Todas las naves de la flota de Nexus incorporan un módulo de extracción de tamaño variable. Este viaja acoplado al transbordador principal, desplegándose sobre la zona del OEM con el fin de realizar las labores de extracción de mineral, para luego despegar con los soldados a bordo y regresar así a su ubicación inicial en la nave.

En cada misión, el Dominio determinará la cantidad de unidades de marzio que el pelotón debe conseguir, una tarea que solo podrán completar utilizando un módulo de extracción (para saber más sobre cómo plantear el OEM, consultar la sección que se ofrece como

guía del director de juego de este manual). Dado que el módulo representa una parte fundamental de cualquier misión, se ofrecen a continuación algunas ideas sobre su funcionamiento:

- ▶ El módulo de extracción viajará acoplado a la nave de los soldados, pero no estará permitido acceder a su interior en ningún caso, ni realizar modificación alguna sobre el mismo. Será controlado en todo momento por la IA del piloto, siendo él el encargado de solicitar su despliegue cuando la zona del OEM esté asegurada, tras situar unas balizas que lo guiarán hasta el punto exacto donde interesa situarlo. Si por algún motivo los sistemas de la nave detectan que el área de aterrizaje no es segura, será la propia IA de la nave la que bloquee su descenso (un tripulante podría forzar el despliegue del módulo manualmente, pero se trata de una maniobra poco ortodoxa que debe realizarse desde el propio transbordador). No es posible abortar una maniobra de descenso una vez se ha iniciado.
- ▶ La velocidad de vuelo de un módulo de extracción es de 160 metros por segundo, mientras que por tierra se desplaza pesadamente, avanzando a un máximo de 4 metros por segundo (utilizará este tipo de movimiento para ir de unas vetas de marzio a otras). Su velocidad no se ve reducida conforme se llena, ya que aprovecha parte de la energía del mineral para añadir potencia adicional que compense el incremento de peso.
- ▶ Todo módulo de extracción está diseñado para situarse sobre el marzio y realizar las tareas necesarias para obtenerlo a gran velocidad. Esto incluye extraerlo directamente de vetas, llevar a cabo perforaciones desplegando unos pequeños drones de apoyo, obtenerlo en las profundidades del mar y, en general, destruir cualquier elemento que le impida llenar sus depósitos del preciado mineral. El marzio será almacenado en el propio módulo hasta regresar a Nexus, donde habrá de ser refinado.
- ▶ El módulo de extracción está preparado para trabajar de manera independiente, aunque ofrece su máximo rendimiento si es operado por un tecnólogo. Sin ningún controlador obtendrá 5 unidades de marzio por acción, cantidad que se incrementará hasta 10 si un tecnólogo lo supervisa (algo muy recomendable, ya que siempre pueden producirse problemas inesperados).

- ▶ Dado que es habitual que reciba impactos durante una misión, los módulos de extracción han sido diseñados para resistir posibles ataques enemigos, aunque no es una máquina de combate (por lo que será tarea del pelotón protegerlos). A efectos de juego se ofrecen las siguientes estadísticas para facilitar su uso en combate: blindaje 12, regeneración 5, registro de daños 100. Si un módulo de extracción resulta destruido, es posible que los soldados puedan repararlo, pero de no ser así el OEM habrá fracasado ya que no habrá otro modo de obtener y transportar el marzio.
- ▶ Un comando puede situarse en la cúpula del módulo de extracción y obtener así cobertura desde la que disparar, aunque podrá ser declarado como objetivo de manera habitual.
- ▶ Cuando el módulo de extracción finaliza su labor, quedará en estado de espera hasta que el piloto ordene el despegue. Para llevarlo a cabo todos los soldados deberán invertir una acción en acoplarse a los laterales de la máquina, que partirá de inmediato rumbo a la nave para introducirse en ella mediante un vuelo controlado por los drones de la misma. Una vez iniciado el despegue del módulo de extracción, no se podrá abortar la operación.
- ▶ En caso de que la nave resulte destruida, el módulo de extracción está programado para salir al espacio, conectar sus sistemas de localización y realizar una única maniobra de impulsión en dirección a Nexus, en la cual desacoplará de forma automática a cualquier soldado, ya que es imposible que sobrevivan a un paseo espacial tan largo. Los módulos de extracción que realizan esta operación suelen aproximarse lo suficiente a la nave-ciudad como para ser recuperados por misiones que lleva a cabo la Guardia de Nexus, pero el viaje es incierto y en muchas ocasiones se pierden en el espacio para siempre.
- ▶ Si el pelotón logra regresar a Nexus con el módulo de extracción intacto, este es retirado y analizado de forma independiente para verificar que la misión ha sido un éxito antes de permitir a los soldados acceder de nuevo la nave.

Contenedor principal

Está preparado para soportar impactos graves y cuenta con un sistema propio de impulsión. La zona superior puede ofrecer cobertura para un comando.

Zona de acoplamiento

Tras finalizar las labores de extracción los soldados se acoplarán en los laterales del contenedor principal.

1,2 metros

Sistemas de extracción

Llevan a cabo las operaciones necesarias para procesar el marzio, separándolo de cualquier desecho y almacenándolo independientemente del estado en que se encuentre.

Control manual

Si fuese necesario, existe un panel de control manual en la parte superior e inferior del módulo, aunque se reserva como un sistema de emergencia. Normalmente es activado por un tecnólogo.

GUÍA DEL DIRECTOR DE JUEGO

Como se ha visto a lo largo de este manual, la labor del director de juego representa un papel clave para la buena marcha de una sesión: deberá interpretar y ampliar las reglas, arbitrar situaciones conflictivas, narrar la partida y representar a los personajes no jugadores entre otras responsabilidades. Se ha desarrollado esta guía con el fin de facilitar su tarea, de manera que, a través de su lectura, el director de juego pueda conocer en profundidad algunos aspectos importantes sobre cómo desarrollar y dirigir una partida de Nexus.

LO ESENCIAL

Con frecuencia el director de juego que se enfrenta a un nuevo manual (con su ambientación, tono y propuesta de reglas) puede sentirse abrumado por la cantidad de factores que ha de coordinar. Sin embargo, un juego de rol es ante todo un juego y, por tanto, ha de ser divertido. En ese sentido, hay tres consideraciones básicas que se recomienda tener siempre presentes al jugar a Nexus:

- ▶ Lo más importante es que el grupo de juego pase un rato agradable. Todas las decisiones que persigan ese objetivo serán siempre una buena idea, incluso si ello implica contravenir las reglas de Nexus. A la hora de interpretar y cambiar las reglas, conviene recordar que no es responsabilidad exclusiva del director de juego que las cosas salgan bien, sino de todo el grupo.
- ▶ En caso de que un elemento del manual no convenza al grupo o no responda bien a sus necesidades, se recomienda ajustarlo tanto como sea preciso para que se parezca lo más posible a la experiencia que buscan.
- ▶ Si el director de juego desea seguir la propuesta de reglas del manual pero en un momento no recuerda alguna norma, puede inventarse una nueva que le parezca adecuada o resolver la situación según su criterio, preferentemente con el consenso de los jugadores.

CONSTRUIR LA AMBIENTACIÓN

Uno de los pilares fundamentales de cualquier juego de rol es la ambientación. Tras leer el manual el director de juego seguramente tendrá una idea propia de lo que Nexus plantea, qué hay en la nave-ciudad y qué espera a los soldados que se embarcan en un OEM. Es posible que también tenga la impresión de que algunos aspectos de la historia no han sido descritos extensamente, siendo poco más que vagas menciones en la sección de la ambientación; esto es así no solo porque el carácter de Nexus es deliberadamente ambiguo, enigmático y abierto, sino porque parte del objetivo del diseño del juego es que cada grupo tenga una percepción diferente de las particularidades de la nave-ciudad, mientras que los elementos más destacados serán una base común. Así las cosas, se recomienda al director de juego conservar los aspectos esenciales de la ambientación y centrarse en desarrollar poco a poco aquellos más específicos, que son los que más interés y profundidad darán a sus partidas. A continuación se desarrolla un ejemplo de esto:

En el manual se mencionan algunos argumentos que refuerzan la idea de que el Dominio es una entidad que hará lo que sea necesario con tal de lograr que el Proyecto Nexus siga adelante tal y como se decidió en su base en la Tierra. Las autoridades gobiernan la nave con mano de hierro para evitar que esta caiga en manos de los Rebeldes. Se trata de dos ideas importantes sobre la ambientación, que entran en la categoría de lo que se recomienda conservar. Por otra parte, en el manual no se concreta hasta qué punto el Dominio tiene un control real sobre Nexus. Si bien los Rebeldes tienen menor presencia en ciertos sectores, ¿en qué medida han logrado infiltrarse entre las autoridades? ¿Es posible que algún Arconte haya traicionado al Dominio? ¿Cuántos miembros de la Guardia de Nexus estarían dispuestos a llevar a cabo un motín para hacerse con el control de la nave-ciudad? Son este tipo de aspectos más concretos de la ambientación los que entran en la categoría que se aconseja desarrollar en las partidas para crear poco a poco un contexto de mayor profundidad.

A la hora de aplicar esto se recomienda al director de juego discutir con su grupo las diferentes ideas sobre la ambientación que vayan surgiendo conforme se sucedan las misiones, de manera que poco a poco se genere un nivel de detalle mayor sobre lo que es Nexus y se construya un conocimiento más profundo del contexto de juego. En pocas palabras: no existe una versión correcta ni incorrecta de la ambientación, sino aspectos generales de la misma que conforman sus cimientos, y aspectos concretos que evolucionan conforme el grupo la hace suya.

EL TONO DEL JUEGO

Nexus fue concebido para ser jugado transmitiendo una serie de sensaciones a los jugadores a través de ciertos elementos que deberían aparecer en sus partidas y que conforman su tono. El tono del juego sirve como referencia al director de juego para orientar sus historias, ayudándole a generar el tipo de ambiente concreto que envolverá al grupo. Así, se recomienda tener en cuenta que Nexus ha sido pensado para dar cabida a historias un tanto oscuras, en donde la crudeza de la muerte acecha a los soldados y la vida no vale nada. Los conflictos entre personajes, la traición y el odio serán frecuentes, pues son muchos los dilemas morales que habrán de afrontar. La realidad de la nave es terriblemente adversa, y el espacio un lugar sobrecogedor y cruel. Los jugadores encarnan a militares cuyo trágico destino va manifestándose a medida que exploran el significado de la palabra humanidad.

Para facilitar que el director de juego logre transmitir a los jugadores la sensación de estar viviendo esa realidad, a continuación se ofrecen algunas ideas:

- ▶ La nave-ciudad Nexus es una de las maravillas de la humanidad, que desafortunadamente perdió parte de su grandeza tras el accidente en el Canal. Pese a los esfuerzos del Dominio, dicho entorno debería mostrarse como un lugar agónico y un tanto decadente. Los personajes viven en medio de un ambiente de violencia, donde las escaramuzas entre facciones son constantes y el orden se mantiene solo gracias a la represión que ejercen las autoridades. La situación a bordo no es buena y esto debe afectarles.
- ▶ Los soldados están acostumbrados a ver morir de manera horrible a sus compañeros de pelotón. Los jugadores, por tanto, deben estar preparados para que sus

personajes perezcan; el director de juego ha de ser consciente de ello y no dudar en hacer palpable la idea de que una decisión equivocada podría ser la última. Esto no significa que los personajes deban morir, pero sí que el grupo de juego ha de asumir que es probable que en toda misión se produzca alguna baja. Introducir elementos que puedan terminar de forma abrupta con la vida de algún personaje es recomendable, pero interesa más crear el sentimiento opresivo de que el peligro y la muerte están siempre presentes que dar lugar a situaciones en las que de hecho los personajes perezcan.

