

Aventura - Universia - Alien



WARTIME
AVENTURA



Warrior Wartime the game

ALIENS
CAP. 1

ÍNDICE

Infantería de marina colonial

La llegada	4
El hangar	6
Desembarco	8
Reconocimiento	10

Aventura: buscando al VIP

Trama y despliegue	12
Ejemplos de escenario	13

Cartas y fichas de personajes pre generados

Sargento Al Apone	14 y 15
Cabo Dwayne Hicks	14 y 15
Marine Jenette Vásquez	14 y 16
Marine Ricco "Frosty" Frost	14 y 16
Marine Trevor Wierzbowsky	14 y 17
Xenomorfo soldado	14 y 17

Rock and roll

Rock and roll	18
---------------	----

Arquetipos

Razas	22
Armas	22
Protecciones	23
Objetos	23
Transportes	23

Actualizado a: abril de 2025

Aviso Legal - Disclaimer

This book is completely unofficial and in no way endorsed by Disney / 20th Century Studios Inc or Marvel Worldwide Inc. Alien and all characters, names, places and objects are either ®, TM and/or © Copyright Disney / 20th Century Studios Inc or Marvel Worldwide Inc. All images and instances on this book / website used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

The miniatures used in this book are property of Gale Force Nine / Battlefront Miniatures.



INFANTERÍA DE MARINA COLONIAL

LA LLEGADA

Ellen Ripley abrió los ojos poco a poco mientras recuperaba la conciencia. Levantó una mano delante de su cara y la observó. La luz era tenue y clara allí dentro. Su lenta respiración era lo único que escuchaba tumbada dentro de la cápsula de criogenización. Tocó el cristal semitransparente de la larga cúpula de su sarcófago con las yemas de los dedos. Estaba frío. Un siseo de gases precedió a la apertura de la cápsula que, despacio, como un gran cocodrilo que abriera sus fauces fue dejando entrar los sonidos del exterior. Pasos agitados, voces y órdenes se mezclaban con un ligero olor a desinfectante. Volvió a cerrar los ojos y permaneció así un par de minutos. Se incorporó. Cuando Ripley levantó la cabeza por encima del borde del sarcófago una docena de personas semidesnudas se afanaban por desentumecerse en la amplia habitación. Blanca, con una luz difusa que parecía no provenir de ningún sitio, la sala tenía varias cápsulas alineadas en una pared y, tras un amplio espacio vacío, otras tantas taquillas ocupaban la pared de enfrente. A cada lado había una puerta. Un marine grande y negro, vestido tan solo con un calzón y una boina verde militar, daba órdenes a voces mientras paseaba por la sala con un gran puro en la mano izquierda.

—Vamos alimañas. ¿Es que no os habéis duchado antes de meteros en las cápsulas? Ojalá hubierais conocido a vuestras madres para que os enseñaran a lavaros. ¿Por qué tardáis tanto? Vamos, vamos, vamos.

Ripley, sentada, recogió las piernas, apoyó los codos en el borde del sarcófago y enhebró los dedos en el pelo corto y ensortijado. Descansó un minuto más. Ignoró las voces de la habitación e intentó recomponerse en espacio y tiempo. Estiró el cuello y la espalda a los lados, y salió caminando descalza hacia las duchas.

Después, vestida con un mono nuevo de piloto civil gris y marrón, Ripley aspiraba el aroma de una taza de café muy caliente que agarraba con las dos manos. Estaba sentada al final de una mesa larga, acompañada por toda la unidad de incursión de los

marines coloniales de la Weyland-Yutani. Sólo conocía a Burke, el asignado de la compañía, sentado a su lado. Burke vestía de oficinista, desencajando completamente en la nave militar. Todos los demás iban de verde. Burke le enseñaba los datos de su holotab a un joven teniente Gorman, que sentado enfrente iba asintiendo con interés. Mientras hablaban, Ripley iba apurando su café en silencio. El sargento Al Apone, con su puro apagado, escuchaba también pero estaba más concentrado en el desayuno que en

los gráficos de la compañía. El resto de la mesa, hombres y mujeres del cuerpo de marines comían, bebían y se lanzaban puyas y chistes que sólo entendían los que habían convivido juntos durante varios ciclos. El comedor era grande. De quince mesas, la suya era la única ocupada.

—Buenos días. Señorita Ripley, señor Burke, espero que hayan tenido una recuperación agradable.

Quien hablaba era un hombre alto vestido con un uniforme científico gris azulado. Estaba de pie con una bandeja de comida. Se sentó con ellos.

—Buenos días Bishop —respondió el teniente Gorman— ¿Has dormido bien?

—Gracias por preguntar. Como bien sabe, las personas artificiales no dormimos —Ripley levantó la cabeza en alerta al escucharlo—, simplemente nos desactivamos y Madre nos vuelve a activar cuando nos necesita. Lo realmente curioso es que ustedes tampoco duermen —prosiguió Bishop mientras untaba una tostada con mermelada—. Su cuerpo se criogeniza en la cápsula hasta la congelación celular, por lo que desaparecen los impulsos eléctricos cerebrales. El término correcto es reanimación.

—¿Quiere decir que no soñamos? —preguntó Ripley con tono hiriente.

—Exactamente.

—Pues yo le aseguro —dijo Ripley dejando la taza sobre la mesa y acercándose a Bishop— que los años que estuve flotando a la deriva sólo soñaba con la desesperación de morir acorralada por bestias infernales... durante años.

—Ante la imposibilidad del sueño, supongo que con tiempos



prolongados de suspensión artificial el cerebro humano puede desarrollar recuerdos adquiridos —dijo mientras se disponía a morder la tostada—. Sería un tema interesante para investigar.

—A ustedes las tostadoras les gusta investigar. Esa fue la razón de que yo acabara perdida en el espacio —decía Ripley mientras levantaba la voz cada vez más—. Uno de sus primos traicionó y asesinó a toda mi tripulación por investigar —dijo la última palabra con un deje irónico mientras se levantaba—. Apártese de mí, pedazo de no humano.

—Ripley, espere —dijo Burke demasiado tarde, mientras Ripley salía del comedor.

Ante la incredulidad y el silencio de la mesa al completo, el sargento Al Apone lo rompió con voz potente.

—¡Vamos, cucarachas, dejad ya de comer! ¿Es que estáis en un hotel? Os quiero en el hangar en diez minutos. Vamos, vamos, vamos —y cambiando radicalmente a un tono amable se dirigió al otro lado de la mesa—. Si me disculpan, tengo que poner a la tropa a preparar el desembarco.

—Vaya —dijo Gorman con una sonrisa de compromiso todavía estupefacto por la reacción de Ripley.

La tropa, junto con el sargento Al Apone, se levantaba y recogía las bandejas para dejarlas en una cinta transportadora que iba engulléndolo todo. Salieron por la misma puerta que Ripley y desaparecieron.

—Bishop, no se lo tenga en cuenta a la señorita Ripley —dijo Burke—. En su última misión el androide asignado tuvo una conducta errónea.

—No lo tendré en cuenta. He leído los informes y comprendo lo que una mente humana puede llegar a albergar cuando se rodea de unas amenazas tan atroces como para tener que explotar la propia nave y ser la única superviviente.

—Bien, gracias. Y dígame, ¿cuál es el objetivo de su misión?

—Llevo asignado como persona artificial de apoyo científico a esta unidad desde hace cinco años. Mi misión es dar soporte a lo que la unidad necesite dentro de mis capacidades.

—¿Y no tiene ninguna segunda misión asignada desde la central?

—Solo recapitular todo lo que pueda ser de interés para la compañía. Y ahora si me disculpan, debo seguir con mi calendario y revisar el despliegue —dijo Bishop mientras recogía su bandeja.

Bishop salió del comedor dejando solos a los dos últimos co

mensales. Avanzó por el pasillo hasta que estuvo seguro de que no le

veían. Su fino oído cibernético escuchaba perfectamente sus respiraciones.

—Tengo algo que enseñarle. Estos son los datos que tengo de la misión —dijo Burke mientras manipulaba su holotab hasta que se mostró una ficha personal—. Es el doctor Murin Damier.

Le entregó la holotab a Gorman, que empezó a leer con atención mientras pasaba las páginas.

—¿Este es nuestro objetivo?

—Oficialmente no —dijo Burke mientras sonreía con malicia y cruzaba los dedos delante de su cara—, pero es la persona que tiene la respuesta a lo que haya pasado aquí. Ha sido expedientado dos veces por tomar sus propias directrices en las investigaciones que se le encargaban. Por eso lo condenaron a que se le congelara el culo en esta luna. Lleva aquí ya quince años, y no sé qué podrá haber hecho en ese tiempo. Es un condenado maestro de la genética, y eso le gusta a la compañía. Tampoco tiene ética ni valores, cosa que también le gusta a la compañía, —Burke endureció la mirada y se puso serio— pero, lo que no permite la compañía es que se utilicen sus recursos para jugar a ser dios sin su permiso. Lo que haya podido investigar y desarrollar aquí puede valer millones, y es propiedad de la compañía. Ese es nuestro primer objetivo, sus diarios.

—¿Quiere que mande a esos soldados a buscar papeles?

—No. Usted y yo queremos lo mismo. Hacer carrera —dijo Burke dejando la frase en suspenso, mirando a Gorman como si le ofreciera una oferta de futuro que no pudiera rechazar.

El joven teniente Gorman dejó la holotab sobre la mesa, juntó las manos, y miró a Burke.

—Diga lo que tenga que decir.

—Verá, hablo en nombre de la compañía. Lo más preciado que tiene esta roca es el trabajo del doctor Damier. Cualquier esfuerzo que tenga que hacer la unidad debe ser en buscar esa información, pasando por encima de cualquier orden, obstáculo o persona que se interponga. De cualquiera. Burke marcó su última palabra con un tajo seco de la mano.

—Entiendo.

—Perfecto. Creo que va a hacer una gran carrera en esta compañía.

Bishop reanudó su camino.



EL HANGAR

Ripley había salido del comedor sin saber muy bien dónde tenía que ir. Deambuló durante un rato por pasillos enormes. El silencio era tan claro que parecía que estuviera en una nave abandonada. De un gris claro, los pasillos estaban iluminados por una línea de luz blanca incrustada en la parte alta de cada pared. Por allí podría circular un vehículo motorizado sin ningún problema. Cada pocos metros, unas letras naranja enormes indicaban la cubierta en la que se encontraba, y cada tanto, había un ascensor. Llegó hasta una compuerta que cerraba el pasillo. Acercó la mano al módulo para abrir la puerta, en la pared. Luz roja. La puerta no se abría.

—Madre, abre la puerta —dijo Ripley mirando hacia arriba, como si pudiera ver a la inteligencia artificial de la nave en la luz de las paredes.

—Lo siento, no tiene permiso para acceder.

Ripley volvió sobre sus pasos hasta encontrar un ascensor. Lo llamó pulsando un botón circular amarillo y en seguida se abrieron las puertas dobles. Entró y se dirigió al panel de su izquierda. Había otro exactamente igual a la derecha, al fondo del ascensor, a unos diez pasos. En la nave todo se había diseñado para que cualquier cosa grande se moviera sin esfuerzo. Se sentía pequeña, como un bebé en una casa de gigantes. En el panel había un teclado numérico y una docena más de botones con códigos.

—Madre, llévame al hangar.

—Ahora mismo.

