

EL TERROR SUMERGIDO

ACLADCS



s una pena que aún no tengas un ejemplar de Atlantis, así que no podrás jugar este maravilloso módulo que te ofrecemos.

(...)

Sí, qué pasa, soy uno de los autores y me llevo porcentaje.

1.- EL PRINCIPIO:

Este módulo está diseñado para de entre dos a cuatro Personajes Jugadores. Puesto que el mismo se va a desarrollar casi en su totalidad en el interior de un submarino militar, te recomiendo que (por lo menos uno de los Personajes) forme parte de la tripulación, e incluso que ocupe un puesto de responsabilidad dentro de la misma, siendo lo ideal que fuera el segundo de a bordo (el Capitán quedará pronto «Indispuesto» de forma repentina). La idea es que los PJ's tengan total libertad para dominar el submarino y tomar todas las decisiones concernientes a que hacer con el mismo y su tripulación, todo esto para no matar la interpretación y para que la partida no resulte aburrida. Si los PJ's no son militares, pueden ser periodistas de alguna Agencia de Información como la INSAT, con acceso permitido al submarino, para transmitir el resultado de las investigaciones. Pueden ser científicos contratados por los militares, e incluso alguno, puede ser un infiltrado para sabotear el submarino y perjudicar de esa forma al ejército corporativo de la WSAC, etc...

Vamos al meollo: así pues, los Personajes serán enviados por sus respectivos superiores para un trabajo (un tanto peculiar). Deberán formar parte de una misión de investigación sobre el hundimiento, y posible res-

cate de un submarino comercial Perseo, a bordo de un submarino Alfa militar. El submarino Perseo siniestrado, se hundió sin causa aparente y sin dejar rastro a 500 Km de la ciudad. En realidad, inesperadamente interrumpió todas las comunicaciones y desapareció de los medios de detección habituales. Rápidamente la WSAC tomó la determinación de investigar tan raro suceso, dejando que las cuatro grandes agencias de información de Atlas que cubran la noticia del rescate, para que den constancia del interés de la empresa por los empleados y sus familiares (todo eso claro, mientras no se descubra algo interesante, o que pueda perjudicar a la compañía, en cuyo caso se pedirá «amablemente» a los periodistas que entreguen sus grabaciones Video-Disco). En fin, que deberán embarcar en el puerto militar G-123 a las 7:30 de mañana.

Con un poco de investigación inicial o unas llamadas a determinados contactos, se descubrirán dos cosas: que se rumorea que la extraña desaparición tiene que ver, o fue motivada por Alienígenas, (Música de terror de fondo), y que parte de la tripulación y de la gente relacionada con la misión ha desaparecido de forma misteriosa.

2.- EL SUBMARINO

En el transporte especial que les lleva hasta el ascensor de embarque tendrán la oportunidad de conocer al único periodista que va a embarcar (aparte de los posibles periodistas PJ's) Lester Conheign. Conocerán también a la tripulación que se incorpora a última hora, entre ella el PJ's que forme parte de la tripulación, al que han avisado con apenas unas horas de margen para hacer una suplencia.

Incluyamos aquí una p*t*d*: Lester Conheign, es un peligroso activista de la secta Neo-Rama que a las primeras de cambio se agenciara el primer arma que pille para hacer la gracia del día. Lester es, entre otros, uno de los causantes de las extrañas desapariciones de la gente integrante de la misión de rescate (cuyos paraderos conocía gracias a un topo del ejército).

En cuanto embarquen, la computadora Katy les dará la bienvenida, les identificará y registrará los patrones de sus funciones vitales y les informará del número de tripulantes. Katy es la conciencia computarizada del submarino de guerra Alfa DSV Fishmouth ATL-8756 (computadora de última generación dotada con una voz electrónica femenina y una holopresencia en el puente de mando). Esta computadora, controla todas las funciones del submarino, incluida la auto-reparación que no precise de mantenimiento humano, el acceso a todos los niveles y estancias del submarino, la navegación automática, la presión, la proporción de los gases respirables, el control de temperatura, la relación de los tripulantes y su estado físico, y un largo etc..., por supuesto es capaz de identificar el patrón del habla humana y acatar las ordenes orales del Capitán del submarino y sus oficiales.

El submarino está también equipado con Robodroides totalmente automatizados, que suplen la mayoría de las funciones humanas.

Los componentes de la tripulación se presentarán como:

-Capitán Odlarig Frankenheimer (Alto, delgado, pelo oscuro entrecano 42 años, con cara de pocos amigos)

-Teniente Steven Draheir (Alto, constitución normal, pelo castaño y abnegado militar.

-Sgto. Orson Rakkso (Este último, es un mutante de aspecto normal, con la columna algo más larga de lo habitual, por lo que tiene un aspecto algo encorvado, que le da una apariencia extraña, junto con su gran quijada y unos pequeños ojos oscuros entrecerrados).