- El hecho de que la muerte aceche a los personajes supone una gran oportunidad para intensificar la carga dramática y la tensión de cualquier escena. Gracias a las descripciones ambiguas, la presencia de elementos misteriosos de origen alienígena y la sensación de estar en un entorno tan hostil como desconocido, se consigue que el nivel de alerta de los jugadores aumente. Aunque como se ha visto no todas las amenazas deberán terminar en un personaje muerto, incluso la situación más controlada podría precipitarse en segundos hacia un desenlace fatal, y el director de juego deberá asegurarse de que los jugadores son conscientes de ello. Las desgracias tienden a suceder, pero los soldados pueden salvarse y triunfar gracias a su astucia y valor. Incluso así, el miedo a las fuerzas desconocidas y letales que aguardan en cada OEM es la esencia pura de este juego de rol.
- La fuerza de la humanidad radica en la cooperación pero, a menudo, las diferencias en la ética de los soldados conducen a conflictos insalvables. Ofrecer a los personajes oportunidades para expresar sus pensamientos más profundos y sus sentimientos frente a diferentes situaciones. Plantear escenas complejas que les obliguen a posicionarse de forma radical con el Dominio o con los Rebeldes es una buena manera de conducir a que tales conflictos afloren en forma de choques ideológicos. No se trata de buscar que los personajes se enfrenten entre sí, sino de crear espacios donde sea posible ahondar en las emociones que generan las decisiones que han de tomarse durante un OEM y el impacto que causan en ellos.
- La relación entre los tripulantes y la tecnología ha conducido a una deshumanización que, hasta cierto punto, podría resultar enfermiza. Es recomendable utilizar la dependencia que la humanidad tiene de máquinas e inteligencias artificiales para intensificar la sensación de soledad de los individuos (por

ejemplo, a veces los soldados confían más en sus IA que en sus propios compañeros).

- Los militares que participan en el programa de OEM son cuerpos de élite y es aconsejable recurrir a elementos como el respeto o la admiración de parte de la sociedad de la nave para reforzar esta idea. Sin embargo, a través de la confrontación con la realidad que aguarda más allá de Nexus debe romperse ese mito, haciendo ver a los jugadores la fragilidad y vulnerabilidad de los seres humanos que la habitan.

Pese a ofrecer las anteriores recomendaciones y presentar este tono como el que es propio a Nexus, la realidad es que ningún director de juego está obligado a asumirlo. Es posible generar partidas muy distintas, en las que se dé un tono radicalmente diferente al aquí descrito, lo que entraría dentro de la libertad de cada grupo para hacer suyo el juego.

ELABORAR UNA PARTIDA

Una de las tareas más complejas que el director de juego deberá afrontar es la elaboración y planteamiento de la partida que jugará con el resto del grupo. A continuación se ofrecen algunas ideas que pueden servirle para desarrollarla más fácilmente:

- Toda historia debe tener una estructura clara tanto para el director de juego como para los jugadores. Dicha estructura ayudará al director de juego a mantener el ritmo de la sesión y servirá a los jugadores para orientar las acciones de sus personajes hacia un objetivo determinado. A modo de ejemplo, se ofrece el siguiente modelo:
- 1. Tarea:** se propone un desafío directo a los personajes o una situación de la que puedan tomar parte con un objetivo concreto (dado por el director de juego o establecido libremente por los propios jugadores).
 - 2. Proceso:** se narran las escenas en las que los personajes toman una serie de decisiones con vistas a superar el desafío o cumplir el objetivo concreto planteado.
 - 3. Resolución:** se determinan las consecuencias finales de las acciones que los personajes han decidido realizar.



TAREA
30 minutos



PROCESO
90 minutos



RESOLUCIÓN
30 minutos

- Pese a que existen otras propuestas posibles, la idea de dotar de una estructura a la historia persigue una finalidad doble: por una parte que el director de juego sea consciente de en qué punto de la misma se encuentra y, por otra, que los jugadores no divaguen y se aburran o se sientan abrumados ante las múltiples opciones que una partida de rol puede plantear. Por ejemplo, en un OEM la tarea podría ser extraer 500 unidades de marzio; el proceso, la forma en que los personajes tratan de obtener el mineral y la resolución el curso que los acontecimientos toman como resultado de su forma de proceder.
- Es de vital importancia acotar el tiempo que durará la historia que se desea narrar, ya que esto ayudará a que la acción no resulte ni demasiado lenta ni demasiado rápida. Resulta complejo ajustar la duración de las escenas en una partida de rol, por lo que se recomienda dejar siempre un margen prudente a los jugadores para detenerse en aquello que les parezca más interesante, y evitar así encorsetar la acción, animando al grupo a seguir adelante si las cosas se atascan. Determinar un tiempo aproximado en forma de escenas o capítulos puede ser una buena alternativa para asegurarse de que la partida fluye de forma adecuada.
- Incluso cuando un director de juego es extremadamente meticuloso desarrollando su trama, es probable que los jugadores decidan salirse del guion establecido, llevando el foco de la historia en otra dirección o eligiendo un objetivo totalmente diferente al que cabría esperar. De este modo, es importante que el director de juego esté listo para improvisar escenas, pues en un juego en el que se presentan

tantas incógnitas como es Nexus, será frecuente que los soldados quieran explorar todas sus opciones; una buena forma de salir airoso de estas situaciones es tratar de elaborar la historia conforme los jugadores toman decisiones, de manera que el director de juego solo habrá de conducir la trama que ellos mismos construyan (por ejemplo, si los soldados deciden renunciar a su OEM y viajar por el espacio, sería interesante preguntar a los jugadores qué esperan encontrar y tomar sus respuestas como base para ir improvisando una historia).

- El director de juego deberá tener en cuenta que también forma parte del grupo y, por tanto, tiene el mismo derecho que los demás jugadores a pasárselo bien. Aunque habrá de ejercer de árbitro y tomar decisiones que hagan la experiencia agradable para todos, también deberá disfrutar del proceso de crear una partida con el grupo.
- Elaborar una historia no siempre resulta una tarea sencilla, por lo que a continuación se propone una breve guía, paso a paso, para que los directores de juego interesados puedan tomarla como referencia a la hora de crear sus propias misiones:

1. Elegir el tipo de partida: en primer lugar será pertinente valorar qué clase de partida se desea jugar. Nexus se concibió de tal modo que la mayoría de historias giran en torno a un OEM, pero también es posible optar por otros hilos argumentales: tal vez los personajes deban realizar una operación en Nexus al servicio del Dominio, o quizá se unan a las filas de los Rebeldes y ahora trabajan para liberar la nave de la autoridad que la gobierna. En todo caso, dado que los OEM son el formato más común de partida (y el más recomendable para directores de juego que se inician en Nexus), se ha optado por desarrollar esa línea en mayor profundidad, aunque se podrán encontrar ejemplos de otros tipos de misión más adelante en esta misma sección del manual (así como una aventura completa).

2. Ajustar el nivel de dificultad: cada partida debería suponer siempre un desafío para los jugadores, de manera que no se aburran ante un objetivo demasiado fácil ni se frustren ante una tarea imposible. Para ajustar bien el nivel de dificultad será bueno considerar dos factores principales: número de soldados que conforman el pelotón y rango de los mismos. Si el grupo integra personajes recién creados, no se debería presentar un OEM exageradamente difícil, mientras que,

cuando los militares cuentan con más experiencia y recursos, es normal asignarles misiones de mayor riesgo. Otros factores que ajustan la dificultad pueden ser la calidad de la nave con la que cuenta el pelotón, el equipo que portan o la cantidad de unidades que habrán de obtener para que el OEM sea un éxito. Otra buena forma de incrementar la dificultad es no permitir que cada jugador interprete más de un personaje, reduciendo la potencia del pelotón en su conjunto.

3. Determinar la trama principal: una vez se ha diseñado el marco de la partida, será pertinente concretar cuál es la historia que se desea narrar (se trata de buscar un argumento, el hilo principal de la misma). Un OEM siempre será una buena forma de comenzar, ya que constituye la excusa perfecta para que el pelotón salga de la nave. ¿Qué saben de la misión? ¿Qué es lo que realmente está esperando a los personajes en el lugar perdido del espacio al que viajan? ¿Cuántas unidades de marzio necesitan para que su misión sea un éxito total? ¿Y cuántas suponen el mínimo que el Dominio aceptaría? ¿Cuáles son los riesgos a los que se enfrentan? Estas son algunas de las preguntas que el director de juego puede hacerse a la hora de intentar desarrollar una trama, aunque se recomienda tener en cuenta las cuatro fases del OEM para mantener el ritmo de la partida.

4. Establecer tramas secundarias: aunque esta parte es opcional, se sugiere dotar de mayor profundidad a la historia añadiendo tramas adicionales que permitan más libertad de acción a los personajes. Se trata de misiones secundarias, cosas que los soldados podrían querer hacer pero que no necesariamente han de realizar y que, idealmente, se vinculan de alguna manera con la trama principal. ¿Han encontrado algo extraño en su viaje hacia el OEM? ¿Hay otras formas de vida habitando la región donde se encuentra el marzio? ¿Existe alguna tecnología en la zona que el Dominio estaría interesado en investigar? ¿Se encontrarán alguna anomalía en su camino de vuelta a Nexus? Las tramas secundarias resultan una forma fantástica de plantear dilemas al pelotón y crear un clima de tensión. En sí mismas pueden enriquecer enormemente la historia principal, por lo que se recomienda introducir siempre tantas como el director de juego se considere capaz de gestionar sin que llegue al punto en que ello suponga un problema.

5. Desarrollar personajes y otros elementos: durante su misión los soldados interaccionarán con otros personajes, localizaciones y objetos que conviene diseñar

con antelación para facilitar que el director de juego pueda centrarse en narrar los acontecimientos. ¿Cómo son los tripulantes de Nexus con los que hablarán durante la misión? ¿Y la zona del OEM? Si se van a encontrar con formas de vida alienígenas, ¿qué aspecto y comportamiento tendrán? Y su tecnología, ¿cómo funciona? ¿Qué otros elementos podrían encontrarse durante su viaje? ¿Qué consecuencias podría tener interaccionar con ellos? Plantearse este tipo de cuestiones ayudará a orientar la acción de la partida, aportando además matices interesantes.

6. Añadir otros recursos: aunque no es imprescindible, ni todos los grupos disfrutan con ello, es posible que utilizar ciertos recursos y materiales durante la partida sirva para enriquecer la misma y dotarla de una atmósfera más evocadora. Obtener imágenes y vídeo que muestren lo que los soldados se encuentren, apoyar las escenas con la banda sonora de Nexus o preparar mapas que se ajusten a la zona del OEM pueden ser grandes alternativas para lograrlo, así como cualquier otra cosa que el director de juego considere oportuno utilizar.