El ascensor empezó a descender a gran velocidad. Fue reduciendo despacio hasta parar y abrirse las puertas dobles por el mismo lado por el que había entrado. Ripley salió a un pasillo aún más grande que el anterior, y tan alto como cuatro cubiertas. Comenzó a andar siguiendo el ruido de voces y máquinas hasta llegar a unos ventanales que mostraban un hangar. Era tan grande que daba cabida a ocho naves de desembarco Cheyenne alrededor de una gran compuerta en el centro del hangar. En el techo, sobre la compuerta, había una garra de carga pintada a rayas

vehículo. La tanqueta maniobró hasta quedar delante de la Cheyenne, y en sentido marcha atrás subió por la rampa hasta aparcar en el interior de la nave. Ripley entró en el hangar y se dirigió a una marine alta y rubia con una holotab en las manos.

—Buenos días —dijo Ripley leyendo el nombre de su solapa—, cabo Dietrich.

—Buenos días. ¿Es Ripley?

—Sí, Ellen Ripley. Parece que lo tienen todo controlado.

—Así es. Estamos terminando ya. En unos veinte minutos podremos desplegarlos sobre nuestro objetivo.

—Dígame una cosa... llevo un rato perdida por los pasillos de la nave y no me he encontrado con absolutamente nadie. ¿Estamos solos en esta nave tan inmensa?

Dietrich sonrió y girándose hacia Ripley abrazó el cuaderno y respondió.

—Es una pregunta que nos suelen hacer los civiles. No, no estamos solos. Madre nos coordina. Ella tiene el plan de ejecución de las misiones, y en un ciclo de varios saltos se mueve por todo el espacio repartiendo a cada unidad en su misión. Ahora hemos llegado a LV-426, Madre nos ha despertado y nos ha dado un plan de batalla, desplegaremos y luego Madre se marchará a la siguiente misión. Estaremos solos en esa luna hasta dentro de una semana que llegue la siguiente nave de combate a recogerlos.

Ripley, con la boca abierta, fue levantando la mano para responder, pero una voz de mando la interrumpió. “¡A formar!” Se giró. Burke y Gorman entraban en el hangar, sin prisa, dando tiempo para que el grupo se ordenara. Dietrich salió disparada a formar con sus compañeros, junto a la nave de desembarco. Ripley fue también, y se colocó junto al sargento Apone. Se quedó sorprendida ante la profesionalidad de los marines. Formaban una alineación perfecta, con los brazos a lo largo del cuerpo y la barbilla alzada, rectos como estacas y totalmente quietos. Al final de la formación, más pequeña que el resto, estaba la piloto Ferro, con las gafas de sol puestas y mascando algo con la boca cerrada.

—Descansen —dijo Gorman.

Los marines cambiaron a una postura que parecía más informal, pero para nada era una posición relajada. Tenían

los brazos cruzados a la espalda, las piernas ligeramente abiertas y la barbilla en una posición más cómoda, pero aun así seguían derechos como columnas.

—Ok

—comenzó

Gorman mirando una holotab oscura más gruesa que la de Burke—. Como han leído en el dossier que se les ha enviado, hace veintidós días que se perdió la comunicación con la colonia de LV-426. Estamos aquí para comprobar sus comunicaciones y prestar la ayuda que necesiten.

Ripley miraba a Gorman y a los marines, con los brazos cruzados, tamborileando con un dedo.

—La colonia lleva terraformando esta luna casi treinta años y nunca ha habido problemas. Sus informes llegaban con regularidad, por lo que creemos que se tratará de algún tipo de daño en las antenas por una tormenta de micro partículas. Sin embargo, tras los hechos producidos con una especie alien extra planetaria hace ochenta años, se tomarán las medidas de fuerza y seguridad proporcionales. Con nosotros está la civil Ellen Ripley en calidad de consejera —y moviendo la mano para señalar



amarillas y negras montada en una cruceta de raíles. Las naves de desembarco parecían brillantes águilas de acero y metal listas para emprender el vuelo, con la cabina sobre saliendo del cuerpo, como la cabeza y el pico, en la que piloto y copiloto iban uno detrás del otro. El cuerpo se ensanchaba como una mole con los motores incrustados en los hombros y un alero a cada lado con varios misiles. La aeronave se estilizaba hacia atrás hasta la cola, con un par de motores más.

Junto a la nave más cercana, los marines se movían como hormigas, apilando cajas y alienando armamento en el suelo. Dos marines, atrapados en las tripas de acero de un par de exoesqueletos robotizados naranja de dos metros de alto, cargaban enormes bombas en la nave de desembarco. De alguna parte del fondo del hangar apareció una tanqueta tan cuadrada que parecía un enorme paquete blindado de acero oscuro, montado sobre cuatro ruedas integradas en el

a Ripley continuó—. Cuando quiera.

—Gracias —dijo Ripley dando un paso al frente—. Les contaré lo que conozco. Mi tripulación detectó una señal proveniente de esta luna. Cuando llegamos, encontramos una nave alienígena encallada. Mi capitán y dos compañeros bajaron a revisarla y... cuando volvieron... —Ripley cerraba los ojos con fuerza— cuando volvieron uno de ellos trajo un parásito enorme pegado a la cara. No podíamos quitárselo, hasta que se calló él solo, muerto, al parecer por nuestros propios virus, o eso creíamos —Ripley levantó la mirada con decisión—. No estaba muerto. El bicho le había metido alguna especie de larva que creció dentro de su cuerpo, y creció y creció hasta que vimos como un monstruo de un metro le reventaba el pecho. Ese monstruo siguió desarrollándose y la última vez que lo vi antes de matarlo medía más de dos metros, tenía sangre por ácido y mató a toda mi tripulación.

Cuando Ripley terminó de hablar agachó la cabeza y dio un paso atrás.

Gorman tomó la palabra.

—¿Alguna duda?

Nadie respondió. Gorman iba a levantar la sesión pero Ripley se adelantó levantando una mano y encarándose.

—Yo tengo una. ¿Es cierto que este navío de combate se va a ir y no volverá otro hasta dentro de siete días en cuanto despleguemos?

—Así es.

—Creo que no son conscientes de lo que hay ahí abajo.

—Es el protocolo. La compañía ha desplegado los activos necesarios para contener el problema. No puede estar reteniendo a un batallón completo por una antena estropeada. De hecho...

—¡No es una antena estropeada! —interrumpió Ripley alzando la voz y dando otro paso hacia Gorman—. Cuando mi capitán bajo a la nave alienígena el parásito que los atacó salió de un huevo, y dijo que allí había cientos de huevos —decía Ripley entre gestos—. Uno sólo de esos bichos aniquiló a toda la nave. Imagínesse lo que pueden hacer cientos.

—No se preocupe. Somos la infantería de marina colonial —dijo Gorman poniendo las manos a la espalda igual que los soldados—. Sabemos lo que hacemos.

Ripley, se quedó petrificada con la boca abierta. Todos la miraban y ella los miró a todos, y ante la falta de apoyo se resignó y volvió a su sitio.

—Ok, eso es todo.

Era el turno de Apone. Dio un paso al frente y empezó a mover a la tropa.

—Ya sabéis lo que tenéis que hacer. Moveros. Quiero la Cheyenne cargada y lista para salir en cinco minutos. ¿Dónde está Bishop?

—Madre. Tengo un conflicto con mis prioridades. Necesito tu ayuda.

—Hola Bishop. ¿En qué puedo ayudarte?

Estaba en una pequeña sala cerrada, con una gran cantidad de pantallas que cubrían toda una pared. Bishop estaba sentado ante un puesto de control con varios teclados y un par de micrófonos. En las pantallas se veían diferentes puntos del hangar, con los marines moviéndose aquí y allá cargando cajas y municiones en la nave de despliegue.

—Mis directrices son proteger a los humanos y obrar lo mejor para la compañía. Si en algún momento ambas directrices se contradijeran debo informar a la compañía, pero aquí no puedo ponerme en contacto con ella, y no hay vidas humanas en peligro.

—Si no hay vidas humanas en peligro, la prioridad es la compañía.

—Muchas gracias Madre.



DESEMBARCO

Los marines subían en orden la rampa de la Cheyenne y se iban introduciendo por una de las puertas laterales en el APC, el transporte blindado personal. "Si vienen de lejos, los primeros veinte son míos" decía Vásquez. "Y cuando alguno quiera un beso les voy a dar mi cuchillo" replicaba Drake mientras jugaba con su cuchillo de combate y pasaba la lengua por el filo. Cada uno soltaba una bravuconada mayor sobre cuántos alienígenas de los de Ripley iban a eliminar. Al pie de la rampa estaba Apone, buscando a Bishop, que entraba en el hangar cuando Ferro activó la gran garra del techo. Una riada de luces rotativas naranjas se encendieron por todo el perímetro y se cerraron las puertas del hangar.

—Bishop, sólo faltas tú para salir.

Sin decir nada, Bishop agachó la cabeza al pasar junto al sargento Apone cargando con dos pesadas maletas.

—Ferro, nos vamos —dijo por el comunicador.

La rampa de la nave de desembarco se empezó a elevar con el sargento Apone caminando aun por ella. Entró en la tanqueta blindada, totalmente diáfana por dentro, con cuatro barras alineadas a lo largo del vehículo que iban del suelo al techo y ocho asientos en cada pared lateral más otros tres en la cabecera para conductor y copilotos, sin ventanas pero con doce monitores montados en dos filas delante de los controles. Ya estaba todo el mundo asegurado en sus asientos, con el arnés de cinco puntos cruzado y el arma de cada uno junto a su mano derecha, de pie en un anclaje que iba del suelo al apoya brazos. Ripley y Burke eran los únicos sin armadura personal. Bishop se sentó en el puesto del conductor, en el centro de los tres asientos de cabecera, con el teniente Gorman a su izquierda. Apone cerró la puerta corredera del transporte y se sentó a la derecha de Bishop, colocando su rifle de pulsos de pie en un anclaje.

—Iniciamos enganche —dijo Ferro por los altavoces del transporte blindado.

La gran garra montada en los raíles del techo se colocó sobre la Cheyenne. Bajó y cada uno de sus cuatro dedos abrazó la nave y la levantó del suelo. La llevó hasta la compuerta en el centro del hangar, que se abrió en cuatro partes como si fueran cuatro pétalos hasta que cada sección se pegó a las paredes de un pozo de unos quince metros. La garra descendió por el pozo hasta que depositó la nave en el fondo, en otra compuerta. Después liberó su presa y ascendió hasta el techo. Con una preciosa coordinación los cuatro pétalos de la primera compuerta se volvieron a cerrar al mismo tiempo que la garra se alzaba junto a ellos.

—Listos para el despegue —dijo la voz de Ferro al mismo tiempo que las turbinas se ponían a funcionar—. En tres, dos, uno.

Al llegar al cero la última compuerta se abrió de repente dejando a la nave de desembarco libre en el exterior que, con la descompresión, la ignición de los motores y la pericia de Ferro salió despedida con absoluto control.

—Iniciamos descenso —dijo Ferro de nuevo.

—Marines, comprueben su equipo —dijo Gorman en voz baja por su intercomunicador, sin girar la cabeza para mirarlos.

Cada uno de los marines por orden fue indicando que todo estaba bien. En la garganta llevaban un parche que hacía de micrófono. Estaba vinculado con un pinganillo que se habían colocado dentro de la oreja y una cámara que llevaban a un lado en el casco.

—Todo en orden, teniente —dijo Apone mirando a Gorman.

—Ferro, tiempo de llegada —dijo Gorman mirando un mapa de curvas de nivel que iba dibujando el monitor que tenía en frente.

