

JACOB FRYXELIUS
TERRAFORMING
MARS

EL JUEGO DE ROL

GUÍA DE INICIO RÁPIDO


FRYXGAMES
GREAT GAMES MADE BY OUR BIG FAMILY

Shadowlands




▲ CRÉDITOS

Diseño y desarrollo: Equipo de Shadowlands Ediciones

Escenario: Gareth Ryder-Hanrahan / **Sistema de juego:** Enrique Camino

Edición: Francisco Javier Valverde / **Corrección:** Marta de la Serna

Maquetación y diseño gráfico: Claudia Andrade, Laura Failde

Ilustraciones y diseño gráfico: Andrés Sáez «Marlock», Alberto Martínez «Kisama»

Publicado por acuerdo y bajo licencia de FryxGames AB. Terraforming Mars™ es una marca registrada propiedad de © FryxGames AB.

Este juego está basado en el sistema de juego de rol ESTIRPE, de Enrique Camino. Este material está bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International License, disponible en <https://creativecommons.org/share-your-work/ccllicenses>

Shadowlands Ediciones Juegos de mesa y rol, S.L.

Calle Pere IV, 51, 4º 4ª, 08018 Barcelona

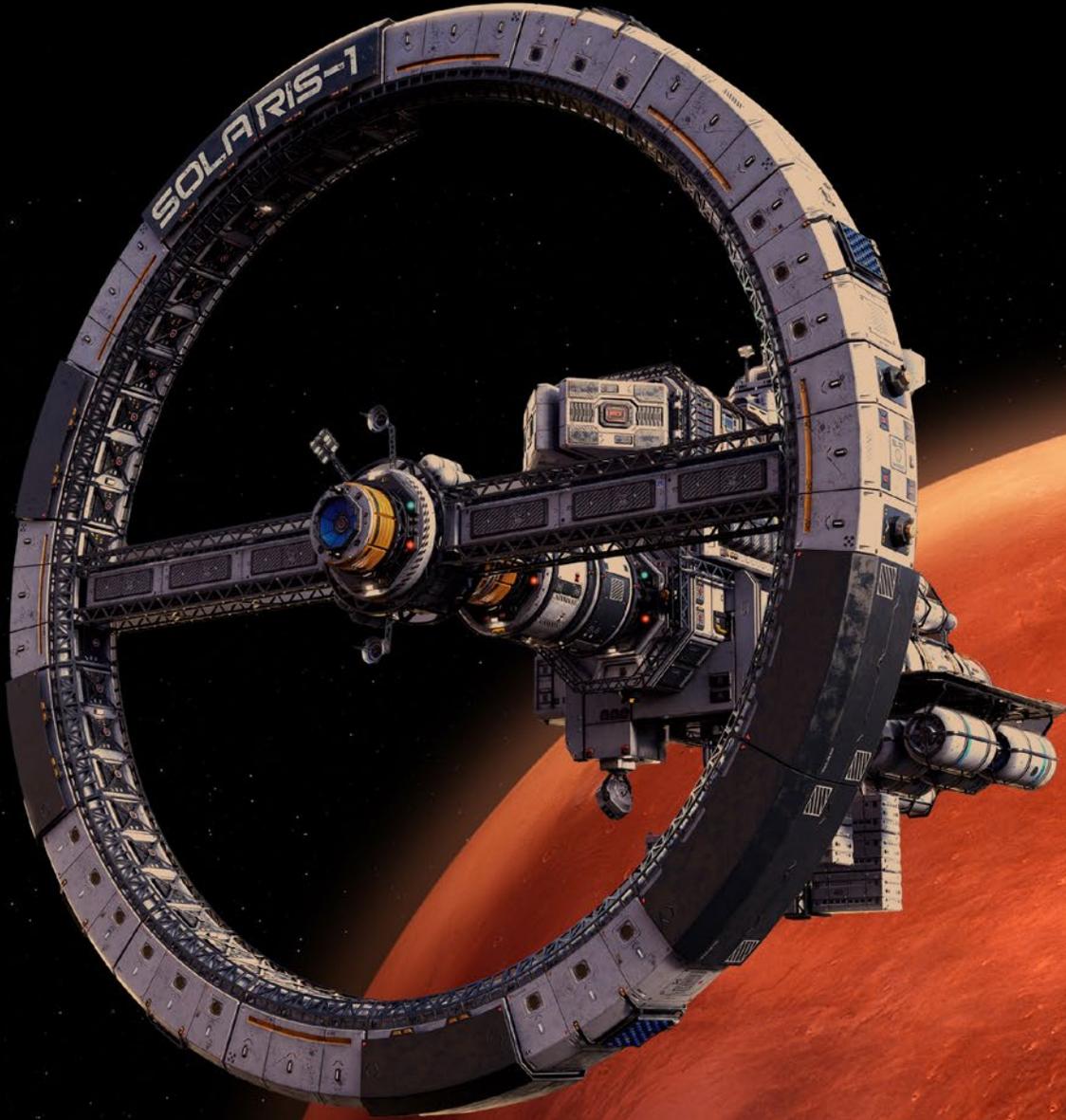
<https://shadowlandsgames.com/> info@shadowlandsgames.com

Shadowlands


JACOB FRYXELUS
TERRAFORMING
MARS

EL JUEGO DE ROL

Un juego de rol basado en Terraforming Mars, de Jacob Fryxelius, publicado por Fryx Games. Para el sistema de juego ESTIRPE.





▶ EL ANUNCIO DE LA TERRAFORMACIÓN

«Desde sus inicios en 2174, el Gobierno Mundial se ha esforzado continuamente por lograr la paz y la unidad en el mundo. Nuestra misión es ser la herramienta conjunta de la humanidad para forjar un futuro mejor. La Tierra está superpoblada y los recursos disminuyen. Ahora nos enfrentamos a la elección de retroceder o expandirnos hacia el espacio en busca de nuevos hogares para la humanidad. Por este motivo, necesitamos convertir Marte en un planeta habitable.

La terraformación de Marte es un reto tan grande que requerirá el esfuerzo de toda la humanidad para lograrlo. Por lo tanto, el Gobierno Mundial inaugurará un Comité de Terraformación e instaurará un impuesto universal para este propósito. Cualquier corporación o empresa que contribuya al proceso de terraformación será generosamente recompensada por el Comité. Creemos que estas medidas, a largo plazo, servirán para que nuestros descendientes hereden un planeta habitable.

¡Gracias por su atención!»

Levi Uken, portavoz del Gobierno Mundial, 16 de enero de 2315.



¿QUÉ ES TERRAFORMING MARS, EL JUEGO DE ROL?

▶ **TERRAFORMING MARS: EL JUEGO DE ROL OFICIAL TE OFRECE UNA EXPERIENCIA DE EXPLORACIÓN Y SUPERVIVENCIA EN LA CARRERA ÉPICA POR EL DOMINIO EN LA CONQUISTA Y TERRAFORMACIÓN DE MARTE... ¡Y MÁS ALLÁ!**



Representas a la esperanza de la humanidad a lo largo de generaciones. En tus manos y en las de tu equipo están la expansión y la supervivencia futura de nuestra especie. Nunca hemos enfrentado un reto mayor. Pon tu nombre en la historia como una de las primeras personas en habitar Marte.

Vive la mayor hazaña de la humanidad en aventuras independientes, o como parte de tu propia e increíble saga generacional a través de las eras de la terraformación de Marte.

DA FORMA A MARTE: DEL DESIERTO ROJO AL FUTURO HOGAR

Terraforming Mars, el juego de rol es una propuesta de ciencia ficción, supervivencia y exploración basado en ***Terraforming Mars*, el juego de mesa creado por Fryx-Games**, centrado en el desafío de la expansión humana y la colonización del Sistema Solar. La ciencia, la tecnología, la diplomacia y la supervivencia se llevan al límite para superar los riesgos de la mayor hazaña de la historia: transformar el páramo yermo de Marte en un hogar.

¿A quién encarnas en *Terraforming Mars*, el juego de rol? Los jugadores se pondrán en la piel de un grupo multidisciplinar que tendrá un papel destacado en la historia de la expansión humana más allá de la Tierra. Como científicos, técnicos, médicos, investigadores, exploradores, diplomáticos y otros perfiles expertos, se coordinarán para enfrentar eventos inesperados y las condiciones mortales del planeta rojo, todo con el objetivo de iniciar una nueva vida en Marte.

El Comité de Terraformación impone unos protocolos para actuar en Marte, y las grandes corporaciones que llegan al planeta rojo compiten entre sí dentro de ese marco. No todas tienen ideas y ambiciones compatibles: existen tensiones entre ellas sobre la mejor forma de conseguir transformar el planeta. Esto requiere la existencia de mecanismos de seguridad y control por parte del Comité de Terraformación, que no dudará en actuar para poner fin a las intrigas y conspiraciones de quienes se desvían del camino del bien común.

¿Serán tus personajes colonos que exploran lo desconocido? ¿Un grupo de investigación vinculado al Comité de Terraformación? ¿Un equipo de emergencia que investiga una dolencia extraña en un hábitat sellado? ¿Una familia que controla o sirve a una corporación que busca la terraforma-

ción a lo largo de varias generaciones? Vive increíbles aventuras a través de tus personajes: explora entornos extremos, sobrevive, resuelve problemas con las herramientas que te dan la ciencia y la tecnología y enfréntate a amenazas y eventos inesperados mientras defiendes los intereses de tu corporación en complots diplomáticos, investigas actos de sabotaje o mantienes la seguridad en Marte. ¡O mezcla todo lo anterior! Pero no pierdas de vista el objetivo común: terraformar Marte.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol, como *Terraforming Mars*, es un ejercicio de imaginación colectiva. Implica embarcarse en aventuras con tus compañeros y amigos, tomando decisiones y dando forma a una narración compartida. Una persona asumirá el papel de directora de juego (DJ), y el resto serán protagonistas o personajes jugadores (PJ). Cuando se enfrenten a la incertidumbre, las habilidades del PJ y una tirada de dados determinarán lo que ocurre.

La mejor forma de entender cómo funciona es sentarte a jugar. Sin embargo, para los que quieran hacerse una idea previa, contamos con gran cantidad de partidas de ejemplo en YouTube o en tu plataforma favorita de podcasting.

EN TERRAFORMING MARS, EL JDR...

- Jugarás una propuesta de ciencia ficción generacional, en la que experimentarás desde las primeras colonias hasta el futuro Marte Verde.
- Representas a la esperanza de la humanidad; tus acciones influirán en la terraformación a lo largo de las eras de Marte.
- Trabajas para una corporación en una carrera por dominar la terraformación, evolucionando con tus acciones y enfrentándote a los movimientos de tus competidores.
- Vivirás una historia científicamente factible, donde marcarás la diferencia frente a dos grandes peligros: las duras condiciones de Marte y el lado oscuro de la naturaleza humana.
- Desarrollarás proyectos superando retos técnicos, intrigas corporativas y eventos imprevistos.
- Tus decisiones pueden significar la vida o la muerte, el ascenso o la caída. Trabaja junto con tu equipo para lograr lo imposible.
- Experimenta la expansión y terraformación de un planeta de primera mano.

ERAS DE MARTE

▶ LA AMBIENTACIÓN INCLUYE UNA BREVE HISTORIA DE LAS CUATRO ERAS EN LAS QUE SE DESARROLLA EL JUEGO, CON LOS EVENTOS IMPORTANTES EN CADA GENERACIÓN. ASÍ, EL DIRECTOR DE JUEGO Y LAS JUGADORAS ENCONTRARÁN DIFERENTES NIVELES DE DESAFÍO, RIESGOS Y CONFLICTOS, PUDIENDO ELEGIR LO QUE MEJOR SE ADAPTE A SUS GUSTOS.

ERA DE LA COLONIZACIÓN

Las primeras generaciones. Las condiciones más duras. Los retos medioambientales más exigentes para los primeros exploradores y corporaciones.

ERA DE LAS CORPORACIONES

Las siguientes generaciones gozan ya de una mayor infraestructura sobre la superficie de Marte. Pequeñas ciudades que intentan crecer y mantenerse en el planeta en un delicado equilibrio. La humanidad se expande hacia colonias espaciales en el sistema joviano y la minería de asteroides.

ERA DE LAS MEGALÓPOLIS

La población de Marte ha crecido y las generaciones más avanzadas disfrutan de reservas ecológicas, infraestructuras para desplazarse, mejoras en la tecnología energética, aleaciones, alimentos y agua. Todavía existen amenazas en el planeta que pueden hacer retroceder el proyecto. La colonización del Sistema Solar continúa.

ERA VERDE

La terraformación es casi una realidad. Pero todavía hay problemas, como la lucha por los recursos, las tensiones entre las corporaciones, así como entre el nuevo gobierno marciano y el gobierno de la Tierra, además de enfermedades y otros obstáculos.





INTRODUCCIÓN AL SISTEMA DE JUEGO

▲ *TERRAFORMING MARS*, EL JUEGO DE ROL USA EL SISTEMA ESTIRPE. A CONTINUACIÓN OFRECEMOS UN EJEMPLO DE SUS PRINCIPALES MECÁNICAS EN DESARROLLO.

CAPACIDADES Y ESPECIALIDADES

▶ LAS APTITUDES, EXPERIENCIA Y, EN GENERAL, TODO LO QUE LOS PERSONAJES SABEN Y PUEDEN HACER (Y CÓMO DE BIEN LO HACEN) ESTÁN DETERMINADOS POR SUS CAPACIDADES Y ESPECIALIZACIONES.

CAPACIDADES

Son rasgos abstractos que miden los talentos, experiencia y habilidades de los personajes. Hay cinco capacidades generales y una diferenciada para el Combate. Cada capacidad tiene un nivel asociado, expresado por un número que va normalmente de 0 (lo peor) a 4 (lo mejor), con una puntuación media de 2 para una persona normal. Esta puntuación es la que determina cuántos dados (de seis caras) debe tirar un jugador para concluir si tiene éxito o fracasa en una tarea.

CAPACIDADES GENERALES



ERUDICIÓN. Se refiere tanto a los conocimientos teóricos de los personajes como a su memoria y cultura general. Los ordenadores ayudan, claro, pero siempre es más fácil encontrar lo que ya sabes. *Ej: reconocer de un vistazo a tu interlocutor como el gerente de Recursos Humanos de ThorGate; memorizar las constelaciones de Marte para encontrar tu camino cuando una tormenta de polvo inutiliza tu GPS; recordar la geología del Mons Olympus para encontrar refugio, etc.*



ANÁLISIS. Todo lo que requiere encontrar pistas en tu entorno, identificar patrones, analizar documentos y sacar conclusiones a partir de datos. *Ej: examinar la contabilidad de una corporación para descubrir quién está recibiendo dinero sucio de una mafia terrestre; investigar el lugar del accidente para encontrar qué ha causado que el transbordador se estrelle, etc.*

MEMORÁNDUM

El libro básico de *Terraforming Mars*, el juego de rol incluye ejemplos de especialidades asociadas a cada capacidad, así como opciones para asociar la experiencia de los personajes con su profesión e historia personal.



INTERACCIÓN. Mide el carisma de un personaje y su capacidad de influir en los demás, pero también su personalidad y empatía. *Ej: dar un discurso conmovedor frente al Comité de Terraformación; convencer a ese CEO reacio de que estás aquí para ayudarle; descubrir las mentiras de un técnico deshonesto y hacerle confesar qué grúa ha saboteado, etc.*



TÉCNICA. Todo lo relacionado con habilidades técnicas y tareas que requieren coordinación ojo-mano y conocimientos precisos. *Ej: conducir un Rover; pilotar una lanzadera; piratear un código informático para detectar el lanzamiento ilegal de un asteroide; tratar heridas, etc.*



FÍSICO. Sacarle el máximo provecho a tu cuerpo en términos de fuerza, resistencia, agilidad y reflejos. *Ej: salir pitando antes de que el techo dañado de la cúpula te aplaste; soportar largas caminatas con tu traje antirradiación; infiltrarte sigilosamente en la planta de procesado de algas abandonada, que ahora es un escondite criminal...*

¿PUEDO CONSEGUIRLO TODO?

Al menos, puedes intentarlo. Pero ten en cuenta que el uso de las capacidades Análisis, Técnica o Erudición implica el uso de distintos conocimientos y técnicas aplicadas. A menudo, lograr una tarea con éxito en una de estas capacidades requiere dominar tanto la teoría como la práctica. Un académico que baje a actuar sobre el terreno puede carecer de la experiencia necesaria para hacerlo, del mismo modo que un mecánico muy bueno con sus manos puede no tener los conocimientos para operar los complejos controles de un transbordador espacial. Por eso, es importante que el director de juego tenga en cuenta el trasfondo del personaje, su experiencia y las circunstancias para determinar si puede o no resolver algo con una tirada (o si debe aplicar penalizadores o bonificadores).

CAPACIDAD DE COMBATE

En *Terraforming Mars*, el juego de rol vas a resolver la mayoría de tus conflictos con ingenio, diplomacia y astucia. Pero, a veces, no queda más remedio que remangarse y levantar los puños.

- **Combate:** Engloba todo lo relacionado con el uso de la violencia: tanto cuerpo a cuerpo como con armas de fuego.

ESPECIALIZACIONES

Las especializaciones indican aquellas áreas dentro de la capacidades generales en las que un PJ destaca especialmente. Reflejan en qué se centró

durante su formación y dónde ha pulido más sus talentos. Cada personaje empieza con cuatro especializaciones, que aparecen debajo de cada capacidad en su ficha.

Cuando un PJ acomete una tarea que se engloba dentro de una de sus especializaciones, el jugador puede volver a tirar cualquier dado que no haya tenido éxito (es decir, cualquier dado que no muestre un 5 o un 6, como se explica en la siguiente sección). Esto significa que el personaje no solo tiene mayores posibilidades de triunfar, sino que también es más probable que reciba éxitos adicionales debido a su mayor pericia.

RESOLUCIÓN DE TAREAS

▶ CUANDO LOS PERSONAJES INTENTAN HACER ALGO CUYO RESULTADO ES INCIERTO (NO TIENEN TIEMPO SUFICIENTE, HAY UN PELIGRO CERCA, NO TIENEN EL EQUIPO ADECUADO, ETC.) ES EL MOMENTO DE TIRAR LOS DADOS Y PROBAR SUERTE.

