

# MISIÓN DELTA

EXTENSIÓN 11/3



CNDICE



# CÓDICE

De la unión de ideas de cuatro roleros nace CÓDICE, un manuscrito donde todo tiene cabida.

Una compleja investigación policial con estremecedor desenlace, una visita a una tétrica mansión o un hábitat orbital alrededor de un planeta desconocido. Todas las aventuras que puedas imaginar están recogidas en CÓDICE, en ellas puedes encarnar a un pirata del siglo XVIII, un anodino oficinista con terroríficos secretos, un joven mago con ansias de poder...

CÓDICE pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.

Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de CÓDICE está expresamente pensado para vosotros; las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.



Ciencia ficción (terror)



Sistema Hitos



Se estiman 2 sesiones de 3 horas



Diseñada para 3-4 jugadores



## MISIÓN DELTA EXTENSIÓN 11/3



### INTRODUCCIÓN

“Misión Delta Extensión 11/3” te lleva a tí como máster y a tus amigos como jugadores, a una aventura de terror espacial que contiene todos los elementos de los que este género se alimenta. Esta partida ha sido diseñada para el sistema de juego genérico conocido como “Sistema Hitos”, publicado por nosolorol, aunque su adaptación a otros sistemas es totalmente posible y sencilla.

Esta aventura te llevará hasta los confines del universo para rescatar a la Zelsonia, una nave científica que orbita en torno a un enigmático planeta donde parece encontrarse el secreto de la eterna juventud...

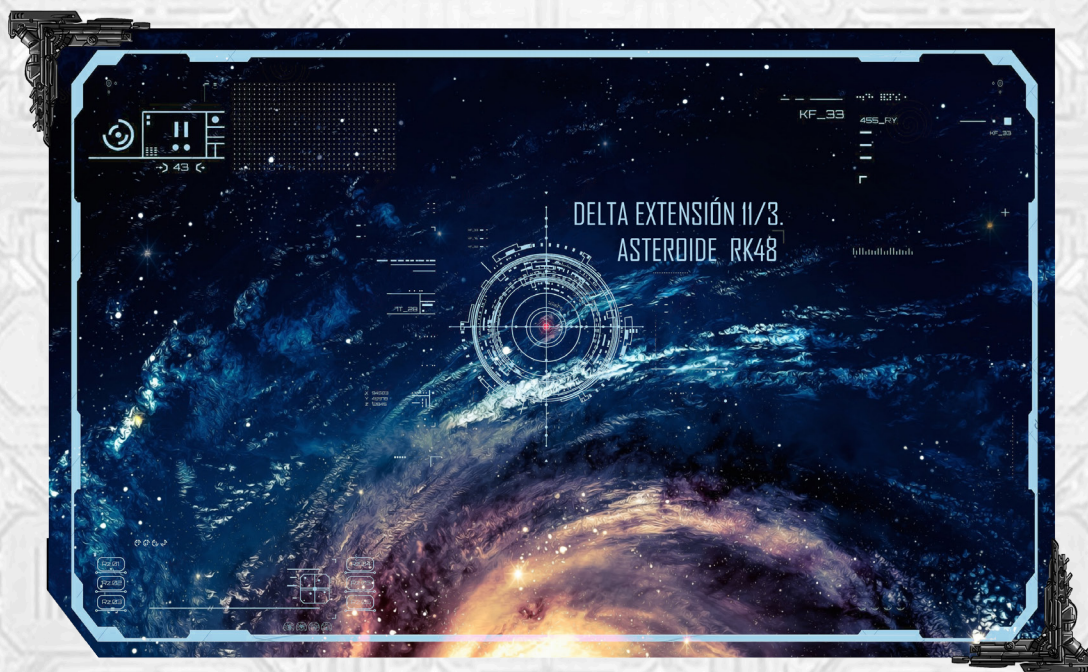
...Sin embargo, todo tiene un precio, y a veces ese precio es aún más alto que el premio que se desea conseguir.

Con esta aventura tus jugadores se verán inmersos en la oscuridad de los pasillos de una nave fantasma, con la sospecha creciente de que su gobierno les oculta algo y el constante temor a un ataque desde cualquier esquina por parte de unos seres voraces e insaciables que parecen venir de todas partes y de ninguna a la vez.

Si te gusta sentir el intenso escalofrío de una buena historia de terror, Misión Delta es tu aventura.