7. Evaluar el conjunto: cuando se haya terminado de unir todos los elementos que configuran el OEM, conviene realizar una revisión final del resultado global con el fin de retocar las cosas que puedan mejorar y asegurarse de que todo está listo para disfrutar de la sesión. Compartir la historia con otros directores de juego y aprender de los aciertos y errores cometidos en otras partidas puede ser una forma magnífica de mejorar futuras propuestas.

OBSERVACIONES PARA EL OEM

Un OEM suele tener una serie de fases recurrentes, que el director de juego podrá tomar como referencia a la hora de elaborar sus propios diseños, y que servirán para que los jugadores puedan tener una idea clara de lo que es una misión rutinaria. Dichas características se recogen a continuación, recomendándose tenerlas en cuenta para la elaboración de las partidas:

- Todo OEM pasa por cuatro fases diferenciadas recogidas en el denominado protocolo LAER: localización, aseguración, extracción y repliegue (para saber más sobre ellas, consultar el apartado más allá de la nave: el programa de OEM en este manual). Pese a que la dinámica de una misión puede variar, se sugiere al director de juego mantener dicha secuencia con el fin de hacer la gestión de la misma más fácil para todos. Para

lograr un mejor resultado con respecto al tono y ritmo de la partida, se puede optar por aumentar la velocidad con la que se suceden los acontecimientos conforme la historia va avanzando, de manera que la tensión aumente.

- ▶ Un OEM tiene como objetivo principal la obtención de marzio, que normalmente se encontrará incrustado en rocas en estado sólido, aunque esto podría ser distinto según las condiciones del entorno (en todo caso, la nave extractora estará preparada para procesar el mineral sea cual sea su estado y localización). El número de unidades que los soldados habrán de obtener es algo que el director de juego habrá de ajustar según el nivel de dificultad que quiera conferir a la partida (pues más marzio por extraer implica más tiempo de exposición a los peligros del espacio). A modo de ejemplo, se sugiere incrementar las unidades de 500 en 500 según el rango más alto del pelotón (así, soldados de rango 0 deberían recolectar 500 unidades marzio en su OEM, soldados de rango 1 habrían de obtener 1000, etc.).
- ▶ Cuando el director de juego desee diseñar amenazas para los soldados, es aconsejable que tome como referencia las posibilidades del pelotón con el fin de crear situaciones de peligro que el grupo tenga alguna posibilidad de superar. De este modo, se recomienda tener en cuenta las siguientes consideraciones a la hora de afrontar dicha tarea:
 1. En Nexus los personajes mueren con frecuencia aplastados por las fuerzas desconocidas que aguardan fuera de la nave-ciudad. Si bien es cierto que este tipo de amenazas guardan una gran coherencia con el tono del juego, la partida no debería reducirse a una sucesión constante de personajes masacrados sin oportunidad de defenderse. Los peligros letales deberían ser solo una parte de los que estén presentes en la historia, ayudando a generar un ambiente de tensión que no siempre ha de resolverse de forma fatal.
 2. Otro tipo de amenazas posibles serán las formas de vida que puedan cruzarse con los soldados durante su OEM. A la hora de diseñarlas será conveniente atender a las capacidades del propio pelotón, especialmente en lo relativo a armamento y sistemas de defensa: si los enemigos cuentan con armas y blindajes muy superiores a los del grupo podrían resultar demasiado poderosos y, por tanto, frustrantes, mientras que si son demasiado débiles quizá no supongan un desafío suficiente como para despertar interés.

- 3.** Para generar alienígenas con el fin de combatir, bastará con dotar a la fuerza enemiga de características que la hagan operativa durante una refriega (es decir, darles atributos, armas, defensas, tecnología y otras capacidades especiales que puedan tener); si se desea generar formas de vida para otros objetivos, es conveniente imaginar un fin que guíe sus acciones (por ejemplo, capturar a un humano para estudiarlo), así como un trasfondo que pueda aportar interés a la historia.
 - 4.** Existen amenazas que van más allá de una simple forma de vida desconocida: tecnología que puede resultar letal para quien interaccione con ella, entornos altamente inestables, o cualquier otra fuerza que el director de juego pueda imaginar. Crear peligros diversos durante una partida ayudará a mantener la tensión durante el OEM.
 - 5.** Aunque las amenazas y el riesgo son una parte importante del juego, no permitir que haya algún instante de descanso puede provocar que el grupo acabe por bajar la guardia y pierda la motivación. Si todo representa una amenaza, nada resulta particularmente aterrador, por lo que es fundamental ir incrementando el nivel de tensión y peligro conforme la partida avanza, combinado con momentos en los que los personajes se sientan seguros.
- Pese a que las tiradas son útiles para determinar lo que un personaje logra o lo que sucede en un momento concreto de la partida, el director de juego debería recurrir a las mismas solo cuando estime que aportan algo a la escena. De este modo, el dinamismo debería primar a la hora de resolver las acciones y se aconseja no requerir excesivas tiradas para lograr tal efecto. En muchas ocasiones será posible determinar si una acción tiene éxito tomando en consideración la forma de proceder de un soldado o sus capacidades para llevarla a cabo (por ejemplo, si un tecnólogo desea derribar una estructura dañada, quizá considerar que tiene todo el tiempo del mundo para hacerlo y cuenta con un valor de 3 en fortaleza podría ser suficiente para permitirle conseguirlo sin requerir tirada alguna).
 - El director de juego será quien establezca las dificultades de las tiradas y, por tanto, deberá ponderar muchas variables que se generan en un entorno cuyas condiciones solo él conocerá por completo. Las penalizaciones y bonificaciones juegan un papel relevante en Nexus, reduciendo o incrementando la dificultad de las acciones, pero también sirven para indicar a los soldados qué está pasando

a su alrededor y, por tanto, son uno más de los factores que alteran el nivel de tensión de las circunstancias (por ejemplo, una escena en la que “algo extraño en la nave” produce una penalización de -3 a cualquier tirada sería un gran indicador de peligro para el grupo). Jugar con dichos elementos es uno de los papeles clave del director de juego, así como el interpretar hasta qué punto conviene seguir o contravenir una regla propuesta en este manual.

- ▶ Los combates y decisiones tácticas durante un OEM son naturales e interesantes, y aportan valor a la partida. Sin embargo, se aconseja generar escenas de batalla frenéticas que se resuelvan con rapidez, pues así se logra transmitir la sensación de un combate intenso y letal. No se recomienda reducir un OEM a un cúmulo de tiradas para resolver disparos, pues no solo ralentizaría la acción sino que además se alejaría del espíritu dinámico de Nexus.
- ▶ Al finalizar el OEM, los soldados regresarán a Nexus y habrán de esperar en la nave a que la Guardia de Nexus se aproxime para recuperar el módulo de extracción. Tras esto enviarán drones a bordo que examinarán a los soldados, asegurándose así de erradicar cualquier amenaza para los habitantes de la nave-ciudad. Una vez los tripulantes superen esta fase, deberán rendir cuentas ante las autoridades, que examinarán su conducta durante la misión y ofrecerán al pelotón una valoración más o menos positiva. Finalmente, se procederá a conceder las recompensas a los personajes según corresponda.
- ▶ Es posible que en un momento determinado, un OEM fracase o los soldados decidan abandonar su misión (por ejemplo, si la nave en la que viajaban resulta destruida imposibilitando que regresen a Nexus). Conviene que el grupo tenga siempre la posibilidad de elegir el rumbo que desean tomar con la partida, incluso si ello va en contra de lo que las autoridades esperaban del pelotón. Después de todo, una vez se embarcan en un OEM están solos ante el peligro, lo que implica que el libre albedrío debería ser una constante. La exploración del espacio es una parte importante del juego y, en sí misma, también puede servir para generar historias apasionantes.
- ▶ Pese a que Nexus es un juego que favorece la organización militar de los pelotones estableciendo un capitán, es importante que todos los jugadores gocen de independencia y capacidad de decisión durante las partidas. Por ello, resultará positivo que

el director de juego supervise el equilibrio en el tiempo de actuación de todos los jugadores y trate de hacer ver al capitán que, aunque cuenta con cierta autoridad, su misión radica en organizar a sus efectivos durante las escenas que lo requieran, pero no en coordinar todos y cada uno de los movimientos de los personajes. Es esencial que el grupo se encuentre cómodo con el capitán de la misión (lo que incluye al director de juego), y se desaconseja obligar a un jugador a tomar el mando si no desea hacerlo. Después de todo, como se ha comentado anteriormente, es posible organizar un OEM sin la figura de un líder.

- Debido al carácter del juego, es habitual que los jugadores terminen la partida con un único personaje, de manera que si quieren utilizar dos soldados en su siguiente misión será necesario que tengan rangos diferentes. Pese a que no es un problema utilizar personajes con rangos distintos, se recomienda al grupo intentar mantener un carácter equilibrado para favorecer que todos tengan los mismos recursos y opciones durante la partida. No está mal que haya algunos tripulantes más experimentados que los demás y, de hecho, probablemente esto aporte cosas a la historia, pero se desaconseja introducir diferencias demasiado grandes entre personajes (por ejemplo, un pelotón compuesto por un personaje de rango 1 y seis de rango 4).

SEMILLAS DE AVENTURAS

A fin de ofrecer algunos ejemplos al director de juego para elaborar sus propias partidas, a continuación se recogen propuestas de posibles tramas. Se ha procurado orientar su proceso creativo introduciendo una descripción breve del argumento y algunas preguntas que el director de juego podrá hacerse para generar profundidad en su propia versión de la historia. Aunque la partida estándar de Nexus es el OEM, también se han añadido ejemplos que van más allá de este para ofrecer referencias útiles en otro tipo de partidas:

- La tripulación despegue rumbo a un OEM sencillo, que se desarrollará sin incidencias. Sin embargo, durante el trayecto de vuelta a Nexus el pelotón se encontrará con una nave aparentemente abandonada de origen desconocido que interfiere en sus sistemas y los desactiva por completo. ¿Por qué está ahí esa nave? ¿Qué o quién espera dentro de la misma? ¿Cómo podrán solucionar los problemas de interferencias en sus sistemas?