LA TIRADA BÁSICA

Lanza tantos dados de seis caras (de ahora en adelante «d») como tu valor en la capacidad que vas a poner a prueba con la tarea que realizas. En caso de duda, el director de juego te dirá cuál es. No sumes los resultados, lee cada dado individualmente. Cada 5 cuenta como un éxito y cada 6 cuenta como dos éxitos. Si tienes al menos un éxito, consigues lo que te proponías. Los éxitos adicionales pueden mejorar el resultado de tu acción.

Audhild Berg, una ingeniera que trabaja para la Iniciativa de las Naciones Unidas para Marte (UNMI), siente que el suelo se mueve bajo sus pies mientras supervisa la construcción de un nuevo parque eólico. ¡Las obras han perforado una caverna subterránea! Audhild debería saltar rápido para evitar una caída dolorosa. Su valor de Físico es 3, por lo que tira tres dados. Obtiene un 2, un 4 y un 5. Eso es un éxito, suficiente para agarrarse al borde del pozo recién abierto y ponerse a salvo.

DIFICULTADES

Si el director del juego decide que existen factores externos que podrían alterar las posibilidades de éxito, podrá sumar o restar dados a la tirada del jugador. Es habitual que esto ocurra ante las limitaciones de tiempo, la dificultad de la acción que se intenta llevar a cabo o la actitud de la persona con la que está tratando el personaje.

Tarea fácil = Tira +1d / +2d

Tarea difícil = Tira -1d / -2d

Tarea extremadamente difícil = Tira -4d

Cuando la dificultad reduce la cantidad de dados que puedes tirar a 0d o menos, aún es posible intentarlo, pero necesitarás mucha suerte. Tira 2d y quédate con el peor resultado.



¿Fue esa caverna escondida una desafortunada coincidencia? ¿O bajo el nuevo parque eólico existe toda una red de túneles subterráneos? Para evitar un desastre, Audhild debería comprobar los informes geológicos de la zona, pero tiene que hacerlo lo antes posible para evitar que ocurra otro accidente. Debido a las limitaciones de tiempo, tira por Análisis con una dificultad de -2d. Tiene un valor en Análisis de 4, por lo que le quedan 2d para tirar. Obtiene un resultado de 1 y 2. ¡Eso es un fallo! Afortunadamente, tiene la especialidad Geología, lo que le permite volver a tirar ambos dados fallidos. Esta vez obtiene un 3 y un 6. Eso son dos éxitos, por lo que encuentra pruebas suficientes para convencer al Comité de Terraformación de que es momento de posponer el trabajo y enviar un equipo para trazar los túneles subterráneos.

BENEFICIOS DE LOS ÉXITOS ADICIONALES

Cuando un personaje obtiene más de un éxito, puede mejorar el resultado de la tarea que está realizando. Dependiendo de la situación, y siempre a criterio del director de juego, podrá recibir alguno de los siguientes beneficios:

- El resultado es mejor de lo esperado.
- Lo consigue más rápido.
- No deja ningún rastro.
- Obtiene información adicional.
- Mejora la actitud de la persona con la que está tratando.
- Facilita una tarea inmediatamente posterior (agrega dados adicionales).
- Otros posibles beneficios especiales.

Si se trata de una escena de combate, los éxitos adicionales funcionan de forma diferente (ver más abajo).

TAREAS ENCADENADAS

Hay ocasiones en las que, llevado por las circunstancias o por propia temeridad, un personaje querrá intentar varias tareas a la vez, de un modo en el que el resultado de la primera afectará a la siguiente. Hay cuatro formas de invertir los éxitos extra de una tirada (es decir, los que se hayan logrado más allá del primero) para alterar otra tirada posterior:

- **Calidad:** Los éxitos extra de la primera tirada se añaden como dados adicionales en la segunda.

Usas Análisis para determinar cómo funciona un equipo y luego lo saboteas con Técnica; o usas Erudición para mostrar tu conocimiento después de pedirle un favor a un astrofísico poco cooperativo con Interacción.

- **Velocidad:** Si un personaje necesita realizar múltiples tareas en un corto periodo de tiempo, el éxito de la primera tirada determina la cantidad máxima de dados a tirar en la segunda. *Tiras por Físico para alcanzar la grúa saboteada lo más rápido posible. Los éxitos que obtienes son la máxima cantidad de dados que puedes tirar a continuación por Técnica para evitar que deje caer su pesada carga sobre un grupo de trabajadores.*
- **Estorbo:** Los éxitos de la primera tirada restan dados a la tirada del oponente. *Picas código atropelladamente para crear un firewall que impida que un hacker acceda a tus archivos. Tus éxitos extra en una tirada de Técnica restan dados a la tirada de Técnica del intruso.*
- **Ayuda:** El éxito de un personaje en una tarea puede facilitar la tarea posterior de otro personaje. En este caso, los éxitos extra obtenidos en la tirada del primer jugador añaden dados a la del segundo jugador. *Tiras por Erudición para recordar la ruta más fácil a través de las laderas del Mons Olympus; con tus éxitos extra ayudas a tu compañera exploradora en su tirada de Físico para soportar las penurias de la caminata.*

COMPLICACIONES

Sacar un 1 en cualquier dado significa una complicación, no un fracaso. Se trata entonces de un problema para el futuro. Puede que se te haya caído la caja de herramientas mientras navegabas por un terreno difícil, o tal vez te dejaste una pista al infiltrarte en ese enclave corporativo. En una Combate, las complicaciones dan Puntos de Ventaja extra a tu oponente.

EL FALLO Y SUS CONSECUENCIAS

Si una tirada resulta ser un fallo, la tarea se puede resolver de dos maneras:

- Si el fallo no detiene la progresión del escenario, porque hay alternativas u otra forma de que el personaje obtenga lo que quiere, simplemente puedes asumir que no logró su objetivo y debe explorar otros caminos.

- Si el fracaso detiene la progresión, la directora de juego puede considerar que el personaje ha tenido éxito, pero no sin sufrir consecuencias. Estas consecuencias pueden ser inmediatas o producirse más adelante en el tiempo, y pueden ser mecánicas o narrativas (daño físico, pérdida de recursos, dejar huellas de sus acciones, afectar o romper algo importante en el escenario, perder equipos importantes, ser descubierto por alguien no deseado, desencadenar una respuesta antagonica...).

MÁS EJEMPLOS

En el libro básico de *Terraforming Mars*, el juego de rol encontrarás más ejemplos de posibles consecuencias de fallar las tiradas.

TAREAS PASIVAS Y SU RESOLUCIÓN

Hay ocasiones en las que el director del juego necesita medir si los personajes tienen éxito en una

tarea intuitiva o en el uso involuntario de una habilidad. A estas las llamamos «tareas pasivas».

Por ejemplo, un personaje está leyendo un informe rutinario sobre el último grupo de inmigrantes terrestres, pero uno de ellos es un criminal convicto cuyo nombre le debería sonar. O puede que esté conduciendo un Rover por la superficie de Marte mientras otro vehículo le sigue, dejando una nube de polvo rojo a su paso. En ninguno de los casos el personaje está usando activamente sus habilidades, pero el DJ puede decidir si el personaje encuentra al criminal (Erudición) o nota que tiene una *sombra* (Análisis), dependiendo del nivel de habilidades del personaje.

A veces puede ser arriesgado para la historia pedirle a un jugador que haga una tirada, ya que sin querer puede revelar pistas y poner a los jugadores en alerta. Por lo tanto, el DJ puede hacerse estas preguntas: ¿qué tiene más sentido para el escenario?, ¿qué tendría un mayor impacto dramático o sería más interesante para la historia?



REGLAS DE INGENIERÍA

▶ HABRÁ MOMENTOS EN LOS QUE UN PERSONAJE NO TENGA A SU ALCANCE LAS HERRAMIENTAS ADECUADAS Y SE VERÁ OBLIGADO A IMPROVISAR UTILIZANDO SU CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA PARA REPARAR O CONSTRUIR UN DISPOSITIVO. ES EL MOMENTO DE USAR LAS REGLAS DE INGENIERÍA.

Debemos ser conscientes de que estas reglas son, por supuesto, una abstracción y que el juego tiene lugar unos 300 años en el futuro. Por tanto, tenemos que ser flexibles en cuanto a cómo será la tecnología y qué podrá hacer. En ese futuro lejano, incluso las tareas y operaciones que hoy se consideran mundanas se realizarán de manera diferente y con tecnología diferente. Por ejemplo, improvisando, puede ser que el material del componente utilizado para ajustar las frecuencias de nuestro receptor de radio resulte igual de útil para desencadenar la reacción química que necesitamos en un filtro de agua.

En aras de la simplicidad, en los siguientes párrafos se llamará «dispositivo» a cualquier objeto que se esté reparando o construyendo, independientemente de si se trata de un mecanismo, una herramienta, un vehículo, etc.

REQUISITOS MÍNIMOS

Quien dirige el juego debe encargarse de determinar si los personajes cuentan con los elementos y materiales mínimos necesarios para emprender la tarea de reparar o construir algo. Por ejemplo, no se puede crear un vehículo terrestre sin algo sobre lo que pueda moverse (ruedas, esquís...), del mismo modo que no se puede poner en marcha un sistema eléctrico sin algo que genere una primera chispa. Dicho esto, como mencionamos anteriormente, el DJ debe ser generoso en su criterio y considerar las (buenas) ideas que puedan tener los jugadores. En cualquier caso, la cantidad y calidad de los recursos disponibles influirán



en la tirada como modificadores (tal y como se explica más adelante).

MAESTRÍA TÉCNICA

Los personajes que hayan recibido formación práctica en algún campo relacionado con la ingeniería o la ciencia que les permita reparar y fabricar dispositivos deberán reflejarlo en su hoja de personaje de acuerdo con las reglas siguientes.

Al crear un personaje, un jugador puede decidir renunciar a 1 punto de cualquiera de sus capacidades para obtener 10 puntos que puede distribuir entre los Campos de Experiencia (CdE) listados abajo. En casos excepcionales, el DJ puede permitir que un personaje sacrifique 2 puntos de capacidades (2 de la misma capacidad o 1 punto en dos distintas) y reciba 20 puntos para distribuir entre sus CdE. Al crear un personaje, el mínimo que puedes asignar a cada CdE es 0 puntos, y el máximo es 8. Te recomendamos que asignes al menos 6 puntos al CdE que consideres principal para tu personaje.

CAMPOS DE EXPERIENCIA (CDE):

- Electricidad y electrónica.
- Transportes.
- Óptica.
- Operaciones orbitales.
- Sensores.
- Comunicaciones.
- Mecánica.
- Química.
- Genética microbiana.
- Genética vegetal.

CONSTRUYENDO UN DISPOSITIVO

La utilidad de un dispositivo está determinada por dos factores de calidad, como se indica en la siguiente tabla. Para fabricar o reparar un dispositivo, el jugador debe hacer una tirada con un número de dados igual al valor del Campo de Experiencia (CdE) que vaya a utilizar, añadiendo o restando los dados según su situación en la tabla de Circunstancias (ver más adelante). Debe distribuir sus éxitos entre la potencia y la fiabilidad, al coste de 1 punto por cada nivel de calidad indicado en la tabla de Factores.

Por ejemplo, a partir de una tirada con tres éxitos, podemos crear un dispositivo que funcione durante al menos un día (Fiabilidad 2) y cuya funcionalidad sea similar a algo que un profesional podría fabricar por su cuenta (Potencia/Alcance 1). O podemos preferir un dispositivo de menor potencia, pero que funcione durante al menos dos semanas... o al contrario, que solo funcione una vez, pero tenga el mayor alcance posible. Si la tirada no tiene ningún éxito, se genera un dispositivo de Fiabilidad 0 y Potencia 0.

Regla opcional: Una tirada en la que todos los dados hayan sacado 1 da como resultado un dispositivo inservible.

Ejemplo: con tres éxitos puedes crear un dispositivo con:

- Fiabilidad 3 y Potencia/Alcance 0**
- Fiabilidad 2 y Potencia/Alcance 1**
- Fiabilidad 1 y Potencia/Alcance 2**
- Fiabilidad 0 y Potencia/Alcance 3**

FACTOR	FIABILIDAD	POTENCIA/ALCANCE:
	El dispositivo va a cumplir su función...	Este dispositivo tiene la potencia/alcance de...
CALIDAD 0	<i>una vez.</i>	<i>algo que un aficionado podría hacer.</i>
CALIDAD 1	<i>al menos durante 1 hora.</i>	<i>algo que un profesional podría hacer por su cuenta.</i>
CALIDAD 2	<i>al menos durante 1 día.</i>	<i>un producto comercial estándar.</i>
CALIDAD 3	<i>al menos durante 2 semanas.</i>	<i>un producto comercial de calidad.</i>
CALIDAD 4	<i>sin límite de tiempo.</i>	<i>un producto comercial de última generación o un prototipo de la próxima generación.</i>

En el caso de que la directora de juego determine que dos CdE diferentes pueden ser relevantes para trabajar en un dispositivo, la tirada funciona de modo similar a las especializaciones. El jugador puede lanzar tantos dados como su CdE de mayor nivel y repetir tantos dados como su puntuación en la otra CdE.

Marina tiene Operaciones orbitales 5 y Óptica 2. Dado que está intentando construir un dron volador guiado de forma autónoma a través de una cámara, el DJ le permite tirar 5d y volver a tirar hasta 2 dados en los que no tuvo éxito. (Un DJ mezquino o un diseño más complejo podrían haber requerido dos tiradas, una para la parte aeronáutica del dron y otra para la óptica de la cámara).

De manera similar, si es factible, varios personajes pueden cooperar en la creación de un solo dispositivo, aplicando la misma regla. El personaje con mayor nivel en el CdE determina cuántos da-

dos se tiran, y podrá repetir tantos como el valor de quien le preste apoyo.

CIRCUNSTANCIAS

Además de la Fiabilidad y la Potencia/Alcance del dispositivo que se está creando, debemos considerar cómo de lejos se encuentran los personajes de lo que sería la situación ideal para fabricar o reparar un dispositivo.

Para cada una de las circunstancias indicadas en la tabla, el DJ debe determinar cuál sería el nivel deseable y, en función de lo diferente que sea la situación de los personajes, modificar la tirada con tantos dados positivos o negativos como corresponda.

Por ejemplo, atendiendo a la Circunstancia «Complejidad», si el personaje está trabajando en un dispositivo que normalmente requeriría un pequeño equipo en un taller (nivel 3), pero el PJ está solo, aunque en un taller bien equipado (nivel 2), la tirada se realiza con -1d. Si el taller ni siquiera estuviera bien equipado, la penalización sería -2d.

FACTOR	COMPLEJIDAD: En condiciones normales, esto lo puede hacer...	TIEMPO: Esto suele tardar...	REUTILIZACIÓN: Respecto al propósito original, los componentes...
NIVEL 1	<i>una persona en un taller.</i>	<i>unos minutos.</i>	<i>son básicamente equivalentes.</i>
NIVEL 2	<i>una persona en un taller bien equipado.</i>	<i>horas.</i>	<i>sirven para lo mismo, pero funcionan de manera diferente.</i>
NIVEL 3	<i>un pequeño equipo en un taller.</i>	<i>medio día.</i>	<i>el componente base es útil, pero se ha montado para otra función y es necesario deshacer el trabajo.</i>
NIVEL 4	<i>un pequeño equipo en un taller bien equipado.</i>	<i>un día.</i>	<i>el componente base es útil, pero es necesario transformarlo y prepararlo para este nuevo propósito.</i>
LEVEL 5	<i>un equipo profesional en una empresa del sector correspondiente.</i>	<i>varios días.</i>	<i>podría funcionar en teoría, pero no es seguro.</i>

Laura necesita improvisar un receptor para restablecer el contacto con la base de su corporación. Lo ideal sería que funcionara durante al menos una hora y, dada la complejidad de los protocolos de comunicación utilizados, necesita un dispositivo que sea al menos equivalente a uno comercial de gama media.

Sus Circunstancias son las siguientes:

- ▶ **Complejidad:** *Se trata de un dispositivo que normalmente construiría un pequeño equipo en un taller. Está sola, pero tiene un taller bien equipado. Esto modifica la tarea en -1d.*
- ▶ **Tiempo:** *Tardaría un par de horas, pero Laura tiene la suerte de poder dedicarle hasta medio día al trabajo. Esto modifica la tarea en +1d.*
- ▶ **Reutilización:** *Laura tiene el módulo de seguimiento de su vehículo y algunos equipos de minería que puede desmontar y utilizar. El DJ determina que son componentes útiles, pero han sido montados para otra función y es necesario deshacer el trabajo. Esto modifica la tirada en -2d.*

La suma total de los modificadores de Circunstancias es -2d.

Laura tiene 5 puntos en Comunicaciones y 2 en Electricidad y electrónica. Tira 3d (debido al modificador -2d) y puede repetir la tirada de hasta dos de ellos. Tira 3d y obtiene un 2, un 4 y un 5. Tras volver a tirar los dos dados fallidos, obtiene un 1 y un 5. En total ha conseguido dos aciertos (uno por cada 5). Debería reducir sus expectativas. O el dispositivo hará lo que ella necesita, pero no durará mucho, o terminará con algo que funcionará durante más tiempo, pero será menos potente...

REPARAR UN DISPOSITIVO

Si lo que necesitas es una reparación simple, no tienes que recurrir a las reglas de Ingeniería. Puedes resolverla con una tirada de la capacidad Técnica, siempre que el trasfondo del personaje lo justifique. Para cuestiones más complejas, sí recomendamos usar las mecánicas detalladas en esta sección.



TENSIÓN MENTAL

▶ LA TENSIÓN MENTAL QUE UN PERSONAJE SUFRE AL ENFRENTARSE A SITUACIONES DE RIESGO PUEDE ALTERAR SU FORMA DE ACTUAR. BIEN TEMPORALMENTE, SI LOGRA SOBREPONERSE RÁPIDO, BIEN A LARGO PLAZO SI SU CEREBRO NO ES CAPAZ DE GESTIONAR EL ESTRÉS ADECUADAMENTE Y COMIENZA A PERDER CONTACTO CON LA REALIDAD.

Cualquier situación estresante tiene el potencial de causar Tensión Mental a un personaje. Mecánicamente, esto se representa tirando una cierta cantidad de dados de **Tensión** (más dados para situaciones más estresantes). Ten en cuenta que si varios personajes están expuestos a la misma situación, cada jugador debe tirar los dados por separado, es decir, la misma situación provoca diferentes impactos en diferentes individuos.

