



Una extravagante y escalofriante aventura de los Mitos de Cthulhu

COPIA DE SEGURIDAD

Escrita por José Manuel Real



Escrito por
JOSÉ MANUEL REAL

Revisión
JACOBO PEÑA

Diseño y Maquetación
ALBERTO DE TORRES

Imágenes
SAM HOWZIT, TOM "MARXIVIST", JAMES VAUGHAM y DON NEWTON

Una extravagante y escalofriante aventura de los Hitos de Cthulhu

COPIA DE SEGURIDAD

Escrita por José Manuel Real

LECTURA PREVIA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

EL CONTEXTO

En el futuro, muchas empresas tanto privadas como gubernamentales se dedican al transporte hacia planetas lejanos, debido a que estas rutas pueden tener una duración de semanas a años, mantienen a sus pasajeros en un estado de sedación conocido como crioéstasis.

No se ha descubierto vida extraterrestre aún y los viajes son, principalmente, para enviar a científicos sobresalientes y a sus familias a las estaciones espaciales, en las que se trabaja para descubrir nuevos planetas y estudiar su habitabilidad, en lo que son los primeros pasos de la humanidad para expandirse.

Copia de seguridad es una aventura diseñada inicialmente para La llamada de Cthulhu y que con el paso del tiempo ha sido adaptada al sistema Hitos de Nosolorol, utilizando las reglas de Terror y Salud Mental. Ambientada en una época futura indeterminada en la que los viajes espaciales son algo habitual, bebe de muchas fuentes de inspiración lovecraftianas. Está pensada para un grupo de tres a cuatro investigadores y para jugarse en una sesión de juego larga.

Agradecimientos: a Yolanda Godoy y Héctor Prieto de la Calle por sus correcciones bien acertadas y a Victor Lumbreras, Raúl Alemany y Rubén Martín por experimentar la primera versión (con La Llamada de Cthulhu) y por los consejos dados para mejorarla.

La aventura tiene comienzo en el momento en que, desde una de las balizas de comunicaciones espaciales, se recibe una señal de auxilio de la nave de transporte de pasajeros SS Primarchy y los jugadores son enviados para averiguar lo sucedido. La primera escena empieza directamente con los jugadores aproximándose a la nave tras haberse despertado de la hibernación (el viaje ha durado alrededor de tres meses) y con la SS Primarchy a la vista.

LA SS PRIMARCHY

La nave está diseñada pensando principalmente en viajes de larga duración y para ser pilotada por el mínimo personal imprescindible. Las estancias de la nave son las siguientes:

- * **Sala de mando:** tres asientos desde los que el capitán y sus dos auxiliares manejan la nave y la dirigen. Desde ellos se puede ver el estado de los sistemas (hibernación, motores, comunicaciones), tiene varias pantallas y teclados holográficos.
- * **Sala de hibernación:** de gran tamaño, está compuesta por multitud de cabinas individuales en las que los pasajeros duermen durante todo el trayecto, son alimentados por un sistema intravenoso y se les sumerge en una realidad virtual interactiva y común a

todos ellos. Este sistema es una de las grandes innovaciones tecnológicas y permite que el viaje no consista únicamente en una sedación, sino que además puedan relacionarse entre sí e incluso trabajar durante el viaje si lo requieren. El contexto histórico al que se les traslada es elegido por la compañía y aprobado por los pasajeros.

- * **Sala de motores:** la nave está propulsada por una serie de motores nucleares específicos para los viajes espaciales. Gracias a esta tecnología, se ha logrado reducir el tiempo de viaje entre planetas

La SS Primarchy tenía como destino una estación espacial cercana a Caronte, satélite de Plutón. El viaje tiene una duración estimada de 2 años.

LA TRIPULACIÓN

La tripulación de la SS Primarchy es mínima y está pensada para ser funcional, cubriendo tres puestos: capitán, segundo de a bordo y oficial científico. Los tres están formados en varios campos como mecánica, física o astronomía y, por lo que saben los jugadores, sus expedientes son intachables. Los datos que tienen de la tripulación son:

- * **Damian Rothco:** capitán de la nave, más de 20 años de experiencia en navega-

ción espacial, formado por la NASA y una leyenda entre los astronautas

- * **Julien Maurice:** segundo de a bordo, licenciado en mecánica espacial y astronomía con las más altas cualificaciones, experimentado en exploración espacial.
- * **William Stamp:** oficial científico, uno de los más brillantes a nivel mundial, sus teorías sobre el viaje espacial y las posibilidades de que haya vida fuera de la Tierra han sido alabadas por innumerables medios.