- ▶ El pelotón parte hacia un grupo de planetoides en donde deberán realizar una serie de extracciones. La información que reciben del Dominio indica una alta probabilidad de presencia alienígena en la región, que confirman al recibir un mensaje de advertencia al aproximarse a la zona del OEM (que solo escuchará el piloto): pueden llevarse el marzio que necesitan, pero a cambio deben entregar a un tripulante vivo. ¿Aceptarán esta propuesta? De hacerlo, ¿cómo se llevará a cabo? ¿Qué sucederá en caso de que rechacen?
- ▶ Los soldados viajan a un pequeño planeta del que no se ha logrado recabar información alguna, ya que todas las sondas resultan destruidas al entrar en su atmósfera. Las lecturas de marzio son elevadas y, pese al gran peligro que la misión entraña, el Dominio ha decidido enviar una expedición para intentar obtener el mineral. ¿Qué será la misteriosa fuerza que está destruyendo las sondas? ¿Quién o qué la controla? ¿Conocen los personajes el riesgo que supone para ellos viajar a un destino del que se tiene tan pocos datos?
- ▶ Los militares tienen el encargo de viajar a un asteroide para realizar labores de extracción rutinarias. Sin embargo, al aproximarse al OEM reciben lo que parece una señal de otro pelotón en un planeta muy cercano, aunque resulta imposible establecer contacto alguno. Al descender, en medio de una región completamente congelada, encuentran los restos de un tremendo impacto y una nave destruida. La tecnología es humana, pero no procede de Nexus. El accidente parece reciente, por lo que podría haber supervivientes. ¿Cuál es el origen de esta tripulación? ¿Podría tratarse de tecnología alienígena similar a la que posee la humanidad? ¿Qué encontrarán si se adentran más en la zona?
- ▶ La tripulación afronta un OEM sencillo, en el que tienen un éxito rotundo. Sin embargo, al regresar a la nave-ciudad, la Guardia de Nexus procede a extraer la carga de marzio y envía drones a hacer un control exhaustivo sobre los tripulantes. Las fuerzas de seguridad informan al pelotón de que han detectado una anomalía a bordo: una entidad alienígena. Esta deberá ser erradicada para que puedan permitir a los soldados regresar a Nexus. Las autoridades no expondrán más soldados enviándolos a la nave, por lo que simplemente la bloquean y amenazan con derribarla si alguien trata de escapar. La nave es una Perseo, por lo que sus enormes dimensiones harán más difícil localizar al objetivo, que ningún sistema del transbordador logra detectar. ¿Dónde se oculta el alie-

nígena y qué pretende conseguir? ¿Si acaban con él, podría haber otros que lograsen burlar los controles del Dominio e infiltrarse en Nexus? ¿Es una entidad independiente o quizá se ha introducido en el cuerpo de uno de los soldados?

- ▶ El pelotón viaja a un planeta que el Dominio ha señalado como OEM. Sin embargo, al poco de emprender el viaje sufren un accidente en el que todos los tripulantes pierden el conocimiento. Cuando despiertan se encuentran en la enfermería, siendo atendidos por los drones de su nave, y detectan que muchas partes de su cuerpo han sido remplazadas por piezas robóticas, como si los sistemas hubiesen tratado de mantenerlos con vida durante largo tiempo. La IA de la nave ha resultado destruida, y hay que reparar los impulsores, por lo que considerando la corta distancia a Nexus optan por aproximarse para solicitar ayuda. Conforme se acercan descubren que la nave-ciudad parece abandonada, como si nadie viviese en ella desde hace años. ¿Cuánto tiempo han permanecido inconscientes tras el accidente? ¿Hay algún superviviente? ¿Quién o qué controla ahora Nexus?
- ▶ El Dominio plantea la necesidad de viajar a un inmenso asteroide para recuperar marzio y desplegar un satélite en su órbita. Obtener el mineral es tarea fácil, pero algo falla a la hora de lanzar el satélite, obligando al grupo a permanecer varios días en la zona del OEM recuperando materiales con los que realizar las reparaciones necesarias. ¿Qué o quién ha provocado el fallo del satélite? ¿Podría tratarse de un sabotaje perpetrado por un rebelde? ¿Detectará alguna forma de vida inteligente la presencia del pelotón en el asteroide?
- ▶ Las autoridades ordenan a los soldados hacerse cargo de una célula rebelde para demostrar su lealtad al Dominio. Deberán infiltrarse entre las filas enemigas y obtener ciertos datos para ayudar a la Guardia de Nexus a recuperar el control de una zona clave del sector 1. ¿Sabrán los Rebeldes lo que pretenden y se aprovecharán para contraatacar al Dominio? ¿Cómo afectará a los tripulantes la información que descubran? ¿Estarían los soldados dispuestos a traicionar al Dominio y unirse a los Rebeldes?
- ▶ Un grupo de soldados rebeldes recibe el encargo de ejecutar a un miembro destacado del Dominio. Se les traslada a las dependencias de las autoridades y se les hace entrega de un permiso especial para facilitar que puedan acceder a algunas de las zonas restringidas, con el fin de que logren neutralizar a su objetivo

sin levantar sospechas. ¿Cómo llevarán a cabo el asesinato? ¿Quiénes serán sus aliados? ¿Sabe algo el Dominio sobre un posible atentado contra el alto cargo?

- El pelotón se dirige a un planeta de condiciones similares a la Tierra, en el que además de realizar labores de extracción de marzio deberán hacer un estudio sobre la viabilidad de establecer allí una nueva colonia. Para sorpresa de los soldados, cuando llegan a las coordenadas descubrirán que muy cerca de su objetivo hay una base secreta rebelde. ¿Intentarán llevarse el marzio sin ser vistos? ¿Tratarán de neutralizar la base enemiga o regresarán a Nexus para dar parte al Dominio? ¿Existe alguna posibilidad de que se unan a los rebeldes y regresen a la nave-ciudad como infiltrados?

UNAS NOTAS SOBRE NEXUS Y LA CIENCIA-FICCIÓN

Nexus ha sido concebido como un juego de ciencia-ficción y, aunque se ha tratado de dotar al contenido del mismo de una cierta verosimilitud, como se ha visto algunos elementos que lo componen desafían las leyes de la ciencia, la evolución de la tecnología o el comportamiento y naturaleza del ser humano. En ese sentido no pretende ser una lección magistral sobre ninguno de esos temas, sino una aproximación interesante y entretenida a un futuro al que ninguno de nosotros ha viajado y en el que, por tanto, cualquier cosa es posible. En todo caso, el material creado en este manual se diseñó atendiendo a criterios de dinamismo y diversión, confiando en el buen juicio del director de juego para adaptarlo a las necesidades de su grupo y en que los jugadores facilitarán y complementarán esa tarea para la buena marcha de las historias.

Crear este juego ha sido un maravilloso viaje, imaginando todas las cosas que se podrían vivir en un contexto tan complejo y misterioso como es el espacio, un viejo desconocido que espera a ser explorado por intrépidos soldados. La tripulación que ha llevado Nexus hasta aquí es numerosa, demasiado como para poder nombrar a todos sus integrantes y, sin embargo, me gustaría enviarles mi cariño y profundo agradecimiento por haberme acompañado en esta misión, que ha tenido una importancia capital en mi vida.

Espero que Nexus depare emociones fuertes, que unos salven a la humanidad y otros encuentren a Tierra I y Tierra II; que algunos logren derrocar al Dominio

o terminen para siempre con los Rebeldes; que muchos crucen el Canal y se maravillen u horroricen al descubrir lo que aguarda al otro lado. Mucha suerte, y buen viaje.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Todos los tripulantes de Nexus son soldados experimentados que han superado un proceso de selección y formación muy riguroso. Solo algunos de ellos son aptos para unirse al programa de OEM, en el que reciben un entrenamiento específico que hace de los militares auténticas tropas de élite. Los jugadores encarnarán a uno de esos soldados a lo largo de sus viajes, dotándolo de unas características distintas y eligiendo entre diversas opciones para generar un tripulante único. Tras la lectura de las diferentes secciones de este manual, los jugadores podrán lanzarse a crear sus personajes sin necesidad de la supervisión del director de juego. Cada jugador podrá utilizar un máximo de dos personajes simultáneamente, y si bien es posible que el pelotón se configure de manera independiente, se recomienda al grupo poner en común los distintos soldados que desean crear a fin de contar con un conjunto equilibrado y capaz de enfrentarse a todo tipo de situaciones (para saber más sobre las limitaciones a la hora de elegir personajes, consultar el apartado dedicado a las clases de personaje de este manual).

Con el fin de facilitar el proceso de creación de un personaje, a continuación se ofrece una guía, paso a paso, para desarrollarlo:

- **Clase:** se elegirá entre la clase comando o tecnólogo y se obtendrá una copia de la hoja correspondiente (puede descargarse en la web nxs.es).
- **Nombre:** se establecerá un nombre para el personaje. También se puede optar por un número de tripulante (Nº4.444), un código (C16) o un nombre de pila (*Cold*).
- **Rango:** en el apartado de rango no cubriremos ninguno de los galones (se irán marcando todos ellos conforme el personaje complete misiones, a razón de un galón por OEM hasta completar el quinto, momento en que se cubrirán las alas).
- **Humanidad-frialdad / Deber-rebeldía:** será necesario rellenar solo el círculo central en ambos parámetros.

► **Mérito:** no se rellenará ningún espacio.

► **TRN:** se rellenarán los cuatro círculos.

► **Registro de daños:** se rellenarán 10 casillas comenzando desde la parte inferior de la barra que indica el registro de daños, situada en la parte superior derecha de la hoja de personaje. Se reservará la cruz para identificar a los personajes que han quedado fuera de combate.

► **Atributos:** se repartirá un total de 10 puntos, considerando que el valor mínimo en cada atributo es 1 y el máximo 3. El valor en cada atributo se indicará dentro del círculo adyacente a su nombre.

► **Habilidades:** se repartirá un total de 10 puntos, considerando que el valor mínimo en cada habilidad es 1 y el máximo 3. El valor en cada habilidad se indicará dentro del círculo adyacente a su nombre.

► **Ventajas:** se elegirán dos ventajas del listado, rellenando el círculo correspondiente a cada una de ellas para indicar que el soldado dispone de aquellas marcadas.

► **Implantes:** se elegirán dos implantes del listado, rellenando el círculo correspondiente a cada uno de ellos para indicar que el soldado dispone de aquellos marcados.

► **Convicción:** si se desea, se puede indicar una frase que defina la forma de ser o de pensar del personaje (por ejemplo, *¡Por el Dominio!*). Podrá cambiarse al finalizar cada misión, o incluso añadir alguna otra adicional.

► **Armas:** se rellenarán los campos con los datos correspondientes al armamento y mejoras con que vaya equipado el personaje. Se elegirá una de las siguientes combinaciones de armas:

- » Un arma de tipo 4.
- » Un arma de tipo 3 y una de tipo 1.
- » Dos armas de tipo 2.
- » Un arma de tipo 2 y dos de tipo 1.

Adicionalmente se elegirán 2 mejoras de armas (todo ello pasará a formar parte del arsenal del soldado).

- **Armadura:** se rellenarán los campos con los datos correspondientes al sistema de defensa con que vaya equipado el personaje y mejoras del mismo. Si se trata de un comando obtendrá una armadura XV2, mientras que si es un tecnólogo deberá elegir entre la armadura nexian o la servian. Independientemente de su clase, todo personaje recibirá 1 mejora de sistemas de defensa (todo ello pasará a formar parte del arsenal del soldado).
- **Equipo:** en este espacio indicaremos que el soldado posee 500 créditos y lo utilizaremos para añadir objetos que pueda obtener en el futuro.

RECOMPENSAS

Todo soldado de Nexus tendrá como objetivo inicial completar cinco OEM, lo que le permitirá entrar a formar parte de la tripulación que intentará regresar a través del Canal cuando las reservas de marzio de la nave-ciudad estén completas. En el camino hacia semejante hazaña la experiencia de cualquier personaje se ampliará y, como muestra de esa evolución personal, sus capacidades y equipo mejorarán. En Nexus no solo el director de juego será el encargado de repartir dichas bonificaciones, sino que los propios jugadores podrán premiar a sus compañeros de aventuras. Existen dos situaciones en las que podrán otorgarse recompensas: a lo largo de la sesión y al finalizar la misión.

