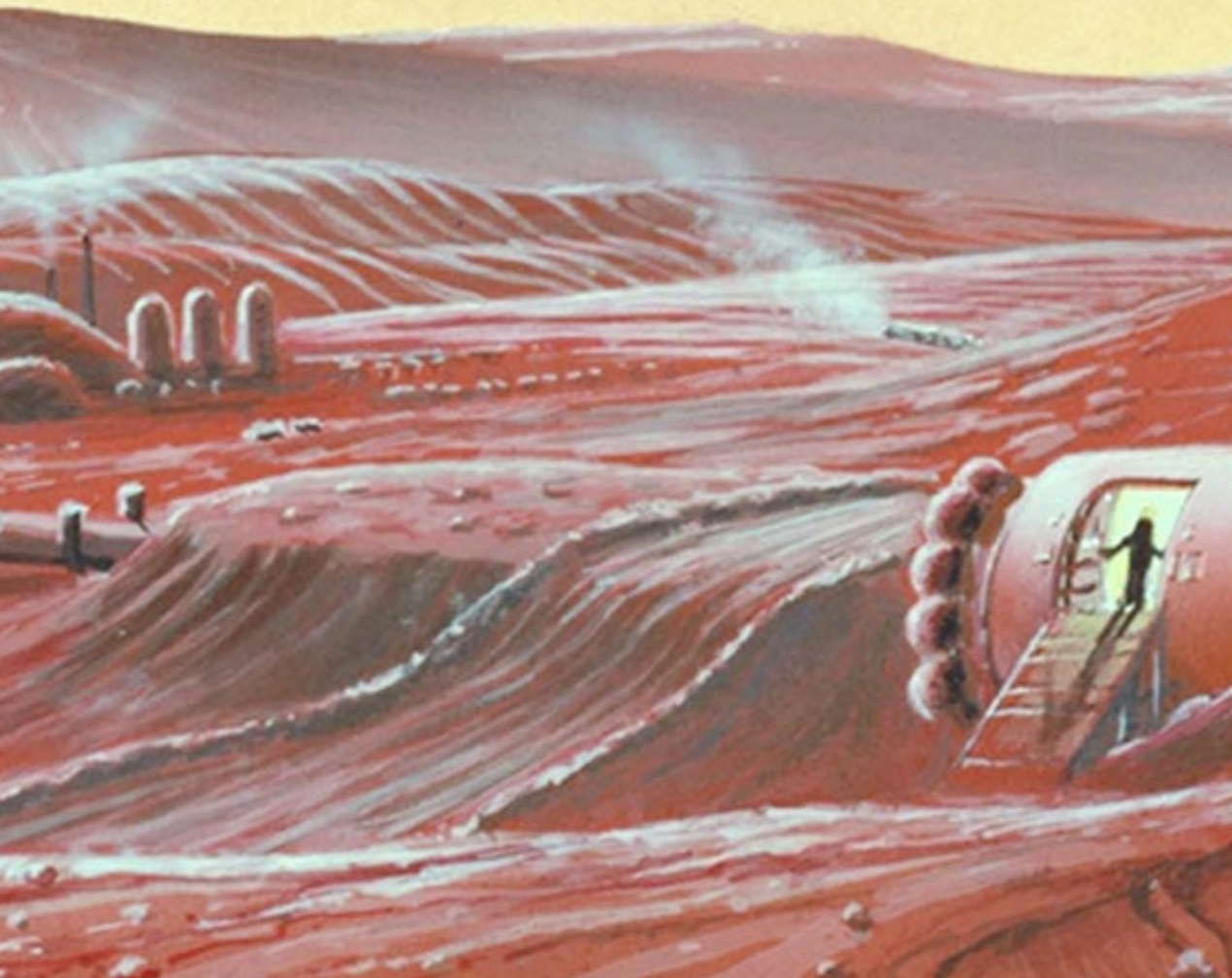




CDB ENGINE

LOUIËN

ANDA AHIR



Diseñado y Escrito por: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol.

Editado y maquetado: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol.

Corrección: Alejandra González.

Playtesters: Braktor, Carlos “Texas” Muñoz, Hilario Palmer, Lolo, Javier “Boling” D’Amato Casado, Jorge, Pablo Díaz.

Diseño gráfico y maquetación: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol (inspirado en la maquetación de Walküre de Francisco Solier).

Diseño de logo CdB Engine: Manu Sáez.

Diseño del logo del Estudio Creativo La Marca del Este: Monkey Creative Arts (David Lanza).

Dibujo de Portada: NASA baho Dominio Público.

Dibujo de los Mapas: Manolo Casado (Epic Maps).

Licencia del Texto: Todo el texto que aparece en este manual se encuentra bajo licencia CC-By-SA 4.

Licencias de las Imágenes:

● **David “Deevad” Revoy:** autor de la imagen de la página 61 bajo licencia CC-By-SA.

● **Daniel “Verzobias” Hidalgo:** autor de las imágenes de las páginas 46, 47, 48, 49, 50 y 51 todas ellas bajo licencia CC-By-SA.

● **DeadpoolRus:** autor de la imagen de la página 23, bajo licencia CC-By.

● **Felipe Pesantez:** de RAWA Studios, autor autor de las imágenes de las páginas 27, 34, 38, 45, 55, 57 y 59 todas ellas bajo licencia CC-By-ND.

● **Jon Perojo:** autor de la imagen de la página 36, bajo licencia CC-By-SA.

● **Jose María Pérez Nuñez:** autor de la imagen de la página 43, bajo licencia CC-By-SA.

● **NASA:** Tanto la portada cómo las imágenes de las páginas 5, 14, 15, 19, 24, 25 y 41 todas ellas bajo Dominio Público (CC0).

● **Mayor Nelson:** autor de la imagen de las páginas 8 y 17, bajo licencia CC-By.

PATRONES DE ¿QUIÉN ANDA AHÍ?

Comisarios del Dae:

Fco Javier Valverde, Ktla, Michel Foisy.

Señores del 13:

Alfredo Prieto, Josep Borrás, Manu Viciano, Miquel, Oscar Muñoz, Pablo “Hersho” Domínguez, Variable.

Capitanes del Dae:

Akerraren Adarrak, Antonio Morena Bañuelos, Daniela Martínez (Drogo), David Serrano Perez Ignacio Rodriguez Chavez, Jerome Lefranc, Mikel Iglesias Gonzalez, Pedro Antonio Gil Jodar, Rolsolidario.es.

Investigadores del Dae:

Aoren, Daniel Gago Prieto, Eduardo, Fito Garcia, Francisco Falomir Esteve, Gustavo Sanchez Ruiz, Ivan Rodriguez Tena, Jose Ramon Martinez Diaz, Jubrapamal, Kike Andrada, Pablo “Crom”, Sergio Somalo San Rodrigo.

Agentes del Dae:

Abraham Ferro Sanz, Abraham Montes Gallego, Alberto Gómez, Albinusdwarf, Alejandro Freire, Alvaro Gomez Cubeiro, Anduril, Antonio Traperero, Antonio Trigo Serrat, Arturo, Borja Peinado Sanchez, Carlos C, Carlos Daniel Muñoz, Carlos Gomez, Caronte77, Daniel Hernández, David Fluhr, David Montilla, David Sanchez Alonso, David Zurita, el Archimago, Emilio Buxo, Enol Martinez Perez, Ezkardan, Fede Hinojal Martín, Fran Garrote, Francisco García Mata, Francisco Jesus Carrillo Contreras, Franciso Jimenez Llopis, Frida Höss, Gonzalo Dafonte Garcia, Greatkithain, Hector Sevillano Pareja, Herr Gartzn, Hugo González García, Iker, Iñigo Garduño, Isaías Espejo, Ismael, Jaume, Javier Garcia, Javier Medina Martínez, Jose Antonio Aguayo Gutierrez, Jose Francisco Riera Díaz, Jose Javier Fernandez, Jose Manuel Real, José María Criado Gómez, José María Romero Raposo, José María Sánchez Val, José Mariano Sáez, Juan Carlos Manchado Torres, Juan Carlos Sierra, Juanfran, Justo Molina Ramírez, Kees Dedeu, Khanach, loadneo, Lobo, Luis Álvaro del Cerro Pérez, Luis García Castro, Max Power, Miguel, Nitensan, Oscar Estevez, Rafa Carro, Riley, Rol Hypnos, Rubén, Rubén Hernández Gómez, Santiago, Sergio Rebollo “Tersoal”, Sergio Vicente Santos, soul_77, Stoichkov13, Thruik Alhazred, Tiberio, Torre Apocalipsis Z, Valver, Victor Alfonso Juárez Villares.

Patrón no Agente:

Jesús Rolero.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4	PRIMER ACTO	18
EL PUESTO TERRAFORMADOR 31	6	LLEGADA INESPERADA	20
EL PUESTO TERRAFORMADOR 31	8	LA ESTACIÓN THULE	20
1 - Esclusa principal	8	Explorar la estación Thule	21
2 - Esclusa secundaria	8	La Cosa-Agente	22
3 - Esclusa del invernadero	8	El cadáver alienígena	22
4 - Esclusa trasera	8	Derek Jameson en la estación Thule	25
5 - Garaje principal	8	SEGUNDO ACTO	26
6 - Taller / Garaje	9	MIENTRAS TANTO EN EL PUESTO TERRAFORMADOR	28
7 - Invernadero	9	Análisis preliminar de los restos	28
8 - Almacén principal	9	LOS PRIMEROS INFECTADOS	29
9 - Despacho de Michael Garry	9	Poseer a un personaje jugador	29
10 - Habitación de Michael Garry	12	Los PNJs infectados	30
11 - Habitación de Arthur Carrington	12	LAS PRUEBAS CIENTÍFICAS	30
12 - Habitación de Wilford Blair	12	Analizando el cadáver alienígena	30
13 - Habitación de Kate Palmer	12	Analizar la Cosa-Agente	31
14 - Habitación de Adam Finch	12	Establecer una cuarentena	32
15 - Habitación de María Chapman	12	ANALIZAR LOS DISCOS DUROS	33
16 - Habitación de Vance Norris	12	LA PRIMERA COSA	34
17 - Habitación de George Benning	12	Destruir la primera Cosa	35
18 - Habitación de David Childs	12	Analizar la primera Cosa	35
19 - Habitación de Nedd Scott	13	LA SEGUNDA COSA	35
20 - Habitación de Sam Carter	13	Implantar la idea de los test	37
21 - Habitación de Juliette Windows	13	REALIZANDO LOS TEST	37
22 - Habitación de John MacReady	13	Análisis de sangre	37
23 - Habitación de Derek Jameson	13	Test de calor	39
24 - Duchas	13	PROBLEMAS ADICIONALES	39
25 - Sala de recreo	13	¡Locura!	39
26 - WC	14	La Cosa construye una nave espacial	39
27 - Cocina	14	TERCER ACTO	40
28 - Comedor	14	Terminar la partida	42
29 - Enfermería	14	Recompensas	42
30 - Laboratorio médico	15	APÉNDICE I: PERSONAJES PREGENERADOS	46
31 - Almacén de muestras	15	David Childs	46
32 - Laboratorio geológico	16	Arthur Carrington	47
33 - Sala de ordenadores	16	John MacReady	48
34 - Almacén científico	16	Juliette Windows	49
35 - Laboratorio biológico	16	Kate Palmer	50
36 - Laboratorio principal	16	Wilford Blair	51
37 - Sala de mapas	16	APÉNDICE II: PNJS	52
38 - Sala de comunicaciones	17	Adam Finch	52
39 - Lavandería	17	Derek Jameson	52
40 - Sala de computadores	17	María Chapman	52
41 - Maquinaria de oxígeno	17	George Benning	52
42 - Generador	17	Michael Thomas Garry	52
43 - Maquinaria de soporte vital	17	Nedd Scott	52
44 - Almacén de herramientas	17	Sam Carter	52
45 - Reactor terraformador	17	Vance Norris	52
		La Cosa	55

INTRODUCCIÓN

Este módulo ha sido creado originalmente para el sistema de juego CdB Engine, aunque puede usarse con otros juegos. Además, puede ser utilizado perfectamente como un módulo para **Walküre**, aunque esto requerirá ciertos ajustes que proporcionamos en la sección correspondiente.

El módulo que tienes en las manos puede parecer lo que nos gusta llamar una cacería de bichos, pero en realidad se trata más de una historia sobre paranoia y desconfianza que otra cosa. Pese a esto, el módulo proporciona los consejos necesarios para jugarlo como si fuese una cacería de bichos en caso de que se quiera jugar de esa forma, aunque la versión más fiel a la historia que adapta es la versión psicológica.

Si vas a jugar, no continúes leyendo más allá de este punto para no estropear tu propia diversión.

¿Quién anda ahí? es una adaptación de la película *La Cosa*, pero también bebe de la novela *Who Goes There?* de John W. Campbell, en la que se basó tanto la película de Carpenter como *El Enigma de Otro Mundo* de Howard Hawks y que sin duda también ha servido como fuente de inspiración.

Como los que hayan visto alguna de las películas mencionadas o hayan leído la novela sabrán, la historia camina inexorablemente hacia una situación en la que todos los personajes (jugadores y no jugadores) desconfiarán unos de otros y por ello la diversión se centra en gran medida en saber que se juega la Cosa, esforzarse en interpretar a personas en esa situación imposible y finalmente representar esa sensación de paranoia. Pero como a todos los jugadores no les tiene por qué gustar esa clase de partida, siempre se puede orientar a que los jugadores acaben creando un vínculo de confianza entre ellos y luchen contra todos los miembros de la base convertidos en bichos. Esta última opción es considerablemente más sencilla de dirigir, pero como decimos es menos fiel a la historia original.

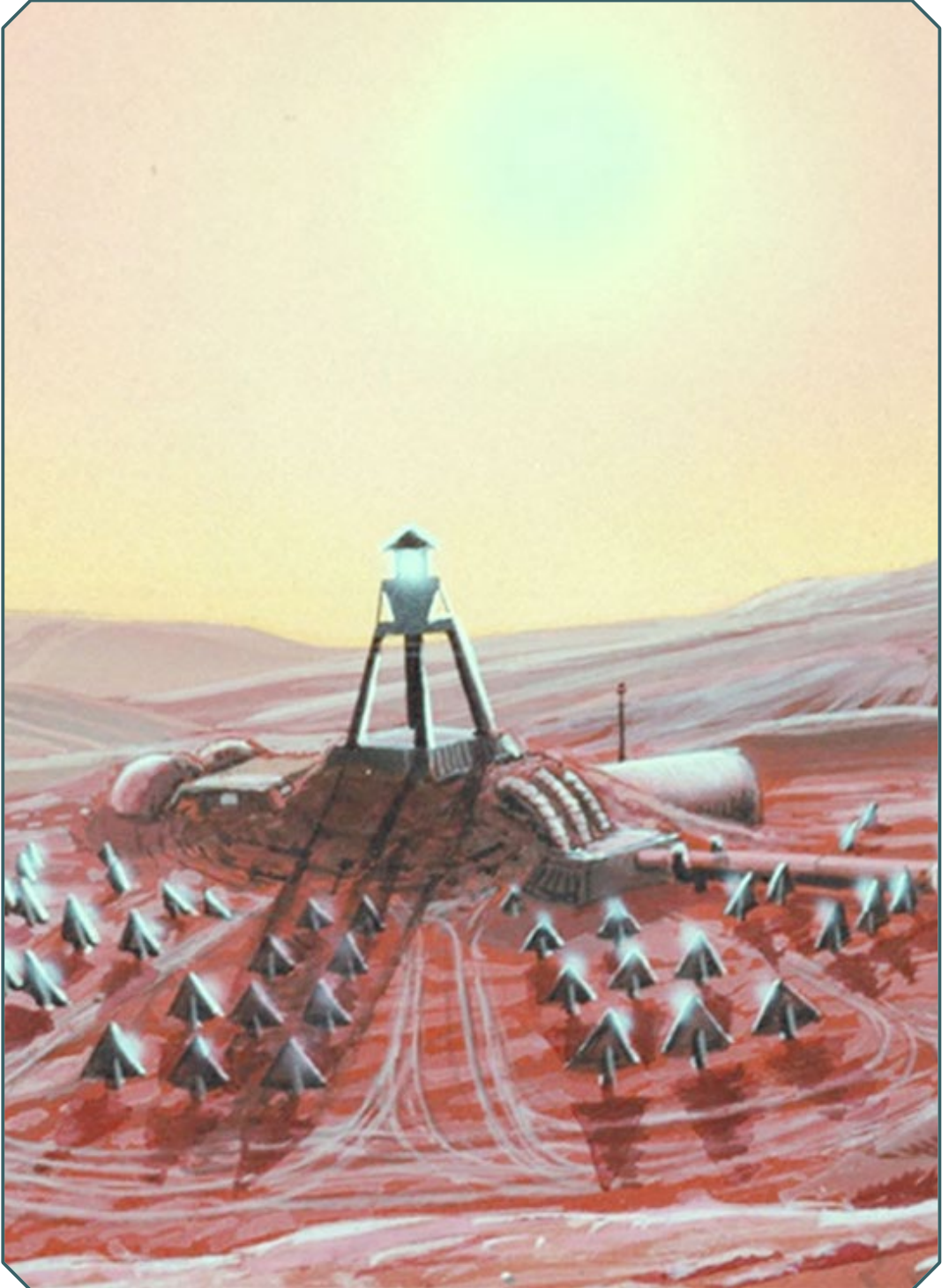
El módulo introduce un cambio de considerable importancia respecto a la historia original, la localización. El módulo sucede en un Marte poblado con tecnología **NT 8**. El trasfondo del módulo implica que la humanidad comenzó a colonizar Marte hace bastante tiempo y en la actualidad ya existen un par de ciudades y varios cientos de pequeñas bases científicas, aunque hasta hace 10 años no se inició la terraformación del planeta. Eso sí, una vez dio comienzo, sus efectos han sido notables en poco tiempo y ha permitido que en las cercanías de los reactores terraformadores se puede estar en la superficie del planeta simplemente con máscaras de filtros.

La mayoría de las bases que hay en Marte pertenecen a corporaciones, aunque las naciones más poderosas tienen también bases en él. El sistema de puestos terraformadores se encuentra bajo control de la ONU y está financiado por todas las corporaciones y gobiernos que tienen presencia en Marte mediante lo que se conoce como Impuesto de Terraformación.

Pero Marte no está desprovisto de conflictos. Los marcianos nativos cada vez son más numerosos y poco a poco un sentimiento de nacionalismo marciano se ha ido expandiendo por las bases y sobre todo por las ciudades. La terraformación está acelerando el desarrollo de ese sentimiento, así que es cuestión de tiempo que éste se acabe transformando en un deseo de independencia. De todas formas esto sólo sirve para dar algo de trasfondo a la aventura y tendrá poca presencia en la partida salvo que el DJ quiera utilizarlo, propiciando que algunos personajes sean pro-nativos y otros sean pro-terrestres. Eso puede añadir tensión al módulo, sobre todo si se le da énfasis al principio y se desarrolla haciendo el inicio de la trama más lento. Otro peligro son los ecoterroristas, que han atacado un par de Puestos Terraformadores (se oponen a la terraformación de Marte y promueven modificarse físicamente para poder sobrevivir en el planeta).

Otra forma de iniciar la partida sería con un posible ataque ecoterrorista al Puesto Terraformador 31 o que descubrieran a un grupo de ellos intentando poner una bomba en el **Reactor de terraformación (45)**. Sea como fuere, esta clase de inicios pueden

servir para alargar la partida a dos sesiones o incluso más y hará que los jugadores empiecen a relacionarse entre sí de tal forma que, cuando empiece la trama propiamente dicha, los jugadores se conozcan entre ellos y a los PNJs.