EL REGISTRO DE TENSIÓN MENTAL

La ficha de personaje incluye una sección con un registro de Tensión Mental (que funciona de manera similar al de Vitalidad, como verás más adelante).

David y Arthur se dirigen a comprobar el sistema de reciclaje de aire de su hábitat. Al llegar, descubren que alguien ha arrancado los cables. Es una (¡otra!) evidencia clara de sabotaje y podría haberles costado la vida, por lo que el DJ determina un impacto de 2d a su Tensión Mental. (¿Cuántas horas ha estado fuera de servicio? ¡Podrían haberse asfixiado en cualquier momento!). David saca un 1 y un 5, y marca las dos casillas correspondientes en su hoja de personaje. Arthur saca un 3 y un 4, lo que significa que tiene que tachar la misma casilla dos veces. Eso significa una Pérdida de control. Arthur podría caer de rodillas y sollozar desesperado, murmurando «estamos perdidos», o podría reaccionar intentando como loco, y obviamente en vano, volver a conectar todos los cables uno por uno. Cuando se recupere, podrá desmarcar la casilla 3-4, pues su crisis le ha permitido aliviar la tensión.



Este registro tiene cuatro casillas, etiquetadas como 1-2 | 3-4 | 5 | 6. Cuando el estrés haga acto de presencia, lanza los dados de Tensión necesarios y tacha las casillas que coincidan con los resultados que has obtenido. Si te toca tachar una casilla que ya estaba marcada, el personaje sufre un episodio de **Pérdida de control** durante tantos minutos como el resultado del dado que ha causado esta crisis. Según lo que tenga sentido, el DJ debe decidir si el personaje pasa esos minutos incapacitado gritando o sollozando, o bien huyendo, o intentando a la desesperada remediar lo que sea que le ha provocado esta reacción. Este episodio le sirve a su cerebro como válvula de escape, y **le permite borrar la marca de esa casilla**.

Cuando se han tachado las casillas 1-2 y 3-4, el personaje está intranquilo y empieza a tener muchas ganas de largarse del lugar. Si un personaje con las casillas 1-2 y 3-4 marcadas se ve obligado a marcar también la casilla 5 o la 6, la adrenalina comienza a tomar el control y, a partir de ese momento hasta que se tranquilice, sus tiradas de Físico reciben un modificador de +1d, y todas las demás tiradas, una penalización de -1d. Si se da el caso de que todas las casillas están tachadas, los modificadores pasan a ser +2d/-2d. Tener todas las casillas tachadas no implica perder el control, significa estar al límite. Además, en el momento en que todas las casillas estén marcadas, el PJ suma 1 punto de **Trastorno** (los detalles se explican un poco más adelante).

Las reglas de Tensión Mental están destinadas a usarse en situaciones emocionantes, para añadir una capa de dificultad e incertidumbre. Haz buen uso de ellas, pero no sobrecargues a los jugadores con tiradas de Tensión a cada paso. Después de todo, este no es un juego de terror espacial. Tanto los peligros de Marte como las amenazas (¡naturales o humanas!) y la violencia pueden provocar tiradas de Tensión; elige cuáles son relevantes para el sabor que deseas darle a tu juego.

ESTÍMULOS DE TENSIÓN

En la tabla siguiente tienes algunos ejemplos de situaciones de estrés y su correspondiente impacto en la Tensión Mental, para que puedas usarlos como guía.

<i>Encontrar una pieza de equipo obviamente sabotada.</i>	1d
<i>Ver un cadáver por sorpresa.</i>	1d
<i>Encontrar un cadáver calcinado.</i>	1d
<i>Descubrir que un dispositivo vital ha estado funcionando mal durante algún tiempo (por ejemplo, los filtros de aire).</i>	2d
<i>Despertar inmovilizado en un entorno desconocido.</i>	2d
<i>Verte obligado a dejar de ayudar a un conocido inocente, sabiendo que eso probablemente causará su muerte.</i>	3d
<i>Prever que no vas a poder evitar una amenaza potencialmente mortal (por ejemplo, cuando estás a punto de alcanzarte los rayos del sol y no tienes protección).</i>	3d

CONTAGIAR LA TENSIÓN

El hecho de que un miembro del grupo comience a perder el control, puede conllevar que el resto se vea afectado por su actitud, aunque no hayan estado expuestos directamente al mismo estímulo.

Cada vez que un personaje (un PJ o un PNJ aliado) sufre un episodio de Pérdida de control, el resto de los miembros del grupo que le vean fuera de sí y que no hayan estado expuestos ellos mismos al mismo estímulo (pues estos ya habrán realizado sus propias tiradas de Tensión Mental) reciben un impacto de 1d a su Tensión Mental.

TRANQUILIZARSE

Cuando un personaje ya no esté expuesto a una situación estresante (la amenaza ha desaparecido, han salido del lugar...), puede descansar e intentar tranquilizarse. Cada hora de calma permite realizar una tirada de 4d. Cada éxito logrado en esta tirada permite borrar una marca en el registro de Tensión Mental, comenzando siempre por las de números más altos.

TRASTORNOS SUBYACENTES Y A LARGO PLAZO

Al final de una sesión de juego, cada jugador debe tirar tantos dados como puntos de Trastorno tenga su personaje. Recuerda, se gana 1 punto de Trastorno cada vez que el registro de Tensión Mental se llena por completo.

Esta tirada se lee de la siguiente manera: cuenta los dados que han obtenido fallos (resultados de 1 a 4); ignora los resultados de 5, son éxitos y representan que el cerebro ha sido capaz de lidiar con el estrés; por cada 6 (dos éxitos) elimina uno de los dados con fallo. La cantidad de dados fallados que queden al final representa la **gravedad** del Trastorno a largo plazo que adquiere el PJ. Finalmente, borra tantos puntos de Trastorno como fallos hayas obtenido (como anteriormente, este trastorno libera tensión en el cerebro).

Lo recomendable es que el jugador hable con el DJ para decidir qué Trastorno es coherente con la situación sufrida y con la personalidad y la historia del personaje. Puede que simplemente se muestre receloso cuando tenga que salir de un hábitat al exterior marciano, que comience a desarrollar su propia teoría de la conspiración («Ahora todo tiene sentido»), o que se vuelva paranoico y comience a hacer planes contra sus compañeros («Y vosotros sabíais lo que iba a pasar desde el principio, ¿verdad?»), por ejemplo.

Si un personaje que ya había desarrollado un Trastorno adquiere otro posteriormente, el segundo puede ser un agudizamiento del primero u otro diferente que surja en paralelo. El DJ debe decidir lo más adecuado. Si prefiere agudizar el original, la nueva gravedad del Trastorno será igual a la mayor de las dos, entre la antigua y la nueva, más un grado.

EJEMPLOS DE LA GRAVEDAD DEL TRASTORNO

1 - ESPORÁDICO >

Evita las ventanas por las que se ve el exterior marciano.

2 - LEVE >

Necesita colocar sus herramientas en un orden concreto antes de usarlas. Si alguien no respeta o altera el orden, debe parar y volver a colocarlas a su manera antes de seguir trabajando.

3 - MEDIA >

Abre y cierra la puerta dos veces cada vez que sale de una habitación.

4 - IMPORTANTE >

No puede llevar ninguna prenda o pieza de equipo de color amarillo.

5 - SEVERA >

No puede salir al exterior marciano.

6 - INCAPACITANTE >

No puede perder contacto físico con su bota izquierda.



COMBATE

▀ HAY MOMENTOS EN QUE NI LA DIPLOMACIA NI EL INGENIO PUEDEN IMPEDIR UN ENFRENTAMIENTO. CUANDO ALGUIEN QUIERE HACERTE DAÑO FÍSICAMENTE, ENTRAN EN JUEGO LAS REGLAS DEL COMBATE.

TURNOS DE COMBATE

Durante un combate, la secuencia de acciones se vuelve más importante. Un turno suele durar solo unos segundos, en los que cada combatiente puede realizar una única acción. Una vez que todas las partes implicadas han actuado, comienza un nuevo turno de combate y así hasta terminar la pelea.

TURNOS DE INICIATIVA

Dentro del turno de combate, los personajes actúan en orden de Iniciativa, que se determina de la siguiente manera.

- La Iniciativa es igual a la suma de las puntuaciones de Físico y Combate. O, si un personaje va a hacer algo diferente a atacar o defenderse, su iniciativa será Físico x2.
- Si un personaje tiene un arma de fuego preparada en el momento de iniciar la pelea, puede sumar +2 a su Iniciativa. Por el contrario, quienes luchan desarmados o con armas improvisadas (objetos desequilibrados o con formas extrañas, como una llave inglesa o el eje de un dron) deben aplicar un -1 a su Iniciativa.



- La maniobra de combate que elijas también determina lo rápido que te sumas a la refriega, como se explica con más detalle a continuación. Dañar representa un +2, Ganar Ventaja un +1 y Defenderse no otorga bonificación.
- En caso de empate, los personajes jugadores actúan antes que los PNJ.

LA SECUENCIA DE COMBATE

La secuencia de combate comienza cuando un personaje decide atacar a otro. En ese momento, los personajes declaran sus intenciones, calculan su puntuación de Iniciativa y comienzan a actuar de mayor a menor. Cuando sea el turno de un personaje que aún no haya actuado, dispondrá de las siguientes opciones.

- **Moverse hasta 7 metros y realizar una acción.** Puede realizar un ataque a distancia, una maniobra de combate cuerpo a cuerpo o elegir una acción diferente, como esconderse o manipular un dispositivo. El movimiento puede realizarse antes o después de la acción.
 - Para hacer un ataque a distancia, el personaje debe estar a 7 metros o más del oponente.
 - Para hacer una maniobra cuerpo a cuerpo, debe estar a 7 metros o menos del oponente.
- **Correr.** El personaje se concentra en llegar lo más lejos posible. Con una tirada de Físico puede sumar 4 metros adicionales a los 7 que se mueve de forma gratuita, más 1 metro por cada éxito extra.

Un personaje que sea objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo antes de que llegue su turno de Iniciativa debe responder en ese momento. Es decir, debe cambiar su acción prevista y centrarse en evitar el ataque. Por eso es importante golpear primero.

La excepción son los personajes que eligen concentrarse en una tarea que no sea de combate, como arreglar el panel de oxígeno, por ejemplo. Si son atacados deberán Defenderse, pero no podrán repetir los dados fallidos (consulta la maniobra más abajo). A cambio, podrán intentar igualmente la tarea prevista cuando llegue su turno.

ATAQUES A DISTANCIA

Para determinar si un ataque a distancia impacta, los jugadores tiran tantos dados como su valor de Combate. En general, un éxito es suficiente para

impactar, aunque la tirada puede estar sujeta a modificadores dependiendo de si el tirador o el blanco se están moviendo, la distancia a la que se encuentra, visibilidad, etc. En consecuencia, el DJ puede aplicar modificadores de +2d a -2d. Tendrás más detalles en el manual básico.

Si tu disparo acierta, tira tantos dados de daño como indique el arma y consulta la sección de Daño.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuando un personaje ataca cuerpo a cuerpo, debe elegir con qué maniobra de combate se enfrenta al objetivo, quien a su vez elige su propia maniobra como reacción. El enfrentamiento se resuelve inmediatamente con una tirada enfrentada de Combate, sin esperar a otros turnos de Iniciativa.

Las maniobras de combate son:

- **Dañar** (+2 a Iniciativa): Elige un objetivo e intenta causarle todo el dolor posible. **Si vences** en la tirada enfrentada, tira el Daño de tu arma más un dado por cada éxito por el que hayas superado a tu rival. Es decir, si obtienes 2 éxitos y el oponente 1, suma +1d a tu Daño.
- **Ganar Ventaja** (+1 a Iniciativa) Elige un objetivo y maniobra para quedar en buena posición frente a él. **Si vences** en la tirada enfrentada, recibes tantos Puntos de Ventaja como la diferencia de éxitos por la que hayas ganado. Es decir, si obtienes 3 éxitos y el rival 1, ganarás 2 Puntos de Ventaja. Sus usos se describen a continuación.

USO DE LOS PUNTOS DE VENTAJA

- ▶ *Gana la Iniciativa contra el mismo oponente en el siguiente turno.*
- ▶ *Suma 1d a la siguiente tirada opuesta de Combate contra el mismo oponente. Esto debe declararse justo antes de realizar la tirada.*
- ▶ *Permite que un aliado sume 1d a su próxima tirada de Combate cuerpo a cuerpo contra el mismo oponente. Esto debe declararse justo antes de que el aliado haga la tirada.*

- **Defender** (sin cambios en la Iniciativa): Céntrate en evitar que te hagan daño. Puedes volver a tirar (solo una vez) cualquier dado que no haya obtenido éxito en su tirada de Combate. **Si vences** en la tirada enfrentada, evitas sufrir daño.

Cuando ambos contendientes han elegido sus maniobras, ambos realizan una tirada enfrentada de Combate. Quien obtenga más éxitos podrá aplicar el resultado de su maniobra. Si hay empate, los combatientes se bloquean entre sí y deberán decidir qué hacer cuando llegue el turno siguiente.

MÚLTIPLES Oponentes

Un personaje que ya ha actuado y recibe un ataque cuerpo a cuerpo solo puede responder con la maniobra Defender. Si esta maniobra es su segunda acción del turno, recibe una penalización de -2d; si es la tercera, la penalización es -4d, etc.

DAÑO

Hay dos registros que miden el estado de salud de un personaje: Vitalidad e Incapacitación. Cuando se realiza una tirada de Daño, el resultado de cada dado se lee independientemente para determinar si se tachan casillas de uno o los dos registros.

REGISTRO DE VITALIDAD

Consta de ocho casillas, numeradas según el resultado de dado que obliga a tacharlas (1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6).



Así, si en la tirada de Daño contra un personaje los resultados son 1, 3 y 5, la víctima debe tachar la casilla 1, cualquiera de las que muestran 3 y la 5. En el caso de que no queden casillas sin tachar de un número concreto, se ignora el resultado (ese impacto no causa más daño al objetivo; por ejemplo, le han dado en un brazo que ya estaba inutilizado).

Penalización por heridas. El daño sufrido por un personaje afecta a su concentración y capacidad física. El mayor número sin tachar de entre las casillas de Vitalidad indica el número máximo de dados que se puede lanzar en cualquier tirada.

Ejemplo: Carla ha disparado a Kieran y le ha acertado en una pierna. Tras tirar el Daño (3d, con resultados 5, 6 y 6), Kieran debe tachar el 5 y el 6 de

su registro de Vitalidad. El segundo 6 se ignora, ya que solo hay una casilla numerada como 6 en el registro de Vitalidad. A partir de ahora, Kieran no podrá lanzar más de cuatro dados en ninguna tirada (ya que 4 es el número sin tachar más alto que queda visible en sus casillas de Vitalidad).

REGISTRO DE INCAPACITACIÓN

Consta de cuatro casillas sin numerar. Por cada dado con un resultado de número par en una tirada de Daño se tacha una casilla del registro de Incapacitación, independientemente de si también se ha tachado una casilla de Vitalidad.



Un personaje con todas sus casillas de Incapacitación tachadas está fuera de combate. Según dicte la narrativa, esto significará que ha quedado inconsciente, inmobilizado, reducido, etc.

Ejemplo: Continuando el ejemplo anterior, el daño causado por el balazo ha sido un 5 y dos 6. Kieran se ha tachado un 5 y un 6 en su registro de Vitalidad y, además, debe tacharse dos casillas de su registro de Incapacitación, una por cada resultado par (fíjate que el segundo 6, aunque se ignore para el registro de Vitalidad, sigue implicando tachar una casilla de Incapacitación).



LO QUE ENCONTRARÁS EN EL LIBRO BÁSICO

En esta guía de inicio hemos presentado los conceptos básicos de *Terraforming Mars, el juego de rol*. Debería ser suficiente para tus primeras partidas, pero en el libro básico encontrarás nuevas mecánicas que añadirán detalle y profundidad al juego. Algunas de ellas son:

- **Fichas de corporación:** Elige una de las corporaciones del juego de mesa original o crea la tuya propia, con sus propios intereses y recursos. Cada una de ellas otorgará a los PJ ventajas y problemas.
- **Proyectos y desafíos:** Proyectos completamente desarrollados para que tus personajes los afronten, como los que encontrarás en las cartas del juego de mesa, y una guía para crear los tuyos.
- **Evolución de Marte:** Haz que el planeta cambie según las decisiones de tu grupo de juego, con un sistema que te permitirá representar diferentes entornos y biomas.
- **Cambia de generación:** Los éxitos y fallos de un grupo de terraformadores influirá a quienes les sucedan. El futuro se construye con el esfuerzo colectivo.
- **Conflictos sociales y técnicos:** La mayoría de los enfrentamientos en *Terraforming Mars* no se resolverán a puñetazos. Tendrás nuevas mecánicas para desarrollar este tipo de conflictos emocionantes sin necesidad de intercambios violentos.
- **Consumo de oxígeno:** Añade una capa de urgencia y tensión a los momentos cruciales, haciendo que el oxígeno en los trajes de radiación sea un recurso valioso.

