



WARTIME
LIBRO DE FACCIÓN

A L I E N



© 2000 Wartime Games

"En el espacio, nadie puede oír tus gritos."

ÍNDICE

El octavo pasajero

Minería espacial	4
Un despertar inesperado	4
La extraña nave	4
El octavo pasajero	6
La caza	7
Masacre	7
Tierra	9
Venganza	9

Cartas y fichas de personajes pregenerados

Ellen Ripley	10 y 13
Rebecca "Newt" Jorden	10 y 13
Carter Brurke	10 y 14
Teniente Scott Gorman	10 y 14
Sargento Al Apone	11 y 15
Cabo Dwayne Hicks	11 y 15
Cabo Cynthia Dietrich	11 y 16
Marine William L. Hudson	11 y 16
Marine Jenette Vasquez	11 y 17
Marine Mark Drake	11 y 17
Marine Ricco "Frosty" Frost	12 y 18
Marine Tim Crowe	12 y 18
Marine Trevor Wierzbosky	12 y 19
Bishop 341-B	12 y 19
Reina alien	12 y 29
Xenomorfo soldado	12, 20, 22 y 23

Arquetipos

Razas	24
Armas	24
Protecciones	25
Objetos	25
Transportes	25

Actualizado a: 29 de enero de 2025

Aviso Legal - Disclaimer

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

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



EL OCTAVO PASAJERO

MINERÍA ESPACIAL

Durante milenios los humanos han explotado el planeta tierra para lucrarse con sus minerales, desarrollar armamento y conquistar al prójimo. Las civilizaciones aparecían, encontraban un elemento superior al de sus rivales como el cobre, el acero, la pólvora o la energía nuclear, mejoraban su tecnología, y evolucionaban hasta ser capaces de conquistar toda la tierra conocida. Era tras era se repetía el mismo ciclo. Terminó cuando todas las potencias de la tierra tuvieron la misma tecnología. La batalla estaba igualada. Y cayó el asteroide.

Un pedazo de amalgama del espacio exterior volvió a iniciar el ciclo. Cuando las fuerzas espaciales de EE.UU. analizaron parte de la roca encontraron minerales que no existían en nuestro planeta, y los usos que se le encontraron, principalmente militares, eran asombrosos. Tales fueron sus usos que todas las potencias del primer mundo crearon nuevos y fabulosos proyectos espaciales.

Con tal tecnología se pudieron inventar, diseñar y desarrollar cápsulas de hipersueño y motores sub-luz. En la actualidad, los viajes intergalácticos son comunes y necesarios. Miles de colonias se han repartido por todo el universo, siendo su principal propósito explotar los preciados recursos que ya no están disponibles en la tierra o encontrar nuevos recursos dignos de las élites sociales y militares.

En el año 2122, el carguero minero comercial U.S.C.S.S. Nostromo regresaba a la tierra proveniente del espacio exterior con un rico cargamento de veinte mil toneladas de mena lista para explotar. La IA de la nave, una antigua versión MU-TH-UR 182, controlaba todas las condiciones ambientales y pilotaba de forma segura y silenciosa.

UN DESPERTAR INESPERADO

"Madre", la IA de la nave, despertó al capitán Dallas de su criosueño. Este, creyendo que estaban llegando a la tierra y haciendo caso omiso del pequeño piloto rojo de la alarma, despertó al resto de la tripulación. Eran 7 en total. Capitán, oficial ejecutivo, suboficial, navegante, científico médico y dos ingenieros de naves.

Los compañeros se fueron saludando, inyectando fármacos, vomitando y lavándose según se iban despertando. Las sonrisas eran masivas al creerse cerca de casa, hasta que el capitán Dallas preguntó a Madre cuánto quedaba para llegar a la tierra y Madre les comunicó que había cambiado el rumbo de la nave para llegar a un sistema extra solar, Zeta II Reticuli, en los límites semi explorados de la astronavegación, más allá de la frontera humana.

Estaban a punto de llegar a la luna LV-426, también conocida como Acherón. Esta luna giraba alrededor de un gigantesco planeta gaseoso, Cálpamos. Madre había detectado una transmisión de origen desconocido, y la había identificado como una alerta de socorro. Según el protocolo espacial debían atender la llamada.

En ese momento, sabiendo que tendrían que volver al hipersueño para volver a casa, los ánimos se calentaron. La decisión de atender la llamada era del capitán, y aunque hubo un arranque general de ira el capitán Dallas lo acalló poniéndolos a ellos en el lugar de la llamada.

Todo eran suposiciones. Si había que rescatar a gente, en la Nostromo no había sarcófagos de hipersueño para que todos pudieran criogenizarse. ¿Qué harían? ¿Los dejarían morir?

¿Enviarían una señal más potente de socorro? ¿Esperarían la señal 1 año entero sentados en una luna a medio terraformar? Lo primero era estudiar la señal de socorro y lo segundo decidir. El capitán ordenó iniciar las maniobras de desenganche de la carga.

LA EXTRAÑA NAVE

A regañadientes, la tripulación ocupó sus puestos en la nave espacial. Tras la maniobra para soltar los depósitos de carga, la pequeña nave de unos cincuenta metros de largo inició el descenso a tierra, lo más cerca posible de la señal de socorro. El mejor punto de aterrizaje era un suelo salvaje, rocoso y de difícil acceso. Lambert, la navegante, tuvo que emplearse a fondo, y por mucho que la suboficial Ripley le fuera avisando de los accidentes del terreno, sufrieron una última sacudida a unos cinco metros de altura que hizo que la nave cayera más rápido de lo que quisieran. El golpe fue muy fuerte. Varios mamparos se vieron sobrecargados y se partieron dos sistemas de soporte vital. Tendrían que repararlos antes de volver al vacío del espacio.

Cuando Dallas dio por estabilizada la nave mandó a Parker y a Brett, los ingenieros, a valorar los daños y evaluar el tiempo que tardarían en repararlos. El resto planeaban la incursión hasta la señal y el posible rescate.

Ash, el científico médico de la expedición, calculó que la señal provenía de un punto a unos doscientos metros, pero quedaba fuera de la visión de la nave. Kane, el oficial ejecutivo, se ofreció voluntario para ir a investigar la señal, y quince minutos después ya estaba enfundado en su traje espacial junto a Dallas y Lambert, pisando el suelo de Acherón. La atmósfera no era especialmente respirable. Estaba compuesta principalmente por nitrógeno puro, argón y arsénico. Había un viento cargado de micro cristales, como si fuera una pequeña tormenta de arena, y no se veía nada a más de cinco metros. Las comunicaciones con la nave eran nefastas. Cuando llegaron a unos pocos metros de la señal se dieron de bruces con una enorme nave espacial en forma de U, encallada en las rocas, mucho más grande que su pequeña nave de arrastre. Al menos tendría un perímetro de unos quince kilómetros y era claramente alienígena.

Informaron a su nave del descubrimiento y la señal de video, aunque débil, mostraba la mayor parte del contorno de la nave extraterrestre. Entraron por lo que parecía ser una tobera, y nada más adentrarse unos diez metros se perdió toda comunicación. Kane no se lo pensaba dos veces a la hora de hacer imprudencias, y ávido de curiosidad daba paso tras paso decidido a encontrar un tesoro extraterrestre. Ya sólo haber encontrado una nave espacial alienígena supondría muchos créditos en su cuenta bancaria, pero si hubiera algo más, algo increíble, secreto y revolucionario, le haría más rico aún. Dallas intentaba frenarle, pero él sólo repetía que allí ya estaba todo muerto.