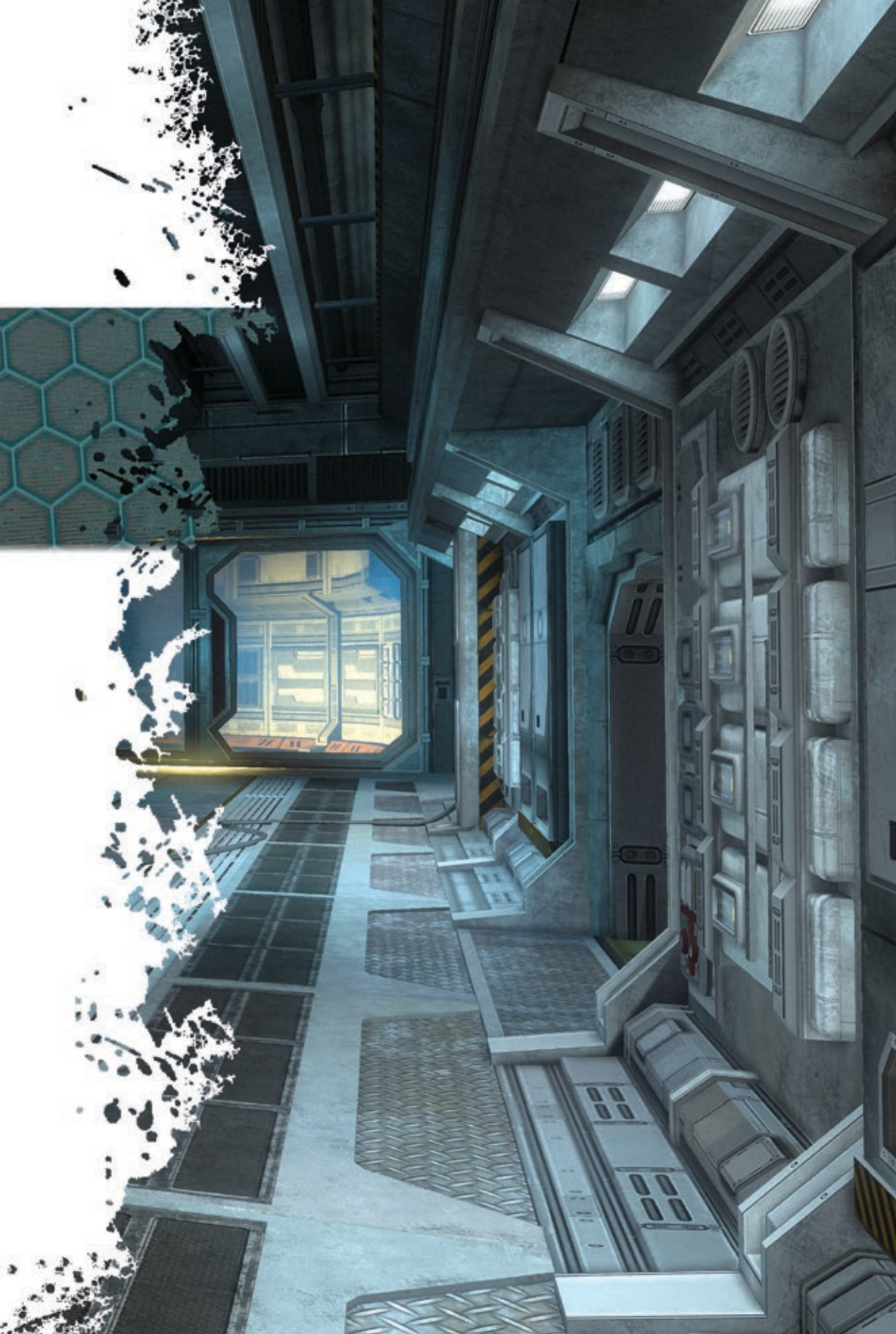


Capítulo 1:

El Puesto Terraformador 31

SÉ QUE TODOS HABÉIS SUFRIDO MUCHO. PERO CUANDO TENGÁIS UN MOMENTO, PREFERIRÍA NO PASAR EL RESTO DEL INVIERNO IATADO A ESTE MALDITO SOFÁ!

GARRY, LA COSA (1982)



EL PUESTO TERRAFORMADOR 31

En esta sección encontrarás una completa descripción de todas las localizaciones del Puesto Terraformador 31, donde sucederá la mayor parte de la acción. El Puesto Terraformador 31 forma parte del sistema de terraformación de Marte y además es el reactor terraformador donde el doctor Arthur Carrington (ganador del Premio Nobel por el desarrollo y ejecución de la terraformación de Marte) ejecuta sus experimentos más avanzados. En todos los Puestos Terraformadores vive una mezcla de científicos y técnicos, pero el 31 es el más grande y el que más población mantiene debido a los experimentos que en él se realizan.

El Puesto Terraformador 31 se encuentra ligeramente enterrado, pero es un enterramiento artificial creado al construirlo para proporcionar una protección adicional contra la radiación y los cambios bruscos de temperatura.

1 - ESCLUSA PRINCIPAL

Éste es el acceso principal del Puesto Terraformador 31. Se trata de una habitación considerablemente grande (4x5 metros) en la que hay todo lo necesario para salir al exterior. De todas las esclusas de descompresión del Puesto Terraformador 31 es probablemente la más grande y por la que más gente puede entrar a la vez. El pasillo al que da acceso es de unos dos metros de ancho y recorre prácticamente toda la base de un extremo a otro, por lo que tiene sentido que a un lado se haya situado el **Almacén principal (8)** y que si hay que transportar algo voluminoso a algún lado sea probablemente el mejor camino.

2 - ESCLUSA SECUNDARIA

Esta esclusa de acceso da a la otra punta de la base y es mucho más pequeña, pero su ac-

ceso se encuentra parcialmente cubierto en el exterior, lo que ofrece una ligera protección. Este acceso no tiene ningún respirador ni lugar para almacenar material, por lo que si alguien lo usa para salir es mejor que vaya preparado.

3 - ESCLUSA DEL INVERNADERO

Esta esclusa da al **Invernadero (7)** y se usa principalmente para entrar y salir del mismo, ya que en la parte exterior de la base a la que da acceso hay unos cuantos campos de plantas modificadas genéticamente no sólo para sobrevivir en la precaria atmósfera marciana, sino para acabar de convertirla en un lugar en el que los humanos puedan respirar sin problemas. Como la **Exclusa secundaria (2)**, tiene el acceso cubierto, lo que proporciona algo de seguridad adicional, y tampoco contiene ningún respirador ni nada similar.

4 - ESCLUSA TRASERA

Esta esclusa da a la parte trasera y tiene una función relativamente redundante, pues se haya al lado de los dos garajes, que tienen salida al exterior, pero aun así se dispuso ahí para poder salir por la parte posterior de la base en caso de que haya gente trabajando en ambos garajes y no se pueda salir en ese momento por ellos. En esta sala siempre hay cuatro respiradores (salvo que alguien los esté utilizando, obviamente).

5 - GARAJE PRINCIPAL

Éste es el garaje propiamente dicho, donde se guardan los vehículos cuando no están en uso. El garaje tiene un sistema de seguridad que hace que las puertas que dan al pasillo no puedan abrirse si la puerta que da al exterior está abierta.

En este garaje hay dos Rovers especialmente diseñados para moverse sobre la superficie marciana, uno de ellos destinado al transporte de material y el otro al transporte de personal.

6 - TALLER / GARAJE

Este garaje hace las veces de taller cuando es necesario reparar algún vehículo, pero normalmente contiene un vehículo de transporte de personal y material de repuesto para los tres vehículos que hay en la base. Como sucede con el **Garaje principal (5)**, tiene un sistema de seguridad que hace que las puertas que dan al pasillo no puedan abrirse si la puerta que da al exterior está abierta. En este garaje hay sopletes que se pueden usar como armas. Si quieres, en el **Garaje principal (5)** también puede haber alguno.

7 - INVERNADERO

El invernadero es probablemente uno de los dos lugares más importantes de la base, ya que en él se experimenta con las plantas que se van a emplear en el último paso del proceso terraformador acelerado ideado por el doctor Arthur Carrington. El invernadero tiene una zona preparada con un sistema especial que permite extraer todo el oxígeno e introducir atmósfera marciana para

hacer pruebas con cepas de plantas si fuera necesario, aunque se usaba más al principio (ahora los experimentos están empezando a hacerse en el exterior con más frecuencia). También contiene algunas plantas comestibles y algunos frutales.

8 - ALMACÉN PRINCIPAL

Éste es el almacén más grande de los cuatro que hay en la base. Tiene estanterías llenas de cajas con latas, conservas, comida, productos de limpieza, ropa y toda clase de productos de uso cotidiano. El resto de almacenes tienen funciones específicas, aquí se guarda todo lo que no tiene cabida en ellos.

9 - DESPACHO DE MICHAEL GARRY

Éste es el despacho personal de Michael Thomas Garry que técnicamente es el director del Puesto Terraformador 31, aunque las decisiones de tipo científico sean tomadas por Arthur Carrington.

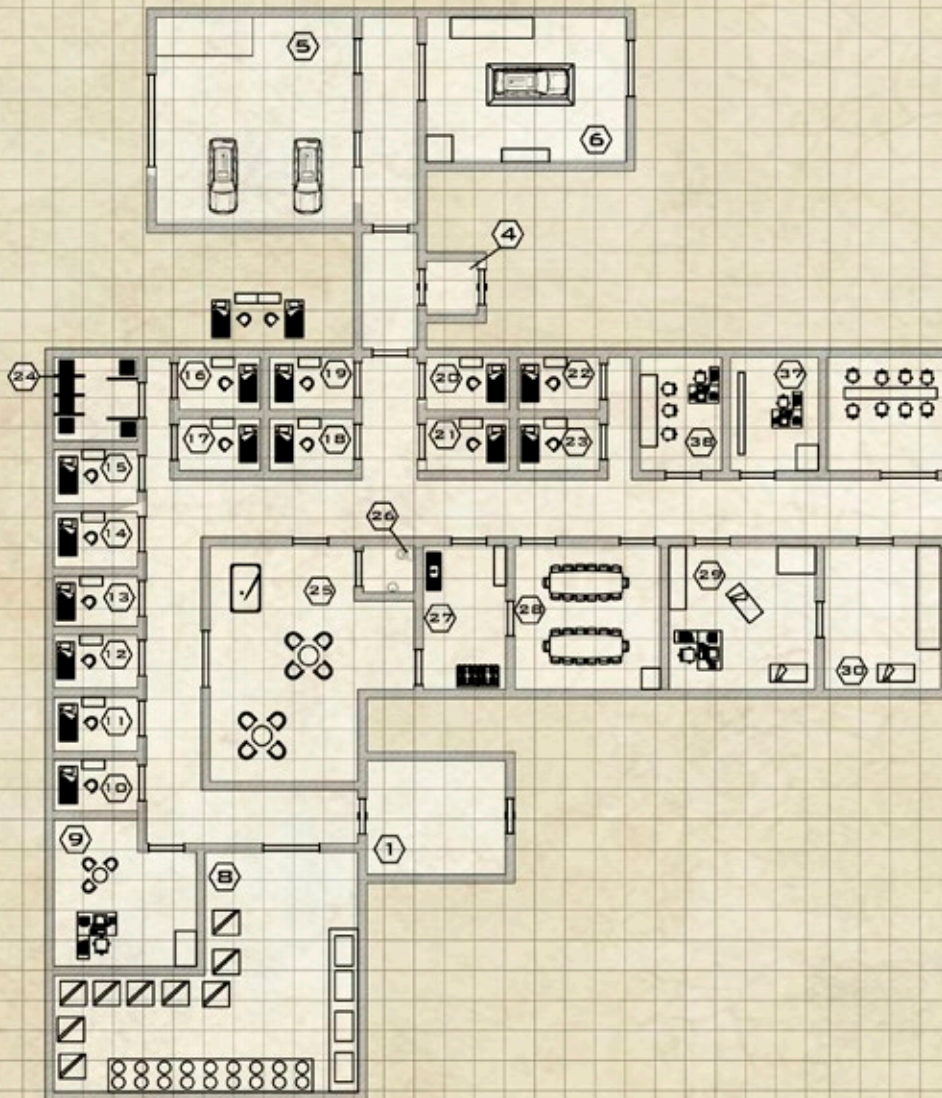
ARMAS EN EL TALLER / GARAJE

Arma	Daño	Cargador	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
Soplete (x2)	2	20	1	800	El cargador representa el combustible que tiene. Se utiliza como un Arma Cuerpo a Cuerpo y sólo puede hacer daño a quien esté en un espacio adyacente, pero el daño que causa es de Fuego y los siguientes 2 turnos todo lo que haya sufrido daño sufre la mitad del daño original, ignorando RD.

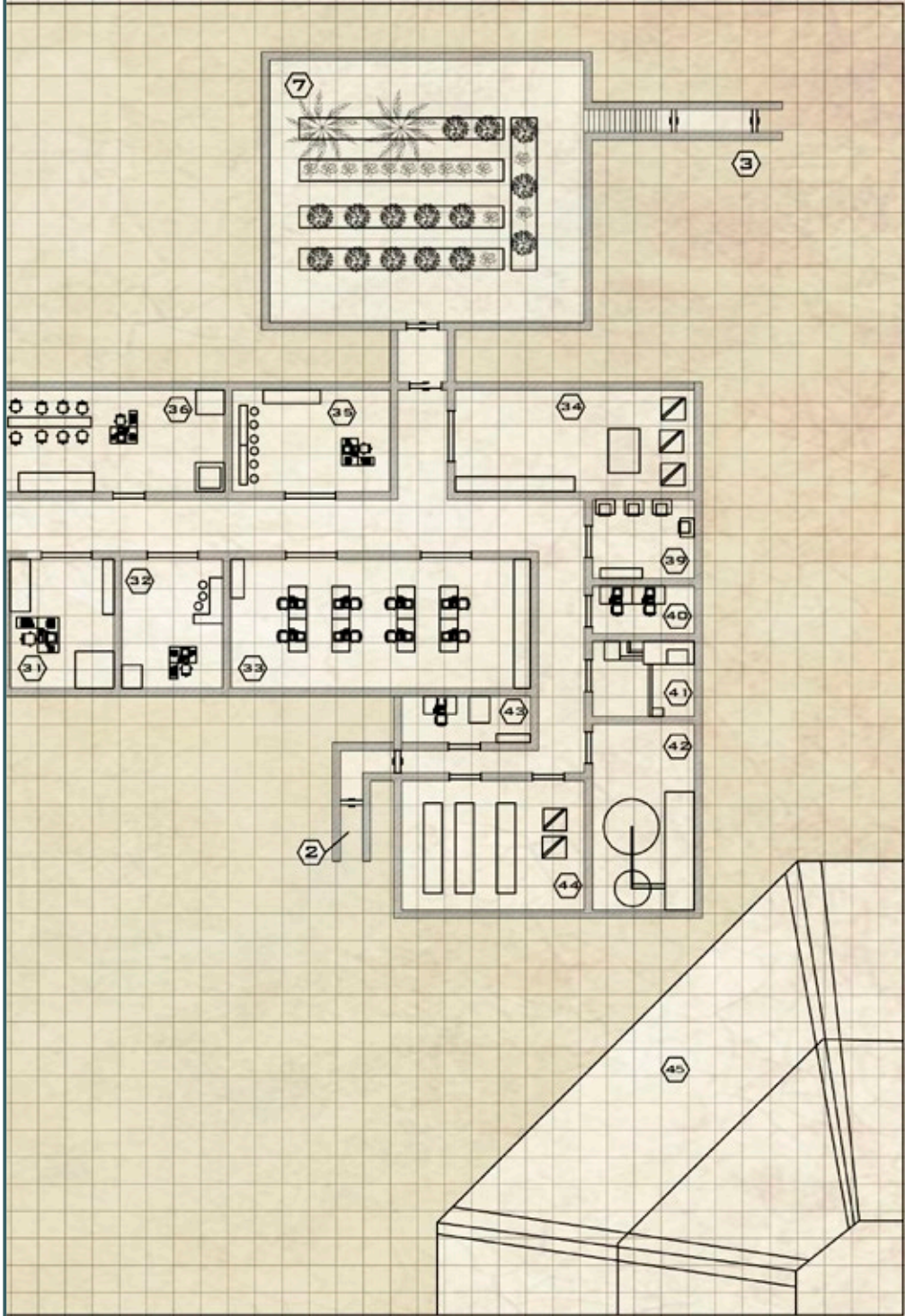
ARMAS EN EL DESPACHO DE MICHAEL GARRY

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
Pistola Gauss (x3)	4	2 /400/ 1.600	4S	40	Tipo 3 / 80 disparos	0,9	1.500	Utiliza munición gauss de 4mm.
Pistola Lanzallamas (x2)	4	1/10/20	2S	15	-	1,6	800	No utiliza proyectiles convencionales, sino botes de líquido incendiario que permiten realizar 15 disparos. El daño se reduce en 1 por cada 5 metros de distancia del objetivo.
Táser (x5)	4	1/4/8	2S	-	Tipo 3 / 20 disparos	0,8	950	Sólo hace daño de Fatiga, ignora Armadura (pero no RD de Fatiga).

PUESTO TERRAFORMADOR



31



El despacho, aparte de contener el ordenador de Garry, posee una mesa, tres cómodas sillas de oficina de cuero y una estantería, así como el mueble armero con las armas de fuego que hay en la base. No hay gran cosa: tres pistolas gauss, dos pistolas lanzallamas y cinco táasers. Hay tres recambios de cargador y de células de energía para cada arma.

10 - HABITACIÓN DE MICHAEL GARRY

Ésta es la habitación de Michael Garry. Le gustan mucho las novelas de misterio y tiene una colección considerable de libros en papel, algo claramente valioso. Por lo demás, la habitación está ordenada y limpia, pero lo justo.

11 - HABITACIÓN DE ARTHUR CARRINGTON

Ésta es la habitación del doctor Arthur Carrington, jefe científico de la base. La habitación está más que perfectamente ordenada y limpia, tanto que parece que nadie vive en ella (salvo que se abran los armarios o los cajones). El doctor es un maniático del orden y de la limpieza y su habitación refleja esa manía.

Arthur Carrington es un Personaje Jugador.

12 - HABITACIÓN DE WILFORD BLAIR

Ésta es la habitación personal del médico de la base. No tiene nada especial, salvo un kit de primeros auxilios bajo la cama. Wilford sabe que en la enfermería tiene material de sobra, pero siempre lleva encima este kit pues le ha sido útil en muchas ocasiones; por eso siempre lo tiene a mano, aunque esté en destinos más o menos estables como es el caso.

Wilford Blair es un Personaje Jugador.

13 - HABITACIÓN DE KATE PALMER

La bióloga y xenóloga de la base es una aficionada a las holopelículas de aventuras, como lo demuestra su habitación, llena de carteles de películas de éxito (y de dudosa

calidad artística), así como un pequeño holoprojector portátil en el que Kate programa sus propias sesiones cinematográficas.

Kate Palmer es un Personaje Jugador.

14 - HABITACIÓN DE ADAM FINCH

En la habitación de Adam Finch hay algunas holografías de sus padres, un pequeño ordenador personal (donde mantiene un diario en el que se puede ver claramente que le tiene manía a Carrington) y lo que más llama la atención es el oso de peluche que hay sobre la cama.

15 - HABITACIÓN DE MARÍA CHAPMAN

La habitación de la química residente en la base no tiene nada destacable salvo varios aparatos de *fitness* plegables bajo la cama que María usa prácticamente todos los días.

