

	Encuentro	Intensidad		
		Baja	Media	Alta
1	Piratas escondidos	Un grupo de piratas lleva varios días escondido en el espaciopuerto evitando los controles mientras idean un plan para conseguir atravesarlos. Si los personajes no hacen nada fuera de lo habitual no llamarán su atención.	El grupo de piratas escondido tiene claro que no conseguirá pasar los controles con su mercancía y tratara de "colarsela" a ese grupo que acaba de bajarse de la nave que acaba de aterrizar.	Los piratas manejan a su antojo los controles de acceso y no permiten que nadie los pase sin pagar su peaje, aparte trataran de registrar la nave de los personajes con vistas a encontrar algo que sea relativamente útil o caro para apropiarse de ello haciéndose pasar por agentes de control de paso (llevan trajes adecuados y están bien organizados).
2	Cazarrecompensas	Varios cazarrecompensas están de paso en el espaciopuerto, no se fijaran en los personajes a menos que estos requieran algo de ellos y quieran contratar sus servicios.	Si los personajes llaman la atención y alguno de ellos ha terminado a malas con alguien importante o tiene alguna deuda pendiente algún cazarrecompensas lo reconocerá e intentará cobrar la deuda.	Si en el grupo hay algún personaje (uno o más) que tenga alguna deuda pendiente con alguien importante (o no) será localizado por un cazarrecompensas que viene ex profeso a por el. De hecho, podrían juntarse varios cazarrecompensas para cada uno de los personajes con deuda en caso de ser varios.
3	Contrabandistas	Un grupo de contrabandistas ha observado al grupo de personajes titubear en demasía a la hora de traspasar los controles portuarios. Es evidente que pueden llevar alguna mercancía ilegal y ellos estarán encantados de quitarles el marrón abonándoles apenas un 50% del valor de la misma.	El grupo de contrabandistas han deducido (o escuchado en conversación) que el grupo de personajes llevan una mercancía ilegal bastante valiosa, intentarán hacerse con ella robandosela en el mejor de los casos se la robaran, en el peor (incluido si los personajes no llevan mercancía ilegal) les buscaran problemas.	El grupo de contrabandistas tratarán de robar la mercancía ilegal al grupo de jugadores o si no llevan nada ilegal, intentarán robarle una buena parte de la mercancía legal que lleven.
4	Control de acceso	Hay un control de acceso especial aparte del rutinario, examinarán a cada jugador por separado pero salvo que algún jugador lo busque, nadie detectara nada fuera de lo habitual más allá de algunas preguntas.	Varios drones de lo que patrullan las colas de los controles de acceso han emitido avisos sobre los jugadores. Varios operarios de seguridad se presentarán junto a ellos para realizarles un control específico individual, si algún personajes lleva algo ilegal encima lo descubrirán (de no llevarlo se lo habrán intentado colar). También les realizarán una serie de preguntas cuyas respuestas serán grabadas.	Al igual que en el punto anterior los drones detectarán a los jugadores y se les realizará el control individual, en este caso en una sala aparte. Todo será graba y serán sometidos a un interrogatorio cuyas respuestas decidirán si los personajes son puestos a disposición de las autoridades o no. Si llevan algo ilegal (o si se lo han colado) lo tendrán difícil, de los contrario tras el mal trago les dejaran en libertad.
5	Atentado	Cuando los personajes están en el control de acceso un sonido similar a una explosión sucede en la sala haciendo que toda la gente se ponga nerviosa e intenten esconderse o ponerse a cubierto. Pasados unos minutos se comprobará que ha sido una falsa alarma ya que se trata de un sonido provocado por el estallido de una luminaria cercana a una de las paredes de la sala.	Un grupo de contrabandistas quiere pasar por el control con un material ilegal y para ello han decidido sembrar un poco de caos en la terminal de tal forma que aprovechando el desconcierto consigan acceder sin que sean identificados. Para ello han contratado a un individuo que a una hora determinada dejará una maleta sobre uno de los asientos que se encuentran en la sala de control de acceso. Esta maleta producirá una explosión lo suficientemente duradera como para otorgar a los contrabandistas un tiempo de entre 5 y 10 minutos de revuelo, tiempo que emplearán en colar el material ilegal de alguna forma. Los personajes podrán verse afectados por la explosión o incluso detectar que el grupo de contrabandistas está intentando acceder con la mercancía ilegal. Las autoridades hablan de atentado y esto provocará que los personajes tengan que permanecer en el control durante varias horas o minutos mientras todos vuelve a la normalidad	Un grupo contrario al gobierno del planeta ha decidido atentar en el espaciopuerto. Han colocado dos bombas programadas para estallar en el momento en el que los personajes están accediendo al control. La explosión de las bombas causará muchos daños y muchas posibles víctimas por lo que los jugadores, que serán de los pocos a los que no les sucederá nada (o quizás han recibido heridas leves) podrán elegir si continuar al interior de forma rápida o intentar ayudar en el desastre.