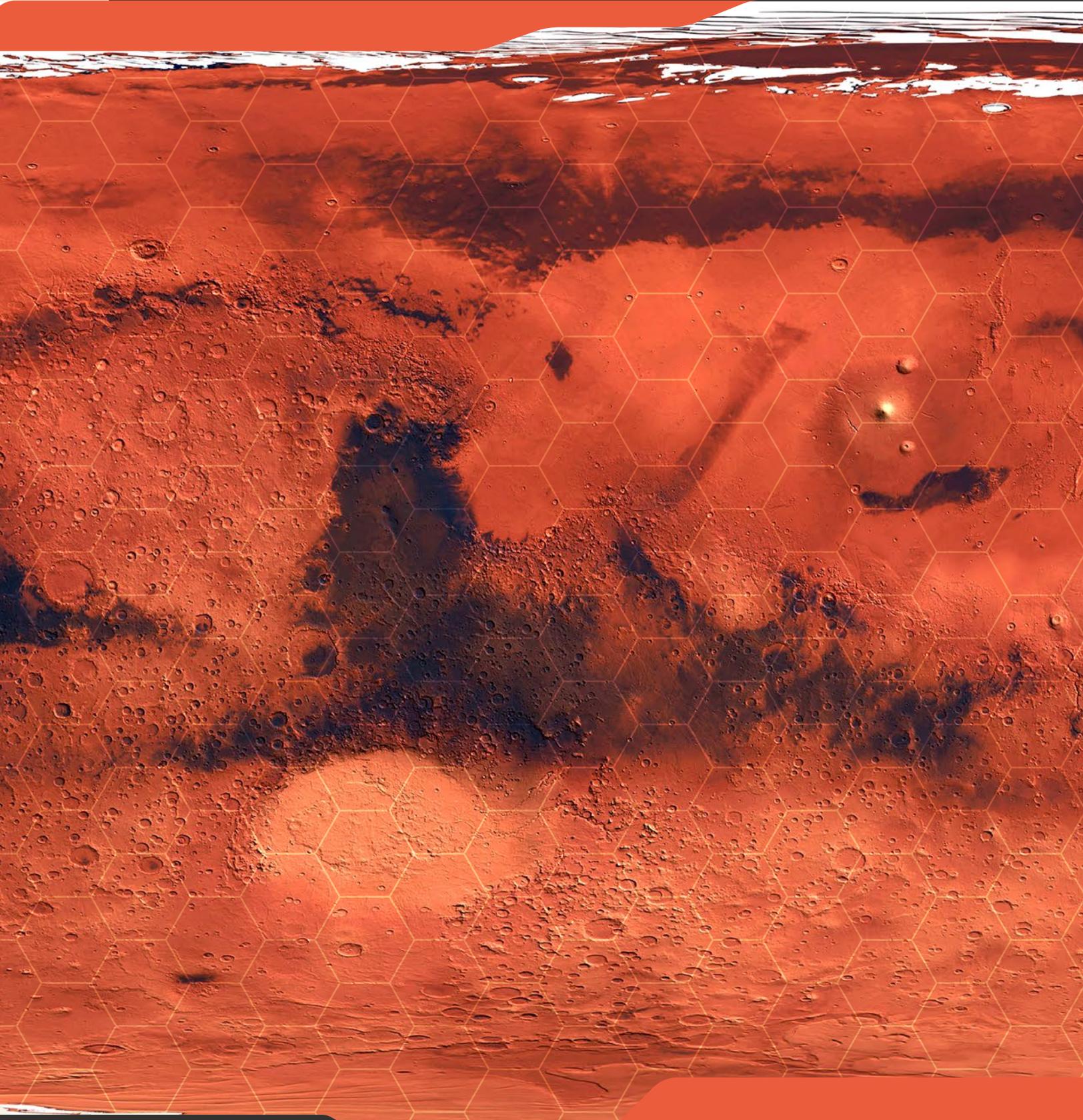
Si quieres contarnos lo que te gustaría ver en *Terraforming Mars, el juego de rol* o tus experiencias con esta guía de inicio, nos encantará leerte en info@shadowlandsgames.com.



17743 高電圧
822-5

TERRAFORMING
MARS
EL JUEGO DE ROL

LA ERA DE LA CO



+8 +6 +4 +2 0°C -2 -4 -6 +8 -10 -12 -14 -16 -18

CONVIERTE A MARTE, DESDE DESIERTO ROJO A UN NUEVO HOGAR

17743
822-5

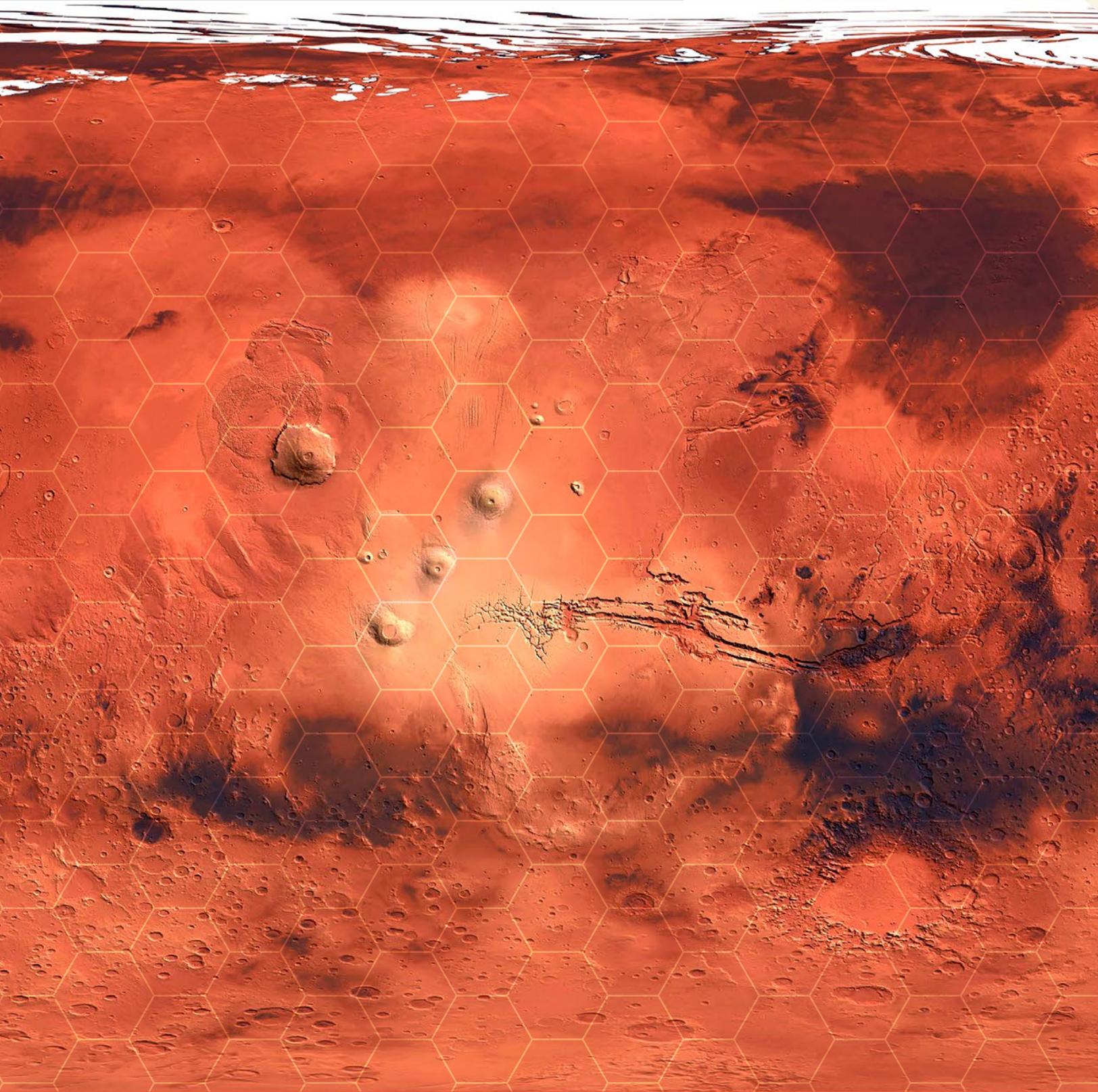


150 - 400
0-84
++5



3.14159265359





«Terraformación» siempre fue el término equivocado. Marte nunca podría ser otra Tierra, a pesar de las intenciones de quienes llegaron aquí primero. Ya éramos marcianos y, con cada generación, Marte nos estaba cambiando.

- Alyse Kim, Universidad de Marte, 2514





«*Terraformar* nunca fue el término correcto. Marte nunca podrá ser otra Tierra, a pesar de las intenciones de quienes llegaron aquí primero. Ahora somos marcianos y, con cada generación, Marte nos ha ido cambiando».

Alyse Kim, Universidad de Marte, 2514

PRELUDIO EN ROJO





PRELUDIO EN ROJO

▶ EN *TERRAFORMING MARS*, EL JUEGO DE ROL EXPERIMENTAS LA FUTURA HISTORIA DE MARTE DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS, DESDE LOS PRIMEROS PASOS DEL ESFUERZO COLONIZADOR HASTA LA CREACIÓN DE UNA BIOSFERA MARCIANA ESTABLE. NO ENCARNARÁS A UN ÚNICO PERSONAJE SINO A VARIOS A LO LARGO DE DISTINTAS GENERACIONES. LAS PERSONAS VIVEN Y MUEREN EN LAS ROJAS ARENAS, LAS CIUDADES SE ALZAN Y CAEN, EL MUNDO QUE OS RODEA SE TRANSFORMARÁ DE UN MODO SUSTANCIAL... PERO LAS CORPORACIONES PERMANECEN, Y DOMINAN LA CULTURA Y LA SOCIEDAD MARCIANAS DURANTE SIGLOS. DESDE ESTA PERSPECTIVA, EL JUEGO SE DIVIDE EN PROYECTOS, GENERACIONES Y ERAS.

PROYECTOS

Un **Proyecto** es una tarea de algún tipo a gran escala. A los personajes jugadores se les asignará un proyecto a criterio de la corporación que les ampara o lo elegirán de entre una lista de posibilidades. Un Proyecto está formado por diversos desafíos que los PJ deben superar, ya sea a través de la intriga, la interpretación, la innovación tecnológica o de los medios que sean necesarios. Los Proyectos son, a grandes rasgos, lo que en otros juegos de rol entendemos como aventuras o escenarios.

En esta guía de inicio incluimos un Proyecto de ejemplo, el **Pozo Térmico de Helias**, que se presenta en la página 35. Encontrarás cuatro desafíos para los PJ. Algunos pueden resolverse mediante una tirada: testear los robots, por ejemplo, es una prueba de Técnica que puede superarse rápidamente (¡suponiendo que todo vaya bien!). Elegir el lugar más adecuado para la excavación, sin embargo, requiere negociar con otras corporaciones y combinar tiradas con interpretación. En ocasiones, los jugadores pueden elegir qué capacidades emplean para afrontar un desafío; otras veces vendrán determinadas por las circunstancias o los caprichos de quien dirija el juego.

Si el grupo no consigue el número de éxitos necesarios para cada desafío, puede que el Proyecto no se desarrolle como estaba previsto, lo que llevará a más problemas y consecuencias imprevistas en el futuro.

Por ejemplo, cuando está negociando con representantes de Teractor, una de las jugadoras tira por Interacción y logra solo un éxito. El desafío exige al menos tres éxitos para poder completarlo, así que el grupo se ha quedado corto de éxitos. Deciden seguir adelante de todos modos, buscando otras formas de superar el problema. Al terminar el Proyecto, la directora de juego declara que Teractor está ahora enemistada con ThorGate, así que podemos prever nuevos conflictos entre ambas y sabotajes corporativos en el futuro...

Superar un desafío a menudo requiere más éxitos de los que un jugador puede lograr en una sola tirada. Anima al grupo a hacer uso de las tareas encadenadas, combinando distintas capacidades y colaborando para lograr su objetivo.

Por ejemplo, inspeccionar el futuro emplazamiento del pozo térmico es una tarea de Análisis, pero los jugadores pueden encadenar tiradas de Físico para explorar personalmente el terreno, Técnica para un vuelo de reconocimiento con drones e Interacción para ganarse la colaboración de algunos integrantes del Gremio Minero que conocen bien la zona. Acumulados y lo que antes parecía una cantidad imposible de éxitos quedará a vuestro alcance con un poco de suerte. El trabajo en equipo es crucial en Marte.

GENERACIONES

Una **Generación** es el período de tiempo que pasas jugando con un grupo de PJ en particular. En cada Generación, afrontaréis diversos Proyectos. Cuando has contado toda la historia de una Generación, pasas a la siguiente, creando un nuevo equipo de personajes. Esos nuevos PJ estarán conectados de alguna manera con los anteriores (el *cómo* se conectan queda en vuestras manos). Una Generación puede ser literalmente eso, una nueva generación en la que encarnaréis a los hijos o nietos de vuestros anteriores PJ, pero también puede ser un salto temporal más corto con personajes conectados de otra manera. Cada Generación se construye sobre el legado de la anterior, pero desde una perspectiva diferente o desde un cambio en el estilo de juego.

En esta guía de inicio, todos vuestros PJ serán empleados o asociados de la corporación ThorGate. En una partida completa, cuando avancéis una generación, vuestros nuevos personajes pueden seguir vinculados a ThorGate, o tal vez trabajen para otra corporación que mantenga una fiera rivalidad con ThorGate, o sean parte de los Rojos, marcianos fuera del sistema que intentan sabotear los proyectos de terraformación de ThorGate.

ERAS

El proceso de terraformación en su conjunto está dividido en cuatro Eras. Cada una de ellas presenta diferentes condiciones ambientales, tecnologías y situaciones políticas:

- **La Era de la Colonización:** Los primeros pasos de la iniciativa para colonizar Marte, marcados por la transición entre los cautelosos planes de la Iniciativa de las Naciones Unidas para Marte (UNMI, por sus siglas en inglés) y la «fiebre marciana» que supuso la llegada de las corporaciones. La superficie de Marte es hostil y carente de vida.
- **La Era de las Corporaciones:** Una época caótica, y a menudo violenta, en la que las corporaciones rivales se enfrentan por el control de los recursos naturales de Marte y los créditos de la UNMI para la terraformación. La superficie marciana aún es hostil, pero refleja esta época de agitación, con un paisaje que se va transformando con la subida de las temperaturas y la fusión de los casquetes polares.
- **La Era de las Megalópolis:** La atmósfera sigue siendo irrespirable, pero la población de Marte —tanto marcianos nativos como inmigrantes de la Tierra— crece rápidamente.

mente. Enormes ciudades cubiertas por cúpulas dominan el paisaje: las intrigas en el nuevo Parlamento Marciano y el deseo de independencia en Marte dominan la esfera humana.

- **La Era Verde:** Bosques verdes y mares azules se extienden por el mundo rojo. Marte se ha convertido en la puerta a la colonización de los planetas exteriores. Brotan nuevas colonias en las lunas de Júpiter y más allá. Ahora que la terraformación de Marte se ha completado, ¿cuál es el siguiente reto?

Esta guía de inicio se ambienta en la Era de la Colonización, en 2316. Hasta el año anterior, la terraformación de Marte estaba bajo el control de la UNMI. Impaciente por ver resultados —y por aliviar la presión por exceso de población y escasez de recursos en la Tierra— el Gobierno Mundial ha cambiado recientemente de política y ha empezado a ofrecer considerables incentivos a cualquier corporación que pueda acelerar el proceso terraformador. Muchos de los largamente demorados proyectos de la UNMI pasan a manos de las corporaciones, incluyendo del pozo térmico en Hellas Planitia.

En estos momentos, la escasa atmósfera marciana es irrespirable y su presión es menos del 1% de la de la Tierra; la temperatura en la superficie está muy por debajo de los 0°, incluso al mediodía, los seres humanos necesitan trajes protectores para moverse por la superficie marciana, y los hábitats deben estar enterrados bajo la corteza planetaria o protegidos por cúpulas para minimizar el riesgo que supone la radiación. En esta era, Marte está muerto.

Un solo error y también puedes estarlo tú.

THORGATE

A medida que las reservas de petróleo se fueron agotando en la Tierra, la corporación nórdica ThorGate se posicionó como la nueva líder mundial en el campo de la energía, gracias a su tecnología puntera. Ahora que las colonias en Marte están creciendo, ThorGate encabeza la búsqueda de soluciones energéticas viables.

Los personajes pregenerados son todos personal de ThorGate. Su cuartel general en Marte está en Ciudad Tharsis, y la llanura de Hellas Planitia se encuentra en un extremo alejado del planeta.

Los seis personajes pregenerados son:

- Helena Voss, ingeniera robótica.
- Yu Yinoa Wu, inteligencia corporativa.

PROYECTO: POZO TÉRMICO DE HELLAS, FASE 1

ThorGate os ha encargado llevar a cabo la excavación inicial de un pozo térmico en Hellas Planitia. Un pozo térmico (o mohole) es una perforación de cientos de kilómetros de profundidad que penetra hasta el manto planetario para liberar energía geotérmica. Incluso con la experiencia de ThorGate en excavaciones automatizadas con robots mineros, este proyecto tardará décadas en completarse.

DESAFÍOS DE LA FASE 1

- ▶ **Elegir la ubicación del pozo térmico.** La UNMI ya ha realizado prospecciones preliminares en Hellas y ha elegido tres puntos posibles para la excavación (Alfa, Beta y Gamma). Inspeccionad estos lugares y seleccionad el más adecuado.
- ▶ **Diseñar y construir la base Holehead.** Este campamento base será el hogar de los equipos técnicos y de programación que supervisarán la excavación del pozo térmico.
- ▶ **Testear los robots mineros.** Los robots clase Jotun están ahora mismo en ruta desde la Tierra. Debéis supervisar su amortizaje, desmontarlos y probarlos sobre el terreno.
- ▶ **Iniciar la fase 1 de la excavación.** El ejecutivo jefe de ThorGate, Fran Niemier, asistirá a la ceremonia de perforación inaugural del pozo térmico. La excavación debe comenzar sin demora para que ThorGate pueda optar a la totalidad de los créditos de terraformación.