16 - HABITACIÓN DE VANCE NORRIS

La habitación de Vance no sólo está completamente desordenada, sino que tiene un olor extraño que solo aquéllos que se hayan drogado alguna vez (como MacReady) reconocerán: un claro olor a hachís. Si no fuese un geólogo tan bueno y experto en geología marciana, probablemente lo habrían despedido ya.

17 - HABITACIÓN DE GEORGE BENNING

George es una persona religiosa, como la cruz que tiene sobre la cama y diversas holografías suyas en algún que otro monumento religioso de considerable renombre demuestran. Nadie sabe que George tiene una pistola gauss (y un cargador de repuesto) en su habitación, oculta en una maleta bajo la cama. En otra base una persona se volvió loca, mató a varios compañeros y casi acabó también con él. Desde entonces siempre ha tenido un arma a mano por lo que pueda pasar, aunque no tenga permiso para tenerla.

PISTOLA EN LA HABITACIÓN DE GEORGE BENNING

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
Pistola Gauss	4	2 /400/ 1.600	4S	40	Tipo 3 / 80 disparos	0,9	1.500	Utiliza munición gauss de 4mm. Tiene 2 cargadores y una célula de energía

18 - HABITACIÓN DE DAVID CHILDS

La habitación de David está llena de fotos enmarcadas de los muchos lugares en los que ha trabajado, así como holofotografías. Tiene en su habitación varias cámaras de fotos antiguas así como cámaras holográficas de diversos tipos porque es su gran hobby.

David Childs es un Personaje Jugador.

19 - HABITACIÓN DE NEDD SCOTT

La habitación de Nedd parece de lo más normal, pero sin que nadie lo sepa Nedd tiene un equipo de comunicaciones cifradas que le permite enviar mensajes a la corporación para la que espía. Ese “trabajo” puede propiciar, si así lo necesitas, que se convierta en una de las primeras víctimas de la Cosa cuando comience a fisgonear para informar después a sus jefes.

20 - HABITACIÓN DE SAM CARTER

La habitación de Sam Carter no tiene nada destacable.

21 - HABITACIÓN DE JULIETTE WINDOWS

La habitación de Juliette no tiene nada fuera de lo normal, está considerablemente ordenada pero no tiene nada que destaque o

que muestre nada especial de la personalidad de su ocupante.

Juliette Windows es un Personaje Jugador.

22 - HABITACIÓN DE JOHN MACREADY

La habitación de MacReady está completamente desordenada, con una cama que no se ha hecho en varias semanas y ropa tirada por el suelo, pero sin duda lo que más llama la atención a todo el que entre es el rifle gauss que tiene colgado de la pared. MacReady ha sido marine y se le permite tener el arma en su habitación porque es el único en toda la base que sabe cómo usarla y el arma está codificada genéticamente a él por lo que nadie más podría dispararla.

John MacReady es un Personaje Jugador.

23 - HABITACIÓN DE DEREK JAMESON

La habitación de Derek Jameson no tiene nada destacable, aparte de pósteres de *baseball* en gravedad cero, deporte al que es un gran aficionado.

24 - DUCHAS

Esta habitación contiene siete duchas sónicas independientes, varios aseos y los distintos productos de limpieza de cada uno de los miembros de la estación.

RIFLE EN LA HABITACIÓN DE JOHN MACREADY

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
Rifle Gauss	5	2 /300/ 900	20A, 3R	60	Tipo 3 / 240 disparos	2.1	4.000	Utiliza munición gauss de 4mm. Tiene 4 cargadores y una célula de energía

25 - SALA DE RECREO

Es probablemente la sala más importante de toda la base, pues cuando la gente no está trabajando o durmiendo suele estar en esta habitación tomando algo, jugando al antiguo billar que domina uno de los lados de la sala (propiedad de Michael Garry), viendo holopelículas o simplemente pasando el rato. Es también el sitio en el que se hacen muchas reuniones de trabajo, por lo menos las más informales.

26 - WC

Éste es el WC común, con dos baños, pero dado que en cada habitación personal hay un WC, sirve como WC de la **Sala de recreo (25)**.

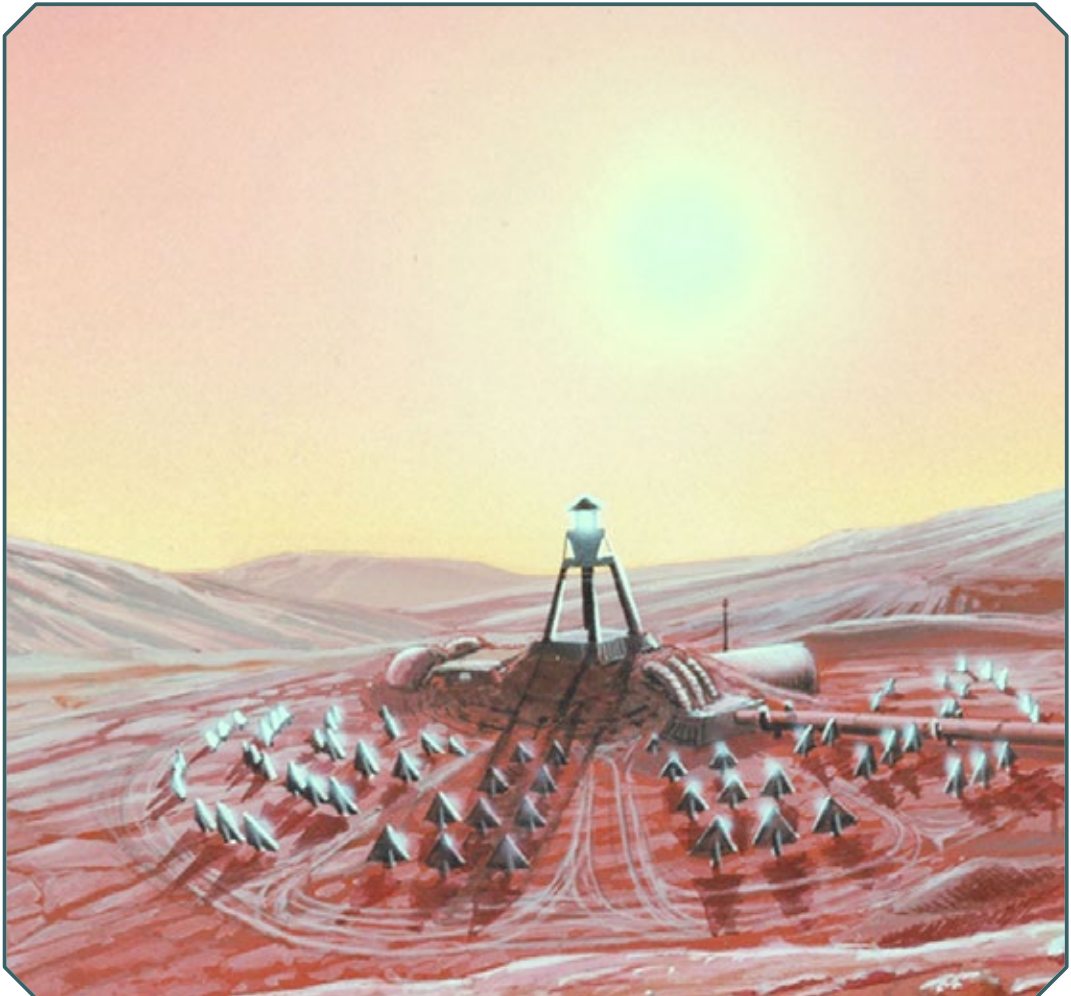
27 - COCINA

Esta habitación contiene una cocina preparada para todo lo que los habitantes de la base

puedan necesitar, con todo lo necesario para cocinar para catorce personas. Los turnos de cocina cambian semanalmente y se cocina en turnos de dos. De todas formas buena parte de la comida está preparada y deshidratada, por lo que sólo hay que agregar agua y calentar; aunque, como tienen algunas plantas y frutales en el invernadero, de cuando en cuando los platos son más sabrosos.

28 - COMEDOR

Este enorme comedor puede albergar hasta 19 personas, pero como sólo son 14 cuentan con bastante espacio. Si es necesario utilizar una sala de reuniones más grande o simplemente un entorno de trabajo más serio que el que proporciona la **Sala de recreo (25)** se usa esta sala, pero esto sólo sucede en las reuniones más importantes o antes de empezar un nuevo proyecto.



29 - ENFERMERÍA

Esta sala recibe el nombre de enfermería, pero la verdad es que merced a su contenido, junto con lo que hay en el **Laboratorio médico (30)** adyacente, se puede considerar que el Puesto Terraformador 31 tiene un quirófano capaz de realizar todo tipo de análisis y operaciones. Contiene pieles sintéticas, litros de sangre por si alguien sufre un accidente e incluso varios huesos sintéticos de repuesto (aunque el protocolo dicta que sólo se pueden utilizar si no se puede transportar al herido).

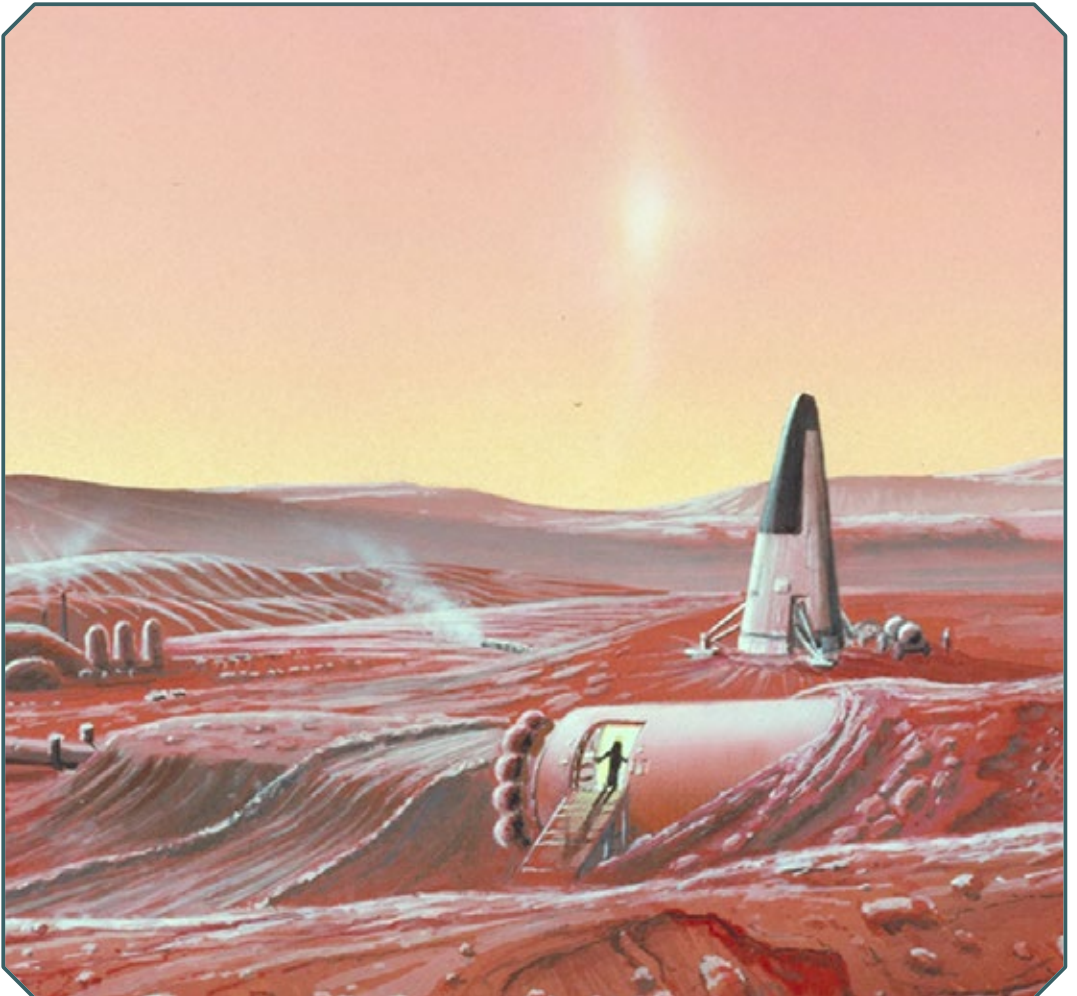
La habitación contiene también un par de camas en las que atender a enfermos. Si es necesario, la sala se puede aislar por completo del resto de la base, haciendo las veces de sala de cuarentena.

30 - LABORATORIO MÉDICO

Esta sala está diseñada y preparada para hacer toda clase de análisis médicos y contiene además una gran cantidad de material, desde aparatos de análisis microbiológicos hasta pequeños aparatos de resonancia magnética portátiles.

31 - ALMACÉN DE MUESTRAS

Este almacén tiene todo lo necesario para almacenar muestras en las condiciones de temperatura y atmósfera adecuadas. Se usa para muy distintas funciones, desde guardar muestras recogidas para su posterior análisis hasta dejar experimentos en ciertas condiciones que no se pueden conseguir en los laboratorios.



32 - LABORATORIO GEOLÓGICO

Este laboratorio es utilizado principalmente por Vance Norris, el geólogo de la estación, y como corresponde a un laboratorio geológico está lleno de minerales marcianos de todos los tamaños y formas.

33 - SALA DE ORDENADORES

Esta sala contiene ocho ordenadores que pueden configurarse para realizar tareas muy distintas. Todos los laboratorios tienen ordenadores, pero es muy común que se dejen haciendo cálculos o experimentos y por eso, mientras tanto, el científico que tiene su ordenador ocupado puede usar éstos. Estos ordenadores no están conectados con el exterior, sino que cada enlace de comunicaciones debe ser establecido y monitorizado desde la **Sala de comunicaciones (38)** por motivos de seguridad.

34 - ALMACÉN CIENTÍFICO

Este almacén contiene los materiales científicos de repuesto de todos los laboratorios y por ello tiene todo tipo de contenedores que mantienen distintas sustancias y elementos en las condiciones de temperatura, presión, humedad, etc. que sean necesarias para cada uno.

35 - LABORATORIO BIOLÓGICO

El trabajo que se hace en este laboratorio está relacionado con lo que se hace en el **Invernadero (7)** ya que sirve para hacer todas las pruebas preliminares a las pruebas que se realizan en él. Kate Palmer es la persona que más tiempo pasa en esta sala, pero muchas veces requiere la ayuda de Wilford Blair o de María Chapman cuando los experimentos que se realizan aquí se relacionan con sus campos de especialización.

Con el material que hay en esta sala es fácil crear explosivos, particularmente *Nitrato Amónico*. Habrá que superar una tirada

de *Ciencia (Química)* de **dificultad 7** para conseguir crear suficiente Nitrato Amónico como para causar un +10 Daño (Área 1 por cada +4 Daño, Estorbo 4). Cada nivel de dificultad adicional que se logre permite crear un +5 adicional (Estorbo 2) con los materiales de los que se dispone aquí y tarda 20 minutos. En el **Almacén científico (34)** hay suficiente material como para duplicar esta cantidad, pero también se tarda el doble de tiempo en crearlo. Seguirá siendo necesaria una tirada de Demoliciones para manejar estos explosivos.

36 - LABORATORIO PRINCIPAL

Éste es el laboratorio más importante de la base y los experimentos que se hacen en los otros laboratorios están siempre supeditados a lo que se esté haciendo en éste. Aquí es donde Carrington desarrolla sus teorías y comienza a darles forma para luego dividir el trabajo entre todos los especialistas de la base.

En este laboratorio hay maquinaria para hacer todo tipo de análisis, lo que quiere decir que posee algunas de las máquinas que hay en otros laboratorios (las más comunes al menos), lo que puede ser útil si se quieren hacer dos pruebas de una misma disciplina científica a la vez.

37 - SALA DE MAPAS

Esta sala contiene mapas científicos y militares de Marte con todo tipo de datos diferentes. La sala tiene un proyector de holografía que es capaz de superponer todo tipo de datos según sea necesario, pero se conserva en la base una versión impresa de mapas científicos del planeta (con climatología, datos sobre minerales, etc.) para usar en caso de emergencia (aunque la realidad es que están porque Garry insistió en tenerlos, ya que a él le gusta usar esos mapas en lugar de las versiones digitales). Los que se utilizan en las misiones de campo son versiones digitales preparadas para cargar en *datapads* o similares para usar según se necesiten.

38 - SALA DE COMUNICACIONES

Esta sala contiene parte del sofisticado sistema de comunicaciones que conecta con los satélites que orbitan el planeta rojo. Es capaz de mantener muchas líneas abiertas a la vez, pero toda comunicación con el exterior sea oral, de vídeo o simplemente de datos, debe ser autorizada desde esta sala por razones de seguridad.

39 - LAVANDERÍA

Esta habitación contiene cuatro lavadoras y cuatro secadoras para que cada uno de los habitantes de la base pueda limpiar y secar su ropa.

40 - SALA DE COMPUTADORES

Esta sala contiene un par de holocomputadores centrales que coordinan las operaciones de la base y proporcionan poder de procesamiento adicional a los distintos ordenadores que hay en ella. Además, desde aquí se pueden bloquear las puertas de la base de forma que no pueda salir nadie, estableciendo una cuarentena.

41 - MAQUINARIA DE OXÍGENO

Esta sala contiene toda la maquinaria que recicla el oxígeno de la base (complementado por materiales que absorben de la incipiente atmósfera de Marte que rodea a la base gracias al avanzado **Reactor terraformador** [45] que hay en el exterior).

42 - GENERADOR

El moderno generador que da energía a toda la base es capaz de funcionar durante muchos años aún y es capaz de proporcionar mucha más energía de la que se requiere de él actualmente... Y sería capaz de causar una bonita explosión si alguien que sabe lo que hace lo programa correctamente.

43 - MAQUINARIA DE SOPORTE VITAL

Esta sala contiene la maquinaria necesaria para controlar el resto de tecnologías de soporte vital (temperatura, humedad, etc.) que se requieren para sobrevivir en la base. Normalmente, esta clase de tecnologías se colocan en la misma sala que la maquinaria de oxígeno pero, debido a las particulares necesidades de algunas de las salas de la base, esta maquinaria es más compleja de lo que suele ser habitual y requiere su propia sala.

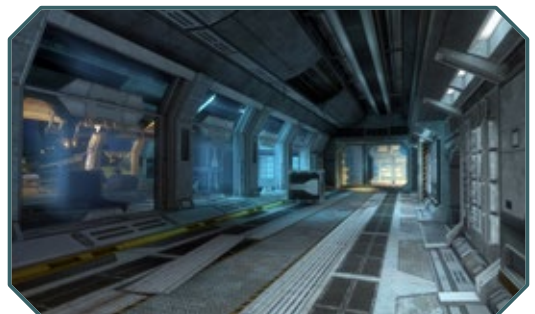
44 - ALMACÉN DE HERRAMIENTAS

Éste es un almacén que contiene útiles de repuesto para todas las herramientas de la base, partes de repuesto para las que tengan más de una parte y todo lo necesario a nivel de herramientas para las distintas tareas que se desempeñan en la base, desde las más mundanas a las más sofisticadas.

45 - REACTOR TERRAFORMADOR

Fuera de la base, y considerablemente más grande que ésta, se halla el imponente reactor terraformador, de más de 25 metros de altura. Este reactor está lleno de maquinaria a la que se puede acceder, lo que lo convierte en un lugar ideal para esconderse. El reactor tiene su propia fuente de energía y está enlazado a los ordenadores de la base.

Fuera del Puesto Avanzado 31 hay una pequeña aeronave de transporte, pero no se podrá usar debido a la tormenta solar (ver siguiente apartado).