Fueron adentrándose en la nave extraterrestres por pasillos de forma tubular, de unos diez metro de diámetro, negros como la oscuridad. No se veían cables ni conductos que llevaran energía, gases o líquidos, ni paneles o piezas móviles con líneas de ensamblaje. Todo era demasiado orgánico. Las paredes eran corrugadas, haciendo ondas uniformes transversales al pasillo circular. Costaba caminar. El terreno no era liso, estaba inclinado y en algunos puntos resbalaba. A tiempos regulares se abrían pequeños pasillos secundarios mucho más pequeños derivados del túnel por el

que ellos se movían. A una distancia de lo que parecían trescientos metros desde que habían entrado en la nave, otro pasillo tan alto como el primero, pero la mitad de ancho, se abrió a la izquierda, y Kane decidió explorar por allí. La sección de ese túnel secundario que debía corresponder al suelo parecía mucho más lisa que las paredes y el techo, que seguían siendo corrugadas. Ese pasillo no era tan lineal como el anterior. Serpenteaba mucho más y cada poco tenía ramificaciones de unas condiciones similares. Era difícil pensar cómo sobreviviría la nave en el vacío del espacio, pues no se veían puertas ni mamparos que pudieran cerrarse y presurizar la nave. Su tecnología era espectacular.

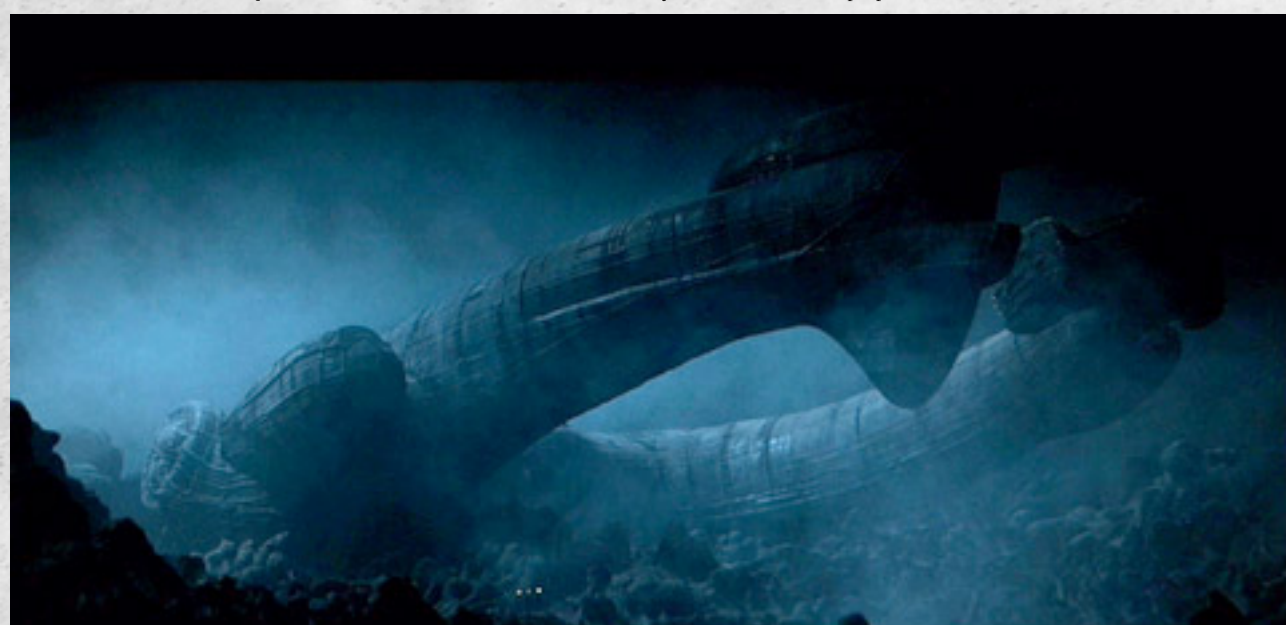
Tras unos quinientos metros de recorrido sin conversaciones debido al costoso caminar, el pasillo, que continuaba recto delante suya unos veinte metros con un ligero giro a la izquierda, perdía su pared izquierda a unos dos metros de altura. En cambio, la pared derecha se elevaba a tal altura que no eran capaces de ver el techo. Se abría a lo que parecía una inmensa bóveda. Debido a la altura de la pared izquierda, ningún tripulante de la Nostromo podía ver qué había más arriba. Kane avivó a Dallas y Lambert para que le ayudaran a encaramarse a los dos metros de pared, y cuando pudo asomar su casco y su foco por encima, abrió tanto los ojos que parecía que estos podrían salir rodando y pasear por toda la nave espacial.

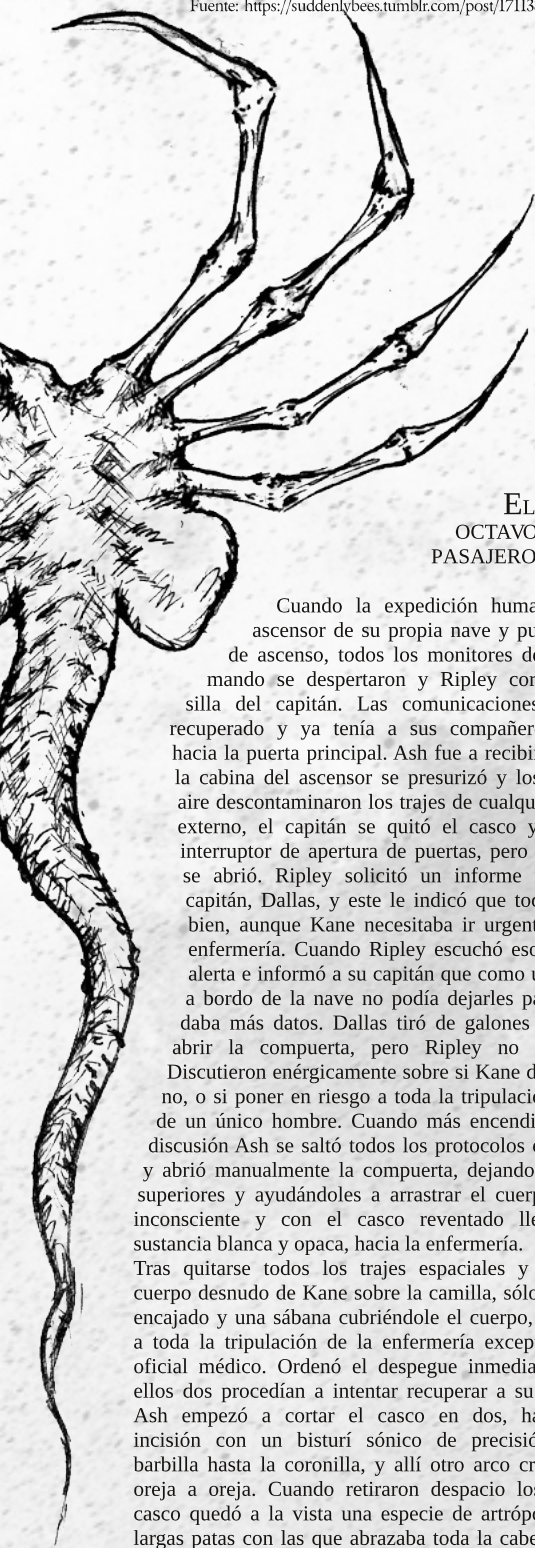
Una vez arriba ayudo a subir a sus dos compañeros, y juntos alcanzaron lo que parecía ser una plataforma redonda de unos cincuenta metros de diámetro. Desde allí se apreciaba mucho mejor la bóveda, en la que las ondas de las paredes del pasillo parecían subir hasta el cielo como las costillas de una inmensa caja torácica, para juntarse en un punto en los más alto. Justo debajo de ese punto, en el centro de la plataforma, había un artefacto de unos diez metros de largo y tres de alto y ancho. Parecía bastante claro que era un puesto de piloto, aunque podría ser cualquier otra cosa. Lo que era cierto es que era un asiento, parecido a una cabina, y dentro estaba el premio gordo de la feria. Allí, delante de ellos, se encontraba el primer ser extraterrestre inteligente con el que se hubiera encontrado nadie nunca jamás. O por lo menos eso pensaban ellos.