6	Enfermedad	Varios operarios de los que hay en el espaciopuerto estornudan de forma repetida y muestran alteraciones en sus caras, incluso algunos bultos. Ha habido un brote de una enfermedad desconocida que seguramente se haya traído con algún objeto introducido en el espaciopuerto. Ya ha pasado y no es contagiosa.	Varios operarios del control de acceso están infectados con una enfermedad contagiosa que les producirá algunas fiebres en la próxima semana. Todo ello es fruto de una mercancía ilegal detectada hace apenas 5h. Los personajes sufrirán esos mismos síntomas dentro de 5h y se traducirá en un modificador de +1 a cualquier tipo de tirada que tengan que realizar. Esta enfermedad no afecta a individuos con poder PSI por lo que los personajes que cuenten con ellos no sufrirán ninguno de los síntomas. Para que los efectos expuestos puedan llevarse a cabo los jugadores deberán tener éxito en una tirada de Vitalidad, de o contrario sufrirán los efectos pero las fiebres les obligarán a estar en cama por debilidad.	Igual que en el anterior pero la duración de las fiebres será de dos semanas y empezaran a notar los efectos apenas 2h después de pasar el control. El modificador en este caso es +1 para jugadores con PSI y +2 para jugadores sin PSI. Para que los efectos expuestos puedan llevarse a cabo los jugadores deberán tener éxito en una tirada de Vitalidad, de o contrario sufrirán los efectos pero las fiebres les obligarán a estar en cama por debilidad.
7	Comerciantes	Un alegre grupo de comerciantes anda buscando mercancías por la terminal quizás pueda ser el momento de hacer un buen negocio.	Un alegre grupo de comerciantes anda buscando efectivo para solventar un problema temporal por lo que están vendiendo la mercancía que transportan al 50% de su valor, si los personajes tienen sitio y ganas sería una excelente negocio.	Igual que el punto anterior pero los comerciantes están dispuestos a vender la mercancía al 50% salvo que se les convenza con una buena tirada de Negociar. Si la tirada es exitosa el precio bajaran hasta situarse en el 25%. Un increíble (y oportuno) negocio.
8	Polizon	Los jugadores son testigos de cómo un individuo es escolta por las autoridades desde una de las naves, parece ser que las conversaciones próximas hablan de que habría subido de polizón a la misma.	Cuando los personajes vayan a bajar de su nave podrán darse cuenta de que en una nave cercana parece haberse colado una persona de forma un tanto extraña y furtiva.	Cuando los personajes salgan del espaciopuerto lo harán siendo uno más dado que un pequeño humano se ha colado en su nave y escondido en cualquier parte susceptible de que no le encuentren. Quieres escapar del planeta y no ha visto mejor forma que esa. El problema es que la organización que lo persigue se ha dado cuenta de que ha subido a la nave de los P.J y quizás, solo quizás, quieran recuperar al individuo.
9	Oportunidad de negocio	Una persona con escolta anda buscando un grupo de individuos que le ayuden con un pequeño trabajo que tiene que realizar en el interior del planeta. Nada complicado, se trata de entregar un pequeño aparato a una determinada persona de los bajos fondos. El aparato en cuestión es un holomensaje. Una vez entregado, tendrán que retornar con la holorespuesta y el encargo se dará por completado y pagado.	Igual que el anterior solo que el trabajo incluye, además de entregar el holomensaje, aplicar un severo correctivo al individuo y traer pruebas del mismo. El trabajo podrá completarse pero tras ellos los personajes serán buscados por el individuo y su clan de maleantes. La suma ofrecida es el doble de lo habitual.	La suma ofrecida por el trabajo es el triple de lo habitual pero la dificultad también. El individuo es un soplón perteneciente a un clan de los bajos fondos. Aplicarle el correctivo hará que dicho clan busque desde dicho momento a los personajes tanto dentro como fuera del planeta. Lo que no está claro es que los personajes consigan acceder al interior del complejo donde el individuo se ha reflejado para conseguir terminar el trabajo.
0	Guia turistico novato con mucha labia	Un guia turistico con mucha labia convencerá a los personajes para guiarlos a través de la capital del planeta llevandoles donde necesiten, además lo hará por pocos estándares. Puede resultar sospechoso pero en realidad solo es un guia novato con muchas ganas de agrandar y poder comenzar a trabajar en lo que le gusta. Conoce cada recoveco.	Un guia turistico con mucha labia convencerá a los jugadores para mostrarles cada rincón de la capital del planeta y lo hará, por poco dinero. Lo que no se imaginan los personajes es que este guía pretende vender la información que obtenga de los personajes a una banda de los bajos fondos que posteriormente podrán asaltar a los personajes.	El guia con mucha labia que ha embaucado a los personajes para que les guíe por la capital es en realidad un estafador que, si bien conoce la ciudad como la palma de su mano, no tendrá reparos en llevar a cabo una encerrona con los personajes para dejarlos sin blanca y, con suerte, incluso sin nave.