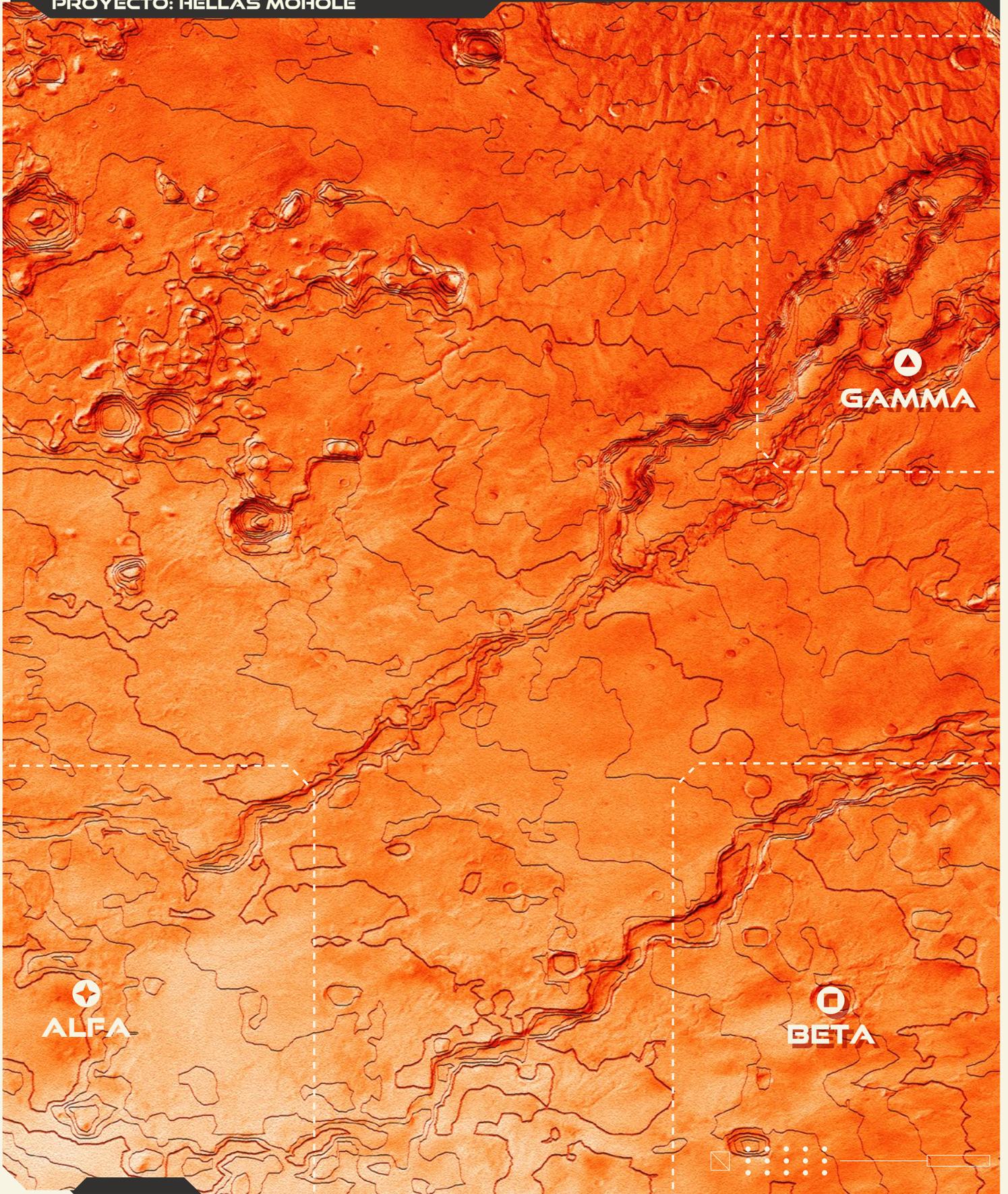
- Gabi Antall, de seguridad.
- Wally Marshall, antiguo explorador de la UNMI.
- Gina Anker, negociadora.
- Harry Shevlenko, areólogo.

ESCENA INICIAL

El juego comienza en las oficinas corporativas de ThorGate en Ciudad Tarsis. Los PJ han sido convocados por **Fran Niemier**, el ejecutivo jefe de ThorGate en Marte, que acaba de llegar de la Tierra.

Tarsis es una de las primeras ciudades en Marte. La mayoría de su zona urbana está bajo tierra, en antiguos conductos de lava y túneles excavados,

PROYECTO: HELLAS MOHOLE

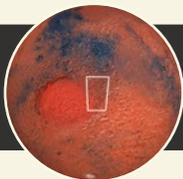


THORGate

17743
822-5

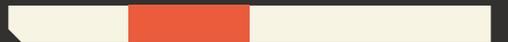


084-1774022-0



PROYECTO:
HELLAS MOHOLE

0 50 100 200 KM



pero acaba de empezar la construcción de una cúpula protegida contra la radiación, y las oficinas de ThorGate están en una de las nuevas torres erigidas en la superficie. Desde el despacho de Niemier, los personajes tienen una vista impresionante de los rojos desiertos de Marte.

Muéstrales al grupo la información sobre el Proyecto (pág. 35) y explícales que está en su mano cómo superar los distintos desafíos. Es probable que te hagan alguna de estas preguntas:

- **¿Cuáles son las diferencias entre los tres puntos de excavación?** Físicamente, los tres son viables. El punto Alfa está en uno de los lugares de menor altitud de Hellas, donde la corteza planetaria es más delgada, por lo que *a priori* es el más adecuado, pero será mejor que el grupo lleve a cabo su propia valoración... y se asegure de que no hay proyectos de otras corporaciones que puedan interferir con el pozo térmico. La situación en Marte es bastante caótica ahora mismo; hay más tráfico espacial que nunca, demasiada gente y demasiada maquinaria pesada llegando al mismo tiempo.
- **¿Quién se va a encargar realmente de construir la base?** Hay una cuadrilla de construcción desplegada ya en Hellas, alojada en hábitats temporales. Se encargarán de construir la base según las indicaciones de los personajes, y del manejo y mantenimiento de los robots mineros durante la fase 1. El capataz es **Dieter Kynes**.
- **¿Qué pasa con los robots?** Están en ruta desde la Tierra, pero no tardarán en amortizar cerca de los posibles puntos de excavación.

Hellas Planitia está tan lejos de Tarsis que se tardarían semanas en llegar conduciendo un rover, y la atmósfera es aún demasiado fina como para sostener vehículos aéreos convencionales. ThorGate proporciona al grupo un MEM (Módulo de Excursión Marciana), un «saltador» suborbital que puede realizar el viaje de ida y vuelta. Sin embargo, el combustible para el MEM es caro y el espacio de carga, escaso.

DESAFÍO: ELEGIR LA UBICACIÓN DEL POZO TÉRMICO

El equipo puede visitar los tres lugares en persona (**Físico**, para moverse por el terreno vistiendo trajes de radiación), estudiarlos a través de imágenes

DIRIGIR ESTE ESCENARIO

Entremezcla los desafíos tanto como puedas. No hagas que los jugadores elijan primero el sitio, después construyan la base y luego prueben los robots. Ponles a negociar con el Gremio Minero mientras el módulo con los robots está a punto de caer en el desierto. Busca formas de encadenar fallos y complicaciones. Por ejemplo, puedes hacer que centrarse demasiado en un solo desafío haga que surjan problemas en los otros...

de satélite o drones (**Análisis**) o estudiar las proyecciones anteriores de la UNMI (**Erudición**). Los puntos de excavación están separados entre sí por unos 400 kilómetros, y los rovers de esta época sufren para alcanzar los 50 km/h, así que viajar de un sitio a otro llevará al menos ocho horas.

PUNTO ALFA

Tal y como aseguró Niemier, es el más profundo de los tres puntos posibles, y la corteza planetaria es aquí más delgada. Este era el lugar preferido de la UNMI, y excavar aquí probablemente permitirá completar el pozo térmico antes de lo previsto (en realidad, se tardará décadas en *completarlo*, pero las decisiones que tomen los personajes ahora tendrán repercusiones para los futuros empleados de ThorGate). Sin embargo, el punto Alfa está en el lecho de un antiguo océano que existió en el período Amazónico de Marte, hace unos 3 000 millones de años: si los acuíferos profundos que subsisten en la zona fuesen bombeados a la superficie y la temperatura y la presión atmosférica del planeta ascendiesen de forma brusca (tal y como se espera en la terraformación), es teóricamente posible que el pozo térmico acabase inundado antes de que su construcción terminase. La UNMI ha desechado esta posibilidad, pero sus cálculos suponían un proceso terraformador mucho mucho más lento que el que están iniciando las corporaciones.

- Recopilar inteligencia corporativa a través del intercambio de favores (**Interacción** en Ciudad Tarsis) o investigar si existen otros equipos prospectivos (**Interacción** en los terrenos de Hellas Planitia o **Físico/Análisis** para estudiar los movimientos sobre el terreno) confirmará que Teractor —la mayor corporación de la Tierra— planea inundar la cuenca de Hellas.

TERACTOR

Con influencia suficiente como para controlar naciones enteras y un ejército de abogados y ejecutivos, Teractor ha llegado a la cima y ahora siente la llamada del cielo. La más poderosa de las corporaciones de la Tierra quiere dominar también el espacio.

Teractor es una recién llegada a Marte, pero su presentación ha sido explosiva; la corporación ha inaugurado un nuevo edificio enorme en Ciudad Tarsis, el doble de grande que el de ThorGate. La mayor parte del bloque está aún desocupado, incontables oficinas y laboratorios esperan a una hueste de burócratas y científicos que están en ruta desde la Tierra, y robots de mantenimiento ronronean mientras limpian habitaciones vacías. Sin embargo, la empresa ya ha empezado a desplegar sus grandes planes para Marte, y tiene equipos sobre el terreno en Hellas. Teractor quiere bombear hacia la superficie un acuífero enterrado a gran profundidad — agua que se encuentra atrapada en el interior de formaciones geológicas— para crear un nuevo océano marciano. Como la cuenca de Hellas es el punto más bajo de la región, cualquier futuro mar inundará el punto Alfa antes de que el pozo térmico pueda completarse.

BRENT HERWIG, EJECUTIVO DE TERACTOR

Pocas cosas hacen más por subirle el ego a uno que ser capaz de esgrimir un presupuesto de varios billones de créditos como una maza. Brent llegó a Marte en la última ronda de transferencias, hace dos años, y se ha pasado catorce meses en la luna Fobos, así que su traje apenas ha tenido tiempo de mancharse de polvo. Sabe que es nuevo

en Marte, pero aún así se ve a sí mismo como el tipo que manda. Hasta que el resto del personal de Teractor amartize, él va a actuar como si estuviese al mando.

Los personajes pueden cruzarse con Brent en Ciudad Tarsis o directamente en Hellas Planitia. Interpeta a Brent como un tipo insolente y egoísta. Desprecia el proyecto del pozo térmico por considerarlo típico del anticuado estilo lento pero seguro de la UNMI; está convencido de que Teractor y las otras megacorporaciones van a producir más calor con sus industrias químicas e impactos de asteroides de lo que se puede sacar de un triste hoyo en el suelo. Les sugerirá a los personajes que se vuelvan a la sede de ThorGate y cancelen el proyecto. Cualquier otra cosa, insiste, sería tirar el dinero en un agujero que dentro de pocos años estará en el fondo del océano. Si los PJ le hacen caso a Brent, el punto Alfa no es viable.

Una tirada exitosa de Erudición permitirá recordar que, bajo los términos del acuerdo fundacional del Consejo de Terraformación, Teractor se enfrentaría a varias multas si impulsa sin los debidos permisos un proyecto que puede afectar a otra iniciativa de terraformación en marcha. Brent está intentando intimidar a ThorGate para quedase con el punto Alfa.

ERUDICIÓN	2
ANÁLISIS	2
INTERACIÓN	3 (Intimidación)
TÉCNICA	2
FÍSICO	3
Combate:	2

PUNTO BETA

El punto Beta está rodeado por los bordes de un cráter de impacto (Cráter Thom, bautizado como una ciudad de Tailandia) y situado a mayor altitud que el punto Alfa. No corre riesgo de inundarse, pero bajo la superficie se encuentran grandes fragmentos del meteorito que causó el cráter hace millones de años, junto a valiosos minerales acumulados por la fuerza y el calor del impacto. Excavar aquí va a

suponer demoras constantes cada vez que los robots se encuentren con uno de estos depósitos de minerales. Pero, todo sea dicho, esos depósitos son extremadamente valiosos.

- Tan valiosos que el Gremio Minero de Marte quiere quedarse con el lugar. ThorGate tiene prioridad para reclamarlo según las leyes de la UNMI, pero elegir el punto Beta significará buscar pelea con los mineros.

EL GREMIO MINERO

Las primeras iniciativas privadas de Marte estaban dedicadas a la extracción y exportación de minerales en la superficie. Cuando llegaron las megacorporaciones para terraformar el planeta, los mineros crearon el Gremio para defender sus intereses. Con su experiencia y conocimiento del planeta, son aún capaces de plantar cara a los recursos financieros y tecnológicos de las corporaciones.

Los primeros exploradores humanos aterrizaron en Marte en la década de 2100, bajo el mecenazgo de la UNMI. Nuevos grupos de colonos y científicos les siguieron durante el siguiente siglo, como también mineros dispuestos a explotar los más accesibles depósitos de tierras raras y metales. Y con el tiempo, algunos de los mineros más veteranos formaron el Gremio Minero de Marte.

Existen rumores, sin embargo, de que algunos de esos primeros colonos se esfumaron en el vasto territorio del planeta, subsistiendo con equipo robado y estableciendo sus propios asentamientos ocultos, lejos del alcance de las megacorporaciones de la Tierra...

TAMSIN CARTER, EXPLORADORA DEL GREMIO MINERIO

Tamsin es una marciana de segunda generación; nació aquí, hija de una pareja de mineros. Para ella, el universo se dividía entre un mundo exterior rojo y letal y un mundo interior formado por túneles pobremente iluminados y cabinas de róver. La Tierra es solo un punto azul en el cielo. La terraformación tiene poco interés para ella: si quieres vivir en un planeta como la Tierra, tienes la Tierra a tiro de cohete. ¿Qué importa cómo serán las cosas dentro de una docena de generaciones? Tamsin vive en el aquí y el ahora, y quiere ofrecerte un trato.

Interpreta a Tamsin como un poco demasiado dispuesta a cerrar un acuerdo con los PJ; el Gremio Minero se ve amenazado por la súbita influencia del dinero y los recursos de las corporaciones y está al límite. Si los personajes no aceptan el trato, el Gremio reaccionará exageradamente.

Los PJ encuentran el róver de Carter cerca del punto Beta. La minera les contacta por radio y les pide que se reúnan con ella en la superficie.

Allí fuera, les enseña un truco de mineros para usar frecuencias de radio de onda corta, en lugar de los comunicadores por satélite habituales en los nuevos trajes de radiación, lo que les permite mantener la conversación en privado. Carter les explica que el Gremio ha estudiado bien la areología (la geología de Marte) del punto Beta, y sus prospecciones son más detalladas y mejores que cualquier cosa que puedan producir la UNMI o ThorGate. Hay un enorme depósito de metales densos cerca de la superficie, así que la excavación del pozo térmico se encontrará muy pronto con problemas y retrasos para perforar ese terreno. Sin embargo, si eligen el punto Beta para el proyecto, el Gremio Minero estará encantadísimo de sumarse más tarde a la explotación del pozo en una subcontrata. Es decir, la propuesta es dejar que ThorGate pague la factura del trabajo difícil, perforar hasta alcanzar los minerales, y después el Gremio se sumará para extraer los valiosos metales, y los personajes se llevarán una generosa mordida por mirar hacia otro lado. Tamlin gana, los PJ ganan y solo ThorGate pierde algo, y esta es una megacorporación de la Tierra. Puede asumir las pérdidas.

Si los personajes no aceptan el trato, el Gremio intenta sabotear el pozo térmico durante su construcción (pág. 46).

ERUDICIÓN	1
ANÁLISIS	3 (Operadora de sensores)
INTERACCIÓN	2
TÉCNICA	3 (Conducir róver)
FÍSICO	2
Combate:	2



PUNTO GAMMA

La tercera localización está en Dao Vallis, en uno de los canales de desbordamiento del inmenso volcán en escudo del Hadriacus Mons. La propuesta es excavar el pozo térmico formando un ángulo *bajo el volcán* para liberar el calor que contienen las cámaras de magma enterradas a gran profundidad: el magma en sí hace mucho tiempo que se ha enfriado, pero las rocas han retenido grandes cantidades de calor. La UNMI ha descartado esta idea por ser demasiado complicada técnicamente... pero está por encima del nivel de cualquier océano futuro, no supone un enfrentamiento con el Gremio Minero, y debería producir una ganancia térmica significativa varias décadas antes que los otros emplazamientos.

No obstante, el punto Gamma es el más difícil de excavar; tendrá unas exigencias más duras que los otros en cuanto a técnica e ingeniería.

- Inspeccionar el lugar en persona (**Físico**) o con un detallado estudio de las imágenes de dron (**Análisis**) permite descubrir un almacén de suministros escondido en una cueva. Alguien está viviendo aquí por su cuenta...

COMPLETAR EL DESAFÍO

Para completar este desafío con éxito, los personajes deben:

- Elegir uno de los tres emplazamientos posibles.
- Conseguir al menos tres éxitos en tareas relacionadas con inspeccionar las características físicas de lugar elegido. Esta cifra aumenta a seis

LOS BAJOS FONDOS MARCIANOS

Cárteles criminales. Células fanáticas de Rojos, terroristas que se oponen a la terraformación. Experimentos secretos. Cultos marcianos. Colonos renegados. Grupos de saqueadores... Vale, la mitad de las locas historias que se cuentan en Tarsis son chorradas para asustar a los crédulos recién llegados a Marte, pero sí que hay algo ahí fuera. Incluso en tiempos de la UNMI había informes de equipo que había desaparecido, anómalas fuentes de calor, personal que se esfumaba de los campamentos aislados... Y ahora que las corporaciones están regando Marte de gente y recursos, ¿quién sabe lo que se cuele por las grietas?

Hay un pequeño campamento subterráneo en las tierras altas de Hadriacus Mons. Está desconectado de las redes de comunicación y no aparece en ningún mapa (aunque una tirada de Análisis con éxito podría encontrar rastros de calor y revelar su ubicación). Estos colonos creen que el Gobierno Mundial ha dado demasiada influencia a las corporaciones, y que Marte se convertirá en un infierno corporativo a menos que haya alguna forma de resistencia. Dieter Kynes, el capataz de la base ThorGate (pág. 41) es un aliado de este grupo.

JUNO ROBINSON, MARCIANA RENEGADA

Si los personajes descubren a los renegados, o se los encuentran en el último desafío (pág. 44), hablarán con su portavoz, Juno Robinson. Llegó a Marte como una minera empleada por IPC pero la dieron por muerta en el derrumbe de una galería. Uno de los primeros renegados la rescató y ella se unió a su causa. (Figura como muerta en los archivos informáticos del censo).

Ahora cree fervientemente en el sueño de un Marte libre, independiente de la Tierra y del control corporativo. Juno sabe que liberar Marte es imposible aún (las colonias humanas en el planeta son totalmente dependientes de los suministros que llegan de la Tierra) pero los cimientos de un mundo mejor pueden empezar a plantarse ahora.

Juno sospecha que el Gremio Minero tuvo algo que ver con el accidente que casi le cuesta la vida y desconfía de ellos.

ERUDICIÓN	2
ANÁLISIS	2
INTERACCIÓN	3
TÉCNICA	2 (Operaciones mineras)
FÍSICO	2 (Sigilo)
Combate:	2



éxitos para el punto Gamma, por la dificultad de excavar el pozo térmico en ángulo.