LA MISIÓN

Los jugadores han sido requeridos y enviados a las coordenadas espaciales donde está situada la SS Primarchy con los siguientes objetivos:

- * Asegurar supervivencia de los pasajeros.
- * Averiguar qué ha sucedido con la tripulación.
- * Comprobar el estado de motores y comunicaciones y reparar cualquier daño que impida el viaje.
- * Si la nave no es reparable o la tripulación no está en condiciones, remolcar la nave hacia la estación espacial más cercana.

LA LÍNEA TEMPORAL DE LO OCURRIDO

A continuación se detallan los acontecimientos ocurridos hasta la llegada de los jugadores a la Primarchy:

- * Durante el viaje, una oleada de energía electromagnética sacude la nave y provoca que todos los sistemas entren en alarma.
- * La nave entra en parada mientras se restauran los sistemas.
- * Los niveles de estrés de los pasajeros empiezan a aumentar hasta ser realmente peligrosos.
- * El capitán accede al sistema de realidad virtual de la nave. Antes de acceder, entrega el código de control al segundo al mando.
- * Tras varias horas sin respuesta por parte del capitán y con los niveles de estrés en aumento, el segundo al mando accede también al sistema. En este punto han transcurrido aproximadamente unas 5 horas.
- * Se detecta una intrusión en la nave.
- * La nave queda parada.

En total, los sucesos han transcurrido a lo largo de 8 horas, desde la oleada electromagnética hasta que la nave quedó finalmente parada.



ESCENAS

ESCENA 1

LA APROXIMACIÓN A LA NAVE

La partida empieza en el punto en el que la SS Primarchy está en el campo visual de los jugadores. Tras equiparse adecuadamente, deberán de salir al espacio y acoplarse a esta (*REF + Forma Física DIF Fácil*) antes de abordarla. La nave no va a la deriva, sino que está completamente detenida.

Una vez dentro, comprobarán que el sistema principal parece haber entrado en el modo de apagado de emergencia, ya que la iluminación de los distintos pasillos que conectan las naves es tenue y el conocido frío espacial es aún mayor en el interior. La sensación es tétrica ya que nadie ha salido a recibirles y el único ruido es el de sus pisadas en el suelo metalizado y el de los motores, notablemente amortiguado.

LA SALA DE MANDO

La sala dispone de múltiples pantallas desde las que se puede verificar el estatus de los sistemas. En el momento de llegada, hay varias alertas en color rojo:

- * Excesivo tiempo sin movimiento detectado de la nave, los recursos principales pueden agotarse.

- * Elevados niveles de estrés de los pasajeros.

- * Niveles de carga electromagnética saturados, posible avería de los sistemas.

Una vez accedan a los registros de la nave (*INT + Profesión DIF Media para eludir el bloqueo*) se podrán extraer los datos siguientes:

- * Los pasajeros son un total de 42 personas, todos ellos científicos relacionados con la física y la astronomía.

- * La nave lleva cerca de 8 meses detenida y apagada.

- * Actualmente hay 44 personas conectadas al sistema de realidad virtual.

- * El capitán y el segundo de a bordo tienen una clave para acceder control completo del sistema de realidad virtual.

Además, hay varias alertas marcadas con un nivel adicional de seguridad y que requerirán más esfuerzo a la hora de romper sus claves de acceso (*INT + Profesión, según el resultado se tendrán acceso a parte o toda la información*).

- * Actualmente se está utilizando el total del ancho de banda de comunicaciones en la transmisión de algo que no es el mensaje de auxilio de la nave. Esa transmisión parece imposible de descifrar (*DIF Media*).

- * Ha habido una intrusión externa en la nave (*DIF Difícil*).

El manejo de los sistemas depende única y exclusivamente de la contraseña de control que sólo tienen el capitán y, en situaciones excepcionales, el segundo al mando. Cualquier intento de tomar el control de la nave, iniciar los motores, despertar a la tripulación o desconectar el sistema de realidad virtual devolverá el mismo mensaje: "Necesaria identificación y contraseña". Este sistema no se puede piratear ya que no parece reaccionar de forma correcta a las órdenes de quien lo intente manejar; los mensajes son inconexos y las órdenes que se pidan al sistema pueden devolver respuestas imprevistas (*si se pide al sistema que encienda las luces abrirá las puertas de los camarotes, etc.*).