El asiento era muy alargado, lleno de diseños de ondas corrugadas que bailaban dibujando extraños patrones. Del ser que estaba tumbado allí sólo se le veía de cintura hacia arriba, con lo que sería la espalda apoyada mirando al techo, y de cintura para abajo oculta dentro del asiento, como si esa parte fuera un sarcófago. Realmente no se veía al ser, sino lo que sería su enmarañada escafandra, esta sí llena de tubos saliendo de lo que sería una inmensa cabeza. Morfo-

lógicamente parecía una escafandra para un ser de tres metros de alto con cabeza, torso y dos brazos, pero tumbada dentro de un inmenso sarcófago.

Kane escaló un poco hasta llegar a la máscara del ser, y examinó concienzudamente todo lo que tocaban sus guantes. Cuando repaso lo que parecía el tórax, descubrió un agujero del tamaño de un palmo en el centro de su pecho. El agujero se abría hacia el exterior, como si algo dentro del ser hubiera explotado. Inmerso en su exploración, no se dio cuenta de que Dallas y Lambert le llamaban. Cuando bajó del puesto de piloto los siguió hasta un agujero en el suelo a unos dos metros. El agujero parecía haber sido abierto por garras del tamaño de sus cabezas. Kane, rabioso de descubrimientos les pidió bajar primero. Dallas no podía estar más de acuerdo en no haber tenido que ordenárselo, como capitán que era. Montaron un soporte con un motor de arrastre y un cordón de acero que engancharon en el traje de Kane. Este se dejó caer suavemente por el agujero, y a unos siete u ocho metros de descenso pidió parar. Veía a sus pies una especie de niebla traslúcida que emitía un fulgor azulado. Pidió que le siguieran descendiendo, y poco a poco las botas de su traje se fueron bañando en la peculiar niebla azulada. Donde el traje espacial rompía la niebla se emitía un ligero zumbido, y cuando la niebla llegó a la altura de sus muslos, sus pies tocaron tierra. Esperó a estar firmemente asentado para desengancharse. Paseo por la subcámara narrando a sus compañeros todo lo que veía. Los dispositivos de grabación de los trajes estaban recogiendo todo lo que veían sus ojos. Sus pies tropezaron con una pequeña montañita oculta bajo la niebla, tan alta como su rodilla. Cuando Ted se fijó bien, parecía un pequeño huevo traslúcido asentado en el suelo de la subcámara, de pie sobre una base gelatinosa que lo mantenía erguido. Era totalmente biológico, y cuando examinó de cerca sus paredes, descubrió que algo se movía dentro. Avisó, no, gritó a sus compañeros su descubrimiento. Y ya sea por la luz de la linterna, por haber alterado la niebla, o por las pisadas de las botas en la cubierta, la parte superior de la pequeña montañita empezó a abrirse. Parecía así diseñada, con cuatro enormes labios que se abrieron como los pétalos carnosos de una flor, dejando un agujero de un palmo para poder ver el interior. Ted se asomó poco a poco, viendo una gelatina blanca palpitante que parecía llamarle. Alumbro un poco más con su linterna para poder ver mejor que era eso que se movía dentro. Era rápido, y acercó su enorme casco mucho más de lo que debiera, pegándolo bien a la supurante abertura, y, en ese momento, la gelatina del huevo explotó como la erupción de un volcán y un ser tentacular se propulsó sobre su rostro.





EL OCTAVO PASAJERO

Cuando la expedición humana llegó al ascensor de su propia nave y pulsó el botón de ascenso, todos los monitores del puente de mando se despertaron y Ripley corrió hasta la silla del capitán. Las comunicaciones se habían recuperado y ya tenía a sus compañeros subiendo hacia la puerta principal. Ash fue a recibirles. Cuando la cabina del ascensor se presurizó y los chorros de aire descontaminaron los trajes de cualquier patógeno externo, el capitán se quitó el casco y accionó el interruptor de apertura de puertas, pero la puerta no se abrió. Ripley solicitó un informe rápido a su capitán, Dallas, y este le indicó que todo había ido bien, aunque Kane necesitaba ir urgentemente a la enfermería. Cuando Ripley escuchó eso se puso en alerta e informó a su capitán que como único mando a bordo de la nave no podía dejarles pasar si no le daba más datos. Dallas tiró de galones y la ordenó abrir la compuerta, pero Ripley no se amilanó. Discutieron enérgicamente sobre si Kane debía morir o no, o si poner en riesgo a toda la tripulación por culpa de un único hombre. Cuando más encendida estaba la discusión Ash se saltó todos los protocolos de seguridad y abrió manualmente la compuerta, dejando pasar a sus superiores y ayudándoles a arrastrar el cuerpo de Kane, inconsciente y con el casco reventado lleno de una sustancia blanca y opaca, hacia la enfermería.

Tras quitarse todos los trajes espaciales y extender el cuerpo desnudo de Kane sobre la camilla, sólo con el caso encajado y una sábana cubriéndole el cuerpo, Dallas echó a toda la tripulación de la enfermería excepto a Ash, el oficial médico. Ordenó el despegue inmediato, mientras ellos dos procedían a intentar recuperar a su compañero. Ash empezó a cortar el casco en dos, haciendo una incisión con un bisturí sónico de precisión desde la barbilla hasta la coronilla, y allí otro arco cruzándolo de oreja a oreja. Cuando retiraron despacio los trozos del casco quedó a la vista una especie de artrópodo de ocho largas patas con las que abrazaba toda la cabeza de Kane, dejando oculto su rostro. De la parte baja del ser, a la altura de la barbilla, surgía una larga cola que estaba enrollada al cuello del paciente, estrangulándole levemente. Si intentaban separar las patas del bicho de la cabeza de Kane, la cola se enroscaba con más fuerza a su cuello. Tras un rápido escáner, vieron que el extraño alienígena mantenía a Kane con vida, suministrándole oxígeno a través de un apéndice que le había metido por la garganta. Intentaron cortar una pata del bicho con el

bisturí, pero al primer corte saltó un chorro de sangre verde que abrasó el bisturí y llamó al suelo. La sangre era un potentísimo ácido que empezó a deshacer el suelo donde había caído, perforando la cubierta y volviendo a caer. Dallas salió corriendo de la enfermería llamando a gritos a sus ingenieros, que fueron bajando cubierta tras cubierta atemorizados por si pudiera perforar el casco y obligarles a nuevas reparaciones de urgencia. Por suerte, la sangre ácida paró su mortal camino antes de llegar al casco. Cuando Dallas y los ingenieros volvieron a subir, Ash salía de la enfermería. Diagnosticó que sólo se podía esperar, que el paciente estaba estable, y que suponía que el ser moriría en pocas horas al estar en contacto con el entorno estéril de la nave. Kane estaba monitorizado, y no se podía hacer nada más.