-Cabo Pilar Zerauj (Pelirroja y rizada, tiene una graciosa naricilla respingona y un aspecto serio y formal).

El resto de la tripulación, la componen además de los PJ's (Si alguno tiene graduación militar sustituye a alguno de los que constan arriba), los soldados Llamas, Lichinsky, Willis, Hammud, Foreman, Panizo, Herrero y Peters.

Como ves, la tripulación es la meramente imprescindible para que el submarino pueda ser manejado. Lester se ha asegurado de ello.

3.- EL TORTAZO (o LA EXPLOSIÓN, como prefieras).

El Capitán se retirará a sus habitaciones, con orden de no ser molestado bajo ninguna circunstancia hasta la llegada al destino, lo que la tripulación considerará normal, ya que acaba de disolver su matrimonio.

Cuando hayan cubierto la distancia que les separa de las coordenadas, en las que se en-

contraba el submarino comercial antes de desaparecer, unas extrañas interferencias incomunicarán del todo al submarino impidiéndole contactar de cualquier forma con la colonia acuática. Entonces detonará una gran explosión en la cámara estanca 34, que hará temblar el submarino entero, y que provocará que se disparen todas las alarmas de emergencia. La explosión, abrirá una gran vía de agua, que tardará tan solo dos horas en autorepararse, pero será tarde, EL BICHO HA ENTRADO.

4.- HAY UN «SESINO» A BORDO

Naturalmente y a la vista de los hechos, se impondrá una llamada al Capitán del tipo: «¡¡Socorro, Capi nos hundimos!!», desgraciadamente no se conseguirá respuesta alguna. Después de un exhaustivo registro por todo el submarino, no se hallará al Capitán, pero la nave sigue registrando todas las formas de vida que tripulaban la nave, aunque no puede localizar a una de ellas. (El bicho ha actuado de forma rápida, cargándose al capitán colocándose y reprogramando el localizador con constantes vitales humanas, y distorsionando su señal para no ser localizado. El muy animal se esconde en los respiraderos del submarino y en los tubos

lanzatorpedos. El Capitán, se encuentra en trocitos en un arcón frigorífico del almacén, para ser hallado más tarde entre palitos de merluza.

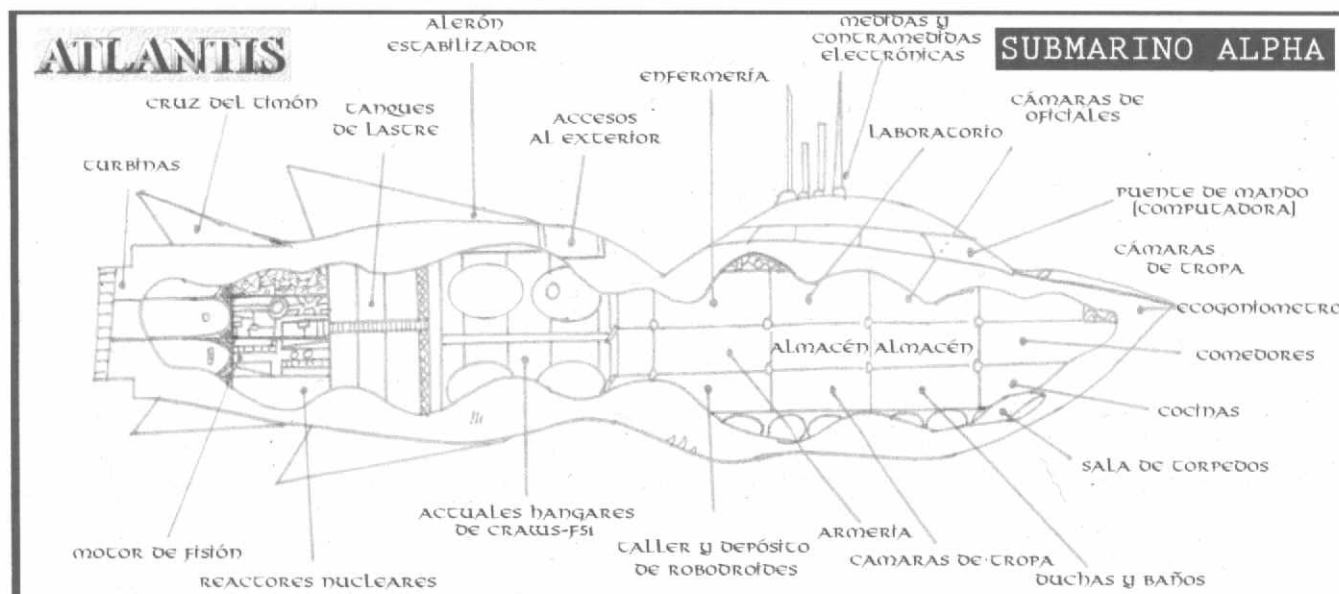
En el camarote del Capitán se pueden hallar unas manchas de sangre en el cristal de la pantalla de comunicaciones. Si raspan la sangre y la analizan, encontrarán una minúscula escama de ofidio, los resultados del análisis no serán revelados hasta que estén a la mitad del siguiente capítulo.