—Diecisiete minutos, señor.

—Bishop, qué tenemos.

—Señor, la colonia se compone de tres zonas principales. El

reactor, que parece apagado, la zona de servicios con el espacio puerto, los muelles, una fábrica y varios hangares y laboratorios, y la zona residencial de módulos, que están interconectados por calles subterráneas.

Bishop iba mostrando en los diferentes monitores los mapas de las zonas que indicaba. Prosiguió con más datos.

—No hay señales de ningún tipo. Toda la industria parece detenida. No hay vehículos en movimiento tampoco. Sí tenemos un marcador de posición de una baliza personal de socorro.

—Ok, Ferro, haz una vuelta de reconocimiento para tener visual y después déjanos en el punto más cercano a la baliza.

—Señor, sí, señor.

La nave de desembarco Cheyenne empezó a dar fuertes sacudidas en cuanto entró en contacto con la atmósfera. Ripley y Burke se agarraban fuertemente a los asientos. El resto de marines estaba bastante relajado. Según fueron acercándose a la colonia, el vuelo se hizo más tranquilo, hasta que llegaron a altura de combate y todos los monitores de la tanqueta empezaron a mostrar lo que las cámaras de la Cheyenne recogía.

Lo primero que apareció fue una titánica chimenea que parecía una montaña.

—Eso es el generador principal de terraformación. Con él nuestra compañía hace posible crear atmósferas respirables y cambiar el clima de cualquier planeta con la suficiente gravedad.

Burke lo dijo sonriendo mientras contemplaba los monitores superiores desde su sitio. Pero luego, inclinándose todo lo que se le permitía su arnés de seguridad, se puso serio.

—Eso no debería estar ahí —dijo señalando un monitor—, esa línea. Parece que la chimenea está agrietada.

—Ferro, acérquese a la chimenea. ¿Ve alguna grieta? —ordenó Gorman.

—Señor, me acerco. Sí, parece que hay una grieta enorme. ¿Pueden verlo?

Al acercarse la nave, la chimenea se hizo aún más grande. Lo que parecía una línea vista de lejos se convirtió en una grieta por la que cabía la Cheyenne completa, que paró su vuelo justo en frente. Ferro encendió unos focos en la nave de desembarco y paseó arriba y abajo con un control majestuoso del aparato, que parecía un colibrí delante de una cueva de acero y cemento.

—De acuerdo. De una vuelta más a las instalaciones.

Ferro apagó los focos, se alejó de la grieta y continuó con el reconocimiento. La colonia parecía desierta. Junto a la chimenea había un complejo lleno de tuberías y grandes hangares rodeados por un muro. Vacío. Un poco más allá estaban las casas de los colonos. Era una distribución uniforme de una treintena de habitáculos formando dos círculos alrededor de un edificio más grande. No había ninguna luz. Después de la vuelta de reconocimiento, el teniente Gorman ordenó a Ferro tomar tierra y desembarcar el transporte blindado, pero se cruzaron con una gran cúpula geodésica que no estaba en ningún plano.

—¿Qué demonios es eso? —preguntó Burke con la boca abierta y los ojos apretados.

—Ferro, de una vuelta alrededor de la cúpula

—ordenó Gorman.

La nave volvió a encender los focos, y con el morro un poco más bajo que la cola, dio una vuelta a la cúpula con la cabina siempre mirando a la construcción de acero y enormes cristales triangulares. Estaba completamente cerrada y no se veía puerta alguna. Dentro, un bosque de árboles altísimos, con unas flores cerradas en unos capullos tan grandes como un niño, ocultaba cualquier cosa que se quisiera ver desde la nave.



—Ok, visto. Ferro, desembarcanos en el punto de la señal de socorro.

Desde que empezó la maniobra de aproximación, desplegó la rampa, salió el vehículo y la nave volvió a coger altura, Ferro no tardó más de tres minutos.

—Nos alejamos a posición de reserva —dijo Ferro antes de desaparecer.

—Ok —contestó Gorman—. Bishop, llévanos a la puerta. Apone que sus hombres se preparen para salir.

La tanqueta APC, desde su posición en tierra hasta la puerta de la fábrica en la que habían detectado la señal no tuvo que recorrer más de treinta metros. Bishop pilotaba rápido pero sin brusquedad, moviendo con destreza las palancas de dirección y los pedales. Al llegar junto a una puerta del hangar el sargento Apone se puso a dar órdenes de inmediato.

—Hicks, Hudson, Vásquez y Frosty a la puerta conmigo. El resto a retaguardia. Bishop, torreta arriba.

Como si de una coreografía se tratara, los marines se pusieron en movimiento inmediatamente. El sargento Apone, en pie, golpeó un botón grande y la puerta se abrió con un movimiento rápido, y en cuanto estuvo abierta los marines empezaron a salir a toda velocidad de forma coordinada, empezando por el que estaba más cerca de la puerta y terminando por el que estaba al fondo del vehículo. Mientras, desde la parte de atrás del vehículo una torreta plana con dos cañones se activó, se engranó en unos railes y se movió hasta la parte superior del blindado. En un momento el transporte blindado estaba rodeado por tres incineradores M240, tres rifles de pulso M41A, dos armas inteligentes M56A2 y la escopeta Amat de Hicks. El viento los molestaba con polvo en suspensión, obligándoles a tener los ojos medio cerrados. Era respirable pero incómodo.

—Hudson, abra esta puerta.

Hudson salió corriendo una docena de pasos hasta el control del portón del hangar. No funcionaba. Sin necesidad de otra orden, se agachó para hacerle un corto. Con la punta de su chuchillo extrajo la placa frontal y la circuitería, y cruzando los cables de código la cerradura soltó unos chispazos y el portón empezó a abrirse. Las puertas, de unos veinte metros de largo, se empezaron a replegar en secciones. Los marines empezaron a entrar en cuanto se abrió el primer metro, asegurando la zona. Estaba vacío. Estaba oscuro.

—Hudson, danos luz.

—Estoy en ello, señor —dijo Hudson ya dentro del hangar corriendo hacia un rincón en el que había un cuadro eléctrico

tan grande como él.

Por secciones, empezando por la puerta en la que se encontraban, el techo del hangar empezó a iluminarse paso a paso, revelando una explanada de cemento tan grande como un campo de fútbol. Estaba prácticamente vacío. Había algunas cajas de madera aquí y allá, y una gran puerta al otro lado igual a la que acababan de abrir. Después de iluminarse el techo se iluminaron unas escaleras que había a la izquierda, pegadas a la pared.

—Tenemos control de la puerta —dijo Bishop por el comunicador.

—Entremos y cerremos las puertas —ordenó el teniente Gorman—. Seremos menos vulnerables.

Toda la unidad, transporte incluido, entro despacio en el hangar, y cuando aún estaba pasando el blindado, Hudson empezó a cerrar las puertas. Apone envió sus marines a reconocer todo el hangar, dejando a la soldado Vásquez y al cabo Hicks con sus armas en lo alto de la escalera. El transporte pivotó sobre su posición, accionando las enormes ruedas de un lado en dirección contraria a las del otro, y enfocando la torreta del techo y la torreta del morro a la puerta por la que acababan de entrar. Se abrió la puerta lateral del transporte y bajaron todos sus ocupantes. Apone se dirigió hacia ellos.

—Ok, ¿Cuál es la situación, sargento? —dijo Gorman improvisando un corrillo junto con Bishop, Burke y Ripley.

—Señor, hemos asegurado esta planta. Hay dos puntos de acceso a la planta inferior. Están esas escaleras de ahí —dijo Apone señalando a Hicks y a Vásquez— y acabamos de descubrir otras más a la otra punta del hangar. Además hay unos montacargas en mitad de aquella pared. Hudson está reprogramándolos.

—Ok. ¿Bishop?

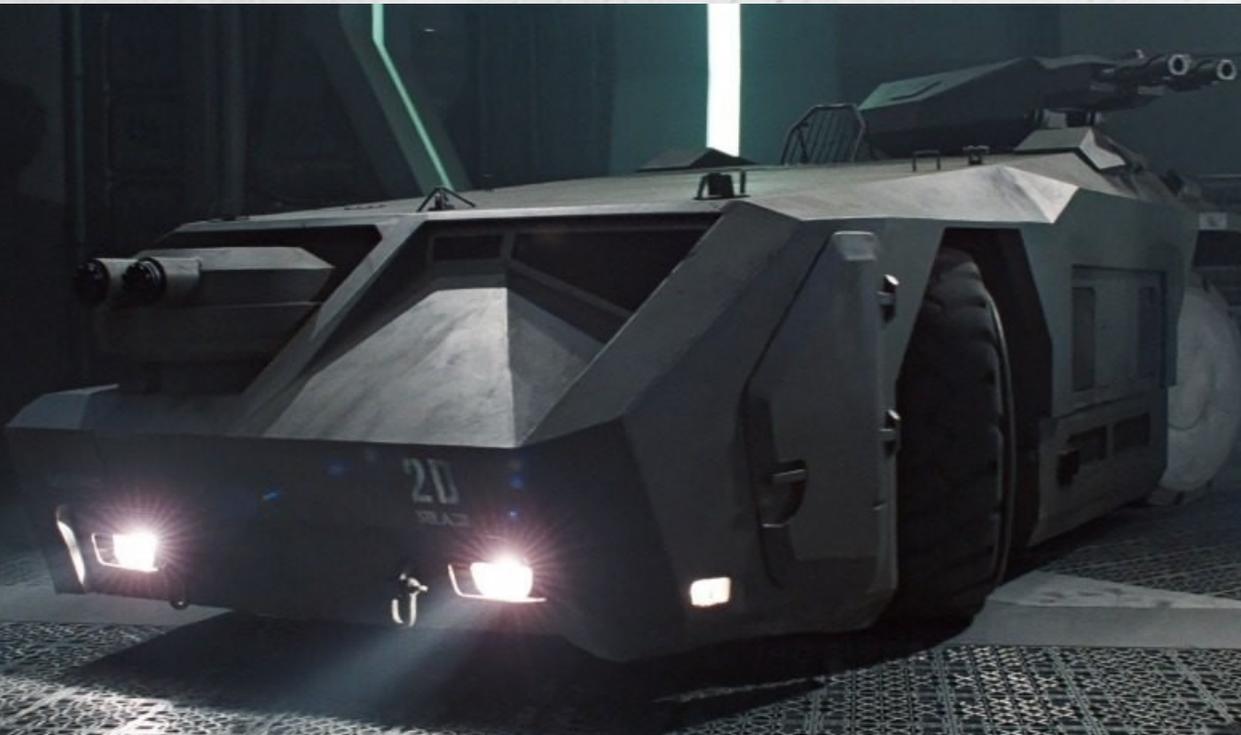
—He accedido a los planos de la colonia. Bajo nuestros pies hay cuatro niveles de corredores y habitaciones. La baliza parece estar entre el segundo y el tercer nivel.

—¿Alguna idea de lo que pasó aquí? ¿Por qué no hay nadie?

—No lo sabemos, señor —continuó Bishop—. Los datos no están en línea. Parece que se cortó toda la red. Hay que ir módulo por módulo conectando la red de datos, laboratorio por laboratorio.

—Ok. Apone, que su equipo se divida en dos unidades y barran las plantas inferiores hasta encontrar a quien sea que tenga el localizador.

—Señor, sí, señor.



