

FIRST CONTACT

XCORPS

First Contact es un juego de rol que te permite vivir intensas aventuras en un futuro cercano en el que la humanidad es visitada por una raza alienígena hostil. Todo comienza con una gran conspiración gubernamental para ocultar la posible colisión de un asteroide contra la Tierra. Un asteroide que resulta ser en realidad la nave de una especie muy avanzada y con oscuras intenciones. Pronto toda la Tierra se convertirá en un inmenso campo de batalla en el que se decidirá el futuro de la humanidad.

Métete en la piel de un miembro de los XCorps, los hombres y mujeres que componen Global Defense, la organización encargada de la lucha contra la amenaza de los Chandra, o vive peligrosas aventuras como una persona normal y corriente en un mundo que se desmorona.

Este libro está dividido en tres partes en las que la información aparece dosificada. La tercera de estas partes, "Área Restringida", contiene toda la información sobre la realidad de los alienígenas, sus posibles intenciones y características: no la leas si no planeas ser el director de juego, ya que te estropearás un montón de sorpresas durante el juego.

FCX01

"En los últimos años del siglo XIX nadie habría creído que los asuntos humanos eran observados aguda y atentamente por inteligencias más desarrolladas que la del hombre y, sin embargo, tan mortales como él; que mientras los hombres se ocupaban de sus cosas eran estudiados quizá tan a fondo como el sabio estudia a través del microscopio las pasajeras criaturas que se agitan y multiplican en una gota de agua.

Con infinita complacencia, la raza humana continuaba sus ocupaciones sobre este globo, abrigando la ilusión de su superioridad sobre la materia. Es muy posible que los infusorios que se hallan bajo el microscopio hagan lo mismo. Nadie supuso que los mundos más viejos del espacio fueran fuentes de peligro para nosotros, o si pensó en ellos, fue solo para desechar como imposible o improbable la idea de que pudieran estar habitados.

Resulta curioso recordar algunos de los hábitos mentales de aquellos días pasados. En caso de tener en cuenta algo así, lo más que suponíamos era que tal vez hubiera en Marte seres quizá inferiores a nosotros y que estarían dispuestos a recibir de buen grado una expedición enviada desde aquí.

Empero, desde otro punto del espacio, intelectos fríos y calculadores y mentes que son en relación con las nuestras lo que estas son para las de las bestias, observaban la Tierra con ojos envidiosos mientras formaban con lentitud sus planes contra nuestra raza..."

"H.G. Wells, La Guerra de los Mundos."



¿QUÉ SE SABE DE LOS CHANDRA?

Muy poca gente ha visto de forma directa a nuestros visitantes, tampoco hay fotos con una calidad óptima que permita verlos con claridad. En Internet circulan decenas de fotos, algunas de ellas claras manipulaciones, otras borrosas, movidas o poco fiables. Los medios de comunicación, con la colaboración de antropólogos, zoólogos, astrónomos, biólogos y otros especialistas, tratan de elaborar teorías sobre la procedencia, condiciones del planeta de origen, sociedad y capacidades físicas de los Chandra, mientras que la información fidedigna y contrastada escasea. A continuación encontrarás una lista de los datos más comentados en los medios sobre los Chandra. Por supuesto, ya que existen numerosos rumores, mucho de lo que se diga a continuación puede resultar contradictorio.

SECRETISMO

Mucha gente se pregunta qué ha ocurrido con los cuerpos de los alienígenas que han sido abatidos en los diversos enfrentamientos contra las fuerzas de seguridad, militares, o Global Defense. El hecho de que no se proporcionen imágenes o información contrastada irrita a muchos sectores civiles y potencia las teorías de la conspiración que tachan de falsa la amenaza alienígena. ¿Por qué se guarda esa información?



de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Movimiento y Persecución.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: Carrera de fondo, Velocidad, Carrera de obstáculos, etc.