Una vez con la nave en el espacio, reparada, enganchada a la carga, y Madre configurada para volver a la tierra, sólo podían esperar. Los tripulantes estaban nerviosos en el comedor, con las miradas puestas en el suelo, planteándose qué podrían hacer en esos momentos. Unos fumaban, otros tamborileaban con los dedos en la mesa y alguno había intentado ordenarlo todo para no pensar. La espera se hacía eterna, hasta que un leve pitido en la consola portátil de Ash avisó de que algo pasaba. Todos juntos fueron a la enfermería, y se quedaron de piedra cuando vieron a Kane sentado en la camilla, con los pies colgando, y una mano en la cabeza quejándose de un fuerte dolor de cabeza. A sus pies, en el suelo, estaba el cadáver del pulpo-artrópodo-araña espacial. Cuando vieron ese bicho en el suelo, con las patas hacia arriba, retorcidas hacia dentro, y un color grisáceo, tuvieron claro que vivo no estaba. Ash recogió el espécimen con unas largas pinzas y lo depositó en un frasco de cristal vacío. Después se dirigió a Kane, le hizo varias preguntas de control y este se declaró como curado. No tenía ningún síntoma, salvo un fuerte dolor de cabeza y un pequeño pinchazo en el pecho, pero por lo demás todo normal. Tenía hambre, y quería comer.

La mesa se dispuso con un pequeño banquete, y todos reían felices por el susto que les había dado. Comentaban alegres lo que habían encontrado y si podrían hacerse ricos de alguna forma con el descubrimiento. Ash cortó las risas al informarles que como especificaban sus contratos, todo lo que se descubriera en un viaje pagado por la Wayland Yutani era propiedad de la compañía, naves alienígenas incluidas.

Kane engullía más de lo normal, pero no paraba de comer, hasta que una mala cucharada se le cruzó en la boca y empezó a toser. La tos se hizo más fuerte, y se convirtió en vómito, y el vómito en espuma, y la espuma en dolor de pecho, y Kane empezó a convulsionarse hasta caerse de la silla. Dallas ordenó sujetarlo y ponerlo encima de la gran mesa octogonal del comedor. Dallas, Ash, Parker y Brett estaban prácticamente encima, cada uno en una extremidad y no podían con Kane. Ripley intentaba ponerle algo en la boca para que no se mordiera la lengua y se atragantara, pero en pleno forcejeo el pecho de Kane ascendió, se hinchó como un globo y reventó, pintando tres metros de techo de sangre y vísceras. Su cuerpo se paralizó, y donde antes había pecho ahora había una serpiente alienígena de por lo menos un metro de larga. Tenía el cuerpo dorado bañado en sangre, y refulgía ante los focos blancos. En mitad del repentino silencio el ser abrió una pequeña boca repleta de afilados denticillos, emitió un suave silbido y salió despedida tan rápido que nadie le pudo seguir.

La tripulación, de ahora 6 miembros vivos, no conseguía salir de su asombro. Allí estaban ellos. Estupefactos. Donde antes había risas ahora había un cuerpo destripado y todo estaba cubierto de sangre.

LA CAZA

Unas horas después, tras reponerse, limpiar y embalsamar el cuerpo de Kane, el capitán preparó un breve funeral y arrojó la mortaja al espacio profundo. Dallas ordenó atrapar al bicho y matarlo. Recuperó de su taquilla el viejo pistolón anti motines, la única arma a bordo, y ordenó a los ingenieros construir las armas que pudieran. Diseñaron una lanza de energía con una larga vara de un metro y medio y una potente batería portátil. Eso atontaría al bicho con una fuerte descarga. Ash, por su parte, había diseñado un detector de movimiento basado en un analizador de micro desplazamientos del aire. Era un cacharro que se llevaba a una mano, con un tubo de medio metro que sobresalía como una nariz para el emisor de ondas. Cuando las ondas detectaban movimiento, el cacharro zumbaba.

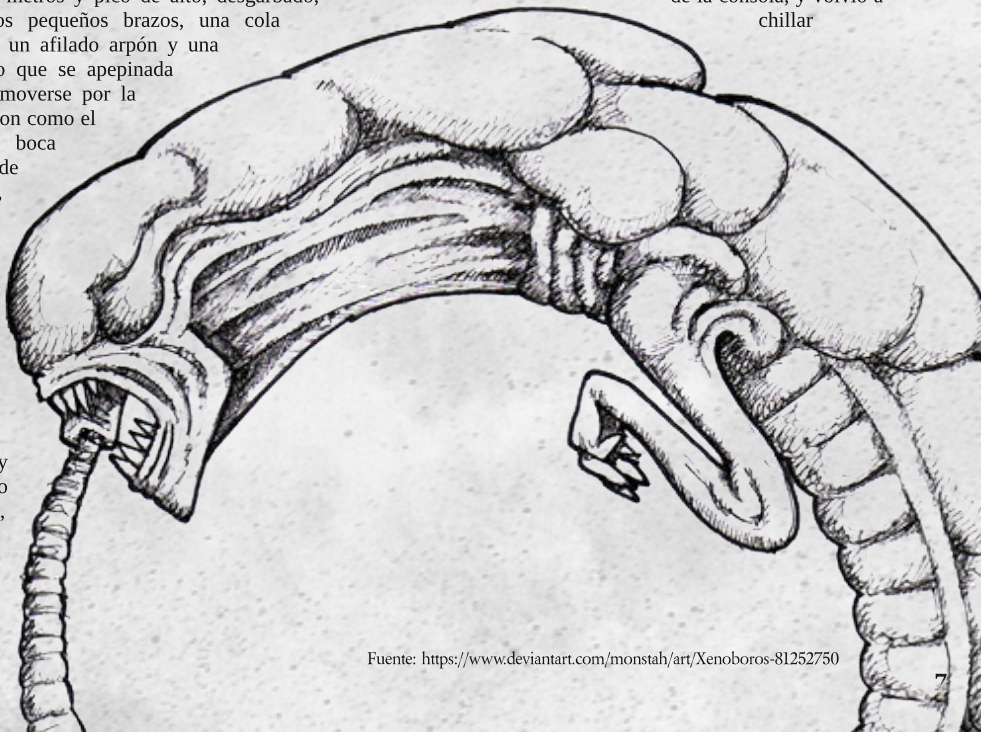
Ripley cogió la lanza, y los ingenieros Parker y Brett una red de carga. Los tres salieron a buscar al bicho. Siguiendo un pequeño rastro de caos y manchas de sangre llegaron a una zona de carga de la nave, con varios cajones de suministros y material. Allí fue donde el detector empezó a zumbear levemente al apuntarlo a una caja en particular. La caja estaba de lado, y la tapa estaba entreabierta haciendo de puerta en la caja. Se prepararon, con los ingenieros cercando la puerta con la red, agarrándola de una punta cada uno, y Ripley detrás, entre ambos con la lanza. Brett abrió la tapa de golpe y un bicho salió raudo y veloz como un rayo. Parker reaccionó rápido y movió con soltura su lado de la red, pero Brett no, y el bicho se escapó. Cuando Ripley y Parker se encararon con Brett por su torpeza, este empezó a reír, y a hacerles ver que no era el bicho que buscaban. Era sólo el gato. Todos se relajaron, pero Parker se enfadó cuando se dio cuenta de que debían haberlo atrapado, porque ahora podría volver a despistarlos, y mandó a Brett a recuperarlo. Este, dándole la razón, abochornado, agachó las orejas y allí se fue él solo a buscarlo.