RECONOCIMIENTO

Apone empezó a dar órdenes por el comunicador y en un momento ya había un equipo por escalera a punto de bajar al primer nivel. Con Apone estaban el cabo Hicks y su escopeta, Vásquez con el arma inteligente, y Frosty y Wierzbowsky con los incineradores. El otro equipo lo lideraba la cabo Dietrich con el incinerador, acompañada de Drake con el arma inteligente, y Crowe y Hudson con rifles de pulsos. Cuando Apone dio la orden de bajar, Gorman y el resto ya estaban dentro del transporte blindado, encerrados y seguros. Bishop estaba sentado a los mandos del vehículo, pero en lugar de las palancas de dirección ahora manejaba uno de los teclados. En nueve de los monitores se mostraba la cámara personal de cada marine. En otro par de monitores se mostraba el pulso de cada marine así como de la munición de la que disponían. En el último monitor aparecían mapas de los distintos niveles y la posición de cada marine. Un punto rojo indicaba la ubicación aproximada del localizador personal que habían detectado.

—Hudson, Hicks, activen los detectores de movimiento —dijo el teniente Gorman por el comunicador, sentado junto a Bishop.

Al instante, en el último monitor apareció una especie de radares que iluminaban una gran área cada vez que los marines activaban los detectores.

—Sargento, informe.

—Señor, no hay ni un alma. Hace calor. Todo está en orden. ¿Pueden verlo?

Los monitores de las cámaras de los marines mostraban unos pasillos con el suelo de rejilla, bajo el cual se veía por lo menos un metro de fondo. Las paredes sin ventanas, bien iluminadas por las luces empotradas en el falso techo, tenían un color grisáceo, viejo pero cuidado. El pasillo avanzaba unos treinta metros hasta hacer un codo a la derecha. Por el suelo había algún papel tirado, pero todo parecía en orden. El silencio sí era llamativo. No se escuchaba nada. Aunque no hubiera nadie, parecía raro que las propias pisadas de los marines, andando en guardia, resonaran por encima de otra cosa. Cada vez que activaban el detector, un dispositivo a una mano con una pantalla y un cañón que lanzaba la señal de eco, se oía un ping que rebotaba por las paredes.

—Hicks, las puertas —dijo Apone.

Burke y Ripley estaban de pie, detrás de la silla libre junto a Bishop. Tenían delante el monitor con la cámara de Apone. Se veía a Hicks sudando, acercándose con cuidado a unas puertas dobles en la pared derecha del pasillo, y cuando se iba a colocar en frente las puertas se abrieron de golpe. El equipo giró en redondo y apuntó a la habitación con todas sus armas. Hicks se cayó de culo por el susto. Las puertas tenían detectores de presencia en la parte superior, y cada vez que uno se colocaba delante, estas se abrían con un suave siseo. No se movía nada dentro. Parecía un almacén. Apone le hizo una señal a Frosty, que cruzó el umbral con la boca de su incinerador por delante. Cajas y más cajas con el sello de la Weyland-Yutani se apilaban hasta el techo en una habitación bastante grande, pero allí no había nada más.

—Vacío, señor —dijo Frosty saliendo tranquilo con el incinerador.

Dos horas después habían peinado el primer nivel. Los equipos, uno desde las escaleras de cada punta del hangar, se habían cruzado más o menos en el medio, y habían decidido continuar recorriendo cada equipo la zona revisada por el otro. Tras barrer el segundo nivel y volver a cruzarse, llegaron de nuevo a los extremos del nivel. Ningún equipo se cruzó con los montacargas que había en la planta superior del hangar. Se dispusieron entonces, coordinados por el teniente Gorman desde el vehículo blindado, a bajar al tercer nivel. Burke estaba ya sentado junto a Bishop, y Ripley estaba tumbada en el suelo del transporte, con las piernas

flexionadas, los brazos por encima de la cabeza y los ojos cerrados. Los abrió y se incorporó al escuchar al sargento Apone por los altavoces.

—Señor, aquí parece que han tenido fiesta.

—Explíquese —dijo Gorman.

—Señor, estamos en el tercer nivel, pero las escaleras que bajan al cuarto nivel están bloqueadas. Han soldado planchas de metal cerrando el paso.

—¿Se podría salir del cuarto nivel por esas escaleras?

—Ni entrar ni salir.

—Ok. Dietrich, informe.

—Señor, la escalera norte que acceden al cuarto nivel también están bloqueadas. Hay que buscar otra ruta o

—Ok. Peinen el tercer nivel.

—Señor, sí, señor.

Los equipos se pusieron de nuevo en marcha, más atentos a cada esquina y a cada habitación. El tercer nivel estaba tan vacío como los anteriores. Sala a sala inspeccionaron cada rincón, entrando en cada almacén, cada taller, cada sala de reuniones y cada laboratorio, hasta que el equipo de Dietrich localizó una anomalía.

—Señor, hemos encontrado un agujero en el suelo. Parece que han utilizado algún tipo de explosivo plástico de alta temperatura que lo ha derretido todo.

El agujero, de un metro de diámetro, tenía los bordes desiguales, corroídos y derretidos. Había traspasado la rejilla metálica del pasillo y el propio suelo un metro más abajo, y daba acceso al pasillo del cuarto nivel. El agujero continuaba en el suelo de rejilla del pasillo del cuarto nivel, también agujereado.

—Cabo Dietrich, aseguren su posición y espérenos —dijo el teniente Al Apone.

—Recibido —respondió Dietrich mientras se quitaba el casco y se secaba el sudor de la frente con el antebrazo del uniforme.

Dietrich empezó a hacer gnos con las manos a sus soldados. Crowe puso una la en tierra con la espalda una pared del un par de

si tres rodil contra pasillo, a metros del agujero, vigilándolo.

Hudson y Drake continuaron explorando las

habitaciones más próximas y

el pasillo hasta llegar a un largo

corredor. Dietrich se movió entre

Crowe y el resto del equipo, intentando no perder de vista ni

a uno ni a los otros.

El equipo del teniente Apone llegó a la mitad del nivel y continuó hacia la posición de Dietrich. Tardaron bastante más en el tercer nivel. Ya sólo el contacto con las barricadas y el agujero encontrado en mitad de un pasillo acentuaron la concentración que habían perdido en el segundo nivel.

—Señor, detecto movimiento —dijo Hicks con el detector en





la mano mirando atentamente la pantalla verde—. Dos testigos marcados.

—Dietrich, confirme posición —dijo Apone por el comunicador.

—Soy yo. Estas detectando mi culo.

La voz de Drake sonó seca.

—Identifíquese, soldado —ordenó varias horas.

Gorman cansado después de

—Señor, soy el soldado Mark Drake.

—Drake, permanezcan en su posición. Nos dirigimos a su posición —dijo Apone maldiciendo con gestos el impertinente comentario de Drake en la línea general.

—Entendido. Estaremos quietos.

El equipo del sargento Apone continuó asegurando la zona hasta llegar a la posición de sus compañeros. Estaban en un rincón del pasillo con un arma apuntando a cada corredor. Vásquez fue la primera en abrazar a Drake, ambos con el arma inteligente de metro y medio montada sobre un arnés que repartía el peso y el retroceso del arma por toda la espalda. Después se reunieron el resto. Juntos fueron hasta el agujero.

Con las cámaras del sargento Al Apone y las de los cabos Hicks y Dietrich en pantalla mirando al agujero, Ripley se removió dentro del transporte blindado de un lado a otro. Tocó con el dedo la pantalla en la que se veía la cámara de Apone, por encima del hombro de Bishop.

—Esto no es una antena estropeada. Lo que están viendo es la asquerosa sangre de esos bichos, que todo lo que toca lo derrite.

—Xenomorfos —dijo Burke.

—¡Como se llamen! —replicó Ripley inclinándose para mirar a Burke a la cara.

Burke agachó la cabeza. Se hizo el silencio. Después Ripley siguió hablando dirigiéndose a Gorman sin dejar de mirar a Burke.

—Teniente, haría bien en plantar una bomba nuclear aquí mismo y pensar en marcharnos.

El teniente Gorman, sin hacer caso a Ripley, continuó con la misión.

—Sargento Apone, desciendan por el agujero y encuentren el objetivo.

Ripley golpeó la pantalla y se apartó de los dos hombres y del sintético.

—Señor, nos desplegamos —respondió Apone—. Hudson, abajo. Crowe, Wierzbowsky, descolgarlo.

Hudson se tumbó en el suelo con los brazos y la cabeza dentro del agujero. Crowe y Wierzbowsky se colocaron las armas a la espalda, cada uno cogió uno de los pies de Hudson y, cabeza abajo, empezaron a bajarlo por el agujero. Hudson, con el rifle de pulsos en una mano y el detector en la otra, apuntó a todas partes en cuanto su cabeza y sus hombros cruzaron el techo del cuarto nivel. En ese punto Crowe y Wierzbowsky estaban en cuclillas junto al agujero, con un pie de Hudson cada uno. La pantalla que mostraba el mapa del cuarto nivel del vehículo blindado se llenó de señales del detector de movimiento, pero no se mostró ningún punto.

—Subidlo —ordenó Apone—.

Los muchachos tensaron la espalda y con la ayuda del sargento subieron de nuevo a Hudson, que una vez junto a sus compañeros cambió de posición. Con los pies por delante, se descolgó hasta el cuarto nivel y una vez abajo, ayudó a bajar al resto del grupo.

sargento Apone pisó el cuarto nivel el calor lo golpeó de lleno. Miró a su despacio, con los pies quietos. Se llevó la mano al comunicador y se puso en puesto de mando.

estamos en el cuarto nivel. Parece que lo que fuera que echó a los colonos entró por ¿Reciben imagen?

—contestó Gorman.

—dijo Apone, y el grupo entero encendió la luz de la cámara de su casco y la linterna arma.

no funcionaban las luminarias. Había cuadros enteros descolgados, bailando altura de la cabeza. La luz era verde, y provenía de las lámparas de emergencia paredes. Estaban diseñada para iluminar sin gastar energía, y tenían poca potencia. En sangre oscura, marcas de golpes y de proyectiles. En algunos puntos chorreaban agua rejilla del pasillo. En el suelo había cristales, alguna silla de oficina y papeles. retrocedo hasta la escalera norte. Después volved para alcanzarnos.

la cabo Dietrich haciendo señas a sus compañeros para iniciar la marcha.

Hicks, en punta. Quiero ver ese escáner buscando cosas en todo momento.

mientras se adelantaba unos metros y apuntaba a todas partes con el detector de

Cuando el alrededor, contacto con el

—Teniente,

este agujero.

—La recibimos

—Soldados, luces

del cañón de su

En el cuarto nivel

suspendidos a la

ancladas en las

las paredes había

que se colaba por la

—Dietrich, tú y tu equipo

—A la orden señor —dijo

—Nosotros hacia la señal.

—Sí señor —dijo Hicks

movimiento.

AVENTURA: BUSCANDO AL VIP



-Trama. El equipo del sargento Al Apone, con el cabo Hicks, la especialista Vásquez, y los soldados Frosty y Wierzbowski, han llegado al último nivel. Deben encontrar al VIP y volver.



-Jugadores. De 2 a 6 jugadores. Un jugador deberá jugar con el bando Alien, que se compone de 4 xenomorfos adultos. El resto se repartirán los 5 marines que se utilizarán en esta partida.



-Escenario. Se jugará en un escenario de tres secciones, con pasillos y habitaciones, al estilo de los mapas del juego de mesa de los 80 "Cruzada Estelar". De hecho, se recomiendan 3 de esos mismos tableros, colocados uno detrás de otro para formar un largo pasillo por el que ir y venir.