Si los personajes logran menos éxitos de los necesarios, elige una consecuencia:

- El pozo térmico es inestable y existe riesgo de derrumbe.
- Aumenta la dificultad de construir la base Holehead (-1d por cada éxito que falte).

DESAFÍO: CONSTRUIR LA BASE

Aunque la excavación del pozo térmico en sí la van a realizar los robots automatizados, las máquinas necesitan supervisión y reparaciones de un equipo de técnicos y mecánicos, y esa cuadrilla de especialistas necesita a su vez algún lugar en el que vivir a largo plazo. ThorGate ha enviado los componentes para crear una base modular, que debería construirse en algún lugar cercano al emplazamiento elegido para el pozo, pero depende de los personajes determinar las prioridades y el diseño de la estructura.

Los PJ tienen acceso al Módulo de Excursión Marciana (MEM) para hacer viajes rápidos entre Hellas y Ciudad Tarsis, pero los obreros que se ocuparán de construir la base han tenido que viajar por una ruta diferente. Llevan semanas conduciendo sus grandes rovers de carga por la superficie marciana, remolcando los módulos habitables y otros

componentes de la base. Los rovers de ThorGate son nuevos (se nota bajo la capa de polvo rojo que acumulan), pero encabezando la caravana hay un vehículo mucho más pequeño y antiguo, que pertenece a Dieter Kynes.

Los rovers, incluso los más grandes, no van sobrados de espacio y tienen pocos servicios. Tras semanas de viaje entre rocas marcianas, el personal de construcción está estresado y exhausto, incluso antes de empezar su trabajo en la base.

DIETER KYNES

Kynes es un veterano de Marte; llegó con una concesión minera en 2284. Ha sufrido pérdida de masa muscular y envenenamiento por perclorato del tóxico suelo marciano, así que nunca podrá volver a la Tierra: Marte es su hogar. Trabaja para ThorGate para recibir cuidados médicos avanzados, pero no confía en las recién llegadas corporaciones.

Kynes sale de su hábitat vestido con su ajado traje de radiación para recibir a los personajes. Les enseña el pequeño campamento y les presenta a la cuadrilla... y se queja de que los trabajadores no han recibido el entrenamiento adecuado en las técnicas y protocolos de supervivencia en Marte.

Si le preguntan, es partidario de construir el pozo térmico en el punto Gamma, así podrían usar los tubos de lava para la construcción de la base, lo que facilitaría el trabajo y ahorraría suministros.

ERUDICIÓN	1
ANÁLISIS	2
INTERACIÓN	1
TÉCNICA	3 (Conducir róver)
FÍSICO	2

Combate: 2

Kynes y los bajos fondos: En secreto, Dieter Kynes es parte de la naciente y desorganizada red de colonos independientes, criminales, grupos marginales y otras facciones que se están desarrollando en los bajos fondos marcianos. En futuras eras, algunos de estos elementos se opondrán al proceso de terraformación. Pero, por ahora, esta red lo que necesita son suministros. Kynes ha aceptado trabajar con ThorGate no solo por motivos médicos, sino también porque así tiene la posibilidad de «despistar» suministros y piezas de repuesto de la base del pozo térmico y hacérselas llegar a sus contactos en el campamento cercano al punto Gamma.

EL EQUIPO DE CONSTRUCCIÓN

La cuadrilla de trabajadores de ThorGate está formada por personas recién llegadas a Marte. Su portavoz es **Unathi Arendese**, una mujer que trabajaba en las granjas solares de ThorGate en Kenia antes de venir a Marte. Está preocupada por las condiciones de vida en el abarrotado hábitat provisional y quiere que la construcción de la base empiece cuanto antes.

Interpreta a Unathi como una persona combativa. Es una firme defensora de sus compañeros y asume que los PJ son fríos ejecutivos que ven a los trabajadores como engranajes reemplazables. Si los personajes acceden a sus peticiones y hacen la base más acogedora, Unathi será más cooperativa, pero seguirá sospechando. Usa a Unathi para desviar la atención de Kynes.

ELEGIR UN EMPLAZAMIENTO

¿Dónde van a construir la base Holehead? El mejor sitio, obviamente, es cerca del lugar que hayan escogido para el pozo térmico —si es que ya lo han hecho—. Si aún no se han decidido entre los puntos Alfa, Beta y Gamma, deben, o bien retrasar la construcción de la base, o bien ubicarla en un punto más o menos equidistante entre las tres opciones.

Elegir la segunda opción aumenta el número de éxitos necesarios para la construcción de la base. Cuanto más alejada esté la base del pozo térmico, más retrasos habrá en el proyecto y más desgaste sufrirán los robots al ir y venir para su mantenimiento.

DISEÑAR LA BASE

Los módulos prefabricados y hábitats suministrados por ThorGate están bien adaptados a esta clase de proyecto, así que es fácil construir una base con los mínimos requisitos: dos éxitos son suficientes para un diseño básico. Sin embargo, los PJ deben tomar algunas decisiones:

¿Qué tipo de base? Hay cuatro posibilidades:

- Hábitats en superficie:** Los módulos habitacionales se desplegarán directamente sobre la superficie marciana, como en el hábitat provisional que el equipo ocupa actualmente, solo que más grandes. Es la opción más barata y sencilla. Arendse se opone a ello alegando que la base tendrá falta de espacio y estará expuesta a altos niveles de radiación superficial. Elegir hábitats en superficie no varía los éxitos necesarios en la prueba de construcción de la base.
- Hábitats enterrados:** Los primeros colonos permanentes de Marte enterraban sus hogares bajo una capa protectora de regolito. Llevará tiempo excavar para enterrar los hábitats, y no le proporcionaría al equipo de trabajo ningún espacio habitable extra, solo más protección contra la radiación. Los hábitats enterrados aumentan en +1 los éxitos requeridos en la tirada de construcción de la base.
- Cañón cubierto:** La base es demasiado pequeña para justificar una cúpula como la que están construyendo sobre Tarsis, pero los recientes avances en materiales permitirían a los personajes desplegar una tela hermética transparente que cubriera un pequeño cañón e inundarlo de aire respirable. Es un método mucho mucho más caro, pero daría a la cuadrilla de la base mucho más espacio habitable y cierta protección contra la radiación. Construir un cañón cubierto aumenta en +2 los éxitos requeridos en la tirada de construcción de la base.

Si han elegido el punto Beta, que se encuentra en un cráter abierto, no podrán optar por este diseño.

- **Tubos de lava:** Los tubos de lava son grandes cuevas lineales dejadas por ríos de lava que fluyeron hace miles de millones de años. Son subterráneos, por lo que están protegidos; son grandes, por lo que hay mucho espacio extra una vez se presurizan herméticamente, y ya están ahí, por lo que no añaden éxitos a la tirada de construcción de la base. ¿El inconveniente? El punto Gamma es el único que está cerca de un tubo de lava adecuado para este diseño.

¿Cuáles son las prioridades adicionales? Como mínimo, la base necesita mantener a los trabajadores con vida y proporcionar mantenimiento y un punto de control remoto a los robots excavadores. Sin embargo, si los PJ lo desean, pueden ir más allá y añadir alguna de estas opciones:

- **Ahorro presupuestario:** Solo es posible en el sitio Gamma; ganarán el favor de ThorGate por ahorrar costes. Añade +1 a los éxitos necesarios.
- **Soporte vital extra:** Mejor seguridad, sistemas redundantes, más protección contra la radiación. Añade +1 a los éxitos necesarios.
- **Ergonomía mejorada:** Mejores condiciones de vida, más espacio habitable. Añade +1 a los éxitos necesarios.
- **Seguridad mejorada:** Cámaras de vigilancia, trampas antintrusiones, sistemas protegidos frente al hackeo. Añade +1 a los éxitos necesarios.

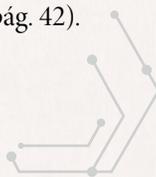
COMPLETAR EL DESAFÍO

Para completar este desafío con éxito, los personajes deben:

- Diseñar la base.
- Conseguir el número necesario de éxitos en una tirada de **Técnica**.

Si los jugadores no consiguen los éxitos necesarios, elige una consecuencia:

- La construcción de la base se retrasa y no está lista cuando empieza la excavación del pozo térmico.
- La base tiene un fallo de diseño (pág. 42).



DESAFÍO: LOS ROBOTS EXCAVADORES

Los robots excavadores se construyeron en una factoría en Noruega, se cargaron en una lanzadera orbital en Baikonur (Kazajistán) y se transportaron hasta Punto Luna, donde se sumaron a una flotilla con docenas de otras naves en espera de la próxima ventana de transferencia para viajar a Marte. Nueve meses de viaje de la Tierra a Marte, recorriendo casi 200 000 000 kilómetros y al final todo se decidirá en los últimos metros, en los últimos segundos. La mayoría de la carga destinada a Marte pasará por el espaciopuerto de Tarsis (al menos hasta que termine la construcción del nuevo puerto orbital en la luna Fobos), pero los robots aterrizarán directamente sobre el terreno en Hellas. El plan es ese: dejarlos caer.

Los contenedores de carga en los que viajan los robots se separarán de la nave durante el proceso de frenado. Estabilizarán su descenso con paracaídas y atravesarán la delgada atmósfera marciana, hasta que unos potentes retrocohetes los vayan deteniendo para amortizar de forma segura. En teoría, los cohetes funcionan de manera automática, pero si los PJ quieren que los robots se posen cerca del emplazamiento designado para el pozo térmico, necesitan pilotarlos de forma remota con una tirada de **Técnica**. Fallar significa que uno de los contenedores cae a demasiada velocidad y recibe daño.

Si los personajes no redirigen los robots, amortizarán en el medio de la nada, y será necesario ir a buscarlos con rovers de carga, abrir los contenedores y recuperar la valiosa maquinaria automatizada. Es una ocasión estupenda para meterse en líos con el Gremio Minero o la red de marcianos renegados.

Dentro de los contenedores viajan cuatro sistemas de la clase Jotun, cada uno de ellos compuesto por un gigantesco robot excavador y varios camiones con volquete automatizados y adaptados a Marte para retirar los escombros. Los contenedores también contienen piezas de repuesto y componentes que aún no pueden fabricarse en Marte. Las carcasas metálicas de los robots y otras partes básicas podrían fabricarse localmente a partir de metales marcianos. Con el tiempo, los escombros excavados para el pozo térmico podrán convertirse en materia prima para nuevos robots excavadores, así que la velocidad de la construcción irá acelerándose con el paso de las generaciones.

MONTAJE Y TESTEO

Desembalar y montar los robots es un proceso largo pero relativamente simple. Realizar un diagnóstico y testear el funcionamiento básico de los robots requiere una tirada de **Técnica**. Si los robots no han amortizado cerca de la base, guiarlos de vuelta requiere otra prueba de **Técnica** para viajar sin problemas a través del difícil terreno de Hellas (los camiones volquete están pensados para recorrer una ruta relativamente llana, mientras que los robots son más eficientes aplastando obstáculos que rodeándolos). Si los PJ lo desean, pueden usar los robots para excavar cámaras subterráneas en las que instalar la base HoleHead, solo necesitan superar otra tirada de **Técnica**, esta vez Difícil (-1d).

¡SABOTAJE!

Si alguno de los personajes implicados en montar o probar los robots tiene **Análisis** 3 o más (o si algún jugador busca posibles sabotajes), se dará cuenta de que una de las cámaras exteriores de uno de los Jotun ha sido desactivada.

Una tirada de **Análisis** permite descubrir que se trata de un daño deliberado, ya que la señal de alarma que debería avisar de que falta un canal de vídeo ha sido puenteadada. Se trata de una cámara montada en el flanco del robot, así que su ausencia no afectaría excesivamente al funcionamiento de la máquina y podría repararse con los repuestos que vienen en el contenedor, pero no deja de ser preocupante.

Información que se puede obtener con éxitos extra:

- La cámara funcionaba cuando se desembaló el robot y se testeó. Este sabotaje tiene que haber ocurrido tras amortizar.
- Desactivar esta cámara concreta no interferirá en la capacidad del robot para excavar. Pero es algo que anularía alguien que quisiera moverse cerca del pozo térmico o subirse al Jotun si que le detecten.

¿QUIÉN HA SABOTEADO LA CÁMARA?

*¡Lo determinaremos en la escena final!
(ver a continuación)*

COMPLETAR EL DESAFÍO

Para completar este desafío es necesario que el equipo acumule al menos **cuatro** éxitos en todas las tiradas de **Técnica** relevantes. Menos de cuatro éxitos significa que los protocolos operativos de los robots están pobremente adaptados al entorno de Marte, lo que aumenta el riesgo de que tengan problemas o causen accidentes mientras excavan.

DESAFÍO: INICIAR LA PERFORACIÓN

Con el emplazamiento del pozo térmico elegido, la base de mantenimiento instalada y los robots puestos a punto, el proyecto puede comenzar. Se va a abrir un pozo tan profundo en la superficie de Marte que llegará al manto, la parte de la corteza planetaria que no es sólida, y entrará en contacto con el calor del núcleo. Durante siglos, ese calor irradiará al exterior para ser atrapado por un nuevo manto de gases atmosféricos, la tocará el calor persistente del núcleo del planeta. Durante siglos, ese calor se irradiará hacia el exterior, donde quedará atrapado por los gases de la nueva atmósfera, calentando así la superficie helada y, lentamente, acercando Marte a la vida.

Será un trabajo de generaciones, ninguno de los PJ llegará a ver el efecto del pozo térmico, pero empieza aquí, con ellos.

Los problemas y encuentros de este desafío están basados en las decisiones que los personajes han tomado a lo largo de esta aventura: asegúrate de haber resuelto los desafíos previos antes de jugar esta secuencia final.

Es posible, si los jugadores han tomado decisiones astutas, han tenido suerte en las tiradas y han contrarrestado activamente las amenazas, que todo vaya genial y la perforación inaugural se celebre sin dramas ni desastres. Está bien, haz que Niemier les felicite por un trabajo bien hecho.

NOTICIAS DESDE LAS ALTURAS

Fran Niemier, el ejecutivo jefe de ThorGate, contacta a los PJ desde Ciudad Tarsis para confirmar que lo tienen todo listo para su visita. Llegará en pocos días así que es vuestra última oportunidad de hacer horas extras.

CUALQUIER EMPLAZAMIENTO: PROTESTAS SINDICALES

Si los PJ no han hecho caso de las preocupaciones de Unathi Arandese sobre las condiciones de la base HoleHead, ella organizará una protesta, amenazando con ir a la huelga hasta que se atiendan sus demandas, lo que supondría una demora en la construcción de la base. Una tirada con éxito de **Interacción** persuade a Unathi para cursar la reclamación por los canales burocráticos adecuados. Dos o más éxitos logran convencerla de que ThorGate mejorará las condiciones de habitabilidad en el futuro.

PUNTO ALFA: EXPLOSIONES EN TERACTOR

Si los PJ eligen el punto Alfa para el pozo térmico, estarán cerca del emplazamiento del acuífero de Teractor: lo bastante cerca como para ver de vez en cuando algún róver moviéndose en la distancia o algún dron que sobrevuela la zona. La base principal de Teractor está tan solo doce kilómetros al norte del pozo. Es similar a la base Holehead de ThorGate pero, en este caso, han elegido la opción de enterrar los hábitats para cubrirlos después con varios metros de regolito. Solo algunas antenas de satélite, es-

cotillas de acceso y otros elementos son visibles en la superficie.

Poco antes de la llegada prevista de Niemann, los sensores sísmicos de los Jotun detectan un terremoto cercano. Epicentro: la base de Teractor.

No hay respuesta de radio, pero un vuelo de dron muestra que la base ha quedado completamente sepultada por un corrimiento de tierras, causado probablemente por las explosiones de prueba que formaban parte de los experimentos para bombear el acuífero. El temblor ha bloqueado las escotillas de acceso con toneladas de regolito, enterrando viva a la cuadrilla de Teractor... si es que han sobrevivido al impacto inicial.

- Los sensores sísmicos del equipo prospectivo de ThorGate son lo suficientemente sensibles como para detectar movimiento bajo la superficie. Hay gente viva ahí abajo... pero no se perciben las vibraciones que debería causar un sistema de reciclado de aire en funcionamiento. Es muy probable que el soporte vital haya fallado: se están quedando sin aire.
- Es posible alertar a Ciudad Tarsis para que manden una misión de rescate... pero no hay



ninguna opción de que lleguen a tiempo de hacer nada más que desenterrar cadáveres.

¿Permitirán los PJ que este desastre termine con los planes de Teractor para el acuífero? ¿O intentarán un rescate? ¿Cómo?

- Pueden subirse a los róvers y conducir hasta el lugar con palas para ponerse a cavar a pura fuerza de brazos. Alcanzar al personal de Teractor requiere **seis** éxitos en **Físico** en un máximo de seis tiradas. Las complicaciones se traducen en daño a los trajes, derrumbes secundarios y otros accidentes menores. Movilizar a toda la plantilla de ThorGate reduce el número de éxitos a cuatro, pero deja la base HoleHead indefensa.
- Pueden pilotar uno o varios Jotuns sobre el terreno y sacar al personal de Teractor a la superficie utilizando los enormes robots mineros. Requiere dos tiradas básicas de **Técnica**, una para mover los robots hasta allí sin problemas y otra para excavar sin perforar los hábitats, lo que podría matar a los supervivientes. Las complicaciones se traducen en robots dañados, bajas entre los supervivientes u otros accidentes derivados de convertir un robot minero gigante en una plataforma de rescate.

Si es rescatado vivo, Brent Herwig se vuelve considerablemente menos belicoso tras su breve experiencia con el entierro.

PUNTO BETA: SABOTAJE DEL GREMIO MINERO

Si los personajes *NO* han aceptado el trato de Tamsin Carter pero aún así han decidido empezar la excavación en el punto Beta, el Gremio Minero intenta sabotear los robots Jotun de ThorGate. Durante el «desfase temporal» —el lapso de 39 minutos que se emplea para sincronizar el día terrestre de 24h con el ligeramente más largo sol marciano—, Tamsin Carter y otros miembros del Gremio Minero intentan colarse en uno de los Jotun para alterar su programación. Como el *desfase temporal* es tradicionalmente un momento para socializar, descansar y otras actividades propias del final del día marciano, cuentan con que el personal de ThorGate no estará alerta y no se dará cuenta de la intrusión.

- Si los PJ no han habilitado guardias y protocolos de seguridad, tira dos dados y quédate el peor

resultado. Si es un éxito, han visto a Carter por casualidad.