Capítulo 2:

Primer Acto

QUIZÁS ESTAMOS EN GUERRA CON NORUEGA

NAULS, LA COSA (1982)



En el primer acto los personajes se encontrarán todos en el Puesto Avanzado 31 al que llegará una persona de una estación cercana (la estación Thule), para morir justo tras llegar. Esto provocará que una expedición se dirija a ella.

LA TORMENTA SOLAR

Al poco de llegar el superviviente de lo sucedido en Thule comenzará una tormenta solar que impedirá las comunicaciones con la base y con los que vayan a la estación Thule (lo que producirá una mayor sensación de aislamiento a los que viajen hasta allí). Esta tormenta durará más de lo normal, algo físicamente imposible. Lo hará por motivos de trama y no empezará a remitir (y a permitir la comunicación) hasta que la **Sala de comunicaciones (40)** sea destruida o puesta en cuarentena.

Además, la tormenta solar no sólo impedirá las comunicaciones, sino que convertirá en una tarea extremadamente peligrosa usar cualquier clase de aeronave.

LLEGADA INESPERADA

Todo comienza con la llegada de un superviviente de la estación Thule. Todos los personajes se encuentran en sus respectivos trabajos cuando el jugador que interpreta a Kate Palmer verá a una figura humana que camina bordeando el exterior del **Invernadero (7)**, aparentemente dirigiéndose hacia la **Exclusa del invernadero (3)**. La persona en cuestión caerá muerta en la puerta de dicho invernadero y así lo encontrarán cuando acudan a ver de quién se trata.

El cadáver tiene una tarjeta que lo identifica como Lars Halvorson, un científico que, por lo que indica su documentación, trabajaba para una corporación en una estación científica, que es la más cercana al Puesto Terraformador 31.

El cadáver (que por mucho que lo intenten no lograrán reanimar) tiene quemaduras, heridas

de bala y una herida de lo que parece ser un cuchillo. Además, la máscara que llevaba se debió romper a mitad de camino, lo que indica que también debe haber sufrido un envenenamiento atmosférico tras haber respirado durante demasiado tiempo aire de la atmósfera enrarecida del Planeta Rojo en proceso de terraformación. Lars es el único superviviente de lo que ha pasado en la estación Thule, cosa que no saben los jugadores, pero sí podrán averiguar su procedencia tras examinar la documentación que lleva en el abrigo.

Tras este evento, Michael Garry intentará conectar con la estación Thule, pero, debido a la tormenta solar, no podrá establecer dicha comunicación, así que ordenará a John MacReady, a Derek Jameson y a Wilford Blair que acudan allí a averiguar qué ha ocurrido. Si David Childs o Kate Palmer piden ir, les dará permiso pues cree que sus conocimientos pueden ser útiles, pero no permitirá ir a nadie más para que no se interrumpan los experimentos y el correcto funcionamiento de la base por intentar ayudar a otra estación que ni siquiera pertenece a la ONU.

LA ESTACIÓN THULE

La estación Thule se encuentra a dos horas de distancia viajando en uno de los Rover que tienen en la base. Aunque viajarían mucho más rápido en la pequeña aeronave de transporte que tienen, la tormenta solar dificulta enormemente la navegación, por lo que lo más seguro es viajar con Rover. De hecho, incluso la navegación con éste tendrá una dificultad añadida y sólo gracias a los extremadamente detallados mapas de los que disponen no será necesario hacer ninguna tirada (aunque si quieres hacerles sudar un poco siempre puedes hacer que realicen una tirada de *Navegación* de **dificultad 9** para representar las dificultades que supone orientarse en la tormenta solar, pues ésta afecta a muchos de los instrumentos del vehículo, y que cada tirada fallida suponga añadir una hora adicional a las dos horas que dura el viaje).

Por lo demás, cuando estén a pocos kilómetros de distancia podrán ver que de la localización aproximada de la base sale una columna de humo. A medida que se acerquen podrán ver que se ha debido producir alguna clase de explosión o incendio en la estación Thule.

La estación es más pequeña que el Puesto Terraformador 31 y en ella viven ocho científicos que trabajan para la corporación farmacéutica Utgärda. Tiene una entrada frontal y una pequeña entrada trasera. Oficialmente, su trabajo es desarrollar medicamentos en condiciones de presión y gravedad muy específicas; la realidad no oficial pero sí oficiosa (y conocida por todos los personajes que tengan *Biología*, *Medicina* o *Xenología* a +3) es que en este laboratorio se desarrollan nuevas tecnologías médicas para facilitar la mejora y expansión de la humanidad, centradas principalmente en biotecnología. Pero incluso esa versión no oficial es falsa, ya que es una simple justificación para el nivel de las eminencias biotecnológicas que se han destinado a la estación Thule.

Realmente, la Corporación Utgärda pensaba establecer un laboratorio biotecnológico en esta zona y para ello adquirió estos terrenos a la ONU (alguien de la organización sabía lo que había aquí y lo que buscaba). Y aunque de eso no encontrarán ninguna pista, si sobreviven a esta aventura y vuelven a la civilización, visto en retrospectiva podrán intuir que hay alguien de la Corporación que está detrás de todo. Esto es algo que dejamos abierto porque averiguar qué o quién está detrás de lo que sucede en este módulo y por qué pretendía liberar un arma que es más que capaz de destruir a la humanidad (si es que acaso sabía lo que estaba haciendo), puede ser tema para más partidas.

Así pues, la Corporación Utgärda reunió a un grupo de cinco expertos en biotecnología, xenología y nanotecnología en una base en Marte, diciéndoles que iban a llevar a cabo un proyecto, pero en la base hay tres agentes de operaciones especiales que están realizando un trabajo clasificado en una es-

pecie de cueva que hay a 10 kilómetros de la base. Éstos exhumaron el cadáver de un alienígena y lo llevaron a la base (aunque en ese momento uno de los 3 agentes ya ha sido infectado por la Cosa). Los científicos comenzaron a trabajar con él y enseguida averiguaron cosas que les parecieron increíbles. Mientras, el agente-cosa consumió a un científico sin que nadie lo viera y, cuando otro de los científicos se dio cuenta de que la Cosa es una entidad que ataca a nivel celular consumiendo células y convirtiéndose en ellas, empezó la escabechina. Al final, el jefe de los agentes consiguió reunir todo el oxígeno dentro de la base y lo hizo estallar de golpe, provocado un incendio que afectó a toda la estación Thule y mató a todos sus habitantes humanos de golpe. Una de las Cosas salió al exterior y “murió” ardiendo fuera de la base (el fuego se vio amplificado por la enrarecida atmósfera marciana, que contiene mucho CO₂, pero también mucho magnesio y otros elementos que sirven para alimentar un fuego más de lo normal en presencia de CO₂).

Pero, por desgracia para todos, uno de los científicos (Lars Halvorson) salió corriendo y llegó “milagrosamente” hasta el Puesto Terraformador 31. Este científico es realmente una Cosa a la que el fuego apenas le quemó un brazo. En cuanto vio que la estación Thule estaba quemándose, buscó en la mente del científico al que había poseído y descubrió la existencia de una base “cercana”. Se dirigió hasta allí (llegó gracias a que es una Cosa, pues un humano no habría podido hacerlo en ese estado), y decidió que lo mejor que podía hacer era hacerse el muerto para infiltrarse sin preguntas en la Estación Terraformadora 31.

EXPLORAR LA ESTACIÓN THULE

La estación ha ardidido por completo, más incluso de lo que sería normal puesto que la base no está lejos de uno de los Reactores de Terraformación y por eso la atmósfera en los alrededores de la base contiene mucho menos CO₂ y más concentración de otros elementos en una mezcla distinta de la que hay

lejos de los reactores; y ha sido esta concentración la que ha hecho que la estación arda más de lo que debería haber ardido en circunstancias normales en la atmósfera llena de CO₂ de Marte.

Pero no sólo la base ha ardido. El reactor parece estar averiado más allá de toda reparación y no hay electricidad, por lo que tendrán que abrirse paso a través de ella empujando puertas semi-abiertas y no podrán descargar información de ningún ordenador, aunque sí podrán coger los discos duros para analizarlos posteriormente.

Por lo demás, en la base se encuentran los cadáveres de algunos científicos y aparte hay dos cadáveres que son especialmente llamativos: el de la Cosa-Agente, que está fuera de la base y que si los jugadores deciden entrar por la entrada trasera verán fácilmente; y el cadáver alienígena, que se encuentra en una sala en lo más profundo de la base (y sólo lo descubrirán si acceden a ella). La idea es que si dan una vuelta para recoger los discos duros al menos vean la Cosa-Agente y si además investigan el lugar acaben encontrando también el cadáver alienígena.

LA COSA-AGENTE

Puedes leer este párrafo como descripción a los jugadores que se acerquen a la parte trasera de la base:

Al aproximarnos desde el exterior veis una figura tirada en la superficie roja del suelo marciano. Por la posición parece que ha salido de la base huyendo del incendio, pero eso no le salvó de ser consumido por las llamas. Está completamente quemado, casi carbonizado. Cuando os acercáis os queda claro que no era humano, aunque sí de apariencia humanoide. La figura carbonizada parecía tener cinco tentáculos saliendo de distintas partes del cuerpo (dos donde habitualmente estarían los brazos en un humano), pero además tiene una enorme boca en mitad del estómago y unas piernas con una doble articulación. La cabeza parece una extraña burla de la de un humano, casi como si fuese una

persona de cera que ha estado derritiéndose un rato.

La Cosa-Agente era uno de los tres agentes enviados por la Corporación Utgärda para que desenterrasen el cadáver alienígena. Moverlo sin tocarlo es relativamente fácil, basta ponerlo en una camilla (que con todas las cosas rotas y quemadas que hay cerca pueden improvisar fácilmente), aunque por el puro placer de ponerlos nerviosos te recomendamos que pidas una tirada de *Ciencia (Forense)* de **dificultad 7** o una de *Agilidad* de **dificultad 9** para poder llevarlo a cabo sin tener que tocarlo. La mejor forma de conseguir maximizar el nerviosismo que puede provocar la escena es preguntar a los jugadores cómo lo hacen, preguntarles algo como “Pero... ¿lo tocáis con las manos?” o algo de ese estilo. *Hacer esa clase de preguntas cada vez que vayan a interactuar con la Cosa o con sospechosos de serlo es muy propio de la temática que tiene la partida, así que nunca están de más.*

Sea como sea, si se toca la Cosa-Agente con unos guantes o similar (lo que es lo normal en la superficie marciana) no supone un problema, pero si se pone en contacto con la piel existe una posibilidad de contagio. Ver la sección **Poseer a un personaje jugador** para más datos al respecto.

Una vez pongan la Cosa-Agente en la camilla podrán transportarlo sin problemas. La Cosa-Agente no está muerta, pero sólo las células del interior están vivas, las de fuera están todas muertas y hasta que no se le practique una autopsia o similar no se reactivarán. No es que eso sea un problema, pues tienes otras fuentes de la Cosa ya activas.

EL CADÁVER ALIENÍGENA

En la zona más profunda de la base (excavada bajo tierra) y claramente la más segura, hay una extraña criatura sobre una mesa de autopsias en una sala de cuarentena. Ésta es la única zona de la base que no se ha quemado y que parece tener su propia fuente de energía, por lo que los protocolos de cuaren-

tena siguen activos. Puedes leer el primer párrafo como descripción a los jugadores que exploren la parte interior de la base y leer el segundo párrafo como descripción a los que entren al laboratorio donde se encuentra el cadáver alienígena:

Al adentraros en la base empezáis a ver, aparte de vehículos quemados, muebles carbonizados y paredes reventadas, lo que parecen claros signos de lucha entre varios miembros de la base: un hacha clavada en una pared y restos de personas carbonizadas junto con el mobiliario y buena parte de las instalaciones. Está todo tan quemado que hay veces que no sabéis qué es exactamente lo que estáis viendo salvo cuando se distinguen masas negras con formas de sillas, mesas, ordenadores o incluso personas. Todo parece estar destruido.

Conforme exploráis, no tardáis en encontrar un pasillo que desciende bajo tierra y que está considerablemente intacto. Al avanzar por él llegáis a una puerta que sigue alimentada con energía y que se abre automá-

*ticamente al acercaros. Da acceso a lo que parece ser un laboratorio de cuarentena con los sistemas activos y con algo en su interior, en la sala adyacente a la que estáis. En la sala a la que habéis accedido parece haber 2 Trajes NBQ (NT 8, página 31 del **Manual de Equipo y Vehículos**) con los que se puede acceder a la zona de cuarentena.*

La sala contiene todas las medidas de seguridad necesarias para poder entrar y salir sin ningún problema ni romper la cuarentena y como ya hemos indicado tiene un generador independiente que permite que todo funcione correctamente. Los ordenadores con los datos de la investigación están encriptados, por lo que deberán llevarse las unidades de datos para intentar descryptarlas en su base. Desmontar estos discos duros no requiere tirada si se tiene *Ciencia (Informática)* o *Electrónica*; si no poseen ninguna de estas habilidades, es necesario realizar una tirada de *Ciencia (Informática)* o *Electrónica* de **dificultad 5** con el pertinente penalizador -4 a la tirada por no tener la Habilidad Entrenada.



Cuando entren en la sala de cuarentena, lee a tus jugadores los siguientes párrafos (o simplemente úsalos como inspiración):

Tras colocaros los trajes NBQ os introducís en la pequeña habitación de descontaminación. Después de una profunda limpieza de 15 segundos de ducha sónica, 1 minuto de baño con químicos desinfectantes de alta potencia, 45 segundos más de silencioso baño con gases más peligrosos que lo que hay dentro y un minuto de ventilador con oxígeno puro no mezclado con nada más, la puerta ante vosotros se abre y podéis entrar en la sala de cuarentena. Es una sala de operaciones y autopsias sin nada especial, pero con una mesa de operaciones que hace las veces de mesa de trabajo y que es más del doble de grande de lo habitual. Os llama inmediatamente la atención una extraña y obscena criatura que se encuentra dentro de un recipiente (enorme) de cristal de seguridad situado en el centro de la mesa.

La criatura parece haber sido sometida a una autopsia remota. El recipiente tiene una tapa en la zona superior que puede ser retirada para introducir unos brazos de operación que ahora mismo están dispuestos en un lado de la habitación. La criatura en sí misma es horripilante, una extraña mezcla entre hongo, crustáceo y pulpo que parece haber salido de la enfermería mente de algún escritor de terror, pero desgraciadamente es real y se encuentra frente a vosotros.

Ver el cadáver alienígena requiere realizar una tirada de *Locura* de **dificultad 11**; un fallo supone obtener **4 Puntos de Locura + el Grado de Fracaso de la tirada**. Si activan las cámaras de la sala de cuarentena lo verán sin tener que entrar.

Si quieren transportar el cadáver alienígena es posible, ya que el recipiente en el que está colocado tienen un pequeño generador gravitatorio. Éste tiene muy poca autonomía, lo



suficiente como para cargarlo en el Rover y descargarlo en la Puesto Terraformador 31, pero no mucho más; para moverlo luego habrá que recargar el generador (cosa que deberían poder hacer en su base si lo desean).

DEREK JAMESON EN LA ESTACIÓN THULE

Una de las personas que acompaña a los jugadores es Derek Jameson. Si los jugadores le prestan atención, saben dónde está o simplemente se mantienen todos juntos no pasa nada, no fuerces que se separe. Eso sí, si los jugadores se separan o por algún motivo es justificable que sea atacado por una Cosa (una pequeña Cosa que no hayan visto, un trozo que se haya separado de algún cuerpo intentando huir del fuego), haz que suceda (y obviamente que ellos no se den cuenta). Si luego resulta que tienes muchos transformados siempre puedes decidir que no ocurrió y, como nadie lo sabe, no pasa nada. Es más,

el que puedan sospechar de alguien por haberse quedado solo un rato caminando por la estación Thule da mucho juego; tanto si realmente es cierto lo que sospechan como si no lo es, dependerá del tono que quieras que tenga la partida.

Y si por lo que sea Derek no se queda a solas, puedes hacer dos cosas para lograr expandir la infección de las Cosas. Por un lado, al ver el cadáver alienígena, Derek puede fallar por mucho la tirada (obviamente, hecha tras la pantalla) y salir corriendo. Si nadie le sigue puede acabar infectado. Otra opción es que una Mini-Cosa (ver **Apéndice III: PNJs**) se cuele en la parte inferior del Rover y viaje con ellos hasta el Puesto Terraformador 31.





Capítulo 3:

Segundo Acto

NO SÉ QUÉ DEMONIOS HAY AHÍ. ES MUY RARO Y ESTA ENFURECIDO.

CLARK, LA COSA (1982)



El segundo acto empieza con el retorno de los que han ido a la Estación Thule (aunque se pueden jugar escenas antes si el DJ lo considera necesario) y se desarrolla hasta que el conocimiento de lo que es capaz la Cosa se expande (preferiblemente en alguna escena en la que la Cosa ataque por varios frentes a la vez). A partir de ahí se convierte en un todos contra todos que desemboca en el tercer acto.

MIENTRAS TANTO EN EL PUESTO TERRAFORMADOR

Lo más normal es que no quieras dar inicio a los problemas para los jugadores ni proporcionarles información hasta que no lleguen los que han estado en la estación Thule, pues lo que ellos transportan es más que suficiente para dar inicio a la trama.

Pero, por otro lado, los jugadores que se han quedado pueden querer hacer cosas y a ti te puede interesar empezar con las posesiones ya (y teniendo en cuenta que el cadáver de Lars está en el Puesto Terraformador 31 en el fondo las dos cosas fácilmente pueden ser la misma).

ANÁLISIS PRELIMINAR DE LOS RESTOS

Si algún jugador quiere hacer un análisis forense para averiguar qué mató a Lars, deberá superar una tirada de *Ciencia (Forense)* de **dificultad 7** o de *Ciencia (Medicina)* de **dificultad 9** para averiguar que, pese a que las heridas (claramente de arma blanca, posiblemente un golpe mal dado con un hacha) y quemaduras que tiene, lo que le mató fue el viaje que hizo desde su estación hasta aquí debido a una avería en el respirador que llevaba. Si la tirada de *Ciencia (Forense)* supera **dificultad 11** o la de *Ciencia (Medicina)* supera **dificultad 13**, el personaje se dará cuenta de que, aunque el cuerpo parece estar muerto, hay algunos órganos que tienen actividad celular cuando no deberían.

La víctima llevaba un respirador pero tiene un golpe que parece haberlo dañado, así que probablemente dejó de funcionar poco a poco. Una tirada de *Ciencia (Ingeniería)* o *Electrónica* contra **dificultad 9**, o una de *Supervivencia* contra **dificultad 11**, servirá para saber que realmente el aparato se dañó cuando recibió el golpe, así que hizo el viaje sin ningún aparato.

Si por alguno de esos motivos deciden hacer un análisis más completo del cadáver, tendrán que superar una tirada de *Ciencia (Biología)*, *Ciencia (Química)*, *Ciencia (Medicina)* o *Ciencia (Xenología)* contra **dificultad 11** para averiguar que el cadáver tiene unas células que no son de origen terrestre y que están vivas pese al estado del cuerpo. Si esta información se le proporciona a Garry declarará la base en cuarentena, por lo que te recomendamos que si los jugadores van a hacerlo, que sea justo cuando acaben de llegar los que han ido a la estación Thule. De todas formas, y sobre todo si los que han ido a la estación han sido rápidos, puedes hacer que no hayan tenido tiempo para hacer este segundo set de pruebas.

La Cosa-Lars es consciente de lo que está pasando a su alrededor (los oídos no están quemados y escucha lo que dicen quienes están en la misma sala, y salvo que no decidan quemarlo o algo similar no atacará a nadie por ahora, sino que esperará a estar a solas con alguien a sabiendas que la espera puede ser larga (principalmente a que acaben las pruebas y alguien se quede haciendo guardia o algo similar).