-Despliegue. Los marines desplegarán todos juntos en una habitación, en una esquina del mapa. El jugador alien colocará sus xenomorfos en secreto en cualquier punto del mapa.



-Objetivos. El objetivo del bando humano es rescatar al VIP (Newt) de las garras de los alien. El objetivo de los xenomorfos es acabar con los malditos humanos.



-Tiempo. Hasta que los marines vuelvan con el VIP a la misma habitación de la que partieron, o hasta que no quede ningún marine vivo, o hasta que no quede ningún xenomorfo vivo.



-Restricciones. Los xenomorfos necesitan al VIP para fecundarlo con un nuevo hermano alien, por lo que nunca lo atacarán.



-Ejemplo de personajes.

Bando marines

Teniente Gorman	154
Cabo Hicks	100
Soldado Vásquez	140
Soldado Frosty	111
Soldado Wierzbowski	110
Total	615 puntos

Bando alien

Xenomorfo	133
x4	
Total	532 puntos



-Eventos especiales. A continuación se describen los diferentes eventos especiales que se dan en esta aventura:

Puertas automáticas.- Las puertas de todo el complejo se abrirán en cuanto una miniatura, ya sea marine o xenomorfo, se coloque delante. En mapas de casillas esto es en las casillas inmediatamente delante de la puerta, en mapas sin casillas esto es en contacto con la puerta o a 1 K delante de la puerta, no en un lateral.

Alturas de movimiento.- En el escenario hay 3 alturas de movimiento: el suelo, falso techo y falso suelo.

-El suelo no requiere más explicación.

-El falso techo está en las habitaciones, por él sólo pueden mover los xenomorfos, e ignoran las paredes que dividen las habitaciones entre sí.

-El falso suelo está en los pasillos de rejilla, y es transitable.

Los xenomorfos podrán entrar y salir del falso suelo y el falso techo con acciones sencillas de un coste de 3 puntos de *Energía*.

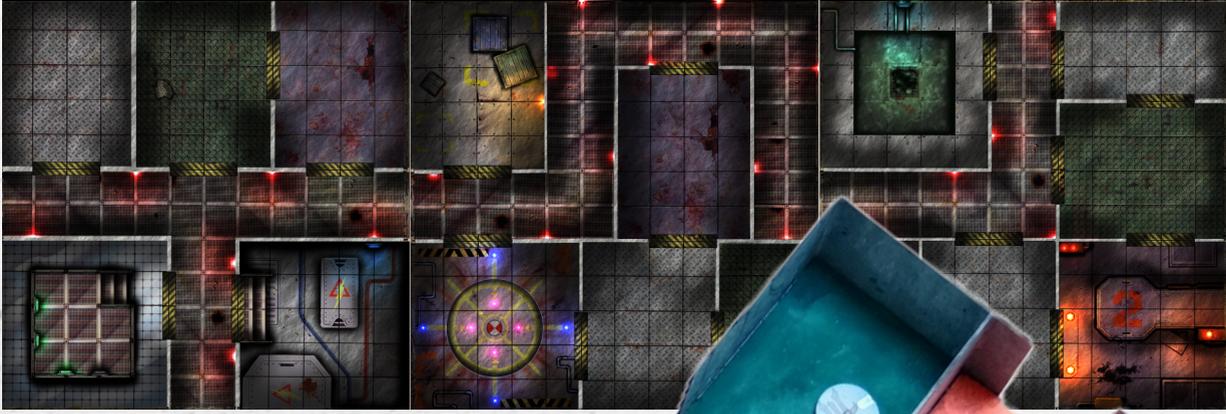
Los marines no podrán moverse por el falso techo, pero sí disparar o mirar por él levantando uno de los paneles. Para llegar, tienen que subirse uno encima de otro, con una acción sencilla de 1 punto de *Energía*. Realizar cualquier acción en esa posición, como disparar, se considera difícil, CH ATR -2.

Los marines podrán acceder y mover por el falso suelo si lo cortan con los cortadores de plasma.

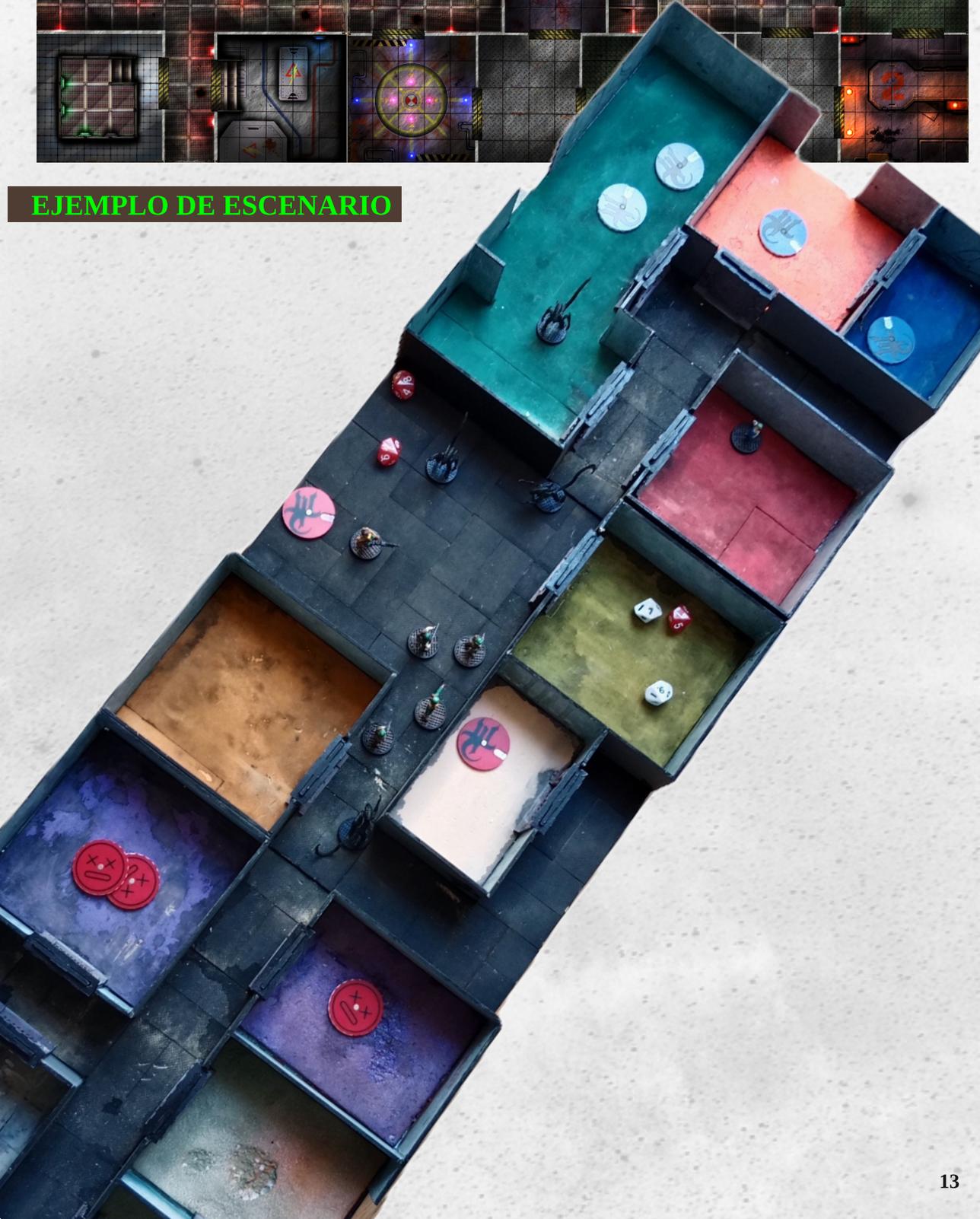
Cortadores de plasma.- Dos marines se equiparán con cortadores de plasma, que pueden cortar o sellar cualquier cosa, como suelo de pasillo o puertas. Costará tanta *Energía* como *Defensa* tenga el objeto a cortar o sellar (puertas 8, suelo de pasillo 10). Si dos marines colaboran en la misma acción, se repartirá la *Energía* que se requiere entre los personajes actuando.

Detectores de movimiento.- Uno de los marines está equipado con un detector de movimiento. Cuesta 1 punto de *Energía* utilizarlo y requiere lanzar 1D10. Tiene un área de 10 K de radio desde la posición del usuario, y detecta a cualquier miniatura dentro del rango. Estas miniaturas detectadas se marcarán con un marcador de posición, pero no revelará la miniatura detectada. Podría ser un xenomorfo o el VIP al que se busca. Cualquier miniatura detectada seguirá detectada hasta que se salga del rango de 10 K del detector. Si en la tirada del D10 se obtiene una pifia, aparecerá un nuevo xenomorfo en la posición que quiera el jugador alien, a 10 K de la miniatura con el detector, en la altura que quiera.

IDEA DE ESCENARIO



EJEMPLO DE ESCENARIO



 Sargento Al Apone 

154



Ira, líder, órdenes.



 Cabo Dwayne Hicks 

100



 Marine Jenette Vasquez 

140



 Marine Trevor Wierzbowsky 

110



 Marine Rico "Frosty" Frost 

111



 Xenomorfo soldado 

133



Araña, pez, rápido, sangre de ácido, silencioso.



SARGENTO AL APONE

PUNTOS: 154



RAZA

Humana oficial
Bonus



5 5 4 5



38
15



Líder
Ira, órdenes



ARMAS

Rifle de pulsos M41A
Pistola M4A3



4 4 20 7



53
24



Fuego a ráfagas, fuego automático
Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



10 5 4 3



16



Ajustable, comunicador



OBJETOS

Prismáticos



2 0 1



8



Visor N3

Ajustable. Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Fuego a ráfagas. Si realiza 3 ataques a distancia consecutivos contra un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El 4º ataque costará ENE.

Fuego automático. CH IMP -1 y ENE -1 cada ataque a distancia consecutivo (ENE mín. 1).

Ira. Si es herido en CaC pero no muere, su siguiente actuación CH IMP y DAÑ +1.

Líder. Comparte su nivel de VOL a 5K.

Órdenes. 1 vez por turno, puede dar hasta 3 ENE a un aliado a tantos K como VOL. Ese aliado actuará. Cuando termine, seguirá el Pj con "órdenes".

Visor N. Ve con claridad, de día, a 5 K/N. Anula los modificadores negativos al atacar a larga distancia.

CABO DWAYNE HICKS

PUNTOS: 100



RAZA

Humana soldado



5 5 4 4



30



ARMAS

Escopeta Amat 37A2
Pistola M4A3
Cuchillo



5 4 10 5



16
24
14



Cargadores (8), munición de parada
Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



10 5 4 3



16



Ajustable, comunicador

Ajustable. Sin penalización por CON distinta que TAL en 1 punto.

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Cargadores (). Esta arma usa cargadores, con un cargador montado. (X) = munición. Si no hay X, X=10-DAÑ. Hay que recargar.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Munición de parada. El objetivo se desplaza tantos K como DAÑ +2 - CON.

MARINE JANETTE VÁSQUEZ

PUNTOS: 140



RAZA

Humana soldado

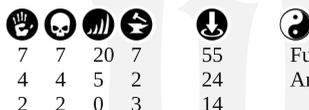


ARMAS

Arma inteligente M56A2

Pistola M4A3

Cuchillo



Fuego automático, vulnerable
Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



Ajustable, comunicador



OBJETOS

Hierba de la buena



Droga, elixir N1

Ajustable. Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Droga. 30% de crear una adicción. El adicto deberá utilizar el objeto cada turno o sufrir: 1 estrés, CH PSI, CH ATR -1 el resto de la actuación y 10% de hacerse "yonki".

