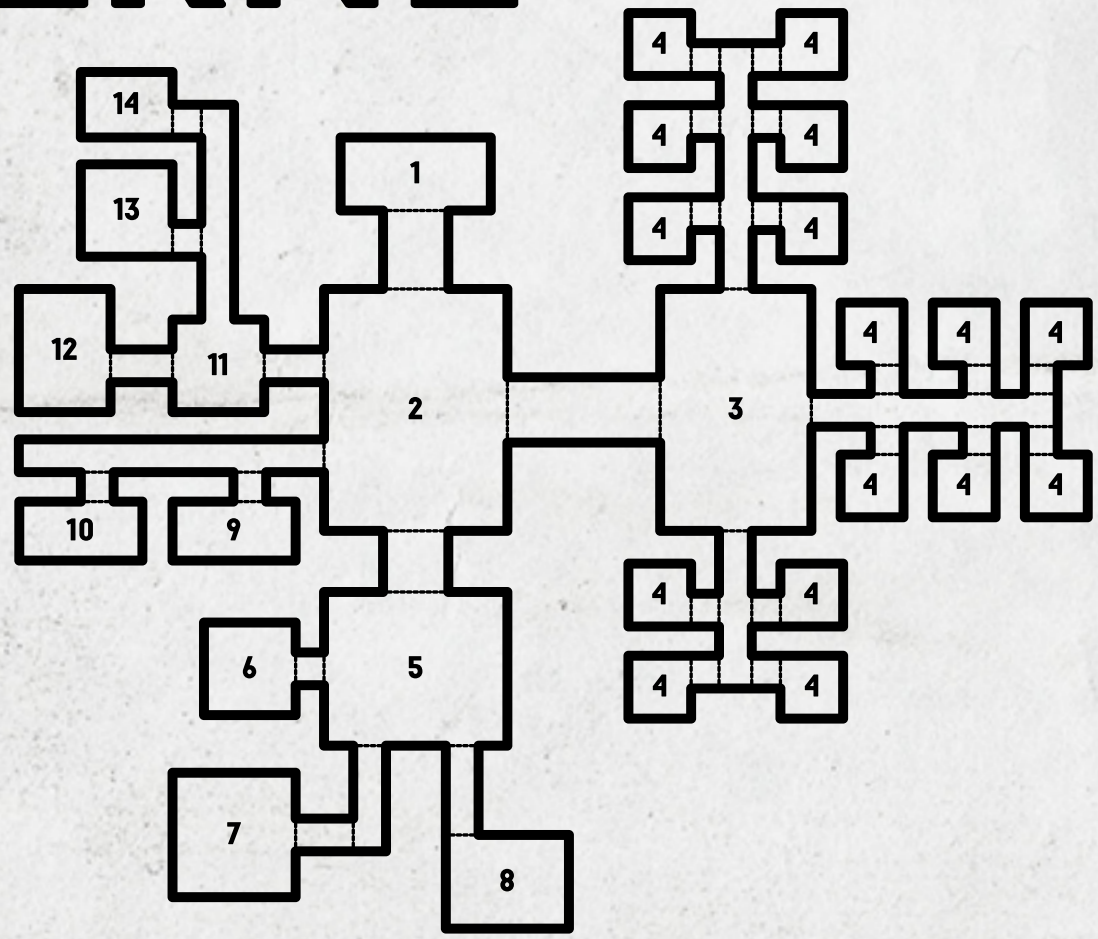
JORNADAS VIRTUALES 2017 COMUNIDAD UMBRÍA

JJVV 2017

LA ESTACIÓN VERNE



ESTACIÓN SUBMARINA VERNE

1- CONEXIÓN EXTERIOR

2- SECCIÓN CENTRAL

3- COMEDOR - ZONA DE DESCANSO

4- HABITACIONES

5- ALMACÉN PRINCIPAL

6- SALA DE COMUNICACIÓNES.

7- SALA DE DESCOMPRESIÓN

8- ALMACÉN SECUNDARIO

9- SALA DE CONTROL

10- SALA DE REUNIONES

11- ÁREA DE ACCESO

12- LABORATORIOS PRINCIPALES

13- SECCIÓN 505

14- COMPUTACIÓN 505

¿Y EL REGLAMENTO?

No encontrarás estadísticas, tiradas ni nada parecido en este módulo. La idea es que pueda valer para cualquier tipo de juego que te guste.

LA ESTACIÓN SUBMARINA VERNE

LA BASE

• Los personajes pertenecen a la tripulación de la Estación Submarina Verne situada en lo más profundo de las fosas marianas.

• Después de la Estación Espacial Internacional es la mayor muestra de cooperación tecnológica entre naciones.

• Cuenta con la tecnología más avanzada del planeta.

• Se comunica con el exterior a través de un colosal ascensor presurizado que tarda 8 horas en realizar un viaje de subida o bajada.

• Cuenta con dos minisubs con capacidad para 4 personas cada uno que se utilizan para la investigación submarina. También podrían usarse como sistema de emergencia para alcanzar la superficie en caso de fallo del ascensor.