Pero si no es ninguno de los jugadores quien está presente en los análisis y dejan a alguien solo haciéndolos, atacará a la persona que haga la autopsia. Incluso dependiendo de cuál sea la situación y de qué jugador sea, tú mismo puedes decidir que es el momento de infectarlos y que su transformación se inicie desde el interior. Lo más habitual es que sepas qué jugadores te van a dar mejores resultados como convertidos que otros, por eso intentamos darte suficientes posibilidades para que tú mismo decidas a quién prefieres infectar.

LOS PRIMEROS INFECTADOS

A partir de este momento se pueden disparar las posibilidades de infectar a personas, y te recomendamos que a estas alturas tengas a un par de personajes no jugadores infectados. Además, te aconsejamos también que como mínimo infectes a un personaje.

Como verás, usamos indistintamente los términos poseer e infectar. Eso es porque por un lado la Cosa actúa en muchos sentidos como un virus, pero por otro lado una vez estás infectado y hay suficiente cantidad de células infectadas te posee también al infectar tu cerebro y pasas a ser una Cosa.

POSEER A UN PERSONAJE JUGADOR

Las posibilidades de poseer a un personaje son altas. Arthur Carrington, Wilford Blair y Kate Palmer son los personajes que más probabilidades tienen de quedarse a solas con la Cosa-Soldado, con la Cosa-Lars o con el cadáver alienígena y, por lo tanto, son víctimas idóneas para la infección. Por otro lado tanto David Childs como John MacReady o Juliette Windows podrían quedarse a solas con Derek Jameson en alguno de los dos garajes reparando algún vehículo o realizando alguna actividad de similar índole y así ser infectado, así que depende más de qué personaje creas que puede dar juego como Cosa que de que sea necesario infectar a uno u otro.

Cuando vayas a infectar a alguien tienes varias formas de hacerlo. Si simplemente le pasas un papel o te vas a otra habitación con el jugador en cuestión, conseguirás que todos sospechen de él, así que lo mejor (salvo que quieras que todos sospechen de él, claro) es pasarles notas a todos. La información de estas notas será principalmente falsa, dirigida a aumentar la paranoia de los jugadores a la vez que informas a los que están siendo convertidos en Cosa o ya lo están. Estas notas deberían ser distintas entre sí, incluyendo en algunas

información que haya podido averiguar el jugador, en otras notas simplemente pidiendo que pongan cara seria, que respondan cualquier chorrada en la nota, pidiendo que hagan una tirada de cualquier Habilidad y te devuelvan el papel con el resultado escrito o que simulen una tirada. Como te decimos, una o varias de esas notas son verdaderas y en ellas deberías indicar a la víctima (o víctimas) que se ha convertido en la Cosa; el papel podría decir algo como esto:

Te has convertido en una Cosa alienígena. Puedes hablar y actuar como una persona normal y tienes acceso a todos los conocimientos que tenías. Tu primer objetivo es sobrevivir y llegar a salvo a un lugar con más población, para eso puedes incluso matar a otras Cosas o al revés, suicidarte para que otra Cosa escape. Tu segundo objetivo es propagarte, cosa que puedes hacer infectando a otros o devorándolos (y convirtiéndote en ellos), pero no lo harás si pone en peligro el primer objetivo.

Ésos son los detalles narrativos de la infección. En términos de juego, la infección puede producirse por el mordisco o ataque (que cause daño) de cualquier Cosa, por mantener relaciones sexuales con alguien infectado, por una transfusión de sangre de alguien infectado o por cualquier procedimiento que implique el contacto con sangre o fluidos reproductivos de una criatura infectada. Cuando se produce ese contacto hay que hacer una tirada de *Vigor* de **dificultad 11** (se considera Enfermedad a efectos de Resistencias) para evitar ser infectado; si obtiene un fallo, el personaje se convierte en una Cosa.

Pero no sólo eso, simplemente tocar con la mano a una Cosa claramente transformada (no aquéllas con forma humana que aún no se han revelado) sin ninguna protección requerirá una tirada de *Vigor* de **dificultad 7** (se considera Enfermedad a efectos de Resistencias) para evitar ser infectado. Aunque se supere la tirada y con ello la infección, si luego se vuelve a estar expuesto se vuelve a tirar y lo mismo sucede durante los sucesivos ataques de una Cosa.

LOS PNJS INFECTADOS

Aparte del jugador que pueda estar infectado y de Derek Jameson, si se ha podido infectar en la estación Thule, justo después de su regreso es el momento de que infectes a algún otro PNJ (si es que no han dejado a alguien con la Cosa-Lars a solas y ésta lo ha infectado ya).

Las posibilidades de hacer esto son considerables. Como mínimo tendrán dos cadáveres a los que hacer pruebas científicas (el de la Cosa-Lars y el de la Cosa-Agente) y probablemente tengan también el cadáver alienígena. Entre los personajes, Arthur Carrington, Kate Palmer y Wilford Blair son los únicos que pueden participar en los análisis y de los PNJs sólo María Chapman tiene conocimientos útiles para llevar a cabo los análisis.

En caso de que tengan el cadáver alienígena lo normal es que Arthur Carrington sea el que comience a analizarlo con el apoyo de María Chapman, mientras Kate Palmer analiza la Cosa-Agente y Wilford Blair acaba la autopsia de la Cosa-Lars (y si la ha acabado, hace otros análisis de apoyo, ver en la siguiente sección). Mientras, el resto de gente sigue con sus quehaceres y en ese momento es cuando Derek Jameson puede aprovechar para infectar a cualquier otro PNJ de la base (algún mecánico mientras repara algo o el propio Garry en su despacho).

Otra cosa a tener en cuenta es que con el tiempo que ha pasado la Cosa-Lars en el Puesto Terraformador 31 es perfectamente posible que se haya escapado de su cuerpo algún trozo pequeño, no mayor del tamaño de una araña, que haya podido infectar a uno o incluso a varios PNJs. Tal como está pensado el módulo, cualquiera puede ser una Cosa. Quizás pienses que es “hacer trampa”, pero tener a mano esta clase de “justificación narrativa” es la mejor forma de tener control sobre la partida y poder sorprender a los jugadores cuando sea necesario mediante una explicación narrativamente posible.

LAS PRUEBAS CIENTÍFICAS

Éstas son las distintas pruebas que se pueden practicar a lo que hayan traído de la estación Thule. En todas estas tareas se pueden realizar apoyos según las reglas de trabajo en equipo de la página 229 del **Manual del Jugador** del CdB Engine, teniendo en cuenta que un mal apoyo puede ser perjudicial.

El análisis de la Cosa-Lars se trata en el apartado **Análisis preliminar de los restos**, pero todo lo que se averigüe analizando la Cosa-Agente se puede conseguir también realizando la misma clase de análisis a la Cosa-Lars.

ANALIZANDO EL CADÁVER ALIENÍGENA

Para efectuar este análisis es necesario realizar tiradas de *Ciencia (Xenología)*. También se puede hacer con tiradas de *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Medicina)*, aunque **en este caso la dificultad será un nivel más alto**. Además, todas las tiradas podrán recibir apoyo de otras dos personas que realicen tiradas de una de las siguientes Habilidades: *Ciencia (Biología)*, *Ciencia (Medicina)*, *Ciencia (Química)* o *Ciencia (Xenología)*. Todas las tiradas de apoyo habrán de superar una **dificultad 7**; las que superen dicha dificultad proporcionarán un bonificador +1 a la tirada del personaje que dirige el esfuerzo, pero los que fallen le causarán un penalizador -1. La información que averigüen depende del resultado final que consigan:

- ◆ Si la tirada de *Ciencia (Xenología)* supera **dificultad 7** o si se realiza una de *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Medicina)* que supere **dificultad 9** (teniendo en cuenta los apoyos), averiguarán que la criatura tiene en una especie de intestino el cadáver de un humano a medio digerir. Tardarán 15 minutos en obtener esta información.

- Si la tirada de *Ciencia (Xenología)* supera **dificultad 9** o si se realiza una de *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Medicina)* que supere **dificultad 11** (teniendo en cuenta los apoyos), averiguarán, aparte del resultado anterior, que muchas de las células del cadáver están aún vivas. Tardarán 25 minutos más en obtener esta información, para un total de 40 minutos.
- Si la tirada de *Ciencia (Xenología)* supera **dificultad 11** o si se realiza una de *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Medicina)* que supere **dificultad 13** (teniendo en cuenta los apoyos), averiguarán, aparte de los resultados anteriores, que las células alienígenas son altamente hostiles con otras células vivas. Al analizar el cuerpo a medio digerir, pueden ver que las células alienígenas estaban consumiendo desde dentro las células humanas y convirtiéndose en copias exactas. Tardarán 35 minutos más en obtener esta información, para un total de 75 minutos.
- Si la tirada de *Ciencia (Xenología)* supera **dificultad 13** o si se realiza una de *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Medicina)* que supere **dificultad 15** (teniendo en cuenta los apoyos), averiguarán, aparte de los resultados anteriores, que el cuerpo humano no estaba siendo consumido, sino copiado. Tardarán 10 minutos más en obtener esta información, para un total de 85 minutos.
- Si la tirada de *Ciencia (Xenología)* supera **dificultad 17** o si se realiza una de *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Medicina)* que supere **dificultad 19** (teniendo en cuenta los apoyos), averiguarán, aparte de los resultados anteriores, que cada célula de la criatura es en realidad un ser independiente y único, y que reaccionan cuando se sienten amenazadas. De esta forma comprenden que para saber si alguien es una Cosa, basta con extraer sangre de todos y ponerla en contacto con un metal caliente o algo similar. Tardarán 35 minutos más en obtener esta información, para un total de 120 minutos.

Averiguar esto es de vital importancia para la supervivencia de los personajes, pero ahora es muy difícil que consigan esa información (más adelante lo tendrán más fácil), aunque si sacan una tirada de semejante calibre deberían averiguarlo.

Como puedes ver, es posible que tarden bastante en averiguarlo todo y en ese tiempo pueden pasar más cosas que los aparten temporalmente de la investigación, así que deberías tenerlo en cuenta junto con el resultado de la tirada a la hora de ir facilitándoles la información que vayan consiguiendo mediante su investigación.

Recuerda que ver el cadáver alienígena por primera vez requiere realizar una tirada de *Locura* de **dificultad 11** y que fallar supone obtener **4 Puntos de Locura + el Grado de Fracaso de la tirada**.

ANALIZAR COSA-AGENTE

LA

Para analizar la Cosa-Agente es necesario realizar tiradas de *Ciencia (Xenología)*. Como sucede con el cadáver alienígena el análisis también se puede llevar a cabo mediante tiradas de *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Medicina)* pero **la dificultad será un nivel más alto**. Además, todas las tiradas podrán recibir apoyo de otros que realicen tiradas de *Ciencia (Biología)*, *Ciencia (Medicina)*, *Ciencia (Química)* o *Ciencia (Xenología)*, teniendo en cuenta que los que apoyen en este análisis no podrán realizar ni apoyar otro. Las tiradas de apoyo funcionan igual que en el caso anterior.

- Si la tirada de *Ciencia (Xenología)* supera **dificultad 7** o si se realiza una de *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Medicina)* que supere **dificultad 9** (teniendo en cuenta los apoyos), averiguarán que la Cosa-Agente es una mezcla de ser humano con alienígena. La gran mayoría de sus células son humanas, pero las que se han transformado y las que están adyacentes a éstas son células alienígenas. Tardarán 15 minutos en obtener esta información.

● Si la tirada de *Ciencia (Xenología)* supera **dificultad 9** o si se realiza una de *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Medicina)* que supere **dificultad 11** (teniendo en cuenta los apoyos), averiguarán, aparte del resultado anterior, que todas las células interiores del cadáver aún están vivas. Por fuera está carbonizado, pero el interior se ha mantenido prácticamente intacto. Tardarán 20 minutos más en obtener esta información, para un total de 35 minutos.

● Si la tirada de *Ciencia (Xenología)* supera **dificultad 11** o si se realiza una de *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Medicina)* que supere **dificultad 13** (teniendo en cuenta los apoyos), averiguarán, aparte de los resultados anteriores, que las que parecen ser células humanas del cadáver son realmente células alienígenas. Lo que es más importante, cuando hagan este análisis verán que las células intentan escapar de las sustancias que están usando para las pruebas (reactivos y ácidos varios). Tardarán 55 minutos más en obtener esta información, para un total de 90 minutos.

● Si la tirada de *Ciencia (Xenología)* supera **dificultad 13** o si se realiza una de *Ciencia (Biología)* o *Ciencia (Medicina)* que supere **dificultad 15** (teniendo en cuenta los apoyos), averiguarán, aparte de los resultados anteriores, que cada célula de la criatura es en realidad un ser independiente y único, y que reaccionan cuando se sienten amenazadas. De esta forma comprenden que para saber si alguien es una Cosa, basta con extraer sangre de todos y ponerla en contacto con un metal caliente o algo similar. Aunque es posible que esto lo acaben deduciendo ellos si tras el anterior resultado hacen alguna prueba que corrobore esta información. Sea como sea, tardarán 20 minutos más en obtener esta información, para un total de 110 minutos.

De nuevo pueden tardar bastante en averiguarlo todo, aunque un poco menos que en el caso anterior, y es más fácil (en el cadáver alienígena hay más cosas que investigar), pero pueden ocurrir sucesos que los aparte temporalmente en varias ocasiones de los análisis, así que deberías tenerlo en cuenta junto con el resultado de la tirada a la hora de ir facilitándoles la información que vayan consiguiendo mediante su investigación.

Recuerda que si analizan en profundidad la Cosa-Hans también conseguirán la misma información y tardarán el mismo tiempo.

ESTABLECER UNA CUARENTENA

Tanto a los 35 minutos de empezar los análisis del cadáver alienígena como a los 40 minutos de empezar los análisis de la Cosa-Agente, averiguarán que hay células alienígenas vivas. Si se lo dicen a Michael Thomas Garry, ordenará que se establezca una cuarentena en la base de manera inmediata salvo que esté infectado y eso puede ser una pista para que los jugadores avisados se den cuenta de ello. Incluso si está infectado accederá a establecer la cuarentena si algún jugador insiste (especialmente Carrington), porque en caso de establecerse él sigue teniendo acceso a los vehículos.

Si se establece una cuarentena se procederá a retirar los sistemas de arranque a todos los vehículos y se guardarán junto con las armas en el despacho de Garry. Tras esto, Garry acudirá a la **Sala de computadores (40)**, donde introducirá los códigos concretos que cierran el sistema e impiden salir de la zona en cuarentena. En realidad cualquier persona que supere (en esa misma sala) una tirada de *Ciencia (Informática)* de **dificultad 9** o una de *Computadora* de **dificultad 11** podrá abrir las puertas y salir.

Desde que dé las órdenes para establecer la cuarentena hasta que esté todo cerrado pasarán 10 minutos.

ANALIZAR LOS DISCOS DUROS

Los discos duros que sacaron de la estación Thule están encriptados y poseen ciertas medidas de seguridad que hacen que sea necesario superar una tirada de *Ciencia (Informática)*; también se puede utilizar *Computadora* aunque **la dificultad será un nivel más alto**. La tirada podrá recibir apoyo de otras personas que realicen tiradas de *Ciencia (Informática)* o *Computadora*, aunque los que apoyen en este análisis no podrán realizar ni apoyar otra tarea.

- ◆ Si la tirada de *Ciencia (Informática)* supera **dificultad 9** o se realiza una de *Computadora* que supere **dificultad 11** (teniendo en cuenta los apoyos), averiguarán que la Corporación Utgärda conocía la existencia de algo alienígena en la localización en cuestión y la estación Thule no era más que una tapadera para desenterrar y estudiar la criatura. Tardarán 45 minutos en obtener esta información.
- ◆ Si la tirada de *Ciencia (Informática)* supera **dificultad 11** o se realiza una de *Computadora* que supere **dificultad 13** (teniendo en cuenta los apoyos), averiguarán, aparte del resultado anterior, que la criatura alienígena seguía viva y que tiene la capacidad de infectar a gente y asimilarlos. También descubren que cada célula es realmente una criatura independiente. Tardarán 15 minutos más en obtener esta información, para un total de 60 minutos.
- ◆ Si la tirada de *Ciencia (Informática)* supera **dificultad 13** o se realiza una de *Computadora* que supere **dificultad 15** (teniendo en cuenta los apoyos), encontrarán un archivo que, aparte de la información indicada anteriormente, analiza el tiempo que tardaría la Cosa en conquistar la Tierra. El mensaje dice que en caso de que la cosa llegase a la Tierra acabaría con toda la vida nativa en 3 años. Tardarán 10 minutos más en obtener esta información, para un total de 70 minutos.



LA PRIMERA COSA

Mientras se realizan los análisis es el momento para que transcurra el primer ataque de alguien infectado y que sea un ataque frustrado. Que este ataque sea de una Cosa a uno de los personajes que no participa en los análisis o que sea a un personaje no jugador dependerá de cómo se esté desarrollando todo, pero lo más recomendable es que le pase a un jugador (obviamente a uno que no esté infectado) y que se produzca de tal manera que éste pueda escapar y avisar al resto. El objetivo de este primer ataque no es matar a un personaje jugador, sino disparar el nerviosismo y la paranoia de los jugadores.

El mejor momento para introducir este evento es a los 35-40 minutos tras iniciar los análisis. De hecho, el mejor momento para maximizar el efecto es que suceda justo cuando Garry ordene que se active la cuarentena. Incluso si Garry es una Cosa, es interesante porque así puede luchar contra una Cosa que se ha transformado y justificar que es humano a la vez que se niega a activar la cuarentena. Puedes hacer que la Cosa ataque a alguno de los jugadores que esté en un garaje (Childs, MacReady y Windows podrían estar en esta situación) mientras los otros informan a Garry en un laboratorio, por ejemplo; o quizás mientras están retirando los sistemas de arranque de los vehículos si por algún motivo prefieres que el ataque sea justo tras ordenar la cuarentena.



DESTRUIR LA PRIMERA COSA

Cuando la primera Cosa aparece no hay motivo para que tengan ningún arma cerca. Tampoco hay muchas armas en el Puesto Terraformador 31, así pues lo normal es que nadie tenga ninguna a mano y justo por eso es recomendable que describas la situación de tal forma que el personaje atacado tenga una forma relativamente clara de escape.

Dependiendo de dónde se produzca el ataque es posible que haya algo que pueda usar como arma improvisada. Por ejemplo, si ataca a algún personaje en alguno de los garajes puede que haya cerca un soplete o alguna herramienta similar que pueda usar para defenderse.

Si el personaje escapa, puedes hacer que la Cosa lo siga y ataque a algún secundario que salga de alguna habitación, dando tiempo a los jugadores a conseguir algún arma de las que se encuentran en el armario que hay en el despacho de Garry o en la habitación de MacReady para acabar con el peligro.

ANALIZAR LA PRIMERA COSA

Es posible que tras este ataque quieran analizar también esta Cosa. Si es el caso, las reglas son exactamente las mismas que para la Cosa-Agente y los resultados de los análisis, así como los tiempos, serán los mismos.

LA SEGUNDA COSA

Tras la aparición de la primera Cosa es más que probable que los personajes desconfíen unos de otros, incluso suponiendo qué es lo que hace la Cosa (e incluso que se trata de **La Cosa**). Como seguramente aún no tengan pruebas definitivas, Garry (tanto si es humano como si no) insistirá en que los científicos continúen sus análisis para ver si la información les proporciona algún

arma. Podría decir alguna frase como *llegados a este punto, la ciencia es la mejor arma que tenemos* o similar. Si es humano, lo dirá porque le interesa; si ha sido infectado, porque así podrá intentar utilizar el hecho de que todos están ocupados para escapar o convertir a alguien más.