Elixir N. Sana 1 herida /N y elimina efectos como veneno. Después se elimina del juego.

Fuego automático. CH IMP -1 y ENE -1 cada ataque a distancia consecutivo (ENE mín. 1).

Vulnerable. Este equipo sufre +1 estrés con la acción "corromper / hackear".

MARINE TREVOR WIERZBOWSKY

PUNTOS: 110



RAZA

Humana soldado



ARMAS

Unidad de incineración M240

Pistola M4A3

Cuchillo



Área (G4/2). Munición incendiaria
Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



Ajustable, comunicador

Ajustable. Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Munición incendiaria. Incendia si impacta. Estos, al principio de actuación, impacto automático de DAÑ 1. Puede apagar fuego (CH PSI y ENE 3).

MARINE RICCO "FROSTY" FROST

PUNTOS: 111



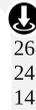
RAZA

Humana soldado



ARMAS

Unidad de incineración M240
Pistola M4A3
Cuchillo



Área (G4/2). Munición incendiaria
Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



Ajustable, comunicador



OBJETOS

Cocaína



Droga, drogas de combate, neuropsico

Ajustable. Sin penalización para CON distinta que TAL en 1 punto.

Arma corta. ALC = 0 en CaC en armas con hasta ALC 5.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.

Droga. 30% de crear una adicción. El adicto deberá utilizar el objeto cada turno o sufrir: 1 estrés, CH PSI, CH ATR -1 el resto de la actuación y 10% de hacerse "yonki".

Drogas de combate. [Droga] +5 ENE. ENE 0 en la siguiente actuación, sin poder reaccionar. 2 drogas de combate el mismo turno = 5 heridas al final de la actuación.

Munición incendiaria. Incendia si impacta. Estos, al principio de actuación, impacto automático de DAÑ 1. Puede apagar fuego (CH PSI y ENE 3).

Neuropsico. CH PSI cuando se use este equipo.

XENOMORFO SOLDADO

PUNTOS: 133



RAZA

Xenomorfo soldado



Araña, pez, rápido, sangre de ácido, silencioso



ARMAS

Cola alien



Munición perforante



PROTECCIONES

Exoesqueleto joven



Ajustable

Ajustable. Sin penalización por CON distinta que TAL en 1 punto.

Araña. Puede mover por paredes y techos como si fuera terreno fácil.

Munición perforante. El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Pez. Respira bajo el agua. Nadar es como mover.

Rápido. Correr o esprintar +1 K.

Sangre de ácido. Si le hieren, todos en CaC sufren una herida, sin CH DEF, y una Protección, -1 CAL.

Silencioso. Mover sin hacer ruido cuesta tanta ENE como mover.

ROCK AND ROLL

El calor y la humedad del cuarto nivel perlaba la piel de los marines con gotas de sudor. Vásquez bailaba el arma inteligente de un lado al otro según avanzaba. El arnés no hacía ningún ruido. Sólo se oían goteos de algunas cañerías rotas que hacían eco, las pisadas discretas de los marines intentando no hacer ruido, y el ligero ping del detector de movimiento que Hicks movía hacia todas partes. Unos pasos más atrás el sargento Al Apone mandaba revisar una u otra puerta a Frosty y a Wierzbowsky, que siempre juntos y con el lanzallamas por delante, se internaban y examinaban cada rincón. Los detectores de presencia de las puertas seguían funcionando. Los marines estaban coordinados. Para entrar, primero uno rodeaba la puerta, y el otro, desde el frente, entraba en el área del detector de la puerta para que se abriera. De este modo había dos armas alerta para acabar con lo que fuera que hubiera dentro.

Una de esas habitaciones resultó ser un cuarto de mantenimiento inundado. La puerta daba a unas escaleras de aluminio que bajaban y se sumergían al segundo peldaño. Las paredes estaban llenas de cuadros de energía con un rayo en un triángulo amarillo pintados en las tapas transparentes. Wierzbowsky se apoyó en el marco de la puerta, cubriendo a su compañero Frosty, que empezó a bajar los escalones y meterse en el agua. Cuando llegó al suelo de la habitación el agua le subía hasta la rodilla. La habitación, de unos doce pasos de larga, tenía cuatro columnas alineadas tan anchas como un par de hombres. La tercera tenía un agujero de medio metro en un lateral. Frosty se acercó despacio, apoyó el cañón del lanzallamas en el borde del agujero y miró dentro. Sólo vio oscuridad y un montón de cables que se perdían tanto hacia arriba como hacia abajo. Al retirar el arma, una especie de baba se estiraba entre el arma y el borde del agujero. Frosty la tanteó con la mano que no empuñaba el lanzallamas, retirándola del cañón y jugando con ella en los dedos.

—Mira

Wierzbowsky, es asqueroso —dijo dando un paso hacia atrás y girándose hacia su compañero.

—Déjate de mierdas y sal. Esto no me gusta.

Wierzbowsky salió y la puerta se cerró automáticamente. Frosty se encaminó a la salida

mientras jugaba en su mano libre con la baba, dejando una estela detrás en el agua. La estela la empezó a seguir otra cosa que dejaba su propia estela, sumergida a un par de metros. Cuando Frosty empezó a subir la escalera la puerta se abrió y la cosa que dejaba su propia estela se alejó, cogió velocidad y saltó desde el agua hacia el marine Rico Frosty. Un cuerpo pardo del tamaño de un plato con cuatro largas patas articuladas a cada lado, y una cola de medio metro voló hasta chocarse con la puerta que se cerraba en ese momento. Al caer al suelo, volvió al agua.

—Señor, detecto movimiento.

—Enseñámelo muchacho.

Apone se acercó, cogió la mano de Hicks que empuñaba el detector de movimiento, y lo levantó para ver bien la pantalla. Mostraba un punto quieto, parpadeante, en una habitación un poco más adelante. El corredor en el que se encontraban hacía una U a la izquierda rodeando una habitación. Giraron la esquina. Delante de ellos, un poco más allá, el pasillo volvía a girar a la izquierda, pero antes se abría una puerta a cada lado, y el punto del detector estaba tras la pared de enfrente. Apone mandó a Vásquez posicionarse en el centro del pasillo, con el metro y medio de arma inteligente por delante. Tras ella avanzaron Hicks, atento en todo momento al detector, y Apone con el rifle de pulsos preparado. Frosty y Wierzbowsky con los dos lanzallamas se dirigieron a la primera puerta. Frosty avanzó un paso y las puertas se abrieron al detectarlo. Era un salón con una serie de mesas alineadas formando un gran cuadrado. Parecía una sala de juntas con una treintena de puestos. Muchas de las sillas estaban tiradas, repartidas por todas partes. El suelo estaba lleno de papeles y de equipo informático. Las paredes aún mantenían las librerías en pie. Apone, Hicks y Vásquez esperaron a que sus compañeros revisaran la sala. Al salir, Apone los mandó a la puerta del otro lado del corredor. Era una habitación más pequeña, de computación. Grandes torres de ordenadores se apretujaban con mil cables cruzándose entre sí. Todas las luces de las máquinas estaban apagadas. Frosty no entró demasiado en la habitación, sólo lo justo para ojear entre las torres que llegaban hasta el techo. Salió y todo el grupo continuó.

—Señor, el objetivo detectado está detrás de esta pared —dijo Hicks desde el pasillo antes de girar el último recodo.

—Cuando avanzaron, el nuevo tramo de pasillo era corto, y giraba a la derecha, tan mal iluminado con las luces de emergencia verde como el resto de la planta. Según el plano, la habitación tenía ahí su puerta. Volvieron a avanzar, recorriendo el tramo y encarando el codo a la derecha. Era un pasillo más largo. A la derecha estaba la puerta que daba a la habitación con el movimiento detectado. Más adelante había varias puertas y ventanas que daban a otras tantas salas. El equipo al completo se posicionó para asaltar la puerta, con los lanzallamas a los lados y Vásquez al frente. Hicks y Apone detrás. A la orden del sargento, Vásquez dio un paso adelante y las puertas se abrieron.

Una gran sala de cultivos hidropónicos se mostraba ante ellos. Filas y filas de mesas con cultivos ahogados en líquidos espesos se adentraban por el centro de la habitación, generando un pasillo a cada lado que rodeaba las mesas, iluminadas desde el techo por unas luces azules. No había más luz, y las sombras que se creaban se movían extrañas cuando las linternas de los cascos y de las armas de los marines cruzaban la penumbra. El ambiente era muy húmedo, y el suelo estaba lleno de charcos. Alguno de los cultivos se había desbordado.

—Hicks, dame la posición —dijo Vásquez al entrar y pisar los primeros charcos.

Hicks se apresuró a ponerse a su lado. Le mostró la pantalla del detector y señaló con el dedo.

—Allí, a diecisiete metros, en la pared.



Los lanzallamas se movieron y cubrieron los rincones. Vásquez empezó a rodear la primera fila de plantas y se pegó a la pared. El objetivo debería estar delante suya, a cuatro o cinco pasos, pero no era capa de localizar ningún objetivo. En ese momento, muy despacio, una manguera oscura, ancha y corrugada que conectaba el techo con la pared, arriba, se empezó a mover como si fuera una serpiente. Salía del techo y se introducía en la pared, hasta que esa especie de tubo terminó de salir, rematado en una punta afilada más grande que un cuchillo de carnicero. Quedó ahí, suspendida en el aire, recortándose en la luz azul de los cultivos hidropónicos y las linternas amarillas de los marines. “¡Cuidado!, eso es un alien —crepitaba la voz de Ripley por el comunicador.” A los pocos segundos, un elemento que parecía pertenecer a la pared, negro brillante, se empezó a mover. Era una especie de cabeza apepinada, de medio metro de longitud que, seguida de un brazo muy largo y desgarrado, con unos dedos nudosos rematados por garras, fue descolgando un cuerpo interminable, oscuro, tan alto casi como el techo, delgado y fibroso como un martillo neumático. Tenía un exoesqueleto que refulgía como el látex, naciendo desde un costillar en el pecho y cubriendo casi todo el cuerpo, dejando espacio para que los músculos se hincharan a través de unas mucosidades que mantenían el armazón unido. “Es un ejemplar hermoso. Lo necesitamos vivo —dijo Burke por el comunicador.” Terminó de bajar de allí donde estuviera escondido, bípedo, larguirucho, una versión estirada de un humano famélico, con un exoesqueleto atlético, con dos pares de tubos que le sobresalían por la espalda, encima de una larguísima cola vertebrada rematada por un pincho sombrío y afilado.

Vásquez agarró con fuerza los sistemas del arma inteligente preparándose para disparar, y dio un par de pasos hacia atrás. El ser giró su cilíndrica cabeza para mirarla sin ojos. En su rostro lo único que había eran dientes, largas y afiladas agujas plateadas llenas de babas que gotearon al abrir poco a poco la boca, siseando. “Intenten capturarlo vivo —recordó Burke en los oídos del grupo.” Y como si el mensaje de Burke fuera un interruptor, el alien se agachó, chilló y se lanzó al ataque. Vásquez, atenta y firme se dijo a sí misma “y una mierda” y apretó el gatillo de su arma inteligente. Una serie

ininterrumpida de fognazos escupió en pocos segundos decenas de proyectiles que atravesaron al bicho de abajo a arriba, parándolo en el sitio, levantándolo por el aire y lanzándolo hacia atrás un par de metros. El ácido que tenía por sangre salpicó por todas partes, derritiendo paredes, plantas hidropónicas y suelos con un sonido sibilante.