• Hay dos exoarmaduras capaces de resistir la presión extrema del exterior para realizar pequeños desplazamientos alrededor de la base y reparaciones de emergencia.

• Los cambios de turno son cada dos semanas aunque la autonomía y provisiones de la base aseguran la autonomía de la misma hasta tres meses para 16 personas. Los cambios de turno se aprovechan para realizar reaprovisionamiento del almacén.

EL PERSONAL

• Aunque la base tiene capacidad para albergar a 16 personas pero la tripulación depende de los proyectos en curso en cada momento.

• Los personajes podrán escoger entre los siguientes roles: científico, soldado, técnico de comunicaciones, personal de mantenimiento, psicólogo, visitante VIP (aquí entra cualquier cosa: político, ingeniero, famoso que han enviado a la estación para darle publicidad, etc).

• Dependiendo de la cantidad de jugadores y roles escogidos debes completar la tripulación actual con PNJs menores para que haya al menos dos científicos, un técnico de comunicaciones, un psicólogo, un médico y un técnico de mantenimiento.

• Hay unos PNJs que siempre estarán en esta misión, cuyo nivel de seguridad es 3 (el mayor) y que tienen acceso al proyecto 505. Todos llevan en la estación tres meses (una duración extraordinaria para la media) y les queda todavía un mes antes de que tengan un relevo:

SARGENTO MARTIN HARRIS.
Actual director de la Estación.

DOCTORA ELIZABETH MELLOW.
Bióloga.

DOCTOR ELÍAS MONTEROS.
Biólogo, asistente de la doctora Mellow.

CAPITÁN RONALD BULLOCK.
Jefe de seguridad.

ALPHONSE MISNER.
Técnico de mantenimiento.

PARTE 1
INTRODUCCIÓN

ANTECEDENTES

• Hace 48 horas se ha perdido la comunicación con el exterior. Esto no es especialmente extraordinario ya que suele pasar cuando hay tormentas fuertes en la superficie.

• Hace 24 horas los paneles del ascensor principal avisaron de que desciende. Aunque el relevo de personal no está previsto hasta dentro de cuatro días todos dan por hecho que es personal de apoyo para reparar el sistema de comunicaciones.

• El ascensor está a punto de llegar. El sargento Harris, el capitán Bullock y uno de los técnicos de mantenimiento de la estación han ido al módulo de Conexión Exterior (1) para recibirlos. Aunque en la partida haya un técnico de mantenimiento el que irá en la comitiva será un PNJ.

• Los personajes estarán en el momento del comienzo realizando cualquier operación rutinaria. Déjales decidir libremente donde están (incluso fuera de la base en el minisub o con el exoesqueleto). La única restricción es que no pueden pertenecer a al comitiva de recepción.

EL ASALTO

• Cuando se abre el ascensor sale un comando de ocho asaltantes vestidos con kevlar y máscaras al estilo SWAT.

• El capitán Bullock reacciona rápidamente sacando su arma reglamentaria. Se produce un tiroteo en el que el el Bullock es herido gravemente y todos son capturados.

• Los disparos resuenan por toda la base alarmando al personal.

PARTE 2
DESARROLLO

Lo que suceda en realidad dependerá de lo que hagan los jugadores y como intervengan con la situación presentada entre las opciones más normales: intentar detener el asalto, comunicarse con el exterior, huir de la base, esconderse o incluso colaborar con los asaltantes.

LOS ASALTANTES

¿Cómo actuarán los asaltantes? ¿Cuáles son su objetivos?

- Se dividirán en equipos de dos para peinar toda la base, reducir a los tripulantes y conducirlos al módulo de Conexión Exterior (1).

- No dudarán en eliminar a quien se resista y suponga un peligro, aunque no tienen un interés especial en matar a todos los tripulantes.

- En cuanto encuentren a la doctora Mellow y al doctor Monteros se los llevarán al módulo de comedor (3) para interrogarlos acerca del proyecto 505.

- No saben como abrir la zona de los módulos 505 pero suponen que Harris, Bullock, Mellow y Monteros tienen acceso. Preguntarán a los demás si saben acceder a esa zona. Usarán tortura si es necesario aplicándosela inicialmente a los científicos, que suponen más débiles para resistir.

- No se molestarán en destruir el módulo de comunicaciones porque creen que en el exterior no tienen contacto.

- Al terminar el asalto usarán los dos minisubs para abandonar la estación.

LA TRIPULACIÓN

¿Cómo reaccionará la tripulación al asalto?

- Bullock, herido de gravedad, morirá a la hora de empezar el asalto si no recibe atención médica. Los asaltantes no se la darán pero permitirán a otros PNJs que intervengan con lo que tengan a mano en la sala donde los retienen.

- Harris es un tipo duro. Sabe los códigos de la sala 505 pero no se los dará a los asal-

tantes. No sabe que es lo que se está investigando en esas salas pero intuye que no debe caer en malas manos. Nada lo hará hablar.

• La doctora Mellow es más resistente a la tortura de lo que pueda parecer. Si es capturada antes de llegar a la zona 505 (y lo será salvo que los personajes intervengan) se negará a facilitar ningún código. Si al final su ayudante entrega los códigos cambiará su comportamiento volviéndose repentinamente colaborativa. Lo que quiere es acceder a la zona 505 para apretar el botón de secuencia de autodestrucción que hay allí. Le da igual su vida o la de cualquiera de la base, su prioridad es que no se saque la información de allí.