Si los jugadores intentan remolcar la nave, se encontrarán con un problema: conforme conecten los sistemas de amarre y los dirijan a la SS Primarchy, su nave empezará a recibir señales inconexas y alarmas de distintos tipos, como si el sistema operativo de la Primarchy se intentara apoderar de su nave. Intentar remolcarla en estas circunstancias puede llevar a que su propia nave pierda la conexión, los sistemas e incluso quede inservible, por lo que arriesgarse a esto es un peligro.

LOS CAMAROTES

Las habitaciones de la tripulación disponen de una pantalla en la que poder tanto acceder a los status de la nave como hacerla funcionar como dispositivo multimedia para la reproducción de películas y demás material de entretenimiento. En el camarote del capitán se pueden encontrar sus registros personales (*INT + Profesión DIF Difícil para acceder a su sistema*), no obstante también guarda una copia física en papel (*INT + Percepción DIF Media, la copia está escondida en un cajón camuflado bajo la cama*). Tal y como indican las notas del capitán:

- * En un momento dado, la nave fue impactada por una oleada electromagnética de origen desconocido que hizo que las lecturas sobrepasaran las medidas normales.

- * El nivel de estrés de los pasajeros empezó a aumentar sin motivo alguno, aún cuando las medidas volvieron a valores normales.

- * Como parte del protocolo de seguridad, el capitán entró en la realidad virtual para averiguar qué estaba pasando. Este es el último registro del capitán

Aparte de sus enseres personales (fotos de familia, lecturas, neceseres para el aseo personal, ropa...) no tiene mucho más relevante.

LA SALA DE HIBERNACIÓN

Distribuidas en filas se encuentran las cabinas de hibernación en las que los pasajeros entran en el “sueño virtual” y a través de las cuales son alimentados y monitorizados en ese sueño. En el extremo desde el cual se entra a la sala hay una gran pantalla táctil desde la cual se maneja el sistema de hibernación y el estado de los pasajeros y en la que hay dos alarmas marcadas como prioritarias: los niveles de estrés de los pasajeros en aumento y la desconexión del sistema de seguridad de la realidad virtual.

En dos cabinas apartadas del resto se encuentran en estado de hibernación el capitán y el segundo de a bordo. Ambos llevan un extraño dispositivo en forma de diadema que parece fuertemente sujeto; naciendo de la frente, pasando por las sienes y recorriendo toda la cabeza los dos tienen una cicatriz circular que es muy fina y difícil de percibir.

Si se revisan los sistemas de grabación para ver los accesos a la sala, se puede ver la entrada, con una diferencia de varias horas, de los dos miembros de la tripulación. En un momento dado el vídeo parece perder calidad y la grabación muestra algo realmente sorprendente: un extraño hombre gris, pequeño,

de cabeza abombada y ojos negros accede a la nave, noquea con un arma al tercer miembro de la tripulación y se dirige a la sala de hibernación.

Su aspecto es humanoide y siniestro, no tiene boca y sus dedos son alargados. Llega a la sala de hibernación y abre una de las cápsulas, la del capitán. A continuación, con una serie de herramientas difíciles de distinguir, abre de forma quirúrgica la cabeza del capitán y extrae su cerebro, proceso que repite con el segundo de a bordo (*Estabilidad Mental DIF Difícil*). A pesar de ello, siguen vivos; respiran de forma agitada y sus constantes vitales son débiles pero estables.

Tras la visión, es el momento de dejar que los jugadores se planteen las dudas que tienen delante: qué ha sido del tercer oficial, qué son las diademas que tienen el capitán y el segundo de a bordo, quien es el hombre gris... La respuesta se encuentra dentro de la realidad virtual.

ESCENA 2 COTTONLAKE PLACE

La entrada en la realidad virtual es extraña, como despertar en mitad de un sueño profundo. Antes de que los per-

sonajes puedan darse cuenta, se encontrarán con un mundo muy diferente al suyo: Cottonlake Place, una pequeña y recogida comunidad de arquitectura inglesa que parece situada alrededor de 1900 (*INT + Cultura DIF Media*), cubierta por una fina niebla y escondida entre los bosques, bajo un cielo gris que presagia una tormenta que no llega. Estos aparecerán en una de las entradas del pueblo y no tardarán en situarse: el ruido de una turba enfervorecida llegará hasta sus oídos, y si lo siguen acabarán en la plaza del pueblo.

La escena es dantesca: en medio de la plaza una figura andrógina está azotando con un látigo a un hombre de color mientras alecciona a la multitud, que mira aterrada la escena sin interferir. Tras varios latigazos abrirá el cepo y tirará al hombre al suelo, y este bajo sus miradas empezará a disolverse hasta que no quede nada de él.