—¿Pero qué demonios ha hecho? Había que haberlo capturado —dijo Burke por el comunicador con un sonido de estática de fondo.

—Lo siento señor —dijo Vásquez sonriendo con la mano izquierda en la oreja y la derecha sujetando el arma inteligente, apuntando al suelo, relajada, humeando por la boca— pero no se preocupe. En cuanto aseguremos la planta podrá usted bajar a inspeccionar los restos.

Los compañeros de Vásquez reían con los micrófonos silenciados, incluido el sargento Al Apone. Hicks bajó la vista al detector de movimiento, que empezó a pitar como un loco. Se le fueron abriendo los ojos cada vez más según hacía un barrido y escaneaba las habitaciones.

—Señor, múltiples contactos —dijo con movimientos repentinos, enfocando el detector a cada lado.

—¿Cuántos?

—No lo sé señor, creo que diez. No, quince. No, veinte.

—Déjame ver —dijo Apone quitándole el detector de las manos y moviéndolo en derredor—. Mierda. ¡Retrocedemos! Todo el grupo se movió coordinado saliendo de la sala de cultivos.

—Apone, informe de la situación —dijo Gorman por el comunicador.

—Señor, detectamos una gran cantidad de hostiles. Vamos a reagruparnos para poder hacerles frente.

—Aquí vemos lo que detectan, pero no estamos seguros de que sean alienígenas. Podrían ser colonos.

El equipo de Apone se miró entre sí, sin comprender cómo uno de los suyos no se daba cuenta de la situación en la que se encontraban. Se escuchaba a Ripley de fondo gritando “¡Salgan de ahí!” Apone, con aplomo, controló su lengua como buen veterano acostumbrado a hablar con sus superiores.

—Señor, entendido. Aseguraremos los blancos antes de abrir fuego —dijo Apone devolviendo el detector a Hicks y haciendo señas a sus soldados para que retrocedieran.

Fuera de la sala, al fondo del pasillo aún sin explorar, varios alienígenas salieron de las habitaciones y empezaron a correr a cuatro

patas hacia los marines, con las largas colas agitando el arpón que las remataba. La imagen era fantasmagórica con la luz



verde de emergencia. “Vásquez, rock and roll —dijo Apone al mismo tiempo que apuntaba con su rifle de pulsos y disparaba ráfagas cortas.” Vásquez se adelantó un paso, abrió las piernas con la contraria al arma más adelantada, acomodó su cuerpo al peso del arma inteligente, y seleccionó en el cristal de su retícula sobre el ojo derecho todos los blancos que vio. El arma empezó a disparar ráfagas controladas de proyectiles. Iba disparando lo justo por cada blanco seleccionado hasta que caía, y automáticamente cambiaba de blanco y volvía a abrir fuego.

Tras algo más de un minuto de carnicería los bichos desaparecieron. Se metieron por pasillos laterales o por otras habitaciones.

—Hicks, informe de contactos —gritó Apone en cuanto el ruido se calmó.

—Señor, siguen ahí, pero no los vemos. Están ahí, a unos cien metros y acercándose.

—Nos retiramos, vamos, vamos, vamos.

Frosty y Wierzbowsky se movieron los primeros desandando el pasillo giro tras giro. Con paso acelerado pero sin perder la vista sobre las esquinas y los recovecos, la unidad fue retrocediendo.

—Hicks, informe.

—Señor, siguen acercándose. Cada vez están más cerca, pero van por las habitaciones, han abandonado el pasillo.

—Vamos, moveros.

Según retrocedían las puertas automáticas de las habitaciones se iban abriendo. Al soldado que le tocaba una puerta miraba dentro de forma rápida y se seguía moviendo, sin perder tiempo ni prestar atención. Cuando el marine Rico Frosty Frost llegó a la sala de mantenimiento inundada la puerta se abrió, pero en lugar de no pasar nada como era lo habitual, una especie de enorme cangrejo araña se le lanzó a la cara. Frosty gritó y con una velocidad tomada de la práctica, disparó su incinerador a una mano. El chorro químico inflamado brotó de la boca con toda su potencia, llenando la sala de fuego pero sin acertar al objetivo. El bicho le atrapó la cara con sus ocho patas y le enroscó su cola anillada de medio metro alrededor del cuello. Frosty, que caía hacia atrás con el dedo aún en el gatillo, había logrado poner la mano y el antebrazo libre entre el bicho y su cara, al mismo tiempo que el fuego incendiaba el techo y las paredes del pasillo. Todo el grupo se agachó cuando las llamas se expandieron por el techo como si fuera sirope sobre tortitas. Cuando la espalda de Frosty llegó al suelo, soltó el lanzallamas para quitarse de encima al bicho que quería atraparle la cara. Le apretaba el cuello y el antebrazo, intentando meterle una protuberancia en la boca. Wierzbowsky se acercó corriendo a su camarada con el cuchillo de combate en la mano y el lanzallamas a la espalda. Agarró la cola del bicho y haciendo más fuerza de la que creía necesaria la cortó. El bicho saltó de dolor y huyó, pero un chorro de ácido saltó de la herida y le quemó la mano que aún agarraba la cola. Wierzbowsky, de rodillas, gritó alzando la mano a la altura de su cara para ver profundas heridas que la atravesaban de lado a lado. Debajo de él Frosty se revolvió agarrándose una garganta que se deshacía bajo sus dedos, mientras su corazón empujaba la sangre que salía a borbotones por la boca y el agujero que se le iba abriendo entre la cabeza y el cuerpo. A los pocos segundos, con Wierzbowsky aún atónito con su mano, Frosty dejó de moverse.

—¡Señor, nos están rodeando! —gritaba Hicks con la escopeta en una mano y el detector en la otra.

El sargento Al Apone se giró, viendo un largo pasillo detrás de camino al agujero por el que habían entrado. Evaluó la situación y reaccionó.

—Hicks, carga con Frosty. Wierzbowsky, en pie. Vásquez, nos largamos. Vamos, vamos, vamos.

Todo el grupo empezó a correr por el pasillo, sin revisar habitaciones ni preocuparse de otra cosa que no fueran sus

propios compañeros. Hicks corría con la escopeta sujeta al pecho y el cuerpo de Frosty atravesado sobre sus hombros. Apone tiraba de Wierzbowsky que poco a poco iba reaccionando. Vásquez era la primera del grupo, adelantándose una docena de metros a sus compañeros hasta que, a mitad de pasillo, el falso techo se desplomó dejando un alien en el suelo. Vásquez apretó los dientes, aseguró la posición, y sin utilizar el sistema de selección de objetivos abrió fuego sobre el bicho, que como una marioneta mecida por el viento no paró de agitarse hasta caer desplomado soltando ácido corrosivo por un centenar de agujeros.

Hicks, con el cuerpo de Frosty a hombros, miraba el detector de movimiento.

—¡Los tenemos encima!

Vásquez pivotó sobre su posición con tres pequeños pasos, afianzó el peso del arma, comprobó la munición y activó el sistema de selección de objetivos automático a fuego letal. “Rock and roll”. Justo detrás de sus compañeros, con el fuego de fondo, empezaron a llover aliens del falso techo, provocando un escándalo de destrozos, siseos y chillidos animales. El sistema inteligente empezó a seleccionar objetivos, y mientras los marines corrían hasta Vásquez y se tiraban al suelo detrás de ella, apretó el gatillo. Cientos de proyectiles salieron a altísima velocidad para encontrarse con las cabezas alienígenas, que explotaban como una noche de fuegos artificiales. Con el estruendo de cada ráfaga la cara de Vásquez se iluminaba por el fogonazo, brillando por el sudor. El grupo de asalto se recompuso y empezó a apoyar a Vásquez en la masacre alienígena. Cada vez se acercaban más, y hasta el lanzallamas de Wierzbowsky empezó a calcinar aliens.

Estaban tan concentrados en la matanza y se escuchaba tan poco por el fragor de armas y bichos que no vieron abrirse una de las puertas que tenían detrás. Un alien salió silencioso. Se acercó por la pared y se irguió todo lo alto que era, preparando la cola para atravesar a Wierzbowsky. Este giró la cabeza. El enorme alien de cuerpo azabache, brillando con el resplandor del fuego que inundaba el pasillo, abrió su boca babeante para mostrar un segundo par de dientes dentro de los primeros. Y mientras Wierzbowsky gritaba y la cola del alien se movía para señalar con la afilada punta a su presa, la cabeza negra y sin ojos de dientes afilados estallaba como una sandía.

—Sargento, los cubrimos —dijo la voz de la cabo Dietrich por el comunicador.

—¡Retirada! —gritó Apone a sus soldados mientras levantaba a Wierzbowsky una vez más, que se agitaba en el suelo quitándose la armadura mientras el ácido del alien surcaba su cuerpo con nuevas heridas.

Hicks volvió a cargar el cuerpo de Frosty y toda la unidad corrió hacia la posición del equipo de Dietrich. Drake, con el arma inteligente, ya tenía a los objetivos marcados, y empezaba a disparar pequeñas ráfagas cubriendo a sus compañeros. Hudson y Crowe lo acompañaban con los rifles de pulso. Dietrich, con el lanzallamas en la mano derecha, cargaba con una niña a la izquierda, rubia, con un peto vaquero, sucia. Apone se sorprendió al ver a Dietrich con una niña, pero más se sorprendió al ver que la pequeña apoyaba la cabeza en el hombro de la cabo mirando tranquila a los aliens, sin parpadear.

—Señor, tenemos una salida, síganlos —dijo al sargento Apone en cuanto llegó a su posición. —¡Nos movemos!

El grupo empezó a moverse hasta un recodo del pasillo mientras disparaba.

—Señor, parece que desisten —dijo Hicks mirando el detector de movimiento.

—Mantened el fuego. Descargas cortas y controladas hasta que se vayan. Asegurar los objetivos —ordenó Apone.

La cabo Dietrich los guio por una habitación que los condujo a una pequeña sala con un montacargas y una puerta lateral más grande. El montacargas estaba preparado. Entraron y

cerraron la doble puerta enrejada. El grupo entero jadeaba, sudando, sin hablar, con las armas aun apuntando fuera del montacargas. Cuando empezó a ascender se permitieron descansar.

—Crowe, examine a Wierzbowsky. Hudson, ayúdele. Hicks, el escáner, no deje de mirarlo —decía Apone mientras se giraba a cada uno de los que nombraba.

Wierzbowsky dejó caer su incinerador y se sentó en el suelo del montacargas, con la espalda apoyada a una pared. Se había quitado la coraza y aun así tenía el cuerpo lleno de quemaduras. En el medio estaba tirado el cuerpo de Frosty, con la cabeza sujeta al cuerpo por menos de la mitad del cuello. Vásquez se giró para juntar frente con frente con Drake, sin dejar de respirar agitadamente, y juntos lanzaron un “¡Aú!” símbolo de la prueba superada con honor.

—Y esta pequeña ¿cómo se llama? —preguntó Apone mirando a la niña rubia que cargaba Dietrich.

—Señor, no habla. Pero es ella la que nos ha conducido a este montacargas.