DEMOLICIÓN

La habilidad de demolición permite al personaje saber cómo confeccionar explosivos y usarlos de la manera más eficiente posible, además de conocer su composición y la manera de desactivarlos. La Dificultad base para confeccionarlos depende de los materiales con los que cuente el personaje. Para colocar y hacer detonar un explosivo, la Dificultad base es 5 cuando se trate de una carga preparada. Para efectos o daños concretos, para maximizar el daño o demoliciones de precisión, la dificultad puede variar.

Para calcular el daño sufrido por objetos y estructuras, el director de juego les puede otorgar un valor de Resistencia a estos. La diferencia entre el daño y la tirada de Resistencia indica el nivel de daños y destrucción que sufre el objeto.

La dificultad para desactivar explosivos depende de su complejidad. Existen 5 niveles básicos (Muy sencillo, Sencillo, Complicado, Muy complicado, Extremo). Al crear un artefacto, su nivel de complejidad es Sencillo (ver los modificadores para aumentar dicho nivel). Si el personaje falla una tirada de desactivación con un margen de fracaso mayor de 5 puntos, el artefacto se activa y detona en ese momento.

DIFERENCIA DAÑO / DAÑO A LA ESTRUCTURA RESISTENCIA

1-3	Muy Leve
4-8	Leve
9-12	Serio
13-15	Grave
16+	Totalmente destruido



STRATCOM

"Intelligentia vim vincit". La inteligencia vence a la fuerza. Lema de STRATCOM.

STRATCOM se encarga de las labores de inteligencia, información, desarrollo, ciencia y técnica.

Para las labores de inteligencia, vigilancia e información se ha creado la Oficina de Servicios Estratégicos (Office for Strategic Services, OSS) que reúne tanto analistas como agentes de campo en misiones de reconocimiento. Su misión es conseguir toda la información sobre el enemigo, analizarla, clasificarla, filtrarla y facilitarla a los estrategas, que tomarán a partir de estos datos las decisiones que correspondan. Muchos operativos son observadores que se desplazan a zonas donde se han producido abducciones o ataques para recopilar información de primera mano sobre la amenaza Chandra. También se realizan misiones que se considerarían "de espionaje", con agentes infiltrados en otras agencias y en países no colaboradores con Global Defense para tratar de descubrir cualquier información que estos posean. Los estrategas lanzan hipótesis sobre los próximos objetivos del enemigo y realizan planes de ataque y defensa con la misión de derrotarlos.

Para las labores de investigación tecnológica aplicada a la defensa se ha formado el Laboratorio de Proyectos de Investigación Avanzados (Laboratory of Advanced Research Projects, LARP) en el que trabaja multitud de personal civil altamente especializado en todo tipo de ramas. En el LARP se realizan todo tipo de investigaciones, desde la creación de nuevo y sofisticado armamento, hasta análisis de los cuerpos

recuperados de alienígenas y su tecnología. Dentro del LARP existe una subdivisión muy destacada, el equipo de Desarrollo Alternativo (Alternative Development, AD), también conocido coloquialmente como el "Consejo Jedi". En palabras del jefe de AD "Somos un grupo de frikis encerrados en un búnker desarrollando inventos para salvar el mundo", algo que no dista mucho de la realidad. Se trata de un grupo de genios en ingeniería, matemáticas, física y otras disciplinas, que se encargan, mediante pensamiento lateral y teoría del caos, de generar todo tipo de equipamiento y tácticas contra los Chandra, un cajón de sastre de donde han salido algunas ideas interesantes.



TACCOM

TACCOM se encarga tanto de las operaciones que requieren presencia militar como de aquellas que no la necesitan. Los operativos de TACCOM provienen en un 90% del estamento militar y de las fuerzas de seguridad de los países miembros, sin embargo, en todos los equipos TACCOM se incluyen especialistas en otros campos, desde médicos a ingenieros y científicos, a veces incluso agregan reporteros de la prensa autorizada para cubrir las operaciones.