“Este es el castigo por traición, por permitir que Cottonlake Place haya caído en el caos, por dejar que nuestros pilotos sean atacados. Este castigo ha de repetirse hasta que la lección sea aprendida”

Una vez dicho esto la figura andrógina se marchara, dejando a la muchedumbre paralizada de terror ante lo sucedido.

Unos cuantos de los científicos romperán a llorar, mientras otros en aparente estado de shock caerán de rodillas o se sentarán en el suelo, sin saber cómo reaccionar (*Estabilidad DIF Media*).

Si se interroga a los científicos (*VOL + Interacción, la información obtenida depende del resultado*) se podrá averiguar que:

- * La figura andrógina se llama CAL y es la representación del sistema de control de la nave. Ejercía una función de cuidadora, preguntando a los pasajeros si todo iba bien y ayudándoles con sus necesidades, introduciendo elementos en la representación a medida que eran solicitados. Por ejemplo, si un pasajero quería un parque, CAL se encargaba de introducirlo.
- * El hombre azotado es el doctor Moon, representación del sistema de control físico y mental de los pasajeros. Se encargaba de monitorizar las constantes vitales de los pasajeros, ayudarles si veía que los niveles de estrés crecían...
- * En un momento dado la realidad virtual pareció alterarse: cambios de tiempo repentinos, edificios que desaparecían... Incluso ellos empezaron a verse afectados; sus cuerpos no respondían, las expresiones faciales se deformaban y sufrían ataques de histeria repentinos.

* CAL acusó al doctor Moon de traición por permitir lo que estaba pasando, lo capturó y desde entonces lo azota diariamente.

* El capitán y el segundo de a bordo entraron para ver qué había sucedido. CAL los sometió y los encerró en el psiquiátrico.

* Varios de los científicos siguen de forma irracional a CAL.

El siguiente paso será ir al psiquiátrico, situado en el linde de Cottonlake Place. Varios de los científicos que siguen a CAL harán patrullas por el pueblo, armados con objetos contundentes y comprobando que todo esté bien; si los jugadores se acercan lo suficiente, podrán oírles hablar entre ellos acerca de buscar al intruso gris. Estas patrullas obligarán a los jugadores a emprender la búsqueda escondiéndose por las callejuelas (*REF + Subterfugio DIF Media*) o a pedir ayuda a los científicos que no siguen a CAL para llegar al psiquiátrico (*VOL + Interacción DIF Media*).

Si son encontrados los seguidores de CAL, les atacarán creyendo que son intrusos, y si los personajes son vencidos serán llevados ante CAL... en el psiquiátrico.

ESCENA 3 EL PSIQUIÁTRICO

Una gran verja negra se encarga de recibir a aquel que acuda al Cottonlake Asylum, aunque se podría decir que los personajes son los primeros visitantes que recibe el edificio.

El psiquiátrico, para adecuarse al contexto planteado en la realidad virtual, es muy parecido a uno de 1912, e incluso pasada la entrada se puede ver un gran cartel en el que señala las diferentes alas del pabellón: máxima seguridad, electroshock... CAL, como única residente no humana, se encarga de dirigirlo y se encuentra en la puerta

CAL no puede atacar a los jugadores ya que estos son humanos y actuar sobre ellos podría condicionar la respuesta de los científicos. Atacar al doctor Moon es distinto: ¿Porqué atacarlo? Porque el castigo es algo representativo de los humanos. El Doctor Moon debía ser castigado por no hacer su trabajo y provocar que fueran heridos dos humanos. El Doctor Moon ha sido cesado de sus funciones, que asume a partir de ahora CAL. Los personajes pueden asumir que una programación tan agresiva no es habitual (*INT + Profesión DIF Difícil*); CAL hablará de que su celo proviene de

ese intruso gris y de aquellos que lo han enviado.

Ella está programada sobre todo para salvaguardar la seguridad de los durmientes, proporcionándoles todo lo que necesiten. En estos momentos, tras la intrusión que atacó a los dos afectados, la salida de la realidad virtual no está permitida a menos que se disponga de la clave que tiene el capitán y que por supuesto ella no conoce. Les indicará que tanto el capitán como el segundo de a bordo están alojados en celdas de máxima seguridad acolchadas para evitar que se autolesionen, a la espera de poder darles una solución a su caso o a que alguien externo pudiera ayudarles. El motivo de atacar al Doctor Moon es porque él no impidió la entrada del intruso gris del que hablan los encerrados.