Ripley y Parker, tras terminar de ordenar la zona de las provisiones, se dispusieron a seguir a Brett. Se había adelantado mucho, pero si callaban podían escucharle repitiendo el nombre del gato, y allí fueron. Las tripas de la nave fuera de las habitaciones, del comedor, del puente de mando y de la sala de hiper sueño, era un poco caótica, con estrechos pasillos para aprovechar cada rincón. Cuando se estaban acercando oyeron gritar a su compañero y al entrar en la sala en la que él estaba vieron que estaba atrapado por un inmenso ser de dos metros y pico de alto, desgarrado, negro, bípedo, con dos pequeños brazos, una cola larguísima rematada en un afilado arpón y una cabeza de medio metro que se apepinada hacia atrás. Sin poder moverse por la sorpresa y el miedo vieron como el extraño ser abría la boca delante de los ojos de Brett, y de dentro, apareció un apéndice rematado con otra boca que salió despedido y le perforó de un solo golpe el cráneo. Ripley gritó, y el bicho, tras la explosión craneal, cogió a Brett como un muñeco de trapo y escapó por un conducto de ventilación del techo, llevándose su trofeo. Desapareció.

MASACRE

Toda la tripulación, ahora de 5, estaba gritando en el puente de mando. Parker no dejaba de repetir que ya no era una simple serpiente, que era muy grande y muy fuerte. Dallas lo calló y mandó utilizar los dos incineradores de la nave. No eran realmente armas, pero sí un pequeño lanzallamas portátil que podía quemar cualquier cosa a un par de metros, les vendría bien. Todos los animales le temían al fuego, y este no iba a ser diferente. Pero esta vez Dallas sería el que se metería en los conductos de ventilación para cazar al bicho. Utilizando los mapas de la nave, cerraron y abrieron telemáticamente distintas portezuelas de los conductos diseñadas para aislar incendios. Sabían por qué conducto se había metido el bicho, y aunque los conductos comunicaban toda la nave, tanto en horizontal como en vertical, lo tenían más o menos localizado. Lambert había configurado una consola de la nave para que los detectores de los conductos la mostraran, en un burdo mapa en dos dimensiones, si algo se movía dentro, y equipó a Dallas con un localizador personal. Juntos, tenía en pantalla un tosco mapa en el que un punto señalaba dónde estaba su capitán.

Cuando Dallas entró en los conductos se dio cuenta de que por muchas linternas que se llevara era complicado alumbrar nada. Llevaba una linterna en la cabeza, sujeta con una cinta, otra en la mano izquierda, y el incinerador en la derecha. Tenía que decidir si gatear, alumbrar, apuntar o disparar el incinerador. No era cómodo. Según iba moviéndose, iba ordenando a Ripley que fuera cerrando las compuertas detrás de él. La tensión era máxima, y en el puente de mando todos estaban en silencio. Dallas informaba de que no veía ni escuchaba nada por el momento, y Lambert le transmitía que nada se movía a su alrededor. Dallas llegó a uno de los conductos verticales, y avisó a Lambert de que bajaba una cubierta para que cambiara de mapa de conductos. Cuando lo hizo siguió sin detectar nada. Tras media hora de paseos y cambios de cubierta otro punto aparte de Dallas apareció en la consola de Lambert. Dallas se movió de un lado a otro para orientar a sus compañeros en el puesto de mando, pues después de sólo ver paredes de conductos durante tanto tiempo estaba completamente desorientado. Lambert chilló por el interfono al ver que el segundo punto de su pantalla se dirigía directo hacia Dallas, y le increpó para que llegara a un conducto horizontal de cambio de cubierta y ascendiera, y Dallas llegó y descendió, y Lambert perdió el segundo punto de la consola, y volvió a chillar



a Dallas para que corrigiera el camino, pero este estaba saturado, nervioso y desorientado, y el segundo punto volvió a aparecer mucho más cerca de Dallas. Lambert chilló de nuevo. Lo tenía al lado, tenía que verlo. Y Dallas apuntó a las cuatro direcciones su linterna, y no vio nada. Lambert chilló por última vez, y Dallas volvió a alumbrar, y ahora sí lo vio, a veinte centímetros de su cara, y tenía que haber disparado, pero sólo gritó, y la estática reemplazó la voz de Dallas en el comunicador, y ya nada más se escuchó.

Cuando Parker, Ash y Ripley llegaron a la portezuela más cercana a la última posición de Dallas en los conductos, al entrar dentro, sólo encontraron una linterna y el incinerador. Sin sangre ni señales de lucha. Recogieron lo que encontraron y volvieron al puesto de mando. Allí empezaron a discutir sobre qué hacer y qué no. Lambert no paraba de repetir que debían huir. Ripley estaba de acuerdo, pero el módulo de escape sólo estaba preparado para dos pasajeros, y ahora eran una tripulación de 4 miembros. Sin embargo prefería arriesgarse con el módulo de escape que enfrentarse al enorme alienígena. Destruirían la nave. Ash se opuso enérgicamente, pues él tenía el control científico de la expedición y lo prohibía. Ripley le recordó que con Dallas y Kane muertos ella era quien tenía el mayor rango en la nave, y decidía ella. Ante tal humillación Ash se enfadó, tensó todo su cuerpo, y se abalanzó sobre Ripley. Con una fuerza sobre humana agarró el cuello de Ripley y la estampó contra la pared. No la soltó, sino que siguió apretando para matarla, con la boca llena de espuma. Lambert empezó a chillar y el enorme Parker la emprendió a golpes con el pequeño Ash, pero no parecía que a este le importara. Ripley lo estaba pasando realmente mal, y su cara ya muy morada daba muestras de que se estaba asfixiando. Parker agarró un extintor y golpeó la espalda de Ash para que la soltara, intentando no hacerle demasiado daño, pero vio que aunque el golpe había sido fuerte, Ash lo ignoró completamente. Eso no era normal. Un golpe así lo habría tumbado. Y sin pensar ya nada y ante tal situación, Parker levantó el extintor por encima de su hombro y golpeó todo lo fuerte que pudo la cabeza de Ash. Se la arrancó de un sólo golpe, saliendo despedida y botando por el suelo, pero de su cuello no salió sangre, sino un asqueroso líquido blanco que se pegaba por las paredes. Parker dejó caer su arma improvisada y corrió a atender a Ripley, que ya estaba liberada. Empezó a toser fuerte y aunque mal, se recuperaba poco a poco. Cuando Parker se volvió, el cuerpo sin cabeza de Ash se abalanzó derribándole, y empezó a mover las manos para intentar estrangularle. Parker forcejeaba, pero no podía quitárselo de encima, y el cuerpo sin cabeza le alcanzó la garganta y empezó a apretar con muchísima fuerza. Parker se vía morir, hasta que Ripley cogió la lanza de energía que había desarrollado el difunto Brett para atontar al bicho serpiente y con ella ensartó al decapitado Ash. Cuando apretó el gatillo de la lanza y electrocutó el cuerpo de Ash, las manos soltaron la garganta de Parker y empezó a arder desde dentro, dando convulsiones hasta volver a caer inmóvil. Parker se levantó libre, agarrándose la garganta, y dejó que el maldito cuerpo descabezado se quemara.