- Si la base tiene vigilancia de seguridad, detectar a Carter solo requiere una tirada de **Análisis**.

Si los saboteadores del Gremio Minero logran entrar, entonces cuando los robots mineros se activen para la ceremonia de perforación inaugural, el robot hackeado empezará a atacar a sus vecinos usando sus masivas herramientas de excavación como armas. A no ser que alguien pulse el botón de apagado de emergencia —el botón *físico* de apagado de emergencia situado en propio robot, ya que el hackeo ha desactivado la posibilidad de hacerlo de forma remota—, todos los carísimos Jotun serán destruidos. Llegar al apagado de emergencia requiere superar una tirada Difícil de **Físico** (-1d); fallarla significa que el desafortunado PJ se convierte en una mancha en el paisaje marciano, esparcida por el brazo de un robot errante.

PUNTO GAMMA: EL ROBO DE KYNES

Cuando crea que los personajes pueden estar distraídos, Dieter Kynes carga varios suministros y repuestos en su róver. Si su sabotaje de la cámara en uno de los robots mineros ha pasado desapercibido, saquea también esa máquina y se lleva varias piezas importantes. Cuando tenga el róver a punto, se escabulle para contactar con sus aliados, con Juno Robinson (pág. 40) por ejemplo, en el altiplano del volcán próximo al sitio Gamma.

- Si los PJ no han habilitado guardias y protocolos de seguridad, tira dos dados y quédate el peor resultado. Si es un éxito, han visto a Kynes por casualidad.
- Si la base tiene vigilancia de seguridad, solo necesitan superar una tirada de **Análisis**. Con un éxito, Kynes es descubierto.

¿Cómo resuelven esta situación? Kynes y sus contactos en los bajos fondos argumentan que si no hay una alternativa, otra opción viable, Marte acabará en manos de las corporaciones para siempre. Dejarles tomar prestados los suministros ahora es por el bien de la humanidad a largo plazo, y en Marte hay que tener una visión a largo plazo. Las decisiones que se tomen ahora determinarán la evolución de la civilización marciana. ¿Recuperan los suministros? ¿Arrestan a los renegados?

¿Los dejan marchar? ¿Llegan a un acuerdo? (En las pruebas de juego, un grupo contrató a los marcianos de los bajos fondos como saboteadores para que atacaran a sus rivales en Teractor, ¡sin que nadie pudiese relacionar a ThorGate con ello!).

LA LEY EN MARTE

En la primera era, Marte está bajo la jurisdicción de la UNMI; existen un puñado de alguaciles de la UNMI que son lo más parecido en Marte a una policía, pero están a miles de kilómetros en Tarsis City. Aquí, en Hellas Planitia, no hay ninguna autoridad real (aparte de los PJ).

COMPLETAR EL DESAFÍO

Finalmente, la excavación comienza.

Los poderosos robots cobran vida, titánicas palas empiezan a cavar hacia el interior de Marte. El primero de una larguísima cadena de camiones volquete se coloca obedientemente en posición para recibir una palada de escombros. En las próximas décadas, él y sus compañeros elevarán nuevas montañas en Marte.

Los robots excavan. Y excavan. A lo largo de los años, horadarán la corteza marciana, cada vez más profundamente, hasta llegar al calor enterrado. Es una obra de ingeniería asombrosa, incluso arrogante, y es solo uno de los muchos proyectos que se están poniendo en marcha en todo el planeta.

La nueva era de la terraformación de Marte ha comenzado.

Pero, lo más importante: ¿cómo les ha ido a los personajes? ¿Han completado todos los retos? ¿Cómo han afrontado las amenazas? ¿El equipo de trabajo es leal a la empresa o solo está cocinando problemas para el futuro? ¿Podrá el pozo térmico conseguir esos créditos de terraformación vitales para ThorGate? ¿Y cuál será su próximo reto?

¿Y AHORA QUÉ?

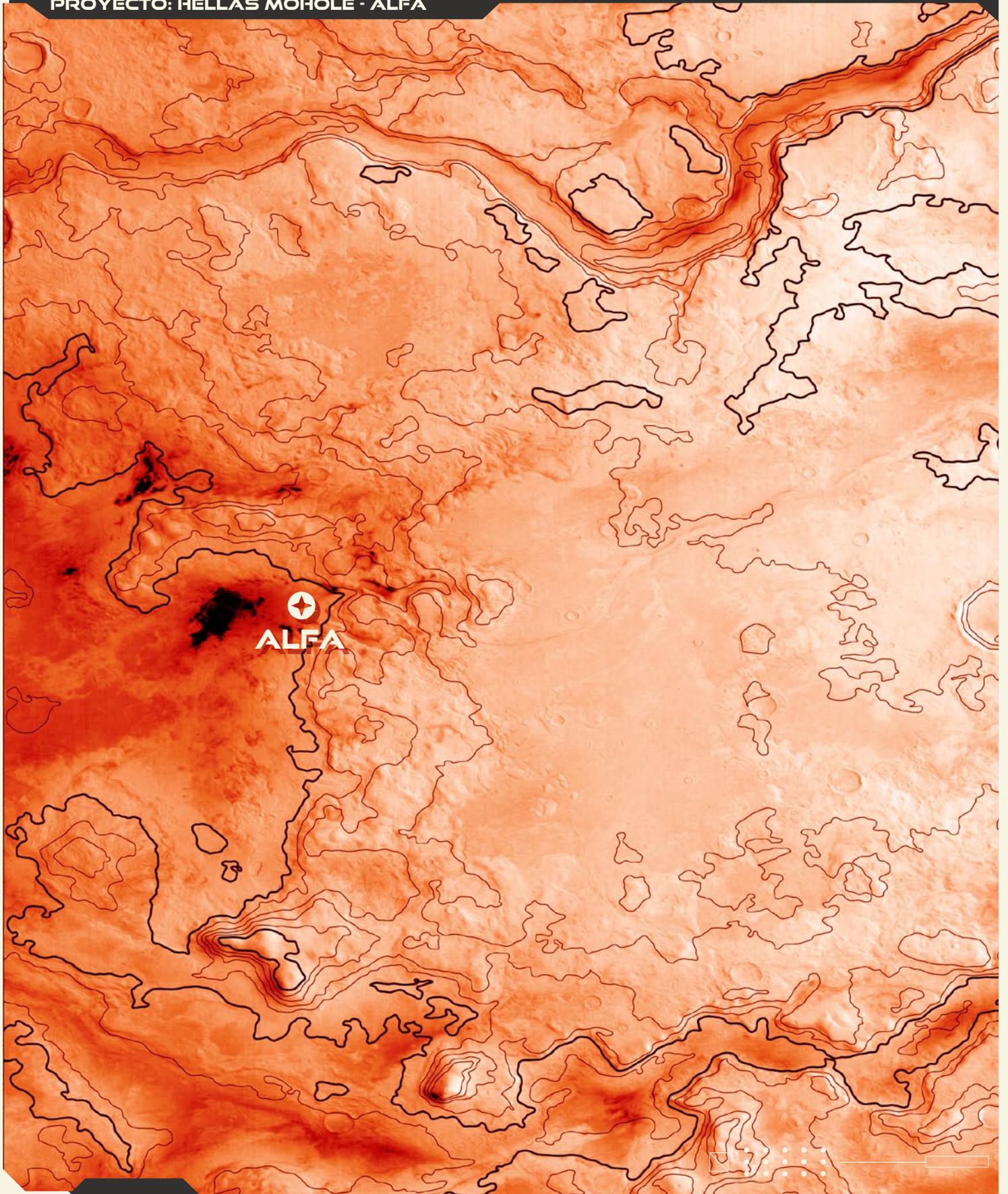
En una campaña completa de *Terraforming Mars*, los jugadores pueden continuar con el mismo grupo de personajes y embarcarse en otro proyecto, como:

- Suministrar armas y equipo a la red de los bajos fondos marcianos, convirtiéndolos en saqueadores a su servicio.
- Experimentar con bacterias genéticamente modificadas en el cálido entorno del pozo térmico.
- Investigar al Gremio Minero y probar que Tamsen Carter ha saboteado el Jotun.
- Fundar una nueva ciudad bajo una cúpula a partir del campamento HoleHead.
- Investigar el robo de contenedores de carga que han sido hackeados y redirigidos en su ruta desde la órbita.

O también pueden saltar a una nueva generación y crear un nuevo grupo de personajes para explorar la terraformación de Marte desde una nueva perspectiva. Podrían ser, por ejemplo:

- Miembros de la cuadrilla de trabajadores en la base HoleHead.
- Una dura comunidad minera surgida en torno al pozo en el punto Beta.
- Alguaciles de la UNMI sobrecargados de trabajo que investigan la prevaricación de las corporaciones.
- Periodistas y reporteros que trabajan en la oficina de InterPlanetary Cinematic (IPC) en Ciudad Tarsis.
- Un grupo perteneciente a operaciones secretas de ThorGate que planea vengarse del Gremio Minero.





THORGATE 

17743
822-5  3.14159265358

084-1739020

© 2014 THORGATE



ALFA

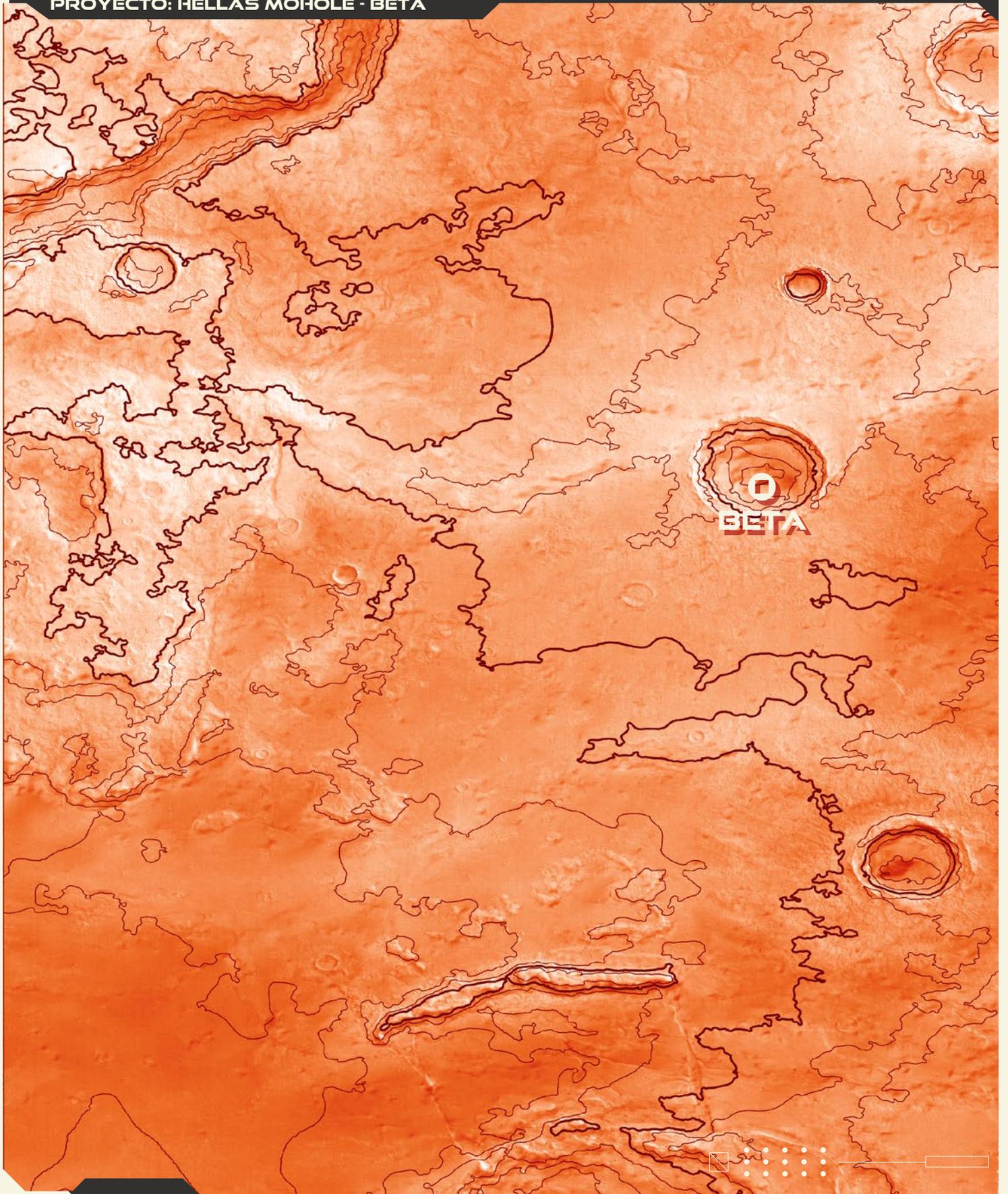


25

50

100 KM





THORSGATE

17743
822-5

3.14159265359

004-1770020



BETA

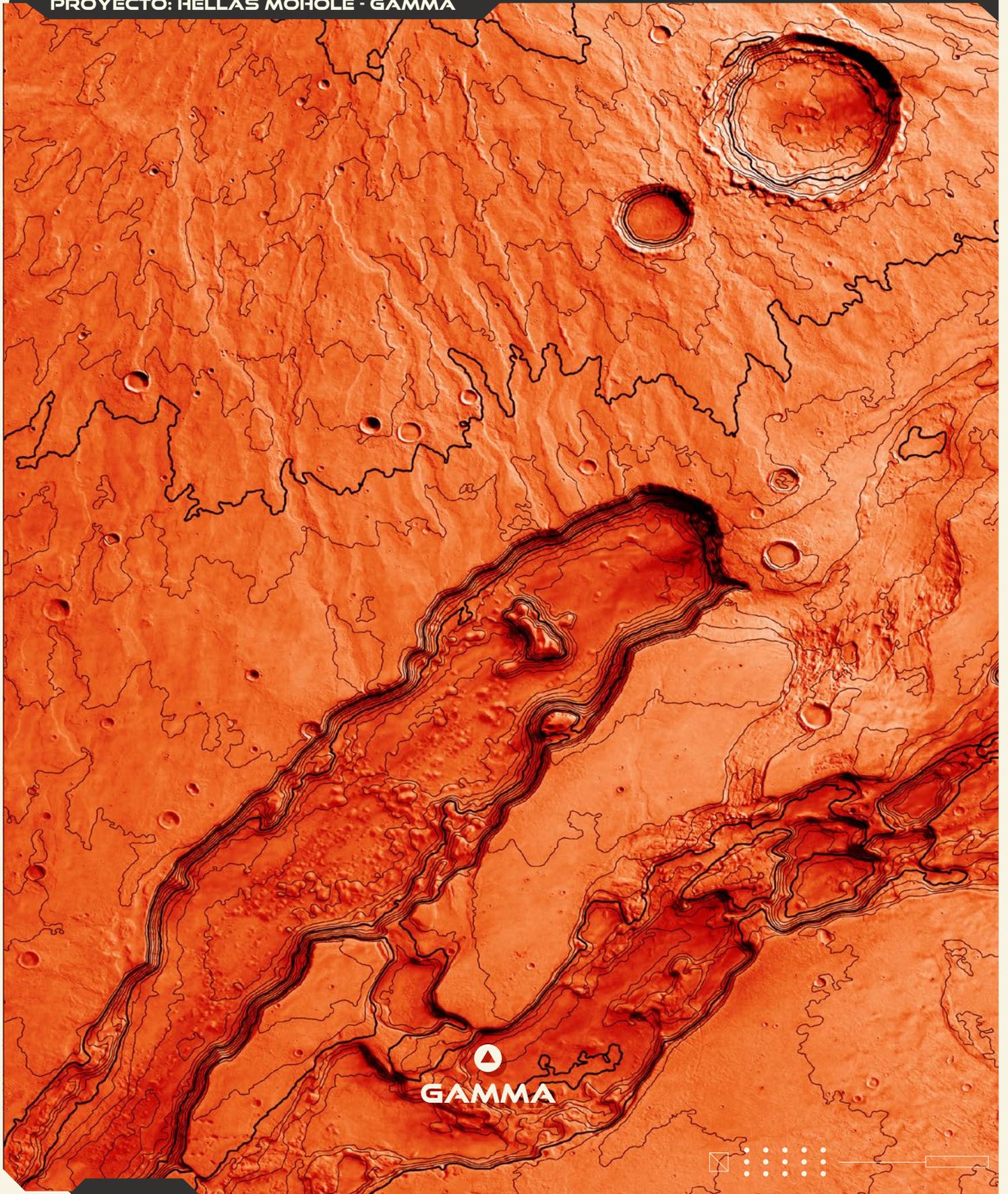
0

25

50

100 KM





THOR GATE 

17743
822-5  3.141592653589

084 1770020



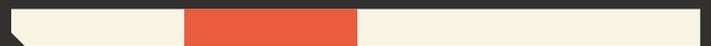
GAMMA



25

50

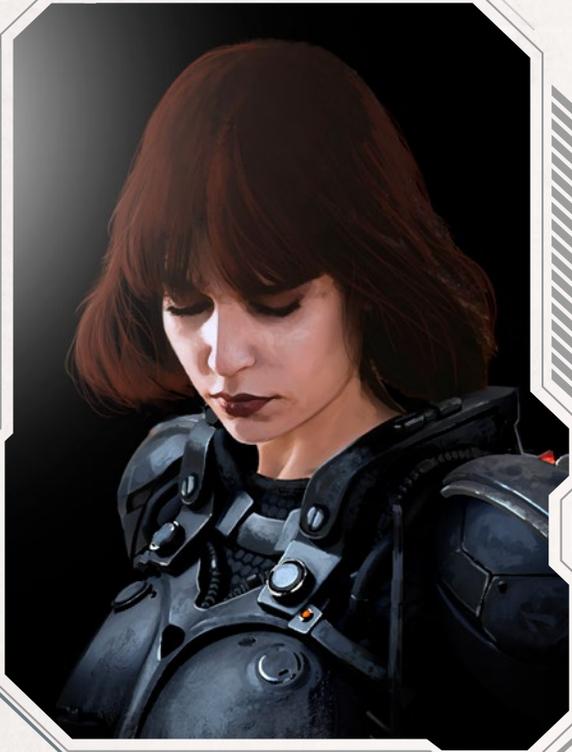
100 KM





PERSONAJES PREGENERADOS

HELENA VOSS, INGENIERA EN ROBÓTICA



Personalidad: Perfeccionista, nerviosa.