Tras ese primer evento es interesante que tengan otra media hora más para concluir las pruebas (por lo menos aquéllas en las que hayan sacado resultados más altos) e incluso dependiendo de la forma en que se reparten el trabajo, iniciar otro set de pruebas en algún cuerpo que no hayan analizado, etc. En la sección **Problemas adicionales** podrás encontrar eventos que puedes introducir durante esa media hora o incluso puedes alargarla un poco más mientras introduces esas escenas. Si haces eso, piensa que las Cosas no se deberían quedar quietas y que algún personaje no jugador más podría resultar infectado “fuera de cámara”.

Introducir una segunda Cosa tiene un aspecto narrativo muy importante que afectará al combate. Esta escena puede servir para que averigüen cómo hacer test efectivos que permitan saber quién es quién (si no lo han descubierto por medio de muy buenas tiradas). Al tener personajes ya infectados (deberías tenerlos) es posible que esta escena sea innecesaria, pues ellos mismos pueden iniciar un ataque en el que se pueda descubrir esta información. En ese caso lo más recomendable es que uses los eventos reveladores de esta escena para, de alguna forma, comunicar la misma información en cualquier escena que inicien tus jugadores. De hecho, siempre será mejor si lo adaptas a algo que hagan ellos, pues eso le dará al personaje infectado mayor sensación de ser parte de la trama y de afectar a la historia.

Si ningún jugador intenta nada (o si logra infectar a otro sin ser descubierto) tendrás que ser tú el que inicie un ataque. A estas alturas debería haber unos cuantos personajes no jugadores infectados, por lo que no tendría que ser difícil.

Te recomendamos que si hay algún personaje no infectado que esté solo, éste sea tu objetivo. Pero si no es posible y están todos acompañados, o si simplemente temes acabar con su vida con demasiada facilidad, es mejor que ataques al que tenga a un PNJ como compañero. En ese caso ataca al compañero primero, con lo que dará tiempo al personaje para acabar con la Cosa; aunque si no es muy rápido se tendrá que enfrentar con dos Cosas...

Cuanto más dinámico sea este ataque, mejor resultará a nivel narrativo. Que no sea simplemente que una Cosa ataque y que lleguen varios con lanzallamas y la maten, sino que dé algo más de juego, aprovechando las posibilidades que tiene la Cosa. Y usar esas capacidades servirá además para conseguir implantar la idea de realizar test (si es que no lo han averiguado por medio de ciencia).



IMPLANTAR LA IDEA DE LOS TEST

En la película de Carpenter la idea de los test se le ocurre a MacReady al ver que cuando una parte del cuerpo de la Cosa está empezando a arder, la otra parte que está intacta se estira, se alarga y quiere escapar por sí misma. En la precuela, sin embargo, proviene de deducciones científicas. Como esta segunda opción está tratada ya en otro sitio, aquí te daremos algunos consejos para intentar que a los jugadores se les ocurra esta idea a base de combatir con ella.

En las reglas no hay nada que sirva exactamente para representar esta opción. Podríamos añadir un Don para representar que separa una parte del cuerpo (una variante de Invocar sería factible), pero en realidad sería crear un Don solo para eso, y la combinación de Dones que ya posee la Cosa (Metamorfo, Servidores, Todos los brazos, Tentáculos, Garras y demás) ya pagan con Puntos de Desarrollo en buena medida por esto, ya que muchas de esos Dones no se utilizarán a la vez.

Para simplificar el proceso simplemente proporcionamos un ejemplo de Cosa más pequeña para que puedas representar a una parte que se separa y actúa de manera independiente. Es más cómodo a la hora de dirigir y por eso hemos preferido hacerlo de esta forma.

La mejor manera de implantar el concepto de test es lograr que en el combate atrapen a la Cosa en un sitio (tirándole encima una mesa o mueble pesado, unas estanterías de alguna de las salas científicas o alguna otra opción similar) y que cuando le prendan fuego vean claramente cómo hay una parte del cuerpo que intenta escapar de las llamas separándose del cuerpo principal. Describe esta escena indicando que:

A la cabeza le salen unas finas patas como de insecto y se pone a caminar, estirando la carne del cuello hasta llegar a romperla como si de un muñeco se tratase, o puedes describir que de repente una mano arranca la otra y la lanza lejos del fuego. Cuando aterriza, de esta mano emergen un par de ojos sobre unos

pedúnculos mientras donde estaba la muñeca aparece una boca y empieza a correr.

Esa clase de descripciones deberían ser suficiente como para que a alguien se le ocurra hacer los test o, si ha visto la película, se pueda sentir justificado para usar esa información. Pero si ni así lo averiguan siempre puedes narrar:

La sangre de la cosa fluye del cadáver y, de repente, cuando se acerca a un trozo de un tentáculo chamuscado que ha caído al suelo, se desplaza lateralmente para evitar el fuego, demostrando un grado de consciencia que ningún líquido, o por lo menos ninguna sangre, debería tener.

REALIZANDO LOS TEST

Aparte de los dos tipos de test que proporcionamos es perfectamente posible que a los jugadores se les ocurran otros. Una posibilidad es la que se usa en la película de 2011 después de que alguien destruya todas las muestras de sangre no infectada se dan cuenta que las copias escupen los trozos de material no orgánico que tuviese el cuerpo (especialmente dientes postizos). Así pues, si los jugadores te sugieren algo que te parezca interesante, o incluso mejor, gastan Destino para lograr alguna coincidencia que les permita hacer algo distinto a lo sugerido, úsalo. Pero normalmente ocurrirá de una de estas dos formas.

ANÁLISIS DE SANGRE

Realizar un análisis de sangre que compruebe que una persona es tal resulta sencillo y cualquier persona que tenga *Ciencia (Biología)*, *Ciencia (Genética)*, *Ciencia (Química)* o *Ciencia (Medicina)* puede realizarlo correctamente si supera una tirada de **dificultad 3**. Normalmente no es necesario tirar para una prueba de esa dificultad, pero puedes pedirles que tiren, aunque sólo sea por si se produce un resultado natural de 2 en el dado y el jugador quiere narrar una pifia.

El análisis consiste en extraer sangre a cada

persona, o alternativamente que se hagan un corte en un dedo y cada uno ponga la sangre en una placa de petri (recipiente redondo de cristal con un borde bajo), y mezclar un poco de esa sangre con algo de sangre de las bolsas de sangre que hay en el **Laboratorio médico (30)** para observar luego ambas sangres en un microscopio. La sangre alienígena asimilará la sangre humana y dicha asimilación es fácilmente comprobable.

Ahora bien, si un infectado se encuentra un par de minutos solo en el **Laboratorio médico (30)** puede reventar todas las bolsas de sangre y contaminarlas, con lo que, si el que averigua cómo hacer estos test deja que pase mucho tiempo entre que lo cuenta y se hacen los test sin poner vigilancia en la sala, se lo encontrará todo reventado.



TEST DE CALOR

Esta opción es mucho más sencilla y no requiere que nadie realice ninguna tirada. Consiste en extraer sangre a todos, calentar un alambre y acercarlo a la sangre. Si ésta se aparta es que pertenece a una Cosa, que se revelará inmediatamente atacando al que esté más cerca.

PROBLEMAS ADICIONALES

Aparte de los problemas directos que supone la Cosa hay otros problemas adicionales que pueden ocurrir en esta situación. Algunos tienen que ver con la propia situación estresante y peligrosa que están viviendo los personajes, pero otros pueden derivar de las acciones de la Cosa e ir más allá del mero peligro que supone una entidad vírica como ella.

ILOCURAI

Esta opción es una alternativa a la cuarentena, pero también se puede dar al mismo tiempo que la cuarentena. Esta opción supone que algún personaje secundario se vuelva loco tras ver el cadáver alienígena o quizás tras darse cuenta de que las Cosas intentan copiar a personas (tras el ataque de la primera cosa, por ejemplo). Dicha locura le llevará a destrozarse los vehículos para que nadie pueda escapar. Algún jugador debería verlo mientras destruye los vehículos si sale de la base por la **Exclusa trasera (4)** y, si intentan seguirlo, verán que da la vuelta por fuera de la base hasta la **Exclusa secundaria (2)** para dirigirse al **Generador (42)** con la intención de volar el edificio.

Si se ha declarado la cuarentena tendrá que atravesar la base por dentro, lo que hará que sea más fácil atraparlo. Que lo consigan no es un problema, ya que lo realmente quieres es que lo atrapen porque si no lo paran hará que estalle todo.

De los personajes secundarios Vance Norris y George Benning son ideales para este papel, pero realmente puede ser cualquiera. Incluso es posible que sea algún jugador el que intente hacer algo por el estilo.

LA COSA CONSTRUYE UNA NAVE ESPACIAL

Otra situación muy interesante que se ve en las películas el momento en que una Cosa empieza a construir una nave espacial. Esto, siendo realistas, es imposible, pero es más que apropiado narrativamente y no sólo eso, sino que en el **Reactor terraformador (45)** hay materiales como para crear una y la posibilidad de estar solo construyéndola.

Pero claro, el que una Cosa huya sin que nadie se dé cuenta (aprovechando cualquier momento de confusión, desde el ataque de otra Cosa al episodio **¡Locura!**), se vaya al reactor para hacer la nave sin que la molesten y cuando acabe escape no es divertido. La escena sólo será divertida si los jugadores descubren lo está pasando y tienen alguna oportunidad de pararlo.

La mejor forma de que ocurra esto es que por otro motivo tengan que ir al reactor. Quizás vean que otra Cosa ha conseguido escapar y se dirige hacia allí. De elegir esta opción, la situación previa les habrá llevado a enfrentarse a dos Cosas; o tal vez a una Cosa, que vean algo que los haga investigar más y encuentren a la otra Cosa construyendo la nave.

Otra opción es que vean a la Cosa que merodea fuera de la base, sea porque alguien en el invernadero vea pasar una sombra o porque tengan que salir por algo que hay en la aeronave que hay fuera, descubran que alguien se ha estado llevando piezas de ésta y el rastro los conduzca hasta el reactor.



Capítulo 4:

Tercer Acto

CUANDO TERMINE ESCONDERÉ LA CINTA. SI NADIE QUEDA CON VIDA, POR LO MENOS QUEDARÁ ESTO.

HACE 48 HORAS QUE LA TORMENTA SE ABATE SOBRE NOSOTROS. CREO QUE ESO ES TODO. ALGO MÁS, PARECE SER QUE, ATRAVIESA LA ROPA CUANDO SE APODERA DE UNO. WINDOWS ENCONTRÓ UNOS CALZONCILLOS DESTROZADOS, PERO LA IDENTIFICACIÓN HABÍA DESAPARECIDO. PODRÍAN SER DE CUALQUIERA. NADIE...

NADIE CONFÍA EN NADIE. Y TODOS ESTAMOS AGOTADOS. NADIE CONFÍA EN NADIE. NO PUEDO HACER NADA MÁS. SÓLO ESPERAR. R.J. MACREADY, PILOTO DE HELICÓPTERO, PUESTO NÚMERO 31.

MACREADY, LA COSA (1982)



Llegados a este punto los jugadores deberían haber tomado ya en buena medida el control de la partida y lo que pase dependerá de cómo queráis orientarlo.

TERMINAR LA PARTIDA

La partida puede acabar en una cacería de bichos pura y dura en la que se dedican a purgar todas las Cosas de la base, recorriéndola de principio a fin hasta que la última Cosa escape en dirección al **Reactor terraformador (45)** y se fusione con la Cosa que hay allí, de forma que el módulo acabe con la lucha entre los personajes y una Mega-Cosa dentro del reactor en un épico combate final.

Sin embargo, la partida puede acabar de forma parecida pero en cierta forma distinta si la cantidad de Cosas supera a la de humanos y éstos deciden que lo mejor que pueden hacer es volarlo todo para que no sobreviva ninguna Cosa. Este final requeriría ir hasta el **Generador (42)** librando combates por el camino y aguantar mientras alguien hace que el generador explote y se lleve por delante la Estación Terraformadora 31.

Para lograr una explosión más grande habrá que ir al **Reactor terraformador (45)** y hacerlo explotar (será una explosión que destruirá todo en un par de kilómetros). Para conseguirlo primero tendrán que luchar contra la Cosa que (previsiblemente) está allí construyendo una nave, llegar al centro del reactor y volarlo todo, ellos incluidos, y evitar que la infección llegue a zonas más civilizadas.

Otra opción para acabar la partida, que es la más fiel al espíritu de la novela y las películas, es que los jugadores vayan muriendo poco a poco, casi al mismo tiempo que las Cosas, hasta que al final sólo queden una Cosa y un humano y se decida todo en un combate entre ambos.

Otros finales también son posibles. Esta clase de historias dependen mucho de jugadores proactivos y por ello será su proactividad y cómo orienten la partida lo que lleve a un final u otro. Sea como sea te recomendamos que acabes con una descripción de una imagen que se va alejando de la base, una mota de color en la inmensidad roja de Marte de la que saldrá humo (o incluso estará todo destruido) mientras suenan una música tétrica, o alguna escena similar, intentando siempre que tenga un toque cinematográfico.

E incluso si hacen explotar el reactor, puede que la amenaza de la Cosa no acabe, pues si un personaje como Arthur Carrington sobrevive puedes ofrecerle Destino para que su obsesión por el conocimiento científico le pueda y se lleve sin que los demás lo sepan muestras vivas de la sangre de un infectado, un trozo de cuerpo alienígena o cualquier cosa similar. Si ése es el caso, deberías narrar el final, decir que aparecen los títulos de crédito o alguna expresión similar y que tras éstos hay una escena más en la que se ve cómo el personaje en cuestión ha conservado materia orgánica alienígena y de repente ésta se mueve.

RECOMPENSAS

En esta sección incluimos las recompensas que puede recibir un jugador que sobrevive al módulo. Es posible que el DJ no quiera continuar usando esos personajes, pero si quiere hacerlo esta sección está para facilitarle la labor de recompensar a los jugadores dependiendo de como lo hayan hecho.

Por un lado indicamos los *Puntos de Desarrollo (PD)* que el personaje obtendrá dependiendo de lo bien que hayan solventado la trama del módulo, y por otro lado los jugadores obtendrán un punto de *Destino* simplemente por sobrevivir, y la posibilidad de obtener otro punto si ha sido quien ha matado a una de las Cosas.

PUNTOS DE DESARROLLO (PD) DESTINO

- ◆ Se obtiene 1 Punto de Desarrollo por buena interpretación.
- ◆ Se obtienen 1 Puntos de Desarrollo por sobrevivir.
- ◆ Se obtiene 1 Punto de Desarrollo si el personaje se ha puesto en peligro y al hacerlo ha salvado la vida de otra persona (independientemente de si esta persona más tarde ha muerto de otra forma.
- ◆ Los personajes obtienen un punto de Destino solo por sobrevivir
- ◆ Cada jugador que haya matado a una Cosa obtendrá inmediatamente un punto de Destino.





Capítulo 5:

Apéndices

SÉ QUE SOY HUMANO.

SI TODOS VOSOTROS FUERAIS COSAS, ME ATACARÍAIS ENSEGUIDA. ASÍ QUE ALGUNOS SOIS HUMANOS.

ESA COSA NO QUIERE MOSTRARSE COMO ES. QUIERE OCULTARSE EN UNA IMITACIÓN. LUCHARÁ SI TIENE QUE HACERLO. PERO ES VULNERABLE AL DESCUBIERTO. SI NOS CAPTURA, NO TENDRÁ MÁS ENEMIGOS. NO QUEDARÁ NADIE PARA MATARLA.

HABRÁ VENCIDO.

MACREADY, LA COSA (1982)



APÉNDICE I: PERSONAJES PREGENERADOS

Éstos son personajes pregenerados para que los jugadores los usen. Si tienes menos de 6 jugadores convierte a los que no se utilicen en PNJs. Si tienes más de 6 jugadores, podrías usar a alguno de los PNJs que te proporcionamos como personajes adicionales.

DAVID CHILDS

David es el jefe de los mecánicos del Puesto Terraformador. Aunque técnicamente todos se encuentran bajo las órdenes de la ingeniera Sam Carter, él es con diferencia el que tiene más conocimientos de mecánica y electrónica del grupo. Es un aficionado a la fotografía y la holografía. Lleva años trabajando con Arthur Carrington y lo aprecia mucho, aunque probablemente sea el único de toda la base que le aprecie.

Nombre (PD): David Childs (120 PD).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Masculino / 35 años / 1,77 m / 89 kg.

Humanidad (Locura): 60 (0).

Destino (Aspectos): 3 (Espera que saque una foto, No soporto la sangre).

Talentos: Manitas.

Habilidades: Agilidad +2, Atención +3, Armas Cortas +2, Ciencia (Ingeniería) +1, Computadora +2, Comunicaciones +1, Conducir Vehículo (Ligeros) 0, Delito +2, Demoliciones 0, Electrónica +3, Escalar 0, Esquivar +1, Mecánica +3, Pelea +2, Sensores +2, Supervivencia 0, Vigor +2, Voluntad +2.

Atributos de Combate

◆ **INI:** +3

◆ **AC:** 7

◆ **MOV:** 2

◆ **RD Fatiga:** +1

◆ **RD con Armadura:** 2 (cazadora reforzada, que no suele llevar dentro de la base)

◆ **Bono al Daño:** +1

◆ **Heridas:** 6/3/2/2/1

◆ **Fatiga:** 6/3/2/2/1

Equipo

◆ **Cazadora reforzada:** RD 2, AC -1, incluye capucha.

◆ **Respirador marciano:** Proporciona los Dones Filtros y Membrana Ocular mientras se llevan puestos.



ARTHUR CARRINGTON

Ganador de un Premio Nobel por el diseño y ejecución de la terraformación de Marte y jefe científico de la expedición. Es un maniático del orden y de la limpieza, como refleja su habitación, y una persona sin escrúpulos a la que lo que más le importa es el avance de la ciencia. Ni siquiera su propia vida le importa más que el avance científico y, de hecho, ha sido esa actitud la que le proporcionó el Premio Nobel, por lo que se siente más que vindicado para vivir bajo esas normas, por mucho que tenga fama de déspota y de amoral entre sus compañeros.

Para Carrington el avance científico es más importante que las opiniones de tres o cuatro científicos amargados y envidiosos que no han hecho nada realmente importante en su vida a diferencia de él, que dejará como legado a la humanidad un nuevo planeta en el que vivir. De hecho, el otro único ser humano por el que se preocupa es David Childs, al que considera su único amigo.

Nombre (PD): Arthur Carrington (120 PD).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Masculino / 50 años / 1,75 m / 65 kg.

Humanidad (Locura): 80 (0).

Destino (Aspectos): 3 (La Ciencia lo es Todo. Aquí el que tiene el Nobel soy yo).

Talentos: Doctorado en Ingeniería (Aeroespacial), Doctorado en Xenología (Terraformación).

Habilidades: Agilidad +2, Atención +2, Ciencia (Biología) +2, Ciencia (Ingeniería) +3, Ciencia (Informática) +2, Ciencia (Xenología) +3, Computadora +2, Conducir Vehículo (Ligeros) 0, Engañar +2, Escalar 0, Esquivar +1, Etiqueta +1, Pelea 0, Persuadir +1, Sensores +2, Supervivencia +1, Vigor +1, Voluntad +3.

Atributos de Combate

◆ **INI:** +2

◆ **AC:** 6

◆ **MOV:** 2

◆ **RD Fatiga:** 0

◆ **RD con Armadura:** 2 (cazadora reforzada, que no suele llevar dentro de la base)

◆ **Bono al Daño:** 0

◆ **Heridas:** 5/2/2/1/1

◆ **Fatiga:** 7/4/3/2/1

Equipo

◆ **Cazadora reforzada:** RD 2, AC -1, incluye capucha.