RECOMPENSAS DADAS A LO LARGO DE LA SESIÓN

Pese a que la mayoría de las recompensas se concederán en el momento en que la misión concluya, los puntos de humanidad, frialdad, deber, rebeldía y mérito podrán ser otorgados por el director de juego durante la sesión.

Los aspectos de humanidad, frialdad, deber y rebeldía representan la ética del personaje, su forma de actuar frente a los dilemas morales que se planteen durante una misión. Si bien dichos aspectos comenzarán con un valor neutral para todos los personajes, conforme los soldados realicen cierto tipo de actos la balanza se irá inclinando en una de las dos direcciones, ofreciendo diferentes posibilidades al jugador. El di-

rector de juego será el encargado de decidir cuándo se producen cambios en dichos aspectos durante la partida, indicando a los jugadores que sumen o resten puntos en los mismos que aproximen a sus personajes hacia uno de los lados de la escala; los propios jugadores, al finalizar la misión, tendrán la oportunidad de valorar las acciones de los demás personajes. Aunque el funcionamiento y tipo de actos que alteran estos valores ya se ha comentado (consultar la sección dedicada humanidad y frialdad, deber y rebeldía de este manual), a continuación se ofrecen algunas ideas para facilitar al director de juego el reparto de puntos:

- Los puntos podrán otorgarse y retirarse en cualquier momento y en la medida que el director de juego considere oportuno (así, un soldado en un lado de la escala podría pasar al opuesto con una acción que lo merezca). Con todo, lo más frecuente será un progreso gradual hacia uno de los dos extremos, sin tener que llegar necesariamente al máximo de puntos en ningún parámetro.
- Estos parámetros se ven alterados por hechos relevantes en la vida del personaje, que tienen un impacto real en la misma, especialmente a nivel emocional. Pese a que no se trata de evitar utilizar esta mecánica, se recomienda mesura a la hora de conceder o retirar puntos, para resaltar así la importancia de un acto concreto y transmitir la idea de evolución del personaje hacia un tipo de comportamiento. Después de todo, los cambios en aspectos tan profundos de la naturaleza humana se producen lentamente.
- Los extremos de estos aspectos deberían estar reservados a personajes con conductas radicales que se han mantenido a lo largo del tiempo.
- Un jugador no debería tener influencia en el reparto de estos puntos cuando afecta a su personaje; se recomienda no aplicar la mecánica en aquellos casos en los que se considere que un jugador fuerza activamente que se alteren los parámetros de su soldado. Los valores en la escala deberían fluctuar de forma natural como algo que se desprende de la conducta del personaje y que, poco a poco, determinarán hasta cierto punto su forma de ser y actuar.
- Si una situación concreta resulta ambigua para el director de juego o prefiere no valorar si influiría en estos parámetros, siempre será posible dejar que el propio grupo de juego evalúe estas conductas colectivamente gracias a otro tipo de recompensas (consultar las recompensas dadas por el grupo).

Por otra parte, el mérito representa los logros de los personajes, hazañas excepcionales que llevan a cabo durante sus misiones y que ponen de manifiesto su talento como soldados. Pese a que al comenzar su carrera ningún personaje dispondrá de puntos de mérito, será posible obtenerlos y utilizarlos en beneficio del tripulante en situaciones críticas (para saber más sobre su funcionamiento consultar la sección dedicada al mérito de este manual). Un personaje podrá ganar puntos de mérito siempre que lleve a cabo con éxito una acción o plan que suponga una ventaja clave para su misión, que deberá depender o haber sido coordinado por él. A continuación se ofrecen algunas indicaciones sobre el reparto de puntos de mérito:

- ▶ El incremento del mérito supone el reconocimiento a la valía del personaje a nivel estrictamente profesional. Así, ha de observarse muy bien qué hazañas son susceptibles de incrementarlo (por ejemplo, generarían mérito acciones como disparar y neutralizar a un enemigo justo antes de que destruya el módulo de extracción, salvar la vida de un compañero exponiendo la propia o elaborar un plan de infiltración para extraer el marzio de un planeta vigilado por alienígenas peligrosos).
- ▶ En tanto que los puntos de mérito suponen acciones excepcionales, debería moderarse especialmente la distribución de los mismos. Esto quiere decir que a la hora de repartirlos será fundamental que el director de juego los asigne razonablemente, para evitar devaluar su significado.
- ▶ Los puntos de mérito podrán otorgarse en la medida que el director de juego estime oportuno, aunque lo habitual es recibir 1 punto para acciones concretas y 2 en aquellos casos en los que el logro es especialmente representativo (por ejemplo, no es lo mismo salvar la vida de un compañero que guiar con éxito al pelotón durante toda la misión y conseguir que vuelvan a Nexus).
- ▶ No se podrán perder puntos de mérito, ni siquiera en aquellas situaciones en donde la intervención de un soldado tenga consecuencias catastróficas para el OEM (solo se reducirán si el jugador los usa).
- ▶ Es el director de juego quien debe evaluar durante la partida si una acción determinada merece, o no, ser recompensada con puntos de mérito; los demás jugadores pueden opinar, pero no serán responsables de asignarlos.

- Si una situación concreta resulta ambigua para el director de juego o prefiere no decidir si genera mérito, siempre será preferible no repartir punto alguno y permitir que las acciones del personaje sean evaluadas en su conjunto por el grupo de juego al finalizar la sesión (consultar las recompensas dadas por el grupo).

RECOMPENSAS DADAS AL FINALIZAR LA MISIÓN

Cuando la misión concluye los personajes recibirán gran parte de las recompensas, cuyo objetivo es reflejar que la experiencia de los soldados es mayor y, por tanto, están más preparados para próximos encargos, así como mostrar el mayor respaldo que sus superiores les ofrecen para futuras tareas (independientemente de que trabajen para el Dominio o para los Rebeldes).

Al terminar la partida se recomienda que el grupo de juego ponga en común sus impresiones sobre la misma, de manera que se puedan plantear ideas interesantes para hacer todavía más divertidas las siguientes; para ayudar a iniciar dicho proceso se propone utilizar las recompensas dadas al finalizar la misión, que serán supervisadas por el director de juego aunque todos los miembros del grupo podrán participar en las votaciones para su reparto (incluso los jugadores cuyos personajes han muerto, así como el propio director de juego). Los personajes muertos, como es lógico, no se beneficiarán de recompensa alguna ni podrán ser votados.

Las recompensas podrán ser de dos tipos: algunas serán otorgadas por el grupo mediante un sistema de votación a mano alzada, y otras las concederá el director de juego según su criterio. Durante el reparto de las recompensas dadas por el grupo se podrán exponer argumentos e ideas ante los demás, por lo que todo jugador que lo desee tendrá un turno de palabra antes de cada votación. Sin embargo, los jugadores no deberán intervenir ni cuestionar el juicio del director de juego durante el reparto de recompensas que él habrá de asignar. En caso de producirse un empate en una votación, el voto del director de juego se contabilizará como doble y, si en algún caso lo estima oportuno, podrá impedir que se dé una recompensa concreta. Cuando se trate de una partida de un solo jugador, el director de juego podrá asignarle aquellas recompensas que considere procedentes.

RECOMPENSAS DADAS POR EL GRUPO

1. Misión cumplida: si los soldados han cumplido su misión, entregando la cantidad de unidades de marzio previstas o realizando el encargo que tenían asignado como se esperaba, cada uno de los personajes obtendrá: +1 nivel de rango, +2 puntos a repartir entre sus habilidades, +1 arma, +1 mejora de arma y +1 mejora de sistema de defensa (todo ello se añadirá al arsenal del personaje). Además, el registro de daños vuelve a su valor original, las armas, ventajas e implantes se recargan y, si la armadura sufrió daños, se reemplaza por una nueva.

2. Éxito parcial: si los tripulantes han regresado de su misión pero no han logrado reunir las unidades de marzio asignadas o han sido incapaces de cumplir todos los requisitos del encargo que se les hizo, cada uno de los personajes obtendrá: +1 nivel de rango, +1 punto a repartir entre sus habilidades, +1 mejora de arma o +1 mejora de sistema de defensa (todo ello se añadirá al arsenal del personaje). Además, el registro de daños vuelve a su valor original, las armas, ventajas e implantes se recargan y, si la armadura sufrió daños, se reemplaza por una nueva.

3. La humanidad debe prevalecer: por votación a mano alzada, se determinará quién ha sido el jugador cuyos personajes han mostrado un comportamiento más acorde al aspecto de humanidad durante la partida. El jugador más votado deberá sumar +1 hacia humanidad en el apartado humanidad-frialdad de la hoja de sus dos personajes. El segundo jugador más votado deberá sumar +1 hacia humanidad en uno de sus personajes.

4. Frío como el hielo: por votación a mano alzada, se determinará quién ha sido el jugador cuyos personajes han mostrado un comportamiento más acorde al aspecto de frialdad durante la partida. El jugador más votado deberá sumar +1 hacia frialdad en el apartado humanidad-frialdad de la hoja de sus dos personajes. El segundo jugador más votado deberá sumar +1 hacia frialdad en uno de sus personajes.

5. El deber lo es todo: por votación a mano alzada, se determinará quién ha sido el jugador cuyos personajes han mostrado un comportamiento más acorde al aspecto de deber durante la partida. El jugador más votado deberá sumar +1 hacia deber en el apartado deber-rebeldía de la hoja de sus dos personajes. El segundo jugador más votado deberá sumar +1 hacia deber en uno de sus personajes.

6. Rebelión o muerte: por votación a mano alzada, se determinará quién ha sido el jugador cuyos personajes han mostrado un comportamiento más acorde al aspecto de rebeldía durante la partida. El jugador más votado deberá sumar +1 hacia rebeldía en el apartado deber-rebeldía de la hoja de sus dos personajes. El segundo jugador más votado deberá sumar +1 hacia rebeldía en uno de sus personajes.

7. Nadie se queda atrás: por votación a mano alzada, se determinará quién ha sido el jugador cuyo personaje ha luchado más por mantener con vida a todos sus compañeros de pelotón. Dicho personaje obtendrá; +1 punto de mérito y +1 condecoración (ver más adelante).

8. Un día más en la brecha: si no se han producido bajas durante la misión, todos los personajes obtienen +1 punto de mérito y, además, +1 condecoración.

RECOMPENSAS DADAS POR EL DIRECTOR DE JUEGO

1. Fiel a su estilo: si el director de juego considera que un jugador ha sido fiel a la convicción de su personaje en su representación, este obtendrá: +1 ventaja o +1 implante (a elegir).

2. Buena estrategia: si el director de juego estima que los jugadores han sido astutos al trazar su estrategia y han desenvuelto bien sus planes para cumplir la misión, todos los personajes obtendrán +1 punto de mérito.