A continuación les acompañará a ver a los científicos:

* **Segundo de a bordo Maurice:** con una camisa de fuerza, repite continuamente la palabra "colmenas". Cuando los jugadores lo interroguen hablará de que hay unas colmenas encima de la nave que los vigilan, que no puede ver ni oír nada, solo colmenas. No responderá a las palabras de los jugadores,

solo hablará de colmenas (*Estabilidad DIF Media*).

* **Capitán Rothco:** el capitán es el que peor lo lleva de todos, ya que es plenamente consciente de lo que está sucediendo. Les indicará que él no está ahí, no puede ver ni oír, que está en otra parte pero no sabe donde. "Arriba arriba... Me han llevado arriba pero no sé donde... No puedo ver nada, no estoy aquí... Me meten números en la cabeza, cifras, coordenadas... Son colmenas, insectos". Si los jugadores lo presionan para hablar (*VOL + Interacción, tres tiradas con éxito DIF Media*) dirá el código de acceso: Yuggoth.

* **Doctor Moon (opcional):** El Doctor Moon se recupera de sus heridas en la habitación del psiquiátrico. Les repetirá a los jugadores gran parte de la información que conocen: que hubo una intrusión externa rompiendo todos los protocolos y alterando la codificación de CAL, que desde entonces los dos científicos se empezaron a comportar de manera extraña y que se está produciendo una transmisión de un gran ancho de banda. Pero si que sabe algo, las coordenadas espaciales hacia las cuales se dirigen las transmisiones.

Con todo esto los jugadores ya pueden salir de la realidad virtual y retomar el control de la nave; podrán de-

volver el sistema de realidad virtual a los parámetros de inicio y asegurar la seguridad de los pasajeros. Una vez lleguen a este punto tienen varias opciones: pueden remolcar la nave y marcharse o pueden tratar de buscar al oficial científico Stamp.

Si se marchan y dan a Stamp por muerto, al cabo de varias horas de viaje el ancho de banda que se estaba consumiendo cesará de repente. El capitán Rothco y el segundo de a bordo Maurice fallecerán al mismo tiempo y de forma súbita (de aquí podrán deducir que ese ancho de banda era en realidad la transmisión cerebro-diadema). Tras varias semanas de viaje llegarán a la estación orbital Ark-1, que se describe más adelante en la Escena 6.

Si deciden averiguar qué son esas coordenadas, guiados por la curiosidad o el temor de que los oficiales no sobrevivan, podrán coger su nave y dirigirse hacia ellas, incluso dejando a uno de los personajes en la SS Primarchy al tanto del estado de los oficiales y las comunicaciones. En un mapa estelar no hay mucha distancia entre la posición de los jugadores y las coordenadas, por lo que la respuesta a todas sus preguntas está a su alcance.

Cabe la posibilidad de que el juga-

dor que interpreta al oficial al mando decida dejar separar el grupo, ya que la Primarchy está asegurada. En este caso, hay que insistir en la necesidad de rescatar al oficial Stamp, sin saber qué se pueden encontrar en esas coordenadas y que separar al grupo puede ser peligroso.

Otra opción es proporcionar una escena adicional a los jugadores que se queden en la Primarchy, en la que esta es asaltada por varias oleadas de energía electromagnética: tendrán que lidiar con los sistemas de la nave o incluso con sus propios recelos y paranoias, con varias tiradas de Estabilidad para mantenerse serenos.

ESCENA 4

LA NAVE

Tras apenas una hora de viaje, llegarán hasta la localización. A simple vista no hay nada fuera de lo común, pero con un escaneo se darán cuenta de que una nave de gran tamaño se oculta con un sistema de camuflaje sencillo pero efectivo: reflejar el espacio a su alrededor. Cuando estén a distancia de abordaje verán que un gran portón se abre, mostrándoles un hangar en el que aterrizar, como si les invitase a entrar.

El hangar está iluminado tenuamente y es prácticamente imposible localizar los puntos de luz; mide cerca de una hectárea y suelo, techo y paredes son de un metal completamente reflectante, sin ninguna otra nave ni vehículo en él. Tras una tensa espera de varios minutos, una compuerta se abrirá en uno de los laterales con lo que a buen seguro será una sorpresa para los personajes: el intruso gris empujando lo que podría ser un pequeño remolque ingrávito. Cuando esté a suficiente distancia verán que en el remolque hay dos vasijas y una cabina de hibernación parecida a las que había en el SS Primarchy.