La tripulación, ahora de 3 miembros, se agrupó e intentó recuperarse. No daban crédito a que la compañía les hubiera infiltrado un sintético en el equipo. Tenían que actuar rápido. Ripley les ordenó preparar la nave de escape mientras ella preparaba la autodestrucción de la nave principal. Cuando la activara, sólo contarían con diez minutos para salir del radio de acción de la explosión. Ella se llevaría un incinerador y Parker el otro. Lambert tenía tal ataque de nervios que no podría disparar. Tras desearse suerte, Ripley salió por una puerta mientras Parker y Lambert se iban juntos por la otra, a preparar el transporte.

La pareja cogió un carrito, y salieron rápidamente al primer depósito de consumibles. Empezaron a cargar el carro con botellas de gases y cajas de suministros. Estaban afanados

decidiendo qué coger y qué no cuando Parker se dio cuenta de que Lambert no le respondía. Se incorporó despacio, cogiendo el incinerador, y vio la espalda de Lambert delante de un grupo de cajas. Entre las cajas estaba el alienígena, de pie, con la boca abierta en su afechinada cabeza sin ojos. Parker le dijo a Lambert que se apartara para que pudiera flambear al bicho, pero no respondía, estaba petrificada. Parker repetía el mensaje, cada vez más fuerte, y el bicho avanzaba hacia Lambert, y cuando estaba prácticamente encima suya, Parker, con el dedo en el gatillo, vio como una enorme punta de lanza negra aparecía violentamente por la espalda de Lambert. La imagen en los ojos de Parker fue brutal, y lo aturdió por un instante, pero se recuperó rápido y sabiendo que Lambert ya estaba muerta disparó su incinerador mientras gritaba. Tarde. El bicho ya había huido entre las cajas llevándose

consigo
atravesada en
su cola el
cuerpo de la
navegante.

Parker
ya no
veía.
Sólo
dispara
ba y
gritaba.
Paró
para
ver
cómo
ardía
todo, y
los
dispositi-
vos anti
incendios se
activaron y
empezaron
a apagar
el
fuego.

A
Parker
se le
escurrió
el arma
de las manos.

La soltó al haberse visto
impotente de ayudar a su amiga,
agachando la cabeza y llorando de
puro nerviosismo.

Cuando volvió a levantar la cabeza
allí estaba el monstruo, a un palmo de
su cara. Parker abrió mucho los ojos, y el
alienígena la boca, y como si ambos se
sincronizaran Parker gritó y la segunda boca
del alien atravesó el cráneo del ingeniero.

Ripley, que había oído todos los gritos por el
intercomunicador, corrió para intentar ayudar, pero llegó
tarde a la escena. Allí ya no había ningún cuerpo, ni humano
ni monstruo. Escuchó un rasgar detrás suya, por el suelo, y
cuando se giró con el incinerador para disparar, sólo era el
gato. Si el gato no se escondía es que el monstruo no estaba
cerca. Se relajó, cogió al gato y volvió al módulo de escape.

Ya solo había una tripulación de 1 miembro.



TIERRA

Ripley metió al gato en una de las cámaras de hipersueño. Ella iría en la otra. Ya no era necesario recoger suministros. Sólo tenía que activar la autodestrucción de la nave principal y escapar. Ripley cogió por última vez el incinerador y el detector de movimiento, y cual sombra en la noche, se dirigió en silencio hacia el compartimento del motor sub-luz. Cuando llegó, retiró uno de los paneles de la pared dejando al descubierto dos enormes palancas, que tuvo que mover de una en una haciendo fuerza con todo el peso de su cuerpo. Esto desbloqueó una puerta en el suelo. Al abrirla Ripley accedió a las cuatro cargas de fusión que daban energía a la nave. Unas alarmas ensordecedoras empezaron a

pitir, y Madre repetía una y otra vez que se iba a activar la autodestrucción de la nave.

Ripley extrajo las cuatro cargas y apagó su refrigeración.

Físicamente, las cargas aguantarían cinco minutos sin refrigeración, pero tras ese tiempo ya no habría marcha atrás, y tras otros cinco minutos llegarían al punto crítico de fusión y explotarían con la potencia de una bomba nuclear. Madre cambió el mensaje de aviso por el de alerta y, cada treinta segundos, informaba del tiempo que quedaba para la explosión de la nave.

Ripley volvió al módulo de escape, cerró la puerta e inició el lanzamiento. El módulo de escape salió despedido a altísima velocidad, y Ripley vio como la gran nave de carga se alejaba poco a poco. Sintióse segura, Ripley se desnudó para criogenizarse. Confirmó la programación del módulo de escape para dirigirse a la frontera humana más cercana y preparó su cama de hipersueño. En ese momento vio la impresionante luz de la explosión nuclear en el espacio. Sabía que lo que hubiera en la nave principal ya no estaba vivo, pero algo no encajaba. Tenía esa extraña sensación que la decía que algo no iba bien. Se concentró, y le pareció escuchar un levisísimo sonido sibilante. Cuando se giró, vio al otro lado de la habitación, en un estante lleno de cajas, algo grande y oscuro enroscado. Desnuda como estaba, se movió pegada a la pared del módulo, sin perder el contacto visual con la cosa enroscada, hacia el traje espacial que tenía cerca.

Se metió en él, lo abrochó, y se puso el casco. Volvió entonces a la consola de la nave, y mientras ella se movía, la cosa enroscada y negra se desenroscó, y empezó a salir del estante. Estaban a unos cinco metros el uno del otro. Ripley, con los dedos torpes por el enorme guante del traje espacial, tardó más de lo que esperaba en preparar la apertura de la compuerta de la nave para despresurizarla y arrojar al bicho al espacio. El alien, pareciendo saber qué pensaba hacer Ripley, se fue acercando a ella poco a poco, metro a metro. Cuando ya estaba a metro y medio de Ripley, el inmenso alien desgarrado, negro como el vacío del espacio, con la larga y poderosa cola levantada por encima de su cabeza, empezó a abrir la boca despacio, babeante, y a sisear un gruñido. Ripley le miró directamente donde tendría que tener los ojos, empezó a gritar al mismo tiempo que el bicho, y antes de que este empezara a moverse, sin darle oportunidad a ensartarla, activó el botón de apertura de la compuerta, y todo lo que no estaba sujeto dentro de la nave de escape se propulsó hacia el vacío del exterior, alienígena incluido.