OFICIALES	PARCHE / EMBLEMA	OFICIALES	PARCHE / EMBLEMA
ALFÉREZ		TENIENTE CORONEL	
TENIENTE		CORONEL	
CAPITÁN		GENERAL EN JEFE (este escalafón lo ocupan el Jefe del Mando Logístico, Jefe de Operaciones y el Jefe del Mando Estratégico).	
COMANDANTE			

//ESCALAS Y GRADUACIONES//

Todo el personal de Global Defense se encuentra militarizado, incluso los que trabajan en servicios de limpieza o logística, y todos ellos reciben un adiestramiento básico de autodefensa y operaciones.

TIPO DE UNIDADES DE GLOBAL DEFENSE SEGUN SU TAMAÑO Y COMPOSICIÓN

En esta tabla tienes un resumen del tamaño y composición de las unidades estándar de Global Defense, su composición y la graduación teórica de aquel que ostenta el mando en dicha unidad.

Debido a que las unidades deben ser extremadamente móviles y pueden abarcar una enorme cantidad de cometidos diferentes, tanto el tamaño como la composición pueden variar dependiendo de los requerimientos de la propia misión.

Gracias a su despliegue por bases militares de todo el mundo, es muy extraño ver unidades de mayor tamaño que una Compañía, y estas solo se dan en las bases más importantes de los países que participan en Global Defense. Estas unidades pueden estar compuestas por miembros de los distintos cuerpos de Global Defense, multiplicando así sus capacidades.

UNIDAD	TAMAÑO	COMPOSICIÓN	OFICIAL AL MANDO
Compañía	100-300	2-6 pelotones	Teniente Coronel / Coronel
Pelotón	30-40	2+ secciones	Comandante
Sección	8-12	2+ escuadras	Capitán
Escuadra	5-10	2+ equipos	Alférez / Teniente
Unidad de fuego y maniobra	4-5	n/a	Sargento / Primera / Mayor
Equipo de fuego y maniobra	2	n/a	Cabo



NÓTIAS

"COMBATE SOBRE SAN FRANCISCO"

EL INCIDENTE DE SAN FRANCISCO

"He visto... sus pensamientos. He visto lo que planean hacer. Son como langostas. Se mueven de planeta en planeta... toda su civilización. Consumen todos los recursos y después se marchan... y nos ha tocado. Tenemos que matarlos. Tenemos que matar a esas bestias."

Presidente Thomas Whitmore, Independence Day.

Si me preguntaran cómo empezó todo, diría que fue aquella noche, en el bar. Estaba con Erika y Kirk tan tranquilo, tomando una cerveza tras el turno de tarde. Siempre vamos al Robert's, ese bar de estilo irlandés que hay cerca del hospital. Habíamos tenido un turno de tarde horrible, con un calor de mil demonios y un montón de pequeños accidentes. No sé qué pasa con estas tardes de verano que a todo el mundo le da por salir a hacer deporte. Niños que se habían caído con las bicis, alguna rodilla herida tras una caída patinando, incluso una lesión de muñeca jugando al ping-pong ¿Te lo puedes creer? Al maldito ping-pong.

Lo que te decía, yo estaba tonteando con Erika, hace ya un par de meses que lo dejó con Lawrence, el supervisor de la planta sexta, y está disponible. Ella siempre me ha gustado y además estaba receptiva. Vamos, que nos estábamos riendo y yo tenía mi mano colocada estratégicamente en su rodilla. Kirk, perro viejo, me guiñó el ojo y dijo que se iba pronto a casa para dejarnos solos. Cuando se estaba levantando y fingiendo malísimamente un bostezo, se escuchó la primera explosión. Joder. Menudo susto.

Todo el mundo comenzó a gritar y a ponerse nervioso. En la calle la gente

CONTINUARÁ

"MORS CERTA HORA INCERTA"



GHOST WOLVES

EDICIONES
holocubierta