Una vez lo bastante cerca y si los jugadores reprimen la sensación de pánico por la extraña criatura (*Estabilidad DIF Media*) podrán ver su cuerpo, con las piernas sensiblemente más cortas que los brazos y la cabeza notablemente grande. Sus ojos grises son grandes, alargados y oscuros, tanto que no devuelven la luz, y de su boca pequeña saldrá solamente una palabra, comprensible para los jugadores: "Amigo". Tras esto les dejará el remolque a su alcance y volverá sobre sus pasos, caminando torpemente hasta girar por un pasillo que comunica con el hangar y perder de vista a los jugadores.

Las vasijas que les ha dejado son traslúcidas y se puede ver en su interior un líquido de color verdoso y burbujeante en el que flota un cerebro conectado a una amalgama de finos cables resplandecientes. En la cabina el jefe científico Stamp parece estar inconsciente y no tiene cicatrices o señales de que le hayan tocado.

Si los jugadores no son capaces de contenerse frente al alienígena y deciden golpearlo, este no se defenderá. Un solo golpe es suficiente para derribarlo y su fina piel se romperá al contacto con el suelo, desvelando en su interior un líquido pastoso y blanquizco que hace las veces de órganos. Casi inmediatamente, la estructura de la nave empezará a temblar, y el ruido de un andar pesado se empezará a escuchar por toda la nave, pausado pero firme, en dirección a donde se encuentran los personajes.

Los causantes de este ruido no tardarán en aparecer: unas criaturas insectoides entre araña y mosca, de casi tres metros de altura y con unas bocas llenas de horrendos tentáculos y dos parejas de alas que zumban cada pocos segundos, con un sonido chirriante que eriza la piel. Estos atacarán inmediatamente a los personajes, intentando atraparles y golpearles contra el sue-

ño o devorarlos con sus imposibles bocas. Son extraordinariamente resistentes, y los golpes normales harán poca mella en su quitinoso envoltorio, por lo que combatir contra ellos a pecho descubierto está más cerca del suicidio que de ser una buena idea.

No atacar al alienígena mantiene las posibilidades abiertas: pueden tratar de seguirlo por los pasillos de la nave o simplemente marcharse.

Seguirlo sin perder la orientación por los intrincados pasillos ya es un reto, y conforme vayan avanzando verán que la nave está hecha de un material completamente desconocido para ellos y para la raza humana. Finalmente llegarán a una gigantesca zona de laboratorio en la que varios alienígenas grises trabajan incesantemente y donde verán alineadas cientos de cabinas con cuerpos inertes de ambos sexos y de distintas razas, conectados con las diademas cerebrales y a su lado vasijas iguales que las que les fueron entregadas. Cada cabina tiene a su lado un instrumento con una función parecida a la de una panoplia en la que descansan las ropas de esas personas; se puede deducir (*INT + Cultura DIF Media*) que esas ropas pertenecen a distintas épocas de la historia de la humanidad,

por lo que algunos de estos individuos pueden llegar a tener incluso centenares de años.

Cada pocos minutos se escuchan varios zumbidos cortos, y si se busca con atención (*INT + Percepción DIF Media*) podrán ver que en los altos techos del laboratorio se esconden acurrucadas las criaturas insectoides, observando los atentamente pero sin actuar a menos que los personajes reaccionen agresivamente; si estos deciden investigar por la zona podrán encontrar probetas con minerales y metales extraterrestres e instrumental científico adaptado para los alienígenas grises; este material (*INT + Cultura DIF Media*), llevados a la Tierra, podría suponer un adelanto revolucionario para la ciencia y la tecnología conocidas.

Mientras los jugadores no ataquen a los alienígenas grises, a los ocupantes de las cabinas o se dediquen a saquear el laboratorio no serán repelidos por los insectoides. La nave no tiene más uso que de estación espacial para esta extraña raza, por lo que investigarla no dará más resultado que lo que ya han visto, aunque si se quiere ampliar esta parte de la aventura se pueden utilizar las siguientes ideas:

- * Un almacén donde aguardan en estado de hibernación un gran número de alienígenas grises. Si se investiga en el panel de control (que no está adaptado al idioma humano) pueden activarse sin querer varios de estos seres.
- * Un gran nido donde los insectoides tienen sus huevos. En él pueden encontrarse larvas de tamaño mediano (cerca de un metro de alto) bastante voraces y agresivas, que tomarán a los personajes por alimento.
- * La zona de mando desde la que se dirige esta nave-estación. Tiene un gran mapa estelar desplegado de forma holográfica (*INT + Cultura DIF Media*) que puede servir para que los jugadores descubran planetas todavía desconocidos para la humanidad.