# ÍNDICE



Antecedentes.....	4
Información para el DJ.....	4
La partida.....	7
Capítulo 1.....	7
Capítulo 2.....	9
Capítulo 3.....	12
Capítulo 4.....	15
Final.....	16
Fichas de personaje y enemigos.....	18





## ANTECEDENTES

Año 2250. Tras dos guerras nucleares, la Tierra está arrasada hasta sus cimientos. Los supervivientes deciden firmar la paz, viendo lo absurdo de atacarse hasta llegar a la destrucción mutua. Tras arduas negociaciones, deciden trazar un camino hacia la reconstrucción de lo que un día fue un próspero planeta en el que vivir y que ha sido convertido en un erial desolado por la radiación nuclear. Tras muchos años de sacrificio, esfuerzo y trabajo, la humanidad logra reconstruir la Tierra; para evitar que se repitan las atrocidades del pasado, se funda la Federación Gaia, un ente multinacional y multicultural que tiene como propósito guiar a todo el planeta hacia una nueva era de esperanza, ilusión y bienestar del género humano. Para lograr esta meta, Gaia potencia las investigaciones científicas a una escala nunca vista hasta el momento, haciendo hincapié en la exploración del universo.

Los primeros logros se consiguen con rapidez: se coloniza la Luna, y se descubre la reacción Wallace-Ishikawa; una fusión nuclear capaz de mantenerse en el tiempo con la que la humanidad alcanza la capacidad de impulsar grandes masas a la velocidad de la luz. Tras construir la estación de Saturno, se ensambla la primera gran nave humana interestelar: la "Gaia 1". Tras años de esfuerzo, se establece una academia de jóvenes, los mejores entre los mejores, dispuestos a viajar a los confines del espacio para descubrir nuevas razas. Sin embargo, tras décadas de exploración, la Tierra no consigue ningún contacto con otra civilización.

A pesar de esto, las fronteras de la investigación científica se siguen estirando más y más, marcando el límite la imaginación y creatividad de los científicos.

Una nueva fuente de posibilidades para ex-

pandir esos límites científicos aparece de la nada con el descubrimiento de Rk48, un extraño asteroide en cuya superficie parece haber "vegetación", captando rápidamente la atención de científicos y altos mandatarios de la Tierra. En poco tiempo se decide fletar la Zelonía, una nave de exploración de clase Sinoussi que tiene como misión principal estudiar el Rk48 y el manto de vegetación que lo cubre. Tras una investigación preliminar de la superficie del asteroide, los científicos llegan a la conclusión de que esa vegetación contiene los componentes idóneos para fabricar un suero que puede dar al ser humano una vida más longeva, llegando incluso a la inmortalidad. Los trabajos e investigaciones parecen discurrir bien durante un tiempo, pero de la noche a la mañana, la Zelonía deja de enviar señales a la Federación Gaia. Tras un mes de silencio, la Tierra recibe una débil señal de socorro que proviene de la nave, que se creía ya perdida.

Intrigados por lo sucedido, la Federación Gaia prepara inmediatamente una misión de rescate.



## INFORMACIÓN PARA EL DJ

Aquí encontrarás toda la información útil relacionada con los acontecimientos de la expedición de la Zelonía hasta el envío de la señal de socorro, los datos sobre la vegetación del asteroide, el suero que se extrae de él, y sus consecuencias.

### El asteroide

Cuando la Federación Gaia detectó el Rk48, el primer problema que les surgió a los científicos de la flota fue su ubicación, ya que se encontraba en el mismo borde de la galaxia conocida y nunca se había viajado tan lejos. Sin embargo decidieron enviar una nave científica igualmente, pues no podían dejar pasar una oportunidad como la que se les había presentado. Tras la llegada de la Zelonía al asteroide, se tomaron muestras de una especie ve-





ERETRIA, - NAVE DE CLASE FRYETT

### *La Eretria*

getal con características que podrían ser casi milagrosas. Se cree que esta planta contiene la base con la que se podría fabricar un suero capaz de otorgar al ser humano una vida más longeva, incluso la inmortalidad; así lo demostraron las investigaciones preliminares llevadas a cabo por la doctora Helena Huftintong en la propia nave, obteniendo resultados más que ilusionantes.

### **Los trabajos y la enfermedad**

Sin embargo, en un estadio avanzado de la investigación sobre el suero, algo comenzó a ir mal. La enzima extraída, tras una dosis excesiva de catalizador, se vuelve inestable provocando la mutación de su estructura molecular a gran velocidad y desarrollando propiedades totalmente inesperadas e incontrolables. La enzima logra reproducirse ahora en forma de esporas que se multiplican y adaptan con rapidez al entorno del laboratorio. Con la muestra ya fuera de control, la reacción química genera tanto calor que se produce una pequeña explosión. Las esporas creadas a partir del compuesto se esparcen en una nube altamente tóxica antes de que las medidas de contención con las que cuenta el laboratorio puedan hacer nada contra el experimento fallido en su origen.