Todo voló fuera, pero la larga cola del alien se agarró al borde del mamparo de la puerta. Se resistía a morir. Las garras del ser empezaban a intentar entrar de nuevo en el módulo de escape, y Ripley rápida como un rayo, abrió el armario junto a la consola y sacó la pistola lanza garfios de maniobras. Apuntó al cuerpo del alien y disparó. El impacto le alcanzó al bicho en el pecho y lo desenganchó de la puerta, saliendo al vacío. Ripley soltó la pistola y dejó que viajara al exterior junto al alien, y volvió a cerrar la compuerta y presurizar la nave, pero el monstruo no fue muy lejos. Consiguió con su cola volver a atrapar la nave y empezó a moverse por el exterior del casco. El maldito bicho aguantaba perfectamente en el vacío, y Ripley vio cómo se escondía dentro de uno de los motores de la nave. Sin pensarlo dos veces, Ripley volvió a activar la ignición de la nave a máxima potencia, y una inmensa llamarada de gases ardiendo envolvió al alienígena. El bicho ya no pudo aguantar tal cantidad de grados y se incineró en el motor. Ripley pudo distinguir pequeños trozos del cuerpo negro alejándose rápidamente de ella.

Ahora sí, ya tenía confirmación visual de su destrucción, y como si su cuerpo ya supiera de su seguridad, cayó de rodillas llorando en un torbellino de emociones de ira, nervios, tranquilidad, cansancio...

Se quedó ahí en el suelo durante al menos media hora. Cuando se repuso, salió del traje, se metió en la cápsula de hipersueño y se desconectó de la realidad.

VENGANZA

Han pasado sesenta años después de la Nostromo. Para Ripley apenas han sido un par. Una patrulla fronteriza la rescató después de cincuenta y siete años a la deriva en el módulo de escape. Ahora Ellen Ripley, única superviviente de la Nostromo, se recupera en un hospital privado de la Weyland-Yutani. Su contacto con la empresa, Carter Burke, la informa de que la compañía no ha creído la historia del alienígena. Se le ha retirado la licencia de vuelo espacial por destruir la nave y el valioso cargamento propiedad de Weyland-Yutani.

Por otro lado, a Carton Burke le acompaña el teniente Gorman de la Infantería de Marina Colonial. Ambos informan a Ripley de que la luna en la que decía haber encontrado la nave espacial extraterrestre es ahora una luna terraformada con una colonia, pero que recientemente han perdido el contacto con ella. La división de armamento va a enviar a Burke y a una unidad de infantería de marina al terreno, e invitan a Ripley para que les acompañe en el papel de asesora. A cambio, le devolverán la licencia de vuelo espacial y el rango de teniente.

Ripley acepta.





PERSONAJES PREGENERADOS


FICHAS DE PERSONAJES

A continuación se muestran una serie de cartas y fichas de personajes pregenerados con los que se puede empezar a jugar. Estos personajes deben servir de ejemplo, y siempre puedes utilizarlos, modificarlos o ignorarlos y crear tus propios personajes.


Se muestran en dos partes, con una primera parte en la que se ve la imagen de la miniatura con sus características raciales y los bonus del personaje, además de su nombre y el coste en puntos que supone reclutarlo; y una segunda parte con el detalle de cada arquetipo que tiene equipado el personaje, y la descripción de cada bonus y malus utilizado por el personaje.



 **Ellen Ripley** 

122




Fortuna, sentido arácnido.





 **Rebecca "Newt" Jordan** 

71



Anónimo, desaparecer, fortuna.




 **Carter Burke** 

73



Afortunado, anulador de voluntad, fortuna, órdenes.



 **Teniente Scott Gorman** 

112



Fortuna, grito de puntería, líder.



 Sargento Al Apone 

154



Ira, líder, órdenes.



 Cabo Dwayne Hicks 

100



 Cabo Cynthia Dietrich 

115



 Marine William L. Hudson 

122



 Marine Jenette Vasquez 

140



 Marine Mark Drake 

140



Marine Rico "Frosty" Frost

111



Marine Tim Crowe

137



Marine Trevor Wierzbowsky

110



Bishop 341-B

106



Maetría (mecanismos), meta visión, neuromante, piloto evasivo, vulnerable.

Reina alien

193



Escudo coriáceo N5, líder, terror, sangre de ácido.

Xenomorfo soldado

133



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

ELLEN RIPLEY

PUNTOS: 122



RAZA

Humana cazatesoros



4 5 5 5



55



Fortuna, sentido arácnido



ARMAS

Rifle de pulsos M41A



4 4 20 7



53



Fuego a ráfagas, fuego automático



OBJETOS

Linterna

Sensor de movimiento M314



2 0 2



5



Área (G5/2). Luz, área despreciable
Área (G3/4). Un uso por actuación, sensor:
detecta tropas sin LdV, área despreciable

Área despreciable. Coste del área es de 0 puntos.

Fortuna. Una vez por turno puede: ignorar DAÑ o pifia, anular un dado, recuperar una herida, éxito +1, o DAÑ+1.

Fuego a ráfagas. Si se realizan tres ataques a distancia consecutivos con un mismo objetivo, cada siguiente ataque costará ENE-1. El cuarto ataque costará la ENE original del arma.

Fuego automático. CH IMP -1 y ENE -1 cada ataque a distancia consecutivo contra un objetivo (ENE míni. 1).

Luz. Ves y te ven en la oscuridad.

Sentido arácnido. Puede reaccionar contra Pj escondidos, en silencio o invisibles, fuera del CdV, a tantos K como VOL. Puede pivotar hacia ellos sin gastar ENE ni CH VOL.

Un uso por actuación. Sólo puede ser utilizado una vez por actuación y turno de juego.

REBECCA "NEWT" JORDEN

PUNTOS: 71



RAZA

Humana niña

Bonus



3 4 3 3



5



Anónimo, desaparecer, fortuna



PROTECCIONES

Casco



1 1 4 1



10



Ajustable



OBJETOS

Transmisor personal



1 25 1



26



Comunicador

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

Anónimo. No se le puede cargar a este personaje. Tampoco disparar is hay otro Pj a 3 K.

Comunicador. El portador puede comunicarse con otro comunicador.

Desaparecer. Si el personaje no está en CaC, 1 vez por aventura, puede retirarse y volver a entrar por su borde de área de despliegue.

Fortuna. Una vez por turno puede: ignorar DAÑ o pifia, anular un dado, recuperar una herida, éxito +1, o DAÑ+1.

CARTER BURKE

PUNTOS: 73



RAZA

Humana jefe
Bonus



4 4 4 5



50
22



Anulador de voluntad, órdenes
Afortunado, fortuna



OBJETOS

Cocaína



1 0 2



1



Droga, drogas de combate, neuropsico

Afortunado. Si sufre DAÑ, 1D10: 1 ignorar DAÑ.

Anulador de voluntad. Enemigo a 2 K, VOL /2.

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

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

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Neuropsico. CH PSI cuando se use este equipo.