3. Espíritu de Nexus: si alguno de los jugadores ha colaborado activamente para generar la mejor atmósfera posible durante la partida, ayudando a sus compañeros a sumergirse en la historia y facilitando las labores del director de juego, sus personajes obtendrán +1 punto a asignar al atributo que deseen.

4. Operaciones conjuntas: si el director de juego considera que el grupo ha actuado como un auténtico pelotón, apoyándose mutuamente y repartiendo con visión táctica las tareas para lograr el éxito de la misión, todos los personajes obtendrán: +1 punto de habilidad y +1 implante. Además, si el capitán de la misión contó con todos sus efectivos y trató de que cada jugador se sintiese importante y protagonista en la partida, obtendrá +1 condecoración.

5. Economistas de crisis: si el director de juego opina que los jugadores han

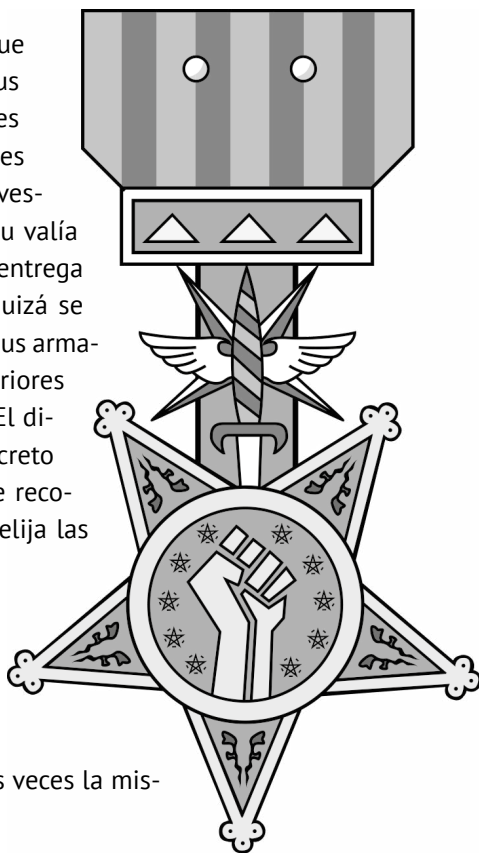
procurado no dilapidar los recursos de Nexus de forma poco responsable, protegiendo su nave, ahorrando materiales y munición o logrando recuperar algo de valor durante su OEM, todos los personajes obtendrán: +1 mejora de arma o +1 mejora de sistema de defensa (todo ello se añadirá a los arsenales de los tripulantes).

6. Misterios del espacio: si el director de juego considera que los jugadores se han interesado por tomar muestras útiles y obtener información valiosa sobre elementos alienígenas presentes en su misión para entregarlos a sus superiores o a los habitantes de Nexus, todos los personajes obtendrán algún tipo de tecnología alienígena que podrán utilizar durante sus futuras misiones y cuyos efectos quedarán a discreción del director de juego.

CONDECORACIONES

Conforme los soldados realizan acciones que demuestran su pericia, es frecuente que sus superiores les concedan condecoraciones en señal de respeto. Dichas condecoraciones son medallas que los tripulantes suelen vestir a bordo de la nave y que simbolizan su valía profesional: con ellas tal vez se les haga entrega de piezas mejoradas para sus armas, o quizá se les ofrezcan diseños más avanzados para sus armaduras que las conviertan en modelos superiores a las comunes, entre otras posibilidades. El director de juego podrá dar un nombre concreto a la condecoración si lo desea, aunque se recomienda que el propio jugador sea quien elija las características de tal distinción.

Cuando el personaje de un jugador obtenga una condecoración, este deberá realizar una tirada de 2d6 en la siguiente lista, determinando así su recompensa (un mismo personaje podrá obtener varias veces la misma condecoración):

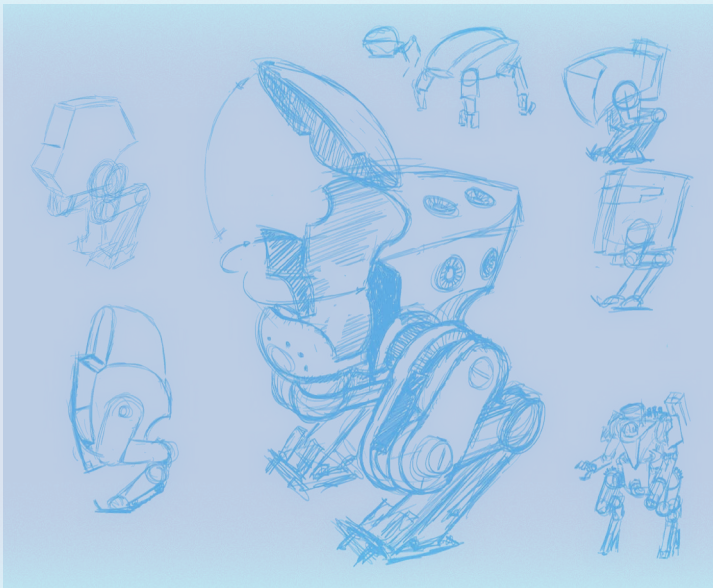


- 2 ▶ Armamento inteligente: todos los ataques con armas del soldado obtienen un +1 a la potencia de forma permanente.
- 3 ▶ Mejora de sistemas de defensa: las armaduras que porte el soldado cuentan con +1 al blindaje de forma permanente.
- 4 ▶ Mejora física: el soldado puede añadir un +1 a su atributo de destreza o fortaleza de forma permanente (si cuenta con un valor de 3 en ambos, deberá repetir la tirada).
- 5 ▶ Entrenamiento avanzado: el soldado puede sumar un +1 a una de sus habilidades (si cuenta con un valor de 3 en todas ellas, deberá repetir la tirada).
- 6 ▶ Visor táctico: todas las armas del soldado obtienen una bonificación permanente de +5 en su alcance.
- 7 ▶ Mejora de módulo de carga: todas las armas del soldado obtienen una bonificación permanente de +10% en su valor de carga (redondeando hacia arriba).
- 8 ▶ Mejora de sistemas de combate: todos los ataques con armas del soldado obtienen +1 al daño de forma permanente.
- 9 ▶ Formación militar: el soldado obtiene una ventaja adicional de su elección (si cuenta con todas las ventajas, deberá repetir la tirada).
- 10 ▶ Mejora de diseño: todas las armas del soldado obtienen una bonificación permanente de +1 en su cadencia.
- 11 ▶ Ajuste de configuración: el soldado obtiene un implante adicional de su elección (si cuenta con todos los implantes, deberá repetir la tirada).
- 12 ▶ Tecnología alienígena: el soldado recibe un objeto basado en tecnología alienígena, cuyo diseño deberá concretar con el director de juego.

OTRAS CONSIDERACIONES SOBRE LAS RECOMPENSAS

En ocasiones es posible que un tripulante evolucione tanto que ya no pueda recibir algunas de las recompensas. En dichos casos se recomienda al director de juego optar por conceder al personaje una recompensa que diseñe con la ayuda del jugador, procurando que sea algo equilibrado y que, ante todo, aporte cosas interesantes al soldado (por ejemplo, podría entregarle una armadura que el Dominio ofrece a muy pocos tripulantes como un prototipo experimental, piezas de tecnología alienígena para la nave del pelotón que añaden prestaciones singulares o quizás un módulo de extracción capaz de obtener marzio más rápido).

Por otra parte, los grupos de juego podrían diseñar sus propias recompensas, acordadas antes de la partida para complementar las que ya existen, de manera que el resultado se ajuste al máximo a sus deseos. Las ideas pueden ir mucho más allá de lo que se ha expuesto: ofrecer al pelotón un OEM único, desarrollar una carrera dentro del Dominio o incorporarse al alto mando de los Rebeldes son ejemplos de recompensas de otro tipo igualmente interesantes.



HORIZONTE TAU TÉRMINI

NEXUS

Veamos... éxito en prácticamente todas sus operaciones a bordo, obtención de bastante más marzio del requerido, tasa de retorno del 78,3% de los tripulantes y han aguantado hasta el final en esta simulación. Bien... muy bien. Parece que no se les da mal, estoy francamente impresionado. Tampoco pongan esas caras de suficiencia. De momento solo han dado paseitos virtuales y, aunque hayan aprobado con nota, lo que les espera en Tau Términi será bastante más intenso. Siempre lo es.

He enviado todos los datos esenciales a sus IA y a la que está instalada en la nave que tienen asignada, así que asegúrense de revisarlos antes de despegar. Debo insistir en que no queremos que se salgan de lo estrictamente estipulado en los objetivos de la misión: olvídense de la potencial tecnología alienígena que encuentren, y ni hablar de pararse a extraer más marzio del requerido. Eso va por usted. Sí, usted. Andese con ojo de no exponer el OEM por sus ansias de destacar entre la morralla. Hagan lo que el Dominio exige en el informe y me aseguraré de que sean debidamente recompensados.

Solo me queda desearles suerte en Tau Términi y, sobre todo, buena memoria para recordar lo que han aprendido durante su instrucción. Han sido preparados para esto: salgan ahí fuera y demuestren lo que saben hacer. Nos veremos cuando regresen a Nexus. Descansen.

Extracto del informe del capitán David Pliskin para el OEM
Tau Términi

Esta **aventura introductoria** ha sido diseñada para ser jugada durante tres horas por un grupo de cuatro jugadores. Aunque **admite personajes experimentados**, es recomendable que la mayoría de soldados del grupo sean de bajo rango.

NOTAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Horizonte Tau Términi cuenta con una **estructura modular**, lo que quiere decir que incluye una historia principal a la que se podrá añadir contenido según el director de juego desee. A continuación se plantea **la aventura en su formato básico**, que es el más recomendable para jugadores y directores de juego que se inician en los juegos de rol (y, especialmente, en Nexus); no obstante, al final de este apartado se encuentran **cuatro módulos**, indicados para grupos en los que haya personas con más experiencia o que busquen un nivel de desafío superior en la partida. La estructura de la aventura cuenta con **tres partes: tarea, proceso y resolución**. Cada una de ellas está compuesta por una serie de escenas secuenciadas que se ofrecen a modo de referencia, buscando que el director de juego solo tenga que centrarse en **guiar la acción y arbitrar las reglas**. Existen ciertas incógnitas en la trama que no se resuelven, reforzando así la idea de que no todos los fenómenos que tienen lugar en el espacio pueden ser explicados desde el punto de vista humano.

TAREA (45 minutos)

Los personajes comenzarán la aventura dentro de uno de los simuladores de Nexus, terminando una batalla contra soldados rebeldes que permitirá **una aproximación rápida al sistema de combate**. Han sido los únicos que han sobrevivido hasta el final del OEM virtual que se les ha planteado, lo que convierte al pelotón en el más apto para embarcarse en la misión rumbo al planeta Tau Términi. El capitán David Pliskin, responsable de su instrucción, será también el encargado de darles toda la **información que necesiten sobre el OEM**; el director de juego puede comenzar por leer el relato introductorio recogido a continuación, para luego resumir los objetivos concretos de la misión a través de las IA de los personajes. Dichos **objetivos** se resumen en **alcanzar el planeta Tau Términi** y, una vez allí, **desplegar un sistema de captación de comunicaciones del Dominio** (utilizado para espiar a los Rebeldes, que están asaltando naves de Nexus en esa zona). Deberán señalizarlo debidamente con **tres balizas** dispuestas en los lugares que consideren más adecuados para ello. Posteriormente habrán de **asegurar una de las zonas con marzio, desplegar el módulo de extracción y obtener 500 unidades de mineral** para luego regresar a Nexus.