Una vez decidan que deben de marcharse, podrán emprender rumbo a la estación Ark-1, la más cercana a su posición.

ESCENA 5 LA RECEPCIÓN EN ARK-1

Horas después de su salida de la nave alienígena llegarán a Ark-1, la estación espacial científica más cercana a su actual posición. A su llegada varios científicos accederán a la SS Primarchy y se encargarán de los pasajeros

y de los dos cadáveres. Los personajes tendrán la oportunidad de descansar y recuperarse, y si preguntan algo de lo rescatado (las diademas, los tripulantes de la SS Primarchy, el material científico alienígena) se les dirá escuetamente que toda información al respecto ha sido clasificada como secreta.

Tras varios días de espera recibirán una invitación mediante correo electrónico de la corporación Yuggoth (*INT + Cultura DIF Media*) que se dedica a la exploración espacial hacia los confines de nuestro Sistema Solar. Esta les ofrecerá unirse a su plantilla, habida cuenta de que han logrado sobrevivir a un encuentro alienígena y siguen con vida. Si aceptan pasarán a ser miembros de élite de esta corporación, pero si se niegan puede que pasen el resto de su vida encadenados a un recuerdo horrible e imposible de creer. Y si quieren tener respuestas, Yuggoth es la clave.

Esto como DM puede ser un buen gancho para futuras partidas de investigación y horror espacial en la que los jugadores puedan explorar nuevos planetas y encontrarse con distintas razas, quién sabe si llegando a ser los verdaderos pioneros de la conquista espacial o los salvadores de nuestro mundo. O incluso puede que acaben en-

cerrados en la celda más profunda del sanatorio mental tras haber vislumbrado los horrores tras las estrellas, pero recuerda: hagan lo que hagan, haz que se lo pasen bien.

ESTADÍSTICAS

INSECTOIDE

* **Concepto:** extraterrestre que investiga a los humanos

- * **FOR 8** (Gran tamaño)
- * **REF 6** (Ágil como una mosca)
- * **VOL 4** (No se comunican con los humanos)
- * **INT 6** (Conocimiento de la humanidad)

- * **Forma física 6** (Veloz pese a su tamaño)
- * **Combate 5** (Embestidas)
- * **Interacción 3** (Su voz son otros)
- * **Percepción 5** (Numerosos ojos)
- * **Subterfugio 4** (Sus alas hacen ruido)
- * **Profesión 7** (Experimentación avanzada)
- * **Ocultismo 4** (Nativo de Yuggoth)

- * **Aguante 10**
- * **Resistencia 30**
- * **Defensa 16**
- * **Iniciativa 9**

- * **Ataque +11** (Embestir)
- * **Bonificación al daño c/c +3**
- * **Exposición al terror:** Miedo (Media, m/M)

ALIENÍGENA GRIS

El alienígena gris no tiene estadísticas relevantes más allá de su Exposición al terror (Estupor, media, 1/m). No interactuarán directamente con los personajes (salvo en la escena 5) ni les atacarán de ninguna manera.

CIENTÍFICOS ATERRORIZADOS

- * **FOR 2** (Flojos por el viaje espacial)
- * **REF 3** (Desorientados)
- * **VOL 4** (Les cuesta atender a razones)
- * **INT 6** (Siguen siendo genios)

- * **Forma física 3** (Baja forma)
- * **Combate 3** (Movido por el miedo)
- * **Interacción 3** (Demasiado asustado para conversar)
- * **Percepción 2** (No presta atención)
- * **Subterfugio 1** (Disimular)
- * **Cultura 5** (Mente privilegiada)
- * **Profesión 5** (Científico)

- * **Aguante 4**
- * **Resistencia 12**
- * **Defensa 11**
- * **Iniciativa 6**

- * **Ataque +6** (turba)
- * **Bonificación al daño +0**



FICHAS PREGENERADAS

A continuación os ofrecemos cuatro personajes pregenerados para poder usar en la partida, hechas con el nivel de poder Protagonistas, para que que sea sencillo sentarse a jugar sin más. Podéis usar estas u otras de vuestra invención, aunque recomendamos no subir del nivel Protagonistas para que la sensación de indefensión ante lo expuesto tenga peso en vuestra partida.