◆ **Respirador marciano:** Proporciona los Dones Filtros y Membrana Ocular mientras se llevan puestos.



JOHN MACREADY

John es un ex-Marine que ha sido asignado al Puesto Terraformador 31 como medida de seguridad adicional después de que varios Puestos Terraformadores fuesen atacados por eco-terroristas (que mantienen que el hombre no tiene derecho a terraformar otro planeta). Como parte de su entrenamiento aprendió a pilotar lanzaderas y varios vehículos espaciales, lo que le convierte en un recurso doblemente útil.

MacReady es un tipo al que realmente no le gusta la violencia y que suele preferir agotar otras opciones antes de recurrir a ella, pero una vez dichas opciones se hayan agotado no dudará en usarla si no ve otra opción.

Nombre (PD): John MacReady (120 PD).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Masculino / 33 / 1,88 m / 90 kg.

Humanidad (Locura): 70 (0).

Destino (Aspectos): 3 (La violencia es el último recurso, pero es un recurso).

Habilidades: Agilidad +3, Atención +3, Armas Cortas +2, Armas Largas +3, Ciencia (Medicina) +1, Conducir Vehículo (Ligeros)+1, Conducir Vehículo (Pesados) +1, Demoliciones +2, Escalar +1, Esquivar +2, Nadar +1, Pelea +1, Pilotar (Astronave) +1, Primeros Auxilios +1, Supervivencia +1, Sigilo +2, Vigor +3, Voluntad +2.

Atributos de Combate

◆ **INI:** +4

◆ **AC:** 8

◆ **MOV:** 3

◆ **RD Fatiga:** +1

◆ **RD con Armadura:** 2 (cazadora reforzada, que no lleva dentro de la base)

◆ **Bono al Daño:** +1

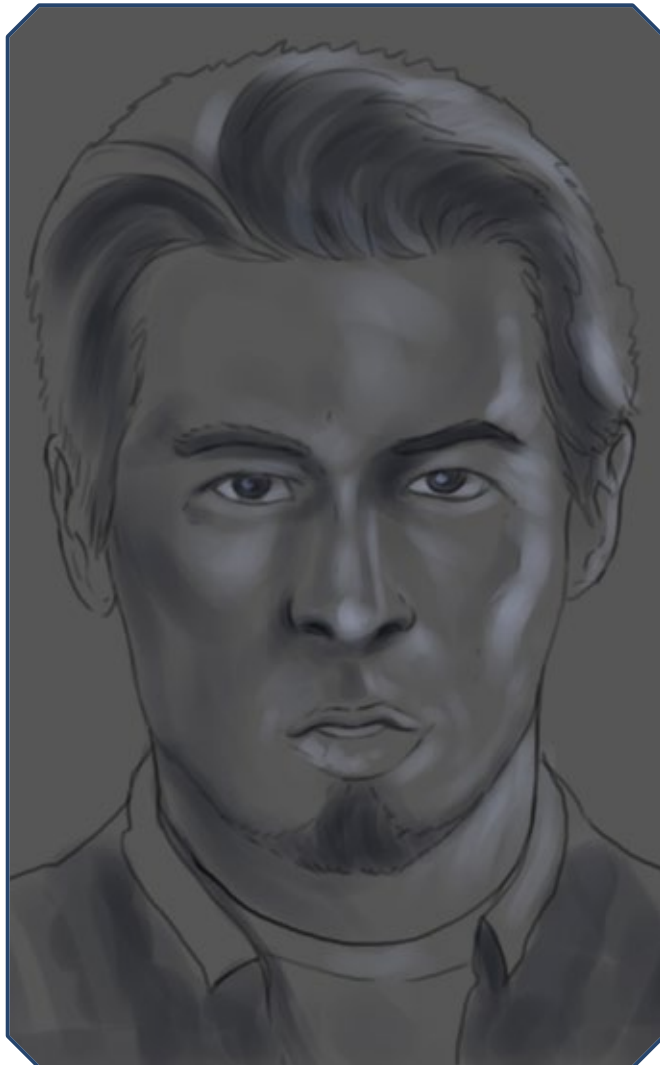
◆ **Heridas:** 7/4/3/2/1

◆ **Fatiga:** 6/3/2/2/1

Equipo

◆ **Cazadora reforzada:** RD 2, AC -1, incluye capucha.

◆ **Respirador marciano:** Proporciona los Dones Filtros y Membrana Ocular mientras se llevan puestos.



JULIETTE WINDOWS

Juliete trabaja como operadora de los sistemas de comunicaciones del Puesto Terraformador 31 y si es necesario realiza tareas como mecánica asistente, pero sólo para los proyectos más grandes o cuando sucede alguna avería que deba repararse con presteza.

Juliette es una persona extrovertida y tiende a caer bien a todo el mundo, pero también es una persona muy cotilla. Esto no molesta porque sabe cómo hacerlo, pero le ha traído problemas en más de una ocasión.

Nombre (PD): Juliette Windows (120 PD).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Femenino / 35 / 1,70 m / 70 kg.

Humanidad (Locura): 70 (0).

Destino (Aspectos): 3 (¡Cuenta, cuenta! Buena cara ante todos los problemas).

Talentos: Carismática.

Habilidades: Agilidad +2, Atención +2, Armas Cortas +1, Ciencia (Ingeniería) 0, Computadora +2, Comunicaciones +3, Conducir Vehículo (Ligeros) 0, Electrónica +2, Engañar 0, Escalar 0, Esquivar +1, Etiqueta +1, Liderazgo +1, Mecánica +2, Pelea +1, Persuadir +2, Sensores +2, Sigilo +1, Supervivencia +1, Vigor +2, Voluntad +2.

Atributos de Combate

◆ **INI:** +2

◆ **AC:** 6

◆ **MOV:** 2

◆ **RD Fatiga:** +1

◆ **RD con Armadura:** 2 (cazadora reforzada que no suele llevar dentro de la base)

◆ **Bono al Daño:** +1

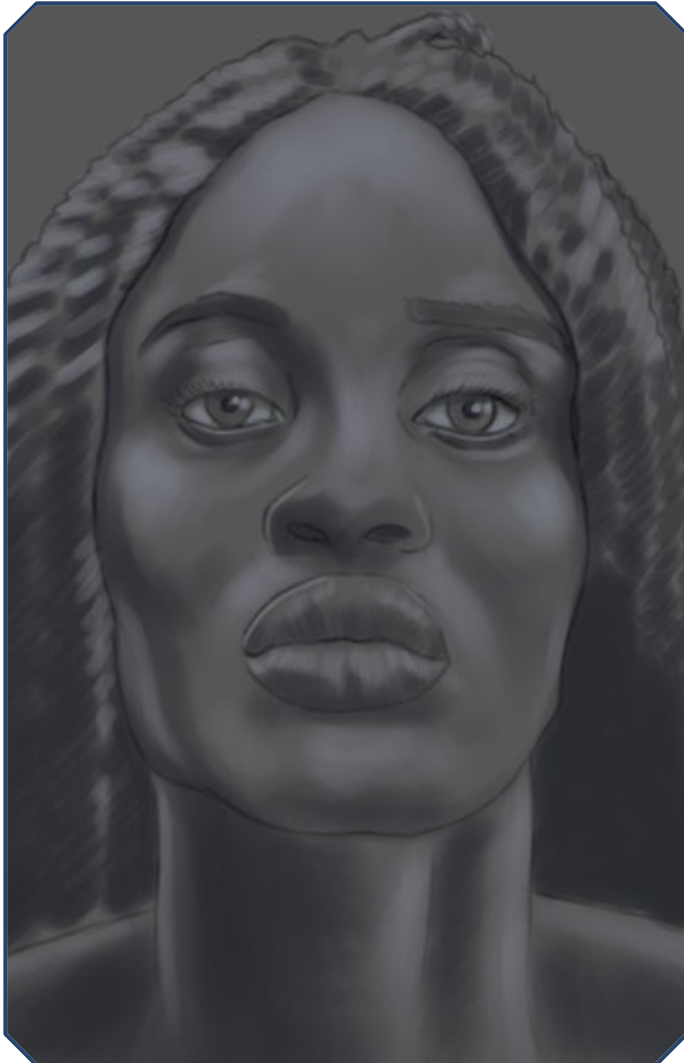
◆ **Heridas:** 6/3/2/2/1

◆ **Fatiga:** 6/3/2/2/1

Equipo

◆ **Cazadora reforzada:** RD 2, AC -1, incluye capucha.

◆ **Respirador marciano:** Proporciona los Dones Filtros y Membrana Ocular mientras se llevan puestos.



KATE PALMER

La bióloga y xenóloga de la base es una persona muy alegre y habladora, además de una gran aficionada a las holopelículas de aventuras de las que no para de hablar cuando no está concentrada en su trabajo. Pese a todo lo habladora que es, cuando trabaja siempre se calla y parece concentrarse de tal forma que apenas se da cuenta de lo que pasa a su alrededor.

Nombre (PD): Kate Palmer (120 PD).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Femenino / 30 / 1,78 m / 63 kg.

Humanidad (Locura): 70 (0).

Destino (Aspectos): 3 (Habla hasta con las plantas).

Talentos: Concentrada, Doctorado en Xe-

nología (Xenobotánica), Memoria Eidética.

Habilidades: Agilidad +2, Atención +2, Arma Corta +1, Ciencia (Biología) +3, Ciencia (Xenología) +3, Ciencia (Química) +1, Computadora +2, Comunicaciones +1, Conducir Vehículo (Ligeros) +1, Escalar 0, Esquivar +2, Etiqueta +1, Pelea +1, Persuadir +1, Sensores +2, Supervivencia +2, Vigor +2, Voluntad +2.

Atributos de Combate

◆ **INI:** +2

◆ **AC:** 6

◆ **MOV:** 2

◆ **RD Fatiga:** +1

◆ **RD con Armadura:** 2 (cazadora reforzada, que no se suele llevar dentro de la base)

◆ **Bono al Daño:** +1

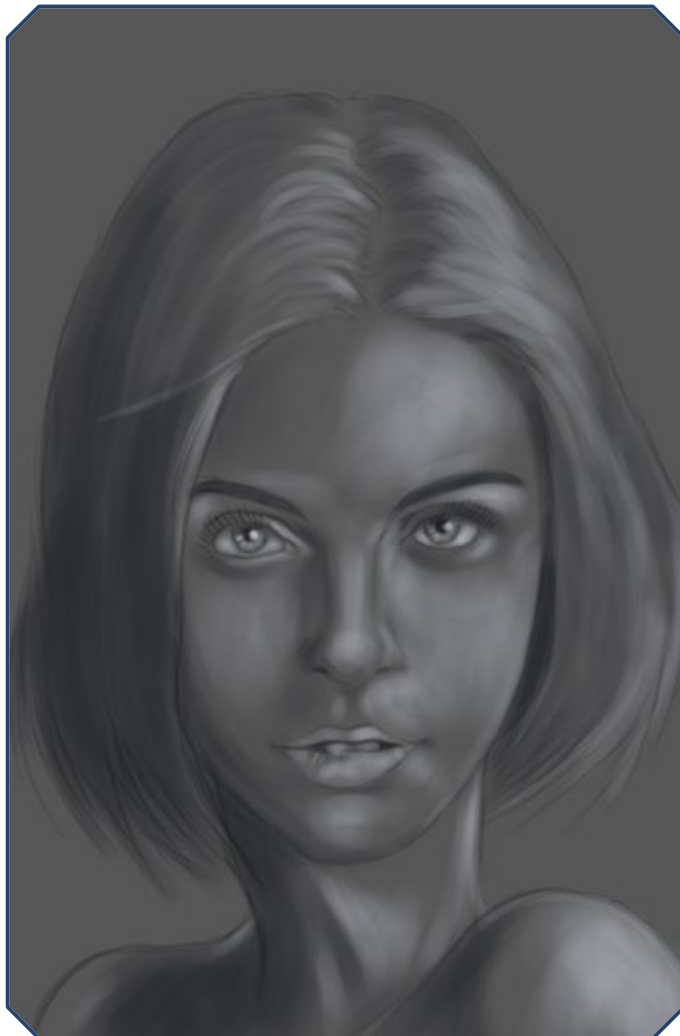
◆ **Heridas:** 6/3/2/2/1

◆ **Fatiga:** 6/3/2/2/1

Equipo

◆ **Cazadora reforzada:** RD 2, AC -1, incluye capucha.

◆ **Respirador marciano:** Proporciona los Dones Filtros y Membrana Ocular mientras se llevan puestos.



WILFORD BLAIR

Blair es el médico del Puesto Terraformador 31 y además, si es necesario, ayuda a María Chapman en las tareas relacionadas con la química. Blair es una persona curiosa y muy, muy precavida, pero Carrington le ha escogido porque es un especialista en ciencia médica humana en planetas no terrestres y también porque ha sido médico durante una guerra y tiene una visión un poco crítica con el juramento hipocrático, en el que no cree. Es la clase de persona que se lleva un rollo de papel de WC cuando viaja por lo que pueda pasar.

Nombre (PD): Wilford Blair (120 PD).

Sexo / Edad / Altura / Peso: Masculino / 52 / 1,71 m / 115 kg.

Humanidad (Locura): 70 (0).

Destino (Aspectos): 3 (Juramento Hipócrita. En Medicina precaución es vida).

Talentos: Doctorado en Medicina (medicina en condiciones no terrestres).

Limitaciones: Sentido Deficiente (Mal de la Vista).

Habilidades: Agilidad +2, Atención +2, Arma Corta +3, Ciencia (Medicina) +3, Ciencia (Química) +1, Computadora +3, Comunicaciones +1, Conducir Vehículo (Ligeros) 0, Escalar 0, Esquivar +1, Etiqueta +2, Pelea 0, Persuadir +2, Sensores +3, Supervivencia +2, Vigor +3, Voluntad +2.

Atributos de Combate

◆ **INI:** +2

◆ **AC:** 6

◆ **MOV:** 3

◆ **RD Fatiga:** +1

◆ **RD con Armadura:** 2 (cazadora reforzada, que no se suele llevar dentro de la base)

◆ **Bono al Daño:** +1

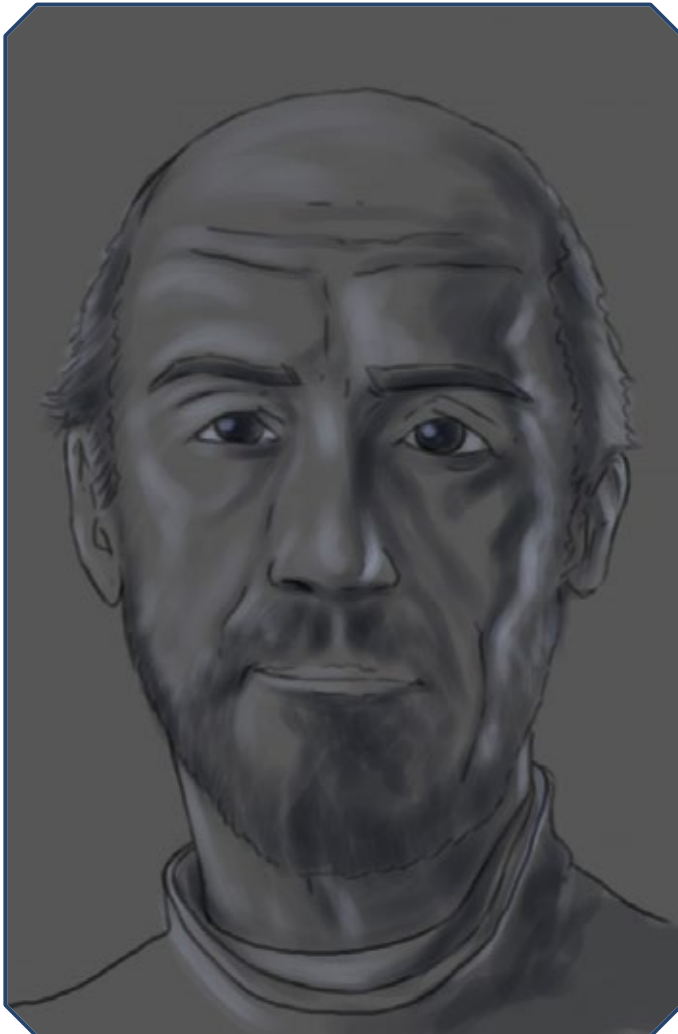
◆ **Heridas:** 7/4/3/2/1

◆ **Fatiga:** 6/3/2/2/1

Equipo

◆ **Cazadora reforzada:** RD 2, AC -1, incluye capucha.

◆ **Respirador marciano:** Proporciona los Dones Filtros y Membrana Ocular mientras se llevan puestos.



APÉNDICE II: PNJS

Éstos son los Personajes No Jugadores que hay en el Puesto Terraformador 31. Al final encontrarás todos los personajes presentados en el formato sencillo.

ADAM FINCH

Adam es doctor en ciencias físicas y uno de los ayudantes personales de Carrington. Es una persona introvertida y que no soporta a su jefe, pero no le queda más remedio que aguantarse, entre otras cosas porque sabe que cuando acabe este trabajo podrá hacer prácticamente lo que desee.

DEREK JAMESON

Derek, como MacReady, es uno de los pilotos de la base pero, a diferencia de éste, Derek sólo ha sido piloto, aunque lleva pilotando vehículos en Marte desde hace más de 10 años y sabe manejar todo tipo de vehículos.

MARÍA CHAPMAN

María es doctora en ciencias químicas y es la otra ayudante personal de Carrington. Está locamente enamorada de Adam, pero es tan tímida que no se atreve a decirle nada y él parece no darse cuenta de que su compañera está colada por él, sino que simplemente piensa que es una chica muy simpática. Por lo demás, María es una loca del *fitness* y tiene varios aparatos de deporte plegables en su habitación.

GEORGE BENNING

George es un tipo introvertido y silencioso que escucha mucho y habla poco, pero las pocas veces que lo hace suele merecer la pena escucharlo. Es el meteorólogo de la base y su trabajo es probablemente el más solitario, pues se pasa los días recorriendo las distintas estaciones de terraformación de la zona haciendo mediciones y regulándolas según sea necesario.

MICHAEL GARRY

Administrador jefe del Puesto Terraformador 31. Es un burócrata de carrera, amante de las novelas de misterio y poseedor de una colección en papel bastante valiosa (por lo menos para él). Estará en contra de eliminar a la Cosa porque sabe que los podría hacer ricos a todos y apoyará cualquier plan para capturarla antes que planes para matarla. Cuando varias personas hayan muerto y conozcan lo que pasaría si la Cosa llegara a la civilización, el personaje cambiará de opinión y apoyará cualquier plan para destruirla.

NEDD SCOTT

Nedd es teóricamente un mecánico, pero realmente es un espía industrial que trabaja para una megacorporación. Será uno de los primeros en ser asimilados, pues en cuanto traigan el cadáver alienígena intentará hacerse con una muestra y eso será su perdición.

SAM CARTER

Sam es la ingeniera jefe del Puesto y una de las más antiguas colaboradoras de Carrington junto con Childs. Respeta a su superior, pero no lo soporta, sobre todo desde que ganó el Nobel. Por otro lado, sabe que buena parte de su éxito profesional se debe al profesor y por eso no deja que su opinión personal sobre él influya en su trabajo.

VANCE NORRIS

Vance es un geólogo especializado en el Planeta Rojo y es probablemente el mejor en su campo. Pero también es una persona con demasiado gusto por las drogas de todo tipo. Es lo bastante responsable como para no estar drogado durante sus jornadas laborales, pero en cuanto acaba se encierra en su habitación donde fuma porros hasta que se queda dormido (no se atreve a tomar nada más fuerte por temor a que lo despidan).