Apone miró a la cría en silencio. Después miró al equipo, descansando con las armas aún calientes apoyados sobre las paredes grises con manchas del montacargas. Las plantas iban pasando, marcadas con un gran número en rojo en los bordes de los pisos, hasta que llegaron al nivel superior. El equipo se organizó para transportar entre cuatro el cuerpo de Frosty. De ellos, Hudson sujetaba la cabeza del muerto para que no fuera colgando como un péndulo. Era lo menos que podía hacer por su camarada. Dignidad. Se dirigieron al transporte blindado, de donde ya salía el grupo de mando a esperarlos.

—Señor, ¿qué vamos a hacer con el agujero del tercer nivel? —preguntaba Hicks, que caminaba en cabeza junto a su sargento.

—Por mí olvidarlo, poner una nuclear en el montacargas, y mandarlo al cuarto nivel para convertir todo esto en un enorme cráter.



ARQUETIPOS

RAZAS

						
Androide curioso	4	4	6	4	58	Silencioso, Maestría (mecanismos), Otra oportunidad, Sentido arácnido, Vulnerable
Androide encubierto	6	6	4	3	81	Neuromante, Maestría (mecanismos), Élite valiente, Profesión bárbaro, Vulnerable
Androide Matón	6	5	4	3	59	Neuromante, Duro, Absorción de impacto, Silencioso, Vulnerable
Androide reconstruido	6	6	4	3	61	Maestría (mecanismos), Meta visión, Neuromante, Piloto evasivo, Vulnerable
El enjambre	4	3	2	3	1	
Escorpión de Tanakan de agua	4	4	2	3	23	Silencioso, Garras y dientes, Meta visión
Escorpión de Tanakan de tierra	4	3	2	3	12	Silencioso, Garras y dientes, Radar
Gusano león	4	3	2	3	12	Silencioso, Garras y dientes, Radar
Harvester	6	3	2	3	23	Garras y dientes, Silencioso
Harvester joven	3	3	2	3	8	Silencioso, Garras y dientes, Sangre de ácido (máx 1)
Humana	4	4	4	4	20	
Humana - anciano	3	3	3	3	1	
Humana - niño	3	4	3	3	5	
Humana cazatesoros	4	5	5	5	55	Fortuna, Sentido arácnido
Humana jefe	4	4	4	5	50	Anulador de voluntad, Órdenes
Humana oficial	5	5	4	5	38	Líder
Humana soldado	5	5	4	4	30	
IA A.P.O.L.L.O	2	2	4	3	10	Maestría (mecanismos), Piloto evasivo, Sentido arácnido
IA MU/TH/UR 6000	2	2	4	4	15	Maestría (mecanismos), Piloto evasivo, Sentido arácnido
IA MU/TH/UR 6500	2	2	5	5	20	Neuromante, Piloto evasivo, Radar
IA MU/TH/UR 7000	2	2	5	6	30	Neuromante, Piloto evasivo, Radar
IA MU/TH/UR 9000	2	2	6	7	66	Meta visión, Neuromante, Piloto evasivo
Neomorfo adulto	4	3	2	3	8	Silencioso, Garras y dientes
Neomorfo neófito	3	4	2	3	8	Silencioso, Garras y dientes
Xenomorfo abrazacaras	3	3	2	3	8	Sangre de ácido, Pequeño, Silencioso
Xenomorfo acosador	4	4	4	3	25	Sangre de ácido, Araña, Pez, Silencioso, Ansia de sangre
Xenomorfo explorador	4	5	4	4	45	Sangre de ácido, Araña, Pez, Silencioso, Sentido arácnido
Xenomorfo joven	4	4	3	3	25	Sangre de ácido, Araña, Pez, Silencioso
Xenomorfo pretoriano	6	5	4	5	64	Sangre de ácido, Araña, Pez, Guardaespaldas, Frenesi
Xenomorfo reina	6	3	6	7	118	Sangre de ácido, Escudo coriáceo N05, Líder, Terror
Xenomorfo revientapechos	3	3	2	3	8	Sangre de ácido, Rápido, Silencioso
Xenomorfo soldado	5	6	5	5	70	Sangre de ácido, Araña, Pez, Rápido, Silencioso
Xenomorfo trabajador	3	3	2	3	10	Sangre de ácido, Araña, Pez, Silencioso

ARMAS

						
Ametralladora 20 mm	5	6	20	7	78	Fuego automático
Ametralladora 25 mm	6	7	35	7	102	Fuego automático
Arma inteligente M56A2	7	7	20	7	55	Fuego automático, Vulnerable
Arpón SpaceSub ASSO-400	3	1	5	3	1	Cargadores (1)
Bengala Watatsumi DV-303	4	3	20	4	25	Munición incendiaria, Cargadores (1)
Cola alien	3	3	0	6	34	Munición perforante
Cuchillo	2	2	0	3	14	
Escopeta corredera Armat 37A2 12	5	4	10	5	16	Cargadores (8), Munición de parada
Granada cegadora	2	1	5	3	8	Munición cegadora
Granada de electroshock G2	3	2	10	4	20	Munición aturdidora
Granada de humo	2	1	5	2	5	Humo
Lanza cohetes Banshee 70 MK16	4	4	20	7	53	Munición perforante, Cargas (3)
Lanza granadas Armat U1	4	5	20	6	60	Área (R1). Dispersión
Pistola M4A3	4	4	5	2	24	Arma corta
Pistola Rexim RXF-M5 EVA	3	3	5	4	23	Arma corta
Porra aturdidora	3	3	0	1	19	Munición aturdidora
Revolver Magnum .357	4	5	10	3	47	Arma corta, Cargadores (6)
Rifle de francotirador M42A	5	5	25	7	61	Munición ultra-perforante
Rifle de pulso pesado Armat M41AE2	5	5	25	7	76	Munición perforante, Fuego automático, Fuego pesado
Rifle de pulsos Armat M41A	4	4	20	7	53	Fuego a ráfagas, Fuego automático
Rifle de pulsos de asalto AK-4047	3	4	15	5	56	Fuego a ráfagas
Rifle de pulsos fase plasma XM99A	5	5	25	7	71	Fuego a ráfagas, Munición perforante
Soplete de corte	4	6	0	3	104	Munición perforante, Cargas (5)
Torreta inteligente UA 571-C	3	6	20	7	212	Área de activ, Machina mors, Control remoto, Enorme, Vulnerable
Unidad de incineraci. multi direccional	4	5	0	7	72	Área (G5/3). Munición incendiaria
Unidad de incineración M240	4	3	0	5	26	Área (G4/2). Munición incendiaria



PROTECCIONES

Armadura ligera M3	10	3	4	3
Armadura ligera M3	10	3	4	3
Armadura personal M3	10	5	4	3
Armazón subdémico	0	6	6	6
Armazón T-800	0	8	7	10
Casco	1	1	4	1
Dermoesqueleto	0	3	3	3
Elevador monta cargas personal P-5000	10	2	4	7
Exoesqueleto adulto	0	6	6	9
Exoesqueleto joven	0	4	5	9
Exoesqueleto pesado	0	7	8	9
Traje espacial APE Weyland-Yutani	14	2	4	5
Traje esp. de superviv. ECO All-world	26	3	5	7
Traje espacial IRC MK 50	15	1	4	7



10	Ajustable, Comunicador
10	Ajustable, Comunicador
16	Ajustable, Comunicador
30	
41	
10	Ajustable
18	Ajustable
1	Frenesí, Lastrado, Prueba de inteligencia
36	Ajustable
29	Ajustable
41	Ajustable
21	Salvaguarda
1	Comunicador, Vulnerable, Lastrado
1	Comunicador, Mala hechura



OBJETOS

Cama de cirugía automática	1	0	7	
Cama de cirugía automática Pauling	1	0	7	
Cocaína	1	0	2	
Control remoto de torretas	2	5	2	
Dispositivo de control de sueño	3	0	7	
Dispositivo de diagnosis Seegson	3	0	3	
Dispositivo holográfico	1	5	7	
Drón de escaneo aéreo	3	20	7	
Grabadora de cintas Seegson C-Series	2	0	1	
Herramientas electrónicas	2	0	3	
Hierba de la buena	1	0	2	
Holotab	1	0	7	
Injectable Naproleve	1	0	2	
Linterna	2	0	2	
Llave martillo	3	0	2	
Medikit de cirugía	2	0	2	
Medikit personal	2	0	2	
Memoria cinta magnética	1	0	2	
Memoria disco alta capacidad	1	0	2	
Mesa holográfica Microview-2000SE	1	30	7	
Mira óptica infra	1	0	2	
Mira óptica larga	1	0	2	
Mira óptica media	1	0	2	
Mira óptica nocturna	1	0	2	
Pastillas Hydr8tion	1	0	2	
Pastillas para no dormir	1	0	2	
Prismáticos	2	0	1	
Reloj Samani E-Series	1	0	2	
Sensor de movimiento M314	1	0	7	
Sensor de movimiento M316	3	0	7	
Suministro de aire N4	1	0	2	
Suministro de aire N5	1	0	2	
Suministro de aire N6	1	0	2	
Tableta receptora Seegson P-DAT	2	0	5	
Terminal informático	1	0	2	
Terminal UpLink PR-PUT	3	0	7	
Transmisor Data Card	1	30	2	
Transmisor de datos personal	1	25	1	
Transpondedor IFF	1	20	3	



6	Elixir N1, Un uso por actuación
16	Elixir N3, Un uso por actuación
1	Droga, Drogas de combate, Neuropsico
5	Vulnerable, Puede usar una Torreta inteligente UA 571-C (sin LdV)
4	
5	Maestría (arreglar)
31	Señuelo
32	Área despreciable (R20), Sensor: Detecta tropas sin Línea de visión
2	Área (R2).
11	Maestría (arreglar), Maestría (mecanismos)
1	Droga, Elixir N1
11	Orador
6	Droga, Elixir N2
5	Área despreciable (G6/2), Luz
1	Maestría (arreglar), Lastrado
10	Maestría (curar), Maestría (medicina)
5	Maestría (curar)
1	
1	
37	Comunicador, (No puede enviar datos sólo visionarlos)
8	Visor N01, Radar
10	Visor N03
7	Visor N02
9	Visor N01, Súper sentidos
6	Elixir N1
1	Droga, Cóctel de vitaminas, Neuropsico
8	Visor N03
6	Elixir N1
9	Área (R5). Un uso por actuación, Sensor: Detecta tropas sin Línea de visión, Área despreciable
7	Área (R10). Un uso por actuación, Sensor: Detecta tropas sin Línea de visión, Área despreciable
1	
1	
1	
4	Comunicador, (No puede enviar datos sólo visionarlos)
1	Prueba de inteligencia
1	Prueba de inteligencia
32	Comunicador
26	Comunicador
22	Niega (Área de activación), Vulnerable



TRANSPORTES

Nave de carga Lifter WY-37B	17	2	4	12
Nave de descenso UD-4L Cheyenne	26	6	7	10
Tractor Aerodyne Gyrocar	6	6	3	5
Tractor Daihotai	12	2	4	6
Tractor Weyland NR-9 ATV	1	4	2	5
Vehículo blindado M577 APC	25	4	8	8



12	Vuelo, Vuelo a gran altitud, Vuelo espacial
17	Capacidad (12), Vuelo, Vuelo a gran altitud, Vuelo espacial
18	Capacidad (2), Vuelo
16	Capacidad (1), Todo terreno
19	Todo terreno
14	Capacidad (10)



Este libreto es un libro de facción del juego de miniaturas:

WARTIME

www.wartimethegame.com