CONCEPTO: OFICIAL AL MANDO DE LA MISIÓN DE RESCATE

Características (18 puntos)

- * FOR 4 (En forma)
- * REF 3 (Torpe)
- * VOL 6 (Líder)
- * INT 5 (Se licenció con honores)

Habilidades (40 puntos)

- * Forma física 4 (Corredor de fondo)
- * Combate 4 (Puñetazos)
- * Interacción 7 (Infundir respeto)
- * Percepción 5 (Nunca olvida una cara)
- * Subterfugio 6 (Sabe mentir)
- * Cultura 6 (Ingeniería aeronáutica)
- * Profesión 8 (Piloto de nave espacial)

- * Drama 4
- * Aguante 7

- * Resistencia 21
- * Defensa 12
- * Iniciativa 5
- * Bonificación al daño c/c +0
- * Bonificación al daño a distancia +1

Complicación

- * Nunca deja a nadie atrás

Hitos

- * Se licenció en el MIT a los 20 años en Ingeniería Aeronáutica
- * Tiene mucha experiencia en viajes espaciales
- * Su pareja falleció en un accidente automovilístico
- * Siempre ha sufrido mucha presión.

CONCEPTO: OFICIAL CIENTÍFICO

Características (18 puntos)

- * FOR 3 (Muy delgado)
- * REF 4 (Ágil con las manos)
- * VOL 4 (Carismático)
- * INT 7 (Memoria imborrable)

Habilidades (40 puntos)

- * Forma física 4 (Rápido)
- * Combate 4 (Esquiva)
- * Interacción 5 (Siempre tiene razón)
- * Percepción 6 (Sexto sentido)
- * Subterfugio 4 (Sigiloso)
- * Cultura 9 (Ciencias Aplicadas)

- * Profesión 8 (Análisis Científico)

- * Drama 4
- * Aguante 5
- * Resistencia 15
- * Defensa 13
- * Iniciativa 7
- * Bonificación al daño c/c +0
- * Bonificación al daño a distancia +1

Complicación

- * Odia la violencia

Hitos

- * Sufrió bullying de pequeño
- * Obtuvo una beca de prestigio por su estudio sobre los viajes espaciales
- * Es considerado como una de las mentes más brillantes de la ciencia actual
- * No le gusta el contacto físico

CONCEPTO: OFICIAL MÉDICO Y PSICÓLOGO

Características (18 puntos)

- * FOR 6 (Fibroso)
- * REF 3 (Bien coordinado)
- * VOL 5 (Conciliador)
- * INT 4 (Pragmático)

Habilidades (40 puntos)

- * Forma física 5 (Entrenamiento militar)
- * Combate 5 (Aikido)

- * Interacción 7 (Negociador)
- * Percepción 4 (Detallista)
- * Subterfugio 7 (Manipulador)
- * Cultura 5 (Psicología)
- * Profesión 7 (Médico)

- * Drama 4
- * Aguante 8
- * Resistencia 24
- * Defensa 13
- * Iniciativa 7
- * Bonificación al daño c/c +1
- * Bonificación al daño a distancia +1

Complicación

- * Tiende a desafiar a la autoridad

Hitos

- * Está convencido de la existencia de vida extraterrestre debido a un “encuentro” en su niñez
- * Estudió psicología mientras hacía la carrera militar
- * Ha participado en numerosas misiones de rescate
- * Reprendido en varias ocasiones por insubordinación

CONCEPTO: OFICIAL INGENIERO

Características (18 puntos)

- * FOR 4 (Falto de entrenamiento)
- * REF 5 (Buena puntería)



- * VOL 4 (No le gusta discutir)
- * INT 5 (Eminencia de la informática)

Habilidades (40 puntos)

- * Forma física 4 (Sedentario)
- * Combate 6 (Gancho de derechas)
- * Interacción 4 (Le cuesta relacionarse)
- * Percepción 6 (Atento)
- * Subterfugio 7 (Pasar desapercibido)
- * Cultura 7 (Saber de todo)
- * Profesión 6 (Ingeniero)

- * Drama 4
- * Aguante 8
- * Resistencia 24
- * Defensa 13

- * Iniciativa 7
- * Bonificación al daño c/c +1
- * Bonificación al daño a distancia +1

Complicación

- * Le cuesta adaptarse a nuevas situaciones

Hitos

- * Es el menor de cinco hermanos
- * Vendió un prototipo informático por cantidad millonaria antes de acabar la carrera
- * Se siente más a gusto entre ordenadores que entre personas
- * Le mueven las ganas de aprender





Una extravagante y escalofriante aventura de los Mitos de Cthulhu

COPIA DE SEGURIDAD

Escrita por José Manuel Real