La autoridad militar posee algunos datos que ofrecerá a los soldados en su informe: la

escasa atmósfera del planeta está compuesta por dióxido de carbono, aunque toda la superficie tiene un tono azulado dada la gran cantidad de óxido de marzio presente. La **visibilidad** en la zona será **limitada** incluso con la tecnología que integran los sistemas de defensa de los soldados, ya que en Tau Términi se producen **constantes tormentas de arena** que dejan tras de sí un denso polvo rojizo. Este hecho supondrá una importante amenaza para la vida de los personajes en tanto que la visibilidad será escasa, a lo que se suman **variaciones radicales en la temperatura** (causadas por las radiaciones de una estrella cercana); por otra parte, los **cráteres** diseminados por toda la superficie de Tau Términi son **inestables**, inundándose de forma impredecible para anegar rápidamente regiones enteras del planeta. Es un lugar muy peligroso, algo que los jugadores deberían ir descubriendo poco a poco, aumentando así la presión sobre el pelotón e incrementando su sensación de exposición a un entorno cambiante y hostil.

Los soldados dispondrán de un rato tras el encuentro con su superior, en el que podrán **intercambiar impresiones** con sus compañeros de viaje; sería interesante que el director de juego invitase a los jugadores a expresar los sentimientos de cada tripulante ante el desafío que se presenta e incluso dar espacio para que las IA interviniesen, recordando así a los soldados **la importancia que esta tecnología tendrá** durante la misión. También podrán determinar si habrá un líder que guíe al pelotón, revisar que su equipamiento esté listo y dirigirse hacia la nave que tienen asignada, cuya clase queda a discreción del director de juego. **El viaje a su destino será tranquilo**, durando dos semanas de ida y cuatro de vuelta (ya que durante el regreso no cuentan con la impulsión adicional que proporciona Nexus).

Una vez alcancen Tau Términi podrán lanzar las **dos sondas** que incorpora la nave, que permitirán al grupo obtener información precisa sobre la región. Esta será la mejor manera de conocer las zonas más adecuadas tanto para desplegar el sistema de captación de comunicaciones y sus tres balizas como el lugar más propicio para las labores de extracción de marzio. **Resultará clave que antes de descender determinen el lugar exacto al que se dirigirán** y, si llegados a este punto el pelotón no ha trazado una estrategia de maniobra, las IA avanzadas sugerirán a sus usuarios hacerlo. Aunque los jugadores ya deberían ser conscientes del peligro que corren sus personajes si no proceden con cuidado, será el intelecto de sus personajes el que determine si comprenden que el único descenso del que el pelotón saldrá indemne será utilizando cápsulas de aterrizaje; también es recomendable sugerir la **posible presencia alienígena en la superficie**, aunque siempre de forma vaga y poco descriptiva. La primera parte de la aventura concluirá cuando inicien las maniobras de aproximación final al planeta.

PROCESO (90 minutos)

Cuando el pelotón inicie las maniobras de descenso, y dadas las condiciones de la zona, es muy **probable que su nave se dañe** si entran con ella en la atmósfera de Tau Términi; por otra parte, un salto sin cápsula de aterrizaje provocará que los soldados sin impulsor acaben aterrizando en lugares apartados, posiblemente con alguna baja como consecuencia de la exposición directa a la tormenta que estará teniendo lugar en el planeta.

Utilizar cápsulas de aterrizaje garantiza un descenso seguro, aunque irán a parar a una zona de visibilidad nula. Los primeros instantes de la narración deberían mostrar las dificultades para establecer comunicación con los tripulantes que se hayan alejado más, así como el riesgo de estar expuestos a las tormentas e inundaciones de Tau Términi.

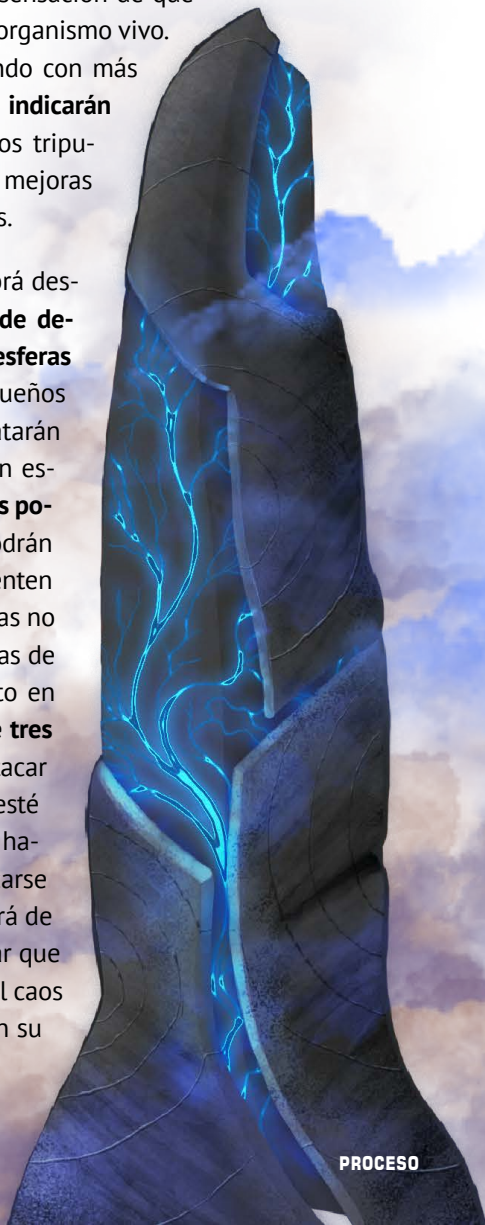
La amenaza principal de esta aventura son las condiciones del entorno, y eso debería notarse: comunicarse es complicado, desplazarse todavía más y el pánico podría extenderse si algo sale mal. En todo caso, una vez se reagrupen podrán **disponer las balizas** y el sistema de captación de comunicaciones, que aterrizará de forma automática en la zona de despliegue tras ser lanzado por la IA de la nave.

En el momento en que el pelotón logre activar el sistema de captación de comunicaciones **la tormenta se recrudecerá**, hasta el punto de que será necesario buscar refugio. Este pequeño interludio debería resultar un tanto agónico para los soldados: pueden soportar la tempestad parapetándose tras alguna de las muchas rocas de la superficie del planeta, pero **lo más recomendable** sería refugiarse en las cuevas cercanas que tal vez consigan vislumbrar en medio del caos. **Los sistemas de defensa** no serán capaces de absorber todos los impactos que recibirán y, si deciden quedarse en las rocas, es posible que uno de los tripulantes esté a punto de perder la vida por exponerse tanto a los impactos de material rocoso. No obstante, **se desaconseja** que en esta escena se produzcan bajas para que el grupo logre sobreponerse con éxito al primer envite del planeta: será una buena oportunidad para conocer a su principal enemigo, dotará de tensión a la secuencia gracias a la amenaza y ofrecerá un importante alivio cuando consigan ponerse a salvo. **Tau Términi es un lugar hostil**, y esa idea ha de quedar clara, pero los tripulantes deben percibir que tienen posibilidades de éxito si maniobran con atención.

Cuando la tormenta cese, en el punto exacto donde el grupo haya decidido realizar la extracción de marzio **verán un menhir negro de unos diez metros de alto**. Si comprueban sus sistemas, descubrirán que, aparentemente, lleva allí desde que

lanzaron las sondas de su nave... pero, por algún motivo, no aparece reflejado en sus dispositivos y solo pueden apreciarlo mirando con sus propios ojos; los más avezados podrían percatarse de que el corazón de la tormenta se situaba justo sobre el misterioso menhir. Si los tecnólogos llevan a cabo un examen más concienzudo **descubrirán que la roca ha sido tallada**, aunque su origen es claramente alienígena. Vetas de marzio recorren la superficie del menhir, dando la sensación de que el mineral fluye por él como si se tratase de un organismo vivo. En el preciso instante en que estén investigando con más detalle todo esto **los visores de sus armaduras indicarán presencias a su alrededor**, aunque solo aquellos tripulantes que cuenten con miras tácticas entre sus mejoras podrán ver la amenaza que se cierne sobre ellos.

Pese a que el pelotón probablemente no lo habrá descubierto todavía, **hay un antiquísimo sistema de defensa** dispuesto alrededor del menhir: **cuatro esferas plateadas de tamaño medio**, dotadas de pequeños tentáculos y que flotan alrededor del mismo. Tratarán de colisionar contra los soldados que no logren esquivar sus envites aunque, una vez detectadas, **es posible destruirlas** con un disparo certero (solo podrán disparar, recordemos, aquellos soldados que cuenten con una mira táctica en sus armas). Dichas esferas no causan daño alguno al chocar contra los sistemas de defensa de los tripulantes pero, en el momento en que esto suceda, **harán perder la razón durante tres acciones a su blanco**, obligando al tripulante a atacar al ser humano que tenga más cerca y que no esté bajo los efectos de otra esfera; una vez activo no habrá posibilidad de revertir este efecto o comunicarse en modo alguno (el director de juego establecerá de qué manera se produce ese ataque para intentar que sea lo más lesivo posible para el pelotón). Tras el caos que se producirá, los supervivientes recuperarán su ser y todo parecerá bajo control.



Si prosiguen con la investigación comprenderán que se trata de un organismo alienígena latente que parece depender del marzio para sobrevivir: podrían hacerlo saltar por los aires y comenzar las labores de extracción, o renunciar a la principal fuente de mineral y tratar de extraerlo en otros lugares (lo que supondrá exponerse a nuevas y letales tormentas o inundaciones). **El grupo deberá tomar una decisión al respecto**, y solo entonces la acción proseguirá; es recomendable que el director de juego se mantenga neutral si se genera un debate sobre qué hacer con el menhir, ya que ese conflicto en sí mismo puede ser otra buena escena. Si toman la decisión de buscar marzio en otros lugares probablemente lo consigan, aunque habrá bajas debido a los peligros naturales de Tau Términi; **eliminar el menhir**, por el contrario, será tarea sencilla para un buen zapador. Tras esto resultará fácil hacer descender el módulo de extracción sobre la zona ya asegurada y completar las tareas habituales para obtener marzio.

En el momento en que los tripulantes comprueben el módulo de extracción y se preparen para acoplarse a él, **el terreno cederá bajo sus pies y se hundirán en un cráter**; las armaduras y módulo de extracción habrán soportado el impacto, pero se producirá una escena agónica en la que todo comenzará a llenarse de agua y el pelotón habrá de luchar por configurar los sistemas en plena inundación para poder despegar. Los tecnólogos pugnarán por conseguir que el módulo esté en marcha rápido, pero esa pérdida de tiempo tal vez provoque que algunos tripulantes no logren anclarse y sea necesario **tomar una decisión**: arriesgar el despegue para que todos se acoplen debidamente, o partir cuanto antes aceptando que la prioridad es poner a salvo el mineral aunque ello suponga la muerte de algún compañero. Una vez salgan al espacio regresar con la nave resultaría suicida dadas las condiciones del planeta, por lo que **aquellos soldados que se queden atrás se considerarán bajas**.