	ADAM FINCH	DEREK JAMESON	MARÍA CHAPMAN	GEORGE BENNING
Coste (PD)	100	100	100	100
Agilidad	+2	+3	+3	+2
Arma Corta	+1	+2		
Arma Larga				
Atención	+2	+3	+2	+2
Averiguar Intenciones	0		0	0
Computadora	+2	+1	+2	+3
Comunicaciones	+1	+1	0	0
Escalar	0	0	0	0
Esquivar	0	+1	+1	+1
Etiqueta	+2	+1	0	0
Pelea	0	+1	+1	+1
Persuadir	0		+1	+1
Pilotar		+3 (Astronave)		
Sensores	+2	+2	+2	+3
Sigilo			+1	+1
Supervivencia	+1	+1		
Vigor	+2	+3	+3	+2
Voluntad	+2	+1	+2	+2
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 2	+4 / 8 AC / 3	+3 / 7 AC / 3	+2 / 6 AC / 2
RD Fatiga	+1	+1	+1	+1
RD	0	0	0	0
Bono Daño	+1	+1	+1	+1
Daño Ataques	Puñetazo (Daño +1)	Puñetazo (Daño +1)	Puñetazo (Daño +1)	Puñetazo (Daño +1)
	Patada (Daño +2)	Patada (Daño +2)	Patada (Daño +2)	Patada (Daño +2)
Heridas	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8

NOTAS:

Otras Habilidades: Ciencia (Geología) +3, Ciencia (Física) a +1, Ciencia (Química) a +1, Ciencia (Informática) a +1, Conducir Vehículos (Ligero) 0.
Talento Doctorado en Geología (Marciana)
Talento Investigador ((+1 Atención o Computadora buscando información relacionada con Ciencia o Conocimiento)

Otras Habilidades: Conducir Vehículos (Ligero) +1, Conducir Vehículos (Pesados) +2.

Otras Habilidades: Ciencia (Química) +3, Ciencia (Biología) a +1, Ciencia (Xenología) a +1, Ciencia (Medicina) a +1, Conducir Vehículos (Ligero) 0.
Talento Doctorado en Química (Marciana)

Otras Habilidades: Ciencia (Física) +3, Ciencia (Biología) a +1, Ciencia (Química) a +1, Ciencia (Medicina) a +1, Conducir Vehículos (Ligero) 0.
Talento Doctorado en Física (Meteorología)

	MICHAEL T. GARRY	NEDD SCOTT	SAM CARTER	VANCE NORRIS
Coste (PD)	100	176	100	100
Agilidad	+1	+3	+2	+2
Arma Corta		+2		
Arma Larga		0		
Atención	+2	+3	+2	+2
Averiguar Intenciones	+3	+2	0	0
Computadora	+2	+1	+2	+2
Comunicaciones	0	+1	0	0
Escalar	0	0	0	0
Esquivar	+1	+1	+2	+1
Etiqueta	+2	0	0	0
Pelea	0	+2	+1	+1
Persuadir	+3	+3	+1	+1
Pilotar		+1 (Astronave)		
Sensores		+1	+2	+2
Sigilo		+2	+1	+1
Supervivencia	0	+1		
Vigor	+2	+3	+2	+3
Voluntad	+2	+3	+2	+3
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC / 3	+4 / 8 AC / 3	+2 / 6 AC / 3	+2 / 6 AC / 3
RD Fatiga	+1	+1	+1	+1
RD	0	0	0	0
Bono Daño	+1	+1	+1	+1
Daño Ataques	Puñetazo (Daño +1)	Puñetazo (Daño +1)	Puñetazo (Daño +1)	Puñetazo (Daño +1)
	Patada (Daño +2)	Patada (Daño +2)	Patada (Daño +2)	Patada (Daño +2)
Heridas	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9
Fatiga	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8	7 / 8 / 9

NOTAS:

Otras Habilidades: Conducir Vehículos (Ligero) 0, Conocimiento (Leyes) +3, Liderazgo +3.

Otras Habilidades: Ciencia (Ingeniería) +2, Conducir Vehículos (Ligero) +1, Delito +2, Engañar +3, Electrónica +2, Mecánica +2.

Otras Habilidades: Ciencia (Ingeniería) +3, Ciencia (Física) a +1, Mecánica a +2, Electrónica a +2, Conducir Vehículos (Ligero) 0.
Talento Doctorado en Ingeniería (Marciana)

Otras Habilidades: Ciencia (Geología) +3, Ciencia (Física) a +1, Ciencia (Química) a +1, Ciencia (Ingeniería) a +1, Conducir Vehículos (Ligero) 0.
Talento Doctorado en Geología (Marciana)

LA COSA

La forma original de la Cosa es de la del cadáver alienígena: una criatura de pesadilla con pinzas, garras, fauces, tentáculos, un grueso caparazón, etc. Si un personaje se transforma por completo, se convertirá en eso (junto con todos los conocimientos que tuviese el personaje), pero es mucho más divertido si lo usas como un ejemplo de los distintos tipos de ataques en los que pueden transformarse un infectado cuando se revela como tal. Una gran boca siempre será impor-

tante si lo que pretende la Cosa (o el jugador, si es un jugador infectado) es duplicar a alguien (mordisco), pero para infectar cualquier opción es válida: un brazo que acaba en garras que se alarga hasta los dos metros (garras), un tentáculo que golpea con enorme precisión (cola), etc. Además, la cosa puede tener hasta cuatro brazos, tres tentáculos, una boca gigante, doce ojos (en pedúnculos) y hasta cuatro patas. Siéntete libre de usarlo para crear distintas combinaciones de Cosas según te apetezca para darle el toque desagradable que la partida requiere.



MINI-COSA

LA COSA

MEGA-COSA

Coste (PD)	195	270	337
Agilidad	+2	+3	+4
Atención	+2	+3	+4
Averiguar Intenciones	+2	+2	+2
Escalar	+2	+3	+3
Esquivar	+2	+2	+2
Pelea	+2	+3	+4
Poderes	+2 (Causar Terror, Hibernación y Metamorfo)	+3 (Causar Terror, Hibernación y Metamorfo)	+4 (Causar Terror, Hibernación y Metamorfo)
Sigilo	+2	+2	+2
Supervivencia	+2	+3	+3
Vigor	+2	+2	+4
Voluntad	+1	+2	+4
INI / AC / MOV	+2 / 6 AC (7 con 3 o + piernas) / 1 (2 con 3 o + piernas)	+4 / 8 AC (9 con 3 o + piernas) / 3 (4 con 3 o + piernas)	+8 / 10 AC (11 con 3 o + piernas) / 4 (5 con 3 o + piernas)
RD Fatiga	+2 (+7 vs Escala -5)	+7	+8 (+7 vs Escala +1)
RD	+1 (+6 vs Escala -5)	+6	+7 (+6 vs Escala +1)
Bono Daño	-4 (+1 vs Escala -5)	+1	+2 (+1 vs Escala +1)
Daño Ataques (con todo aplicado)	Mordisco (Daño +1 (+5 vs Escala -5) + Infección o Duplicación [si mata con el Mordisco]) Cola (Ataque +4, Daño -3 (+2 vs Escala -5) + Infección, hasta 2 metros) Garras (Daño -2 (+3 vs Escala -5) + Infección, hasta 2 metros)	Mordisco (Daño +5 + Infección o Duplicación [si mata con el Mordisco]) Cola (Ataque +4, Daño +2 + Infección, hasta 2 metros) Garras (Daño +3 + Infección, hasta 2 metros)	Mordisco (Daño +6 (+5 vs Escala +1) + Infección o Duplicación [si mata con el Mordisco]) Cola (Ataque +4, Daño +3 (+2 vs Escala +1) + Infección, hasta 2 metros) Garras (Daño +4 (+3 vs Escala +1) + Infección, hasta 2 metros)
Heridas	6 / 9 / 11 / 13 / 14	6 / 9 / 11 / 13 / 14	8 / 13 / 16 / 18 / 20
Fatiga	5 / 7 / 9 / 10 / 11	6 / 9 / 11 / 13 / 14	8 / 13 / 16 / 18 / 20

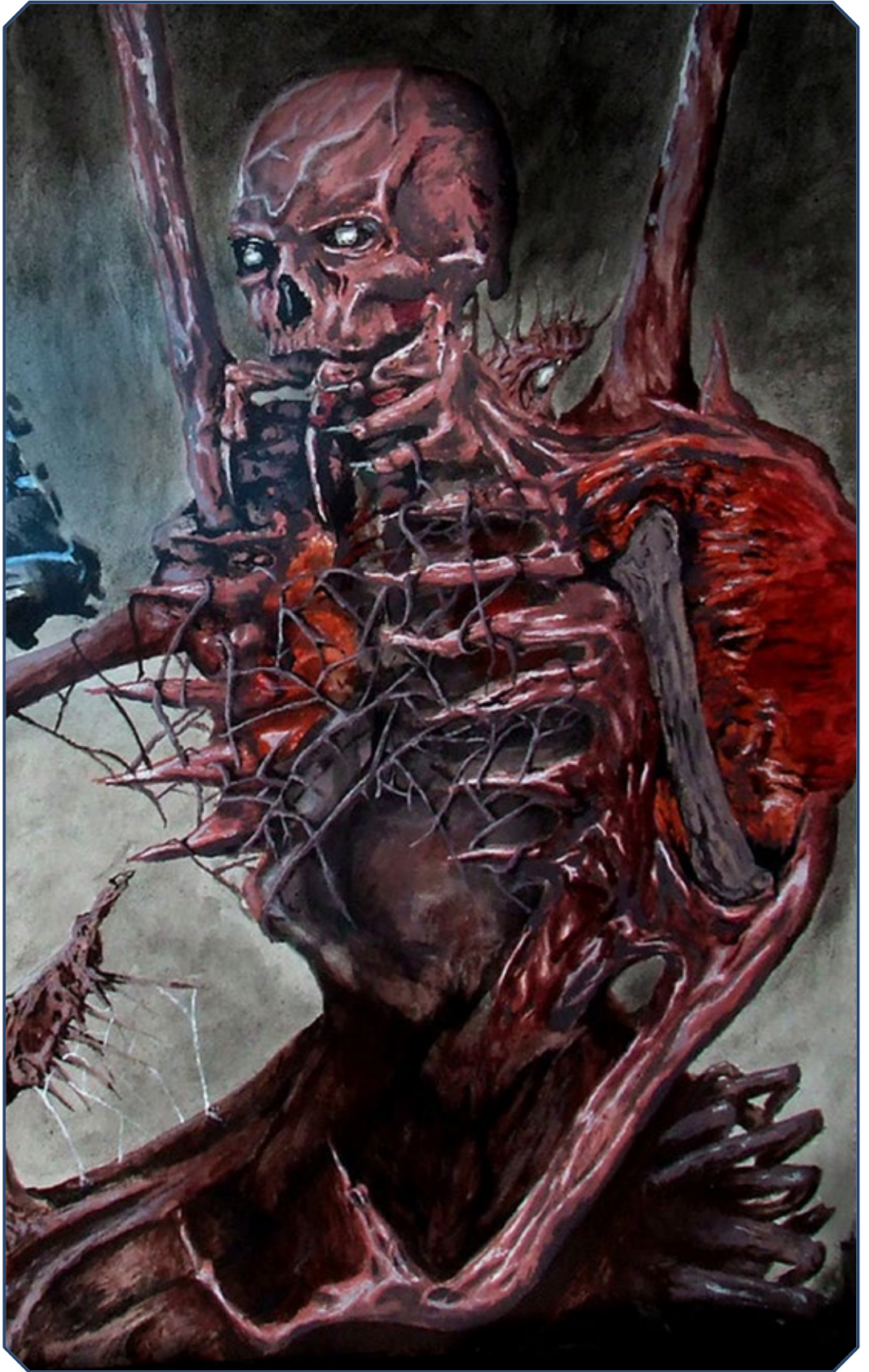
RASGOS COMUNES:

- Talento Infatigable** (Incansable e Infatigable, ignora penalizaciones de *Aturdido* y de *Gravemente Aturdido*)
- Talento Tolerancia al Dolor** (Tolerancia al Dolor y Resistencia al Dolor, ignora penalizaciones de *Herido* y de *Gravemente Herido*)
- Don Ataque Físico** (Mordisco / Daño +4)
- Don Brazos Extra** (puede llegar a tener hasta 4 brazos, +1 Agarrón y Asfixiar)
- Don Brazos Largos** (puede estirar sus brazos hasta los 2 m)
- Don Causar Terror 2** (cuesta 3 AC y requiere superar tirada de Poderes vs dificultad 9; si se supera durante 5 minutos + Grado de Éxito causa a quienes lo vean una tirada de Terror contra dificultad 9, Locura 7)
- Don Colas (x3)** (puede tener hasta 3 tentáculos +1 Ataque y Daño +1)
- Don Garras** (Daño +2)
- Don Hibernación** (Nivel 2, Manual del Jugador páginas 180-181, dificultad 7, cuesta 1 turno entrar y 5 AC)
- Don Metamorfo** (Dificultad 9, 10 segundos [1 turno], asociado al mordisco, puede duplicar la apariencia de cualquier persona que mate)
- Don Ojos Adicionales** (hasta 12 ojos, pero no siempre los revela todos)
- Don Piernas Extra** (puede tener hasta 4 piernas, lo que le proporciona +1 MOV y +1 AC cuando las usa)
- Don Servidores** (Asociado a Cola, Garras, Mordiscos; Vigor Dificultad 11, tarda 5 turnos en poseer a alguien por este método, y durante los 4 primeros turnos la persona puede actuar libremente)
- Don Súper-Resistencia 3** (+6 RD)

RASGOS ÚNICOS:

Limitación Escala -5 (-5 al Daño y la RD, -2 a impactar-le y Sigilo, MOV/2)

Escala 1 (+1 al Daño y la RD)





La Cosa
En Walküre





Adaptar la trama de **¿Quién anda ahí?** a **Walküre** es considerablemente sencillo y no necesita demasiados cambios en lo que podríamos llamar “estructura de la trama”, sino que se trata de cambios mínimos claramente dirigidos al trasfondo de la misma, pues la aventura se ha diseñado con esa idea en mente. Sin embargo, si se quiere adaptar a **Kontrolle Krise** sí que necesitará algunos cambios adicionales, sobre todo si se pretende que los jugadores sobrevivan para continuar la campaña.

ADAPTAR ¿QUIÉN ANDA AHÍ? A WALKÜRE

Como decimos, los cambios necesarios para jugar a **Walküre** afectan principalmente al trasfondo. La situación de Marte, como se verá en **Sonderaktion Rot**, es muy distinta de la situación que presentamos en este módulo. En el módulo el Planeta Rojo es administrado en gran medida por la ONU, que es quien da permisos a corporaciones y naciones. Esto es así porque es la ONU la que está terraformando el planeta y es lo más parecido a una autoridad que hay allí. No sólo eso, sino que el proceso de terraformación está tan avanzado que la atmósfera de Marte, pese a no ser respirable sin unos simples filtros (y unas gafas que protejan los ojos), permite sobrevivir en el exterior.

Sin embargo, en **Walküre** el planeta está dividido en zonas de influencia de cada bloque. Lo que está fuera de dichas zonas está técnicamente bajo control administrativo de la Sociedad de Naciones en virtud al Tratado Trilateral de Exploración y Colonización Espacial, pero dicha sociedad no tiene sede alguna en Marte, por lo que dicho control administrativo es más que difuso.

Teniendo esto en cuenta, el Puesto Terraformador 31 no puede estar dedicado a terra-

formación y, de hecho, lo mejor es cambiarle el nombre y llamarlo **Puesto Extractor 31**, un puesto dedicado a la extracción de agua subterránea de una facción aliada para la base Horizont. El reactor terraformador se convierte en la maquinaria (automatizada) de extracción y la función del Puesto Extractor es analizar el agua. Los mecánicos de la base trabajan en dicha maquinaria, pero los científicos (y el Nobel Carrington) están ahí para lo mismo: probar teorías de terraformación en Marte. La diferencia es que en este caso son simples teorías que no se sabe si funcionarán. La estación Thule no requiere excesivos cambios, aunque en este caso debería tratarse de una base perteneciente a una corporación alemana (la propia Corporación Utgård puede ser una filial de alguna corporación alemana como IG Farben).

Y esto nos lleva al principal cambio necesario para la adaptación a **Walküre**: la Cosa en este caso no puede ser una entidad alienígena. La estación Thule debería ser más grande de lo que es y ser un laboratorio que se dedica a crear armas biológicas altamente peligrosas (por eso están en Marte y en una zona que está fuera de la zona de influencia de cualquier nación) y que una de esas armas sea una especie de virus viviente que se le ha ido de las manos. Lo primero que copia el virus son algunos insectos con los que estaban experimentando también en la base y a partir de ahí esos insectos infectan a varios humanos. En este caso el cadáver alienígena no es más que muchas Cosas-Insecto, Cosas-Hongo y demás fusionadas en un cuerpo que ha adoptado la forma de un animal gigante con rasgos de las distintas criaturas que lo conforman.

Como detalle adicional es necesario decir que las Cosas en lugar de Locura causan Estrés.

La Cosa en Walküre

ADAPTAR ¿QUIÉN ANDA AHÍ? A KONTROLLE KRISE

Si quieres hacer este módulo como parte de **Kontrolle Krise**, todos los cambios indicados sirven, excepto quizás el origen de la Cosa y la corporación que está detrás de todo. Y evidentemente el principio, que será distinto.

Los jugadores recibirán la comunicación de que algo ha pasado en una estación de biotecnología llamada estación Thule, gracias a que un superviviente ha llegado al Puesto Extractor 31. Les ordenan ir a Thule y luego dirigirse a 31. Puede que cuando lleguen a 31 aún no haya pasado nada o puede que ya haya atacado la primera Cosa. Independientemente de esto, a partir de la llegada de los agentes del DAE deberían empezar los problemas.

Los agentes del DAE son mucho más poderosos que los personajes que aparecen en este módulo y no deberían tener grandes problemas al combatir con las Cosas. Esto implica que puedes enfocar la partida como una carcería de bichos pura con mucho combate (en

ese caso, cuando lleguen la mitad de la base debería estar infectada pero sin que se haya producido ningún ataque aún, se producirá justo cuando llegan, y a partir de ahí todo será combate y *gore*).

Por otro lado, quizás por eso lo mejor sea orientar la partida hacia el terror psicológico y que haya mucho menos combate. En este caso son los jugadores los que tienen la última palabra respecto a si se establece cuarentena o no, así que las Cosas, en cuanto sean consciente de ello, intentarán poseerlos uno a uno sin que el resto se dé cuenta. Para justificar eso puedes hacer que se produzca un combate con una Cosa y, como probablemente ésta morirá con facilidad, el resto se dará cuenta que contra esta gente es necesaria otra clase de tácticas.

Otra opción que tienes para integrar más este módulo en la trama es que en lugar de ser una creación biológica se trate de nanotecnología descontrolada, para lo que deberías añadirle a la Cosa el *Don Resistencia Nanotecnológica* que aparece en la página 19 de **El Incidente Albategnius**. Pero ten cuidado, esto hará mucho más peligrosa a la Cosa.





El texto de esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional**

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

Además, cada imagen tiene una licencia distinta, según se indica en la página 2, donde se encuentran el resto de créditos. La gran mayoría son variantes de la licencia Creative Commons, o son de Dominio Público (CC0). Pero algunas imágenes de esta obra usa licencia GPL, tal como se indica en los créditos:

Copyright (C) each concrete author, as seen in page 2.

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.