5.- EL HALLAZGO

En ese momento los sensores del Fishmouth detectarán una pequeña pulsa electromagnética, que parece ser la causa de la incomunicación del submarino y que es emitida en pequeños intervalos regulares.

La radiación tiene su origen en una pequeña sima, en la que entre corales, algas y moluscos adheridos se puede apreciar lo que los sensores denominan masa de aleación metálica de origen desconocido.

Si los PJ's desean saber mas cosas acerca del pecio hundido, no les quedará mas remedio que bajar ellos a la sima a bordo de un Craw científico o con Jims. Cuando se encuentren a poca distancia de los restos hundi-



dos, desde el submarino, les comunicarán el hallazgo de la escama entre la sangre del capitán y también que han identificado la pequeña pulsación de intervalo regular: tiene su procedencia en la estructura metálica que están investigando; parece ser semejante a algún tipo de emisión extraterrestre, captada antes de la «Nochebuena sin árbol».

Evidentemente los restos son de una nave alienígena siniestrada.

Si los PJ's demuestran mas seso de lo habitual, y en vez de ir ellos, envían un Droide por Hiper-realidad, este conseguirá agujerear el casco del OVNI, pero en cuanto entre será desmantelado de forma violenta (procura describir esta escena de forma confusa y rápida, para que no se enteren muy bien de lo que ha pasado). Obviamente uno de los bichos se habrá cargado el droide de hiper-realidad, y si los Jugadores deciden bajar personalmente serán atacados por él. A tu juicio de lo dejar a otro de los bichos que les ataque al abordar la nave aunque no hayan enviado el droide de hiper-realidad.

6.- EL OVNI:

Medio enterrado en el fondo de una pequeña sima se encuen-

tran los restos de un pequeño ovni ovoidal de unos 20x10 m. con una pequeña escotilla lateral cerrada, que requerirá un par de horas con un soldador de plasma para ser abierta.

El interior del Ovni alberga tan solo dos plantas que contienen, una sala de controles con unos paneles y dos extrañas luces parpadeantes, y lo que parecen ser cuatro cámaras de hibernación extraterrestre, dos (o tres) de ellas abiertas, una de las cuales parece contener todavía el cuerpo de un lagarto en un estado de semi-descomposición, una armería, un almacén con extrañas cápsulas alimentarias y extraños aparatos destinados posiblemente al esparcimiento y entrenamiento físico, componen el resto del interior del ovni.

En el momento en el que entren en el ovni, este se sellará automáticamente conservando estanco el lugar, también se activará la segunda lucecita del panel de controles del ovni iniciando una secuencia de autodestrucción anti-intrusos, que hará que el OVNI vuele en pedacitos en once minutos treinta y seis segundos de tiempo terrestre con un gran BOOOOOM.

Si logran darse cuenta de lo que está sucediendo, y echan patas espero por su bien que cuenten con la velocidad de un

Craw, si no, placton para los peces.

Puedes incluir emisiones del submarino transmitiendo que la gente esta desapareciendo misteriosamente en medio de gritos ahogados de pánico.

Cuando vuelvan al submarino, el bicho se habrá cargado a cuatro hombres más, y encontrarán a la tripulación aterrada.