RESOLUCIÓN (45 minutos)

Cuando el módulo despegue y comience a ascender hacia el exterior del cráter **un haz de luz azul** cubrirá todo el perímetro del mismo, impidiendo la salida del lugar sin tener que atravesarlo; recordará al grupo la colisión de Nexus en el Canal, en su primer viaje a bordo de la nave-ciudad. En el momento en que el módulo de extracción toque el haz luminoso (algo que será inevitable), los soldados tendrán la sensación de entrar en un estado de semiinconsciencia. Cuando vuelvan en sí verán cómo el módulo avanza sin control por un oscuro túnel; en el centro del mismo, a apenas unos metros de distancia, **flota una criatura de inmensas proporciones**, oculta el mismo haz de luz azulado. Pese

a que solo pueden intuir su forma, verán cómo extiende unos enormes tentáculos de color negro hacia ellos, como si tratase de **alcanzar el módulo de extracción**. La acción se desarrolla en unos segundos eternos, en los que los personajes solo podrán intentar en vano evitar la colisión del módulo contra el ser. Aunque la criatura no se comunicará de manera directa, los soldados podrán sentir su dolor, su pena; flotando en medio de la nada pero dominando todo, su poder sembrará muy superior al de un ser humano. **El director de juego deberá narrar lo que parece una muerte inminente**, para luego pedir a los propios jugadores que expresen los pensamientos de sus personajes en ese momento. Cuando lo hayan hecho sentirán cómo la criatura parece acceder a sus mentes en busca de algo. Indaga más y más, hasta que dé con **lo que busca: Nexus**. No sabrán cómo, pero serán conscientes de que la criatura conocerá la posición de la nave-ciudad gracias a sus recuerdos. Justo en el instante en que sus tentáculos casi rodean el módulo de extracción y todo parecerá ir a terminar, la criatura se impulsará, perdiéndose en las profundidades del túnel, momento en que los tripulantes caerán inconscientes.

La señal de alarma que produce el módulo de extracción de marzio al acoplarse con éxito a la nave es lo que despertará a todo el pelotón. El mineral está a bordo y, tras un examen de las IA, parece que todos están a salvo. **Han sobrevivido a Tau Términi**, pero la señal de cualquier compañero que no se haya anclado al módulo de extracción antes del despegue se habrá perdido para siempre.

A partir de este momento lo único que restará de la aventura será **narrar el regreso a Nexus**; una vez allí, efectivos del Dominio comprobarán todo y darán acceso a los soldados a la nave-ciudad. La autoridad de Nexus revisará su informe y no encontrará explicación alguna para el contacto con la criatura, aunque tampoco le darán mayor importancia. Se procederá a conceder las recompensas al grupo y **la misión habrá concluido**. ¡Éxito!

SISTEMA MODULAR

Aquí se incluyen algunos módulos que generan **variaciones en la aventura**. Se recomienda implementarlos atendiendo a un único criterio: **cuantos más módulos se utilicen, más compleja se volverá la partida y más tiempo tenderá a durar**. El director de juego puede introducir tantos como desee, aunque ofrecen su resultado óptimo si se introducen en el orden que se propone a continuación:

► **Módulo uno:** el Dominio envía a un **técnico especializado** que deberá verificar el funcionamiento del sistema de captación de comunicaciones. Se trata de un coman-

do más, aunque es bastante impertinente, cobarde y problemático; intentará meter cizaña entre el pelotón siempre que tenga oportunidad, y **su prioridad será sobrevivir a la misión**. Si este personaje regresa a Nexus la autoridad de la nave concederá una recompensa adicional al pelotón (a discreción del director de juego), algo de lo que habrán de ser conscientes desde el primer momento.

► **Módulo dos:** cuando el sistema de captación de comunicaciones entra en la atmósfera **se produce un fallo mecánico** que le provoca daños severos. Parte de sus piezas van a parar a la ladera de una montaña cercana, al lado de una cueva situada en la zona más elevada. El grupo deberá recuperarlas pero, cuando vayan a hacerlo, serán atacados por un grupo de **criaturas alienígenas** que surge de las profundidades de la gruta. Se trata de una especie agresiva, poco avanzada en lo que a tecnología se refiere e incapaz de comunicarse con los personajes. Con todo, es **extremadamente violenta**, así que la refriega será inevitable.

► **Módulo tres:** una vez concluida la extracción, tan pronto como los jugadores hayan regresado a bordo de su nave, descubrirán **la IA de la misma neutralizada tras un sabotaje**. Cuando estén investigado el asunto un grupo de **tres rebeldes** se pondrá en contacto con ellos por radio, indicando que se encuentran a bordo del transporte y solicitando la necesidad de parlamentar para evitar un conflicto armado. Pedirán al pelotón que neutralicen el sistema de captación de comunicaciones que han desplegado, ya que con él la autoridad persigue unos fines bien diferentes a los que han planteado a los personajes: es cierto, en esa región del espacio hay unas cuantas naves de los Rebeldes, pero no están abordando transportes de Nexus con el fin de destruirlos, sino que tratan de establecer una colonia en M, un planetoide cercano. Explican al grupo que se trata de una investigación para la cual necesitan recursos, especialmente marzio, y exponen que han convencido a tripulaciones completas para que se sumen a su causa. **Propondrán al grupo** que depongan las armas y, una vez de vuelta a Nexus, expliquen que un fallo en el sistema de comunicación impidió su despliegue; **si el pelotón acepta**, los rebeldes se asomarán y, en cuanto el grupo baje un poco la guardia y se hayan ganado su confianza, abrirán fuego sobre ellos, para luego llevarse tanto su nave como el marzio que contiene. **En caso de que una ocasión así no se presente**, aceptarán el pacto y respetarán la vida del pelotón, siempre y cuando estos decidan destruir el sistema de captación de comunicaciones. Si proceden de este modo sumarán automáticamente **un punto de rebeldía** y, además, la misión solo será considerada

un éxito parcial, aunque el Dominio no podrá averiguar la verdad sobre lo que sucedió. Si el grupo logra **neutralizar a los tres rebeldes**, recibirán una recompensa especial una vez lleguen a Nexus (a discreción del director de juego).

► **Módulo cuatro:** durante el viaje de vuelta a Nexus la nave del pelotón **capta la señal de emergencia de una misión**. Investigando un poco más, descubrirán que otra expedición sufrió algún tipo de contratiempo desconocido que detuvo su OEM de forma abrupta, momento en que el módulo de extracción fue eyectado. **Si deciden desviarse** de su rumbo e indagar en el asunto, averiguarán que el accidente se produjo dos semanas antes, tras una sobrecarga del sistema de impulsión que provocó la muerte de varios tripulantes y daños importantes en la estructura de la nave. **La IA también resultó destruida**, y parece que la única superviviente es **la piloto**, que se ha mantenido con vida aislándose en la zona de contención y racionando los víveres disponibles. Pueden comunicarse por radio con ella si se acercan lo suficiente, pero la piloto solo suplicará que la evacúen. Hacerlo no será fácil, ya que los daños en la nave son enormes y existe un alto riesgo de que todo salte por los aires; **si deciden ayudar a la tripulante** se expondrán a ese peligro, pero es posible que tengan éxito. Una vez a salvo, y solo mediante la tecnología de su propia nave, podrán examinar a la piloto en la unidad médica para descubrir que **ha sido infectada por un virus... ¿tratable?** Tal vez, pero solo a bordo de Nexus. Si la acusan de ocultar esa información, ella confesará que los síntomas no se manifiestan hasta que se produce una muerte súbita: eso acabó con el resto de sus compañeros y ella... ella ha sobrevivido, aunque no sabe bien por qué. Simuló el accidente para intentar que algún pelotón se apiadase de ella, y suplica que la lleven a Nexus para evitar la muerte segura que le espera allí. Si el grupo ha estado **en contacto directo con la piloto** o han dejado que acceda a su nave, existe un 40% de probabilidades de contagio, a lo que se sumará un 10% adicional por cada día transcurrido (con lo que, si nadie se ha percatado de la situación, al final de su viaje toda la tripulación estará contagiada, aunque todavía no habrá muertos). Si llegan a Nexus en ese estado habrá un 75% de probabilidades de cura de ese virus, pero la misión se considerará un éxito parcial y, dada su imprudencia al exponer la misma, no recibirán condecoración alguna. Además de esto, todos los supervivientes sumarán un punto a su humanidad y obtendrán otro de mérito.

Dedicada a los mecenas de Nexus.

De corazón: gracias.

REFERENCIAS RÁPIDAS

TIRADA DE ATRIBUTO O HABILIDAD

1d6 + atributo o 1d6 + habilidad contra dificultad.

NIVELES DE DIFICULTAD



3

muy fácil

4

fácil

5

intermedia

6

complicada

7

difícil

8

muy difícil

9

extraordinaria

10+

casi imposible

HUMANIDAD / FRIALDAD, DEBER / REBELDÍA, MÉRITO

H/F y D/R: Sumar a una tirada su valor en el aspecto si la acción tiene relación con él.

Mérito: añadir 1d6 a una tirada por cada punto invertido.

MODIFICADORES DE PELOTÓN

Asistencia: cooperar para realizar una acción, +1 en tiradas de atributo /habilidad.

Defensa: proteger a otro miembro del pelotón, +1 en tiradas de atributo /habilidad.

Unión: si dos o más soldados están a menos de 5 de distancia, +1 al blindaje.

EFFECTOS TRN (ELEGIR UNO)

+2 a una tirada / +2 de potencia de ataque durante una acción / +2 de blindaje durante una acción

SISTEMAS DE DEFENSA

	BLINDAJE	REGENERACIÓN	MEJORAS
XV2 (C) _____	6	2	3
Nexian (T) _____	10	5	3
Servian (T) _____	8	3	5

REGLAS DE COMBATE

Disparar: una tirada de destreza por cada disparo contra dificultad.

Resolver un impacto: potencia del arma contra blindaje del objetivo (necesario superar).

Golpear en combate cuerpo a cuerpo con armas: tirada de destreza contra dificultad.

Golpear sin armas: tirada de pelea contra dificultad (potencia = 1 + fortaleza/daño = 1 + pelea).

Esquivar: tirada de pelea contra dificultad (los tecnólogos no pueden esquivar).

ARMAMENTO

		ALCANCE	CADENCIA	POTENCIA	DAÑO	CARGA
TIPO 1	Raynor balístico	5	1	5	5	1
	Énex IV	20	3	3	3	30
	Kerdan	30	2	4	4	20
TIPO 2	Cercon de asalto	45	4	5	5	40
	Cercon de precisión	60	2	6	6	20
	RZL	20	2	7	7	10
TIPO 3	Sénex rápido	70	2	7	7	20
	Sénex pesado	80	1	8	8	15
	Siorum	90	1	9	9	10
TIPO 4	Écthiur de plasma	80	3	8	8	30
	Fénix V	30	4	9	9	40
	IDG 12	20	3	10	10	60