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

TENIENTE SCOTT GORMAN

PUNTOS: 112



RAZA

Humana oficial
Bonus



5 5 4 5



38
40



Líder
Grito de puntería, fortuna



ARMAS

Pistola M4A3



4 4 5 2



24



Arma corta



PROTECCIONES

Armadura ligera M3



10 3 4 3



10



Ajustable, comunicador

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

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

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

Fortuna. Una vez por turno: ignorar DAÑ o pifia; anular dado, recuperar 1 herida, éxito +1, DAÑ+1.

Grito de puntería. Los objetivos a distancia de los aliados a 5K sufren CH DEF -1.

SARGENTO AL APONE

PUNTOS: 154



RAZA

Humana oficial
Bonus



5 5 4 5



38
15



Líder
Ira, órdenes



ARMAS

Rifle de pulsos M41A
Pistola M4A3



4 4 20 7



53
24



Fuego a ráfagas, fuego automático
Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



10 5 4 3



16



Ajustable, comunicador



OBJETOS

Prismáticos



2 0 1



8



Visor N3

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

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

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

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

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

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

Líder. Comparte su nivel de VOL a 5K.

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

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

CABO DWAYNE HICKS

PUNTOS: 100



RAZA

Humana soldado



5 5 4 4



30



ARMAS

Escopeta Amat 37A2
Pistola M4A3
Cuchillo



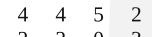
5 4 10 5



16



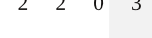
Cargadores (8), munición de parada
Arma corta



4 4 5 2



24



2 2 0 3



14



PROTECCIONES

Armadura personal M3



10 5 4 3



16



Ajustable, comunicador

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

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

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

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

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

CABO CYNTHIA DIETRICH

PUNTOS: 115



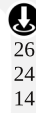
RAZA

Humana soldado



ARMAS

Unidad de incineración M240
Pistola M4A3
Cuchillo



Área (G4/2). Munición incendiaria
Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



Ajustable, comunicador



OBJETOS

Medikit personal



Maestría (curar)

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

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

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

Maestría (). CH ATR +1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.

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

MARINE WILLIAM L. HUDSON

PUNTOS: 122



RAZA

Humana soldado



ARMAS

Rifle de pulsos M41A
Cuchillo



Fuego a ráfagas, fuego automático



PROTECCIONES

Armadura personal M3



Ajustable, comunicador



OBJETOS

Sensor de movimiento M314



Área (G3/4). Un uso por actuación, sensor: detecta tropas sin LdV, área despreciable

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

Área despreciable. Coste de ARE = 0 puntos. Tamaño del ARE en ().

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

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

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

Un uso por actuación. Sólo puede ser utilizado una vez por actuación y turno de juego.

MARINE JANETTE VASQUEZ

PUNTOS: 140



RAZA

Humana soldado

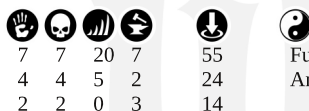


ARMAS

Arma inteligente M56A2

Pistola M4A3

Cuchillo



Fuego automático, vulnerable

Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



Ajustable, comunicador



OBJETOS

Hierba de la buena



Droga, elixir N1

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

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

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

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

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

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

Vulnerable. Este equipo sufre +2 estrés con la acción "corromper / hackear".

MARINE MARK DRAKE

PUNTOS: 140



RAZA

Humana soldado

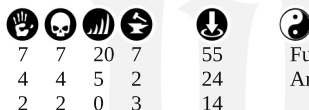


ARMAS

Arma inteligente M56A2

Pistola M4A3

Cuchillo



Fuego automático, vulnerable

Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



Ajustable, comunicador



OBJETOS

Hierba de la buena



Droga, elixir N1

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

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

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

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

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

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

Vulnerable. Este equipo sufre +2 estrés con la acción "corromper / hackear".

MARINE RICCO "FROSTY" FROST

PUNTOS: 111



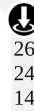
RAZA

Humana soldado



ARMAS

Unidad de incineración M240
Pistola M4A3
Cuchillo



Área (G4/2). Munición incendiaria
Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



Ajustable, comunicador



OBJETOS

Cocaína



Droga, drogas de combate, neuropsico

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

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

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

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

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

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

Neuropsico. CH PSI cuando se use este equipo.

MARINE TIM CROWE

PUNTOS: 137



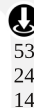
RAZA

Humana soldado



ARMAS

Rifle de pulsos M41A
Pistola M4A3
Cuchillo



Fuego a ráfagas, fuego automático
Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



Ajustable, comunicador

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

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

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

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

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

MARINE TREVOR WIERZBOWSKY

PUNTOS: 110



RAZA

Humana soldado



5 5 4 4



30



ARMAS

Unidad de incineración M240

Pistola M4A3

Cuchillo



4 3 0 5

4 4 5 2

2 2 0 3

26

24

14



Área (G4/2). Munición incendiaria

Arma corta



PROTECCIONES

Armadura personal M3



10 5 4 3

16



Ajustable, comunicador

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

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

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

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

BISHOP 341-B

PUNTOS: 106



RAZA

Androide reconstruido



6 5 4 3

61



Maestría (mecanismos), meta visión, neuromante, piloto evasivo, vulnerable



PROTECCIONES

Armazón subdérmico



0 6 6 6

30



OBJETOS

Tableta P-DAT

Holotab



2 0 5

4



Comunicador. No puede enviar datos, sólo recibirlos

Orador

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

Maestría (). CH ATR +1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o con un objeto.

Meta visión. Ve y selecciona objetivos a través de obstáculos opacos a tantos K como INI. Anula invisible o mimético.

Neuromante. Puede realizar invocaciones.

Piloto evasivo. CH AGI +1 en acciones de movimiento complejas con transportes.

Vulnerable. Este equipo sufre +2 estrés con la acción "corromper / hackear".

REINA ALIEN

PUNTOS: 193



RAZA

Xenomorfo reina



6 3 6 7



118



Escudo coriáceo N5, líder, terror, sangre de ácido



ARMAS

Cola alien



3 3 0 6



34



Munición perforante



PROTECCIONES

Exoesqueleto pesado



0 7 8 9



41



Ajustable

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

Escudo coriáceo N. Antes de sufrir heridas tiene que perder niveles de este bonus.

Líder. Comparte su nivel de VOL a 5K.

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

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

Terror. Enemigos entrando o empezando su actuación a tantos K como VOL: CH PSI.

XENOMORFO SOLDADO

PUNTOS: 133



RAZA

Xenomorfo soldado



5 6 5 5



70



Araña, pez, rápido, sangre de ácido, silencioso



ARMAS

Cola alien



3 3 0 6



34



Munición perforante



PROTECCIONES

Exoesqueleto joven



0 4 5 9



29



Ajustable

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

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

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

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

Rápido. Correr o esprintar +1 K.

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

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





Xenomorfo soldado



143



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



Xenomorfo soldado



133



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



Xenomorfo soldado



133



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



Xenomorfo soldado



133



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



Xenomorfo soldado



133



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



Xenomorfo soldado



133



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





Xenomorfo soldado



133



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



Xenomorfo soldado



133



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



Xenomorfo soldado



133



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



Xenomorfo soldado



133



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



Xenomorfo soldado



133



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



Xenomorfo soldado



133



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



ARQUETIPOS

RAZAS

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

ARMAS

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



PROTECCIONES

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



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



OBJETOS

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



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



TRANSPORTES

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



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



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

WARTIME

www.wartimethegame.com