Nunca pensaste en estar aquí.

Siempre has sido cuidadosa y perfeccionista. Gran parte de tu carrera la has pasado programando robots médicos, tratando con micrometros y microlitros, haciendo los más mínimos ajustes microscópicos. Te sentías atrapada, como si nada de lo que hicieras tuviera sentido, como si todo fuese fútil. Intelectualmente, sabías que esta depresión era una reacción química de tu cerebro, cosa de algunos receptores de dopamina de menos, pero no podías quitártela de encima.

Entonces, una oferta de trabajo para Marte apareció en tu pantalla, y te viste asaltada por el súbito deseo de cambiarlo todo en tu vida, de trabajar a escala planetaria en lugar de constreñida por el diámetro de una vena humana. De dar un salto de fe a través de algunos millones de kilómetros y ver un nuevo mundo.

Ahora estás aquí.

En Marte.

Aquí, vas a hacer algo que importe. Encontrar un nuevo propósito.

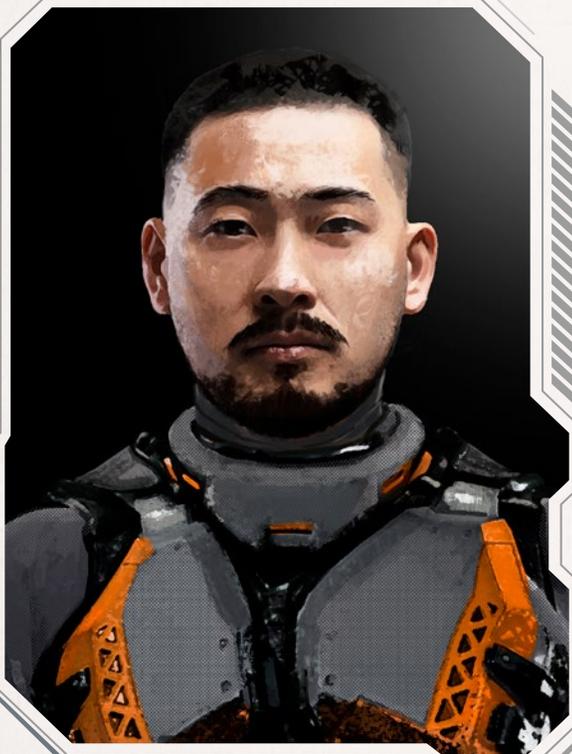
Es hora de hacer algo grande.

ESTADÍSTICAS

ERUDICIÓN 2 (Medicina)
ANÁLISIS 3 (Recuperación de datos)
INTERACCIÓN 2
TÉCNICA 3 (Robótica)

FÍSICO 1 (Resistencia)
Campos de Experiencia: Robótica 6, Química 2,
Electrónica 2
Combate: 1

YU YINOA WU, INTELIGENCIA CORPORATIVA



Personalidad: Reservado, implacable.

Es muy útil estudiar historia. Uno puede discernir patrones futuros observando los eventos del pasado.

Por ejemplo, en el largo vuelo a Marte, has leído un montón sobre las cruzadas. Sobre como el papa intentó canalizar las violentas energías de la Vieja Europa organizando una expedición a tierras lejanas en una misión sagrada. El proyecto de terraformación te sugiere algo similar, desviar las crecientes y volátiles energías de las corporaciones lejos del frágil Gobierno Mundial y hacia una nueva misión visionaria en Marte.

Has tenido tiempo para leer porque tu trabajo empezaba al llegar a Marte. ThorGate te ha contratado como agente de inteligencia corporativa; debes identificar y eliminar amenazas a los intereses de la corporación. Desempeñas esta tarea de forma tan desapasionada como eficiente. En las cruzadas, un montón de caballeros perecieron en las arenas del desierto. Algunos fueron incautos, otros no estaban preparados, otros se dedicaron a bravuconadas sin sentido. No dejarás que eso le ocurra a ThorGate.

ESTADÍSTICAS

ERUDICIÓN 2 (Historia)
ANÁLISIS 3 (Vigilancia)
INTERACCIÓN 2 (Engañar)

TÉCNICA 2
FÍSICO 2 (Infiltración)
Combate: 2

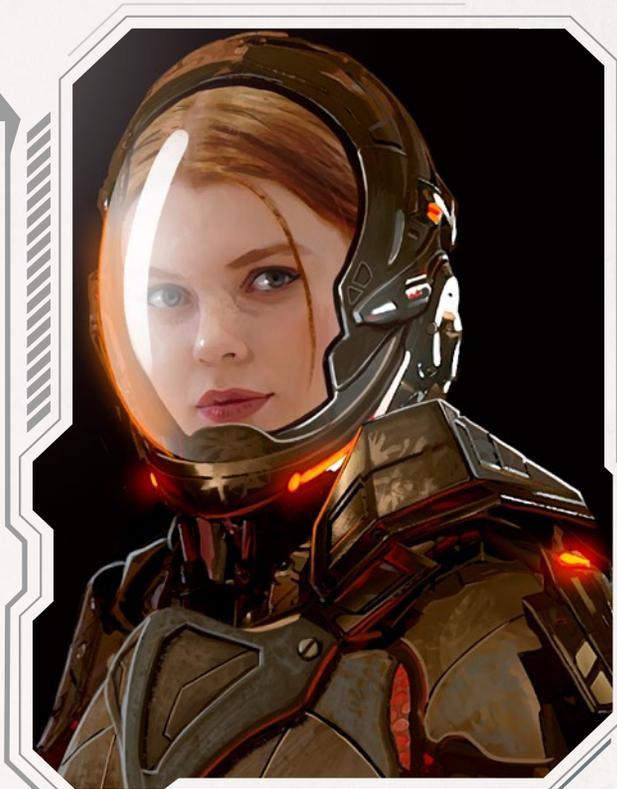
MARIS VIER, NEGOCIADORA

Personalidad: Ambiciosa, encantadora.

Marte es el futuro. La oportunidad de un mundo mejor... si lo hacemos bien.

La decisión del Gobierno Mundial de abrir el proceso de terraformación ha llevado a una lluvia de dinero y tecnología corporativa. Todo el mundo tiene la vista puesta en Marte, deseando demostrar sus habilidades y ganarse su parte de los fondos de terraformación. Ecoline con sus bacterias genéticamente modificadas, Helion con su ingeniería termal, Cheung Shing con su arquitectura de cúpulas, y tus nuevos patrones, ThorGate, como expertos en producción de energía y megaconstrucciones. La humanidad tiene todas las piezas necesarias para construir un nuevo mundo. Pero hay tantas posibilidades para el caos como nuevas oportunidades. Las corporaciones se van a enfrentar entre sí, llevando lo peor de la Tierra con ellas. Tu trabajo es asegurar que eso no ocurra, suavizar las relaciones entre ThorGate y otras empresas que colaboran en la terraformación.

Antes de viajar a Marte, mantuviste una reunión con el comité ejecutivo de ThorGate, que ve un gran potencial en ti. Su actual representante en Marte es Fran Niemier, pero su tiempo ya ha pasado. Si impresionas al comité en este primer proyecto marciano, estarás en buena posición para quedarte con su puesto...



ESTADÍSTICAS

ERUDICIÓN 2 (Derecho Corporativo)
ANÁLISIS 3 (Psicología)
INTERACCIÓN 3 (Diplomacia, Encanto)

TÉCNICA 2
FÍSICO 1
Combate: 1

HARRY SHEVLENKO, AREÓLOGO

Personalidad: Entusiasta, ingenuo.

Llevas toda la vida soñando con Marte. Has estudiado el terreno, la química del suelo... En el simulador, has pilotado cientos de vuelos sobre el Olympus Mons, visto mil veces los holodocumentales de IPC sobre el primer amartizaje hasta que has llegado a conocer a esos primeros exploradores mejor de lo que te conoces a ti mismo.

Ahora, por fin, estás en Marte. Te ha contratado ThorGate como un areólogo especialista. «Geólogo» es una palabra que solo encaja en la vieja Tierra. Y tú estás en Marte, siguiendo los pasos de los pioneros. Aún sigues pellizcándote dentro de tu traje de radiación para asegurarte de que no estás soñando.

Dicho esto, hay otros detalles te dejan claro que no sueñas. En tus sueños, Marte es un pacífico y casi deshabitado puesto científico. Pero Ciudad Tarsis es ruidosa y está abarrotada, y sospechas que a la mayoría de esta gente no le importa la areología en absoluto. ¿Existe realmente el Marte de tus sueños?



ESTADÍSTICAS

ERUDICIÓN 3 (Areología, Química)
ANÁLISIS 2 (Imágenes por satélite)
INTERACCIÓN 2
TÉCNICA 2 (Pilotar drones)

FÍSICO 2
Campos de Experiencia: Geología 6,
Ingeniería Mecánica 2, Robótica 2
Combate: 1

GABI ANTALL, SEGURIDAD

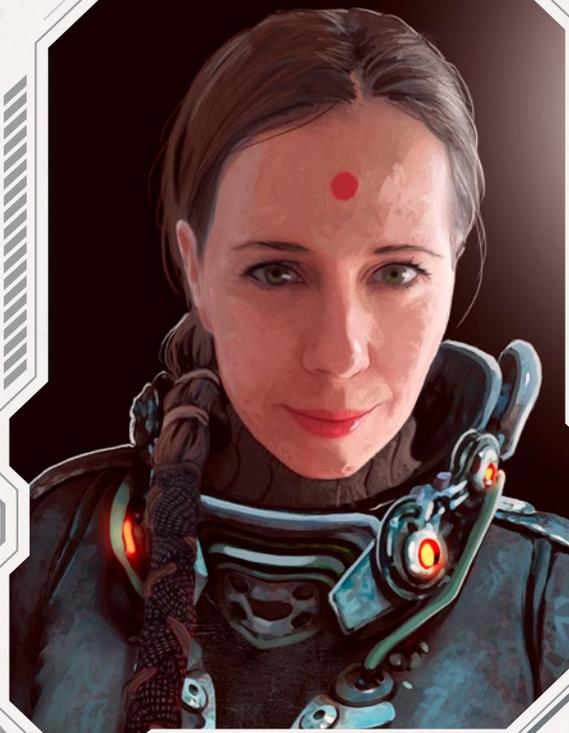
Personalidad: Directa, espiritual.

Una nueva frontera. Así se refieren a Marte.

Siempre te han encantado los grandes espacios abiertos. Caminar, escalar, pasar semanas ahí fuera. No quedan muchos lugares en la vieja y abarrotada Tierra en los que puedas alejarte de todo, en los que solo la naturaleza te rodee, aunque has intentado encontrarlos.

Ahora estás en esa nueva frontera. Trabajas para ThorGate como agente de seguridad. En la Tierra fuiste parte de fuerzas de paz en zonas de conflicto durante unos cuantos años, así que sabes cómo manejar una pistola o un dron de combate. Pero el peligro en Marte es distinto. Está en todas partes, en el polvo, en el cielo y en el aire (o en la falta de él).

Pero es la frontera. Es hermosa y vacía. Incluso ahora, sigue roja y silenciosa. Es hermosa y puede serlo mucho más. Cierras los ojos e imaginas un Marte verde bajo un cielo azul. Vas a ayudar a que eso ocurra. Vas a traer a Marte aquello que amas: la vida.



ESTADÍSTICAS

ERUDICIÓN 1

ANÁLISIS 2 (Táctica)

INTERACCIÓN 2

TÉCNICA 2 (Pilotaje a distancia)

FÍSICO 3 (Fuerza, Resistencia)

Combate: 3

WALLY MARSHALL, EX EXPLORADOR DE LA UNMI

Personalidad: Ácido, desconfiado.

Llevas aquí casi desde el principio, desde la quinta ventana de transferencia Tierra-Marte contando desde el primer amartizaje. Llegaste a conocer al Primer Hombre en Marte. Llevas aquí tanto tiempo que ya no sueñas con la Tierra. Has sido topógrafo para la Iniciativa de las Naciones Unidas para Marte, la buena y vieja UNMI. Te has tirado meses ahí fuera en tu róver, recorriendo todo el hemisferio por tu cuenta. Como a ti te gusta.

Ahora todo ha cambiado. Tu puesto en la UNMI ha sido suprimido por los recortes y has sido contratado por ThorGate, una de las corporaciones terrestres que empiezan a pulular por Marte.

Una parte de ti quiere largarse y dejarlo todo, y has oído rumores de otros veteranos como tú que han hecho precisamente eso, pasar a la clandestinidad. Pero tal vez daría igual. Puedes aprovechar y ganar un nuevo y reluciente róver de ThorGate, un sueldo en el banco y una excusa para volver a salir ahí fuera.



ESTADÍSTICAS

ERUDICIÓN 2

ANÁLISIS 2 (Prospección)

INTERACCIÓN 2

TÉCNICA 3 (Reparaciones, Conducir róver)

FÍSICO 3 (Supervivencia)

Campos de Especialización: Sensores 4, Vehículos 4, Soporte vital 2

Combate: 1

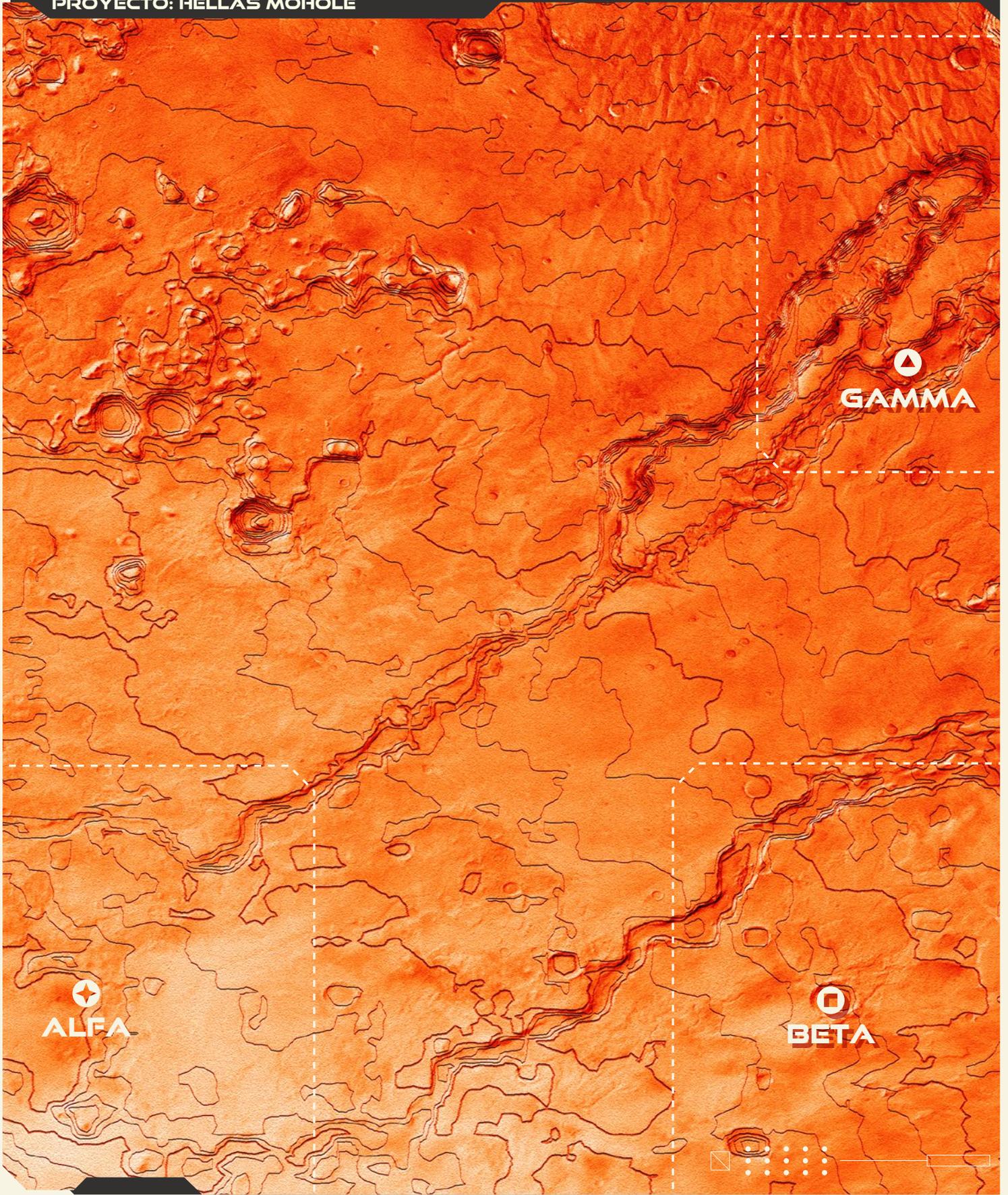
AYUDAS

PROYECTO: POZO TÉRMICO DE HELLAS, FASE 1

ThorGate os ha encargado llevar a cabo la excavación inicial de un pozo térmico en Hellas Planitia. Un pozo térmico (o mohole) es una perforación de cientos de kilómetros de profundidad que penetra hasta el manto planetario para liberar energía geotérmica. Incluso con la experiencia de ThorGate en excavaciones automatizadas con robots mineros, este proyecto tardará décadas en completarse.

DESAFÍOS DE LA FASE 1

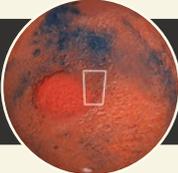
- ▶ *Elegir la ubicación del pozo térmico. La UNMI ya ha realizado prospecciones preliminares en Hellas y ha elegido tres puntos posibles para la excavación (Alfa, Beta y Gamma). Inspeccionad estos lugares y seleccionad el más adecuado.*
- ▶ *Diseñar y construir la base Holehead. Este campamento base será el hogar de los equipos técnicos y de programación que supervisarán la excavación del pozo térmico.*
- ▶ *Testear los robots mineros. Los robots clase Jotun están ahora mismo en ruta desde la Tierra. Debéis supervisar su amortizaje, desembalarlos y probarlos sobre el terreno.*
- ▶ *Iniciar la fase 1 de la excavación. El ejecutivo jefe de ThorGate, Fran Niemier, asistirá a la ceremonia de perforación inaugural del pozo térmico. La excavación debe comenzar sin demora para que ThorGate pueda optar a la totalidad de los créditos de terraformación.*



THORGATE

17743
822-5 3.14159265359

084-177432-5



PROYECTO:
HELLAS MOHOLE

0 50 100 200 KM