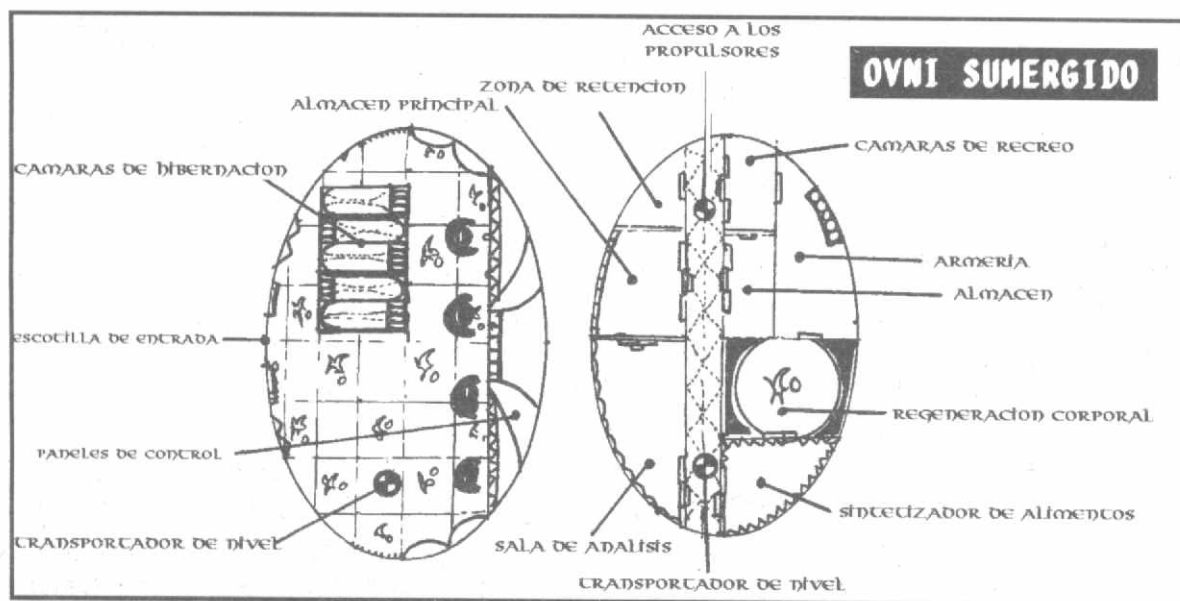
Los PJ's deberían haber aprovechado la situación y haber cogido tecnología extraterrestre para ser estudiada.

7.- LA CACERÍA DEL BICHO:

-Con sensores de movimiento se pueden localizar las andanzas del bicho.

-Haz que le persigan por los respiraderos, conductos de aire etc. y recuerda que el bicho no tendrá reparos en disparar contra los Pjs, ni arrojarles microbombas aunque en el interior de un submarino de fisión puedan producir explosivos y húmedos resultados. Trata todas las explosiones del interior como si fueran daño crítico.

-El propósito del lagarto es, cargarse a toda la tripulación y hacerse con el control de la computadora y de la sala de mando, para llegar a la superficie. Si lo logra con los PJ's aun vivos les podrá hacer alguna



cosilla simpática, como aumentar la temperatura en el interior del submarino, hasta su clima ideal de 40°C, reducir el nivel de oxígeno en la mezcla del aire etc..

-Ten en cuenta que en este último encuentro se decide toda la partida y esta llega aquí a su clímax, así que haz correr a los PJ's por los corredores del submarino, que salten por las trampillas, que entablen una lucha con el bicho por el control de la computadora etc..

8- SI EXTERMINAN AL BICHO

Y si el submarino sigue funcional (si no lo está, y se hunde o corre el peligro de implosionar, de ti depende que organicen una evacuación masiva a bordo de los Craws, y el éxito de la misma) y les quedan suficientes hombres para controlarlo, hallarán a poca distancia de allí al submarino comercial que habían ido a rescatar. Si emiten un mensaje de SOS, la WSAC les enviará ayuda en menos de seis horas.

9- LA EXPLICACION

El OVNI había caído antes de la invasión extraterrestre

sepultándose en el mar. Se trataba de una pequeña nave de reconocimiento de los Xenomorphos denominados comunmente «Lagartos». Al quedar bloqueados en las profundidades marinas, los tripulantes decidieron enviar una señal de SOS e hibernarse hasta que llegara el rescate, o a que corrieran tiempos mejores para poder escapar de su trampa acuática. Al efectuarse la invasión, los sensores de la nave (los causantes de la interferencias) recogieron indicios de tecnología ofidia, y despertaron a sus tripulantes, que decidieron buscar la forma de salir de allí, (como la llegada de un submarino que pasara por las proximidades, para abordarlo poniendo una carga explosiva en el casco y así poder llegar a la superficie en una intentona casi a la desesperada).

El primero de ellos se coló en el submarino comercial desatando una pelea tan violenta, que provocó la destrucción del submarino. Los sensores de la nave extraterrestre interrumpen todo tipo de comunicaciones en un radio de 10 Km alrededor del Ovni.

10.- EL FINAL

Si los jugadores llevan la misión a buen puerto, recompénsales según su actuación a lo largo de la aventura con los puntos que consideres precisos.

La WSAC comprará su silencio con una buena recompensa y se llevará los restos recuperados de tecnología alienígena incluido lo que quede del cuerpo del «Lagarto».

11.- CARACTERISTICAS

Todas las características tanto de Alienígenas como de vehículos están en el manual de Atlantis, para los tripulantes utiliza tiradas medias y habilidades coherentes de acuerdo con la función que les hayas dado dentro del submarino.

Gracias a : Alien's, Predator, SeaQuest, mis sufridos jugadores y Expediente X.

Sin los cuales este módulo no hubiera sido posible.

*ALEJANDRO FRESNO *