• El doctor Monteros es mucho más colaborativo. Si es capturado (y nuevamente lo será salvo que intervengan los personajes) resistirá un rato (quizás media hora) pero al final acabará dando los códigos de acceso de la zona 505. Desconoce la existencia del mecanismo de autodestrucción.

• Los demás personajes no tienen información relevante ni acceso al área 505. A discreción del director se entregarán directamente, se intentarán esconder o incluso intentarán huir o combatir a los asaltantes.

SITUACIONES

Lo que suceda en la partida dependerá en gran medida en la intervención de los personajes. Aquí detallo algunas posibles situaciones que pueden darse en la trama.

• El gato y el ratón. Durante toda la partida, salvo que busquen un enfrentamiento directo, los personajes tendrán que jugar al gato y al ratón con los asaltantes. La base está llena de cajas, material disperso, lugares donde ocultarse y los terroristas no son tan numerosos.

• Ayudando a la doctora Mellows. La doctora se encuentra con los personajes antes de ser atrapada y les pide que la cubran mientras alcanza el área 505 (módulos 13 y 14). Evidentemente no les dirá nada del mecanismo de autodestrucción, sólo dirá que quiere destruir la documentación. Si los jugadores insisten en acompañarla no perderá tiempo discutiendo e intentará volar el módulo aunque ellos estén acompañándola. El módulo, antes de descomprimirse, se desconecta del resto de la estación así que si la doctora entra sola los demás no morirán… aunque se quedarán encerrados con unos asaltantes muy cabreados.

• Comunicando. Aunque la conexión se ha perdido hace dos días se ha logrado recuperar. La base en superficie todavía no sabe nada del asalto pero si son informados prometen enviar refuerzos. Lo que harán de forma inmediata es destruir el módulo 505. Nuevamente se quedan a solas con unos asaltantes muy enfadados.

• Resistencia. En el almacén secundario hay un armario de armas con código. Se puede abrir usando el código (que tienen Harris, Bullock y cualquier personaje que sea de tipo militar) o desde la sala de control (9). También puede intentar hackearse. Hay cuatro fusiles de asalto con los que podrían resistir el asalto.

• Huida a la superficie. Si alcanzan la sala de Descompresión (7) podrían intentar huir en uno de los minisubs antes de que los pillen los terroristas. Dejarían vendidos al resto de los tripulantes pero ¿quién quiere ser un héroe?

• Paseando por el exterior. También cabe la posibilidad en la misma sala de Descompresión (7) de usar los exoesqueletos para salir al exterior. Desde fuera alguien podría manipular el sistema de descompresión amenazando con la muerte a todos los que están dentro, incluidos los terroristas. ¿Cederán ante eso? Huir con el exoesqueleto es imposible ya que no pude subir a la superficie. Quizás haya más cosas que se puedan hacer desde el exterior, queda a discreción del director.

PARTE 3
DESENLACE

Los finales de este módulo pueden ser muy variados dependiendo de lo que hagan los jugadores.

Si no intervinieran en ningún momento lo que pasaría sería lo siguiente:

- Los asaltantes toman la base.
- Reducen a todo el personal.
- Torturan inútilmente a la doctora Mellows.
- Muere Bullock.
- Torturan a Monteros y éste les conduce al módulo 505.
- Mellows repentinamente se vuelve colaboradora y les dice que sin su ayuda no podrán activar la terminal de datos. A Monteros le extraña pero no dice nada (si hay un PJ presente podría notar su desconcierto).
- Al llegar al módulo 505 Mellows lo vuela por los aires, eliminando al líder de los asaltantes y a tres de sus secuaces.
- Los demás asaltantes masacran en venganza a todos los tripulantes de la Verne y huyen en los minisubs.

O sea, que si los jugadores no intervienen aquí no gana nadie pero muere hasta el apuntador.

¿Y QUÉ HAY EN EL MÓDULO 505?

¿De verdad importa? Lo saben Mellows, Monteros y el líder de los asaltantes pero es algo tan secreto e importante que no es necesario que estén a dar voces hablando de ello, como suele pasar en las películas de acción de Hollywood.

Puede que sea la inmortalidad a través del estudio de un alga abisal, o que hayan encontrado los restos de un ovni que se estrelló hace millones de años en lo profundo del mar, o las puertas a una civilización subterránea. Es indiferente. Es algo por lo que la gente está dispuesta a matar o morir y eso, hoy en día, puede ser casi cualquier cosa.

LA ESTACIÓN VERNE

JORNADAS VIRTUALES 2017 COMUNIDAD UMBRÍA

Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede usar la obra original con finalidades comerciales.

IDEA ORIGINAL
GUILLERMO PÉREZ

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
ALBERTO DE TORRES

www.comunidadumbria.com

LA ESTACIÓN
VERNE
JORNADAS VIRTUALES 2017 COMUNIDAD OMBRÍA

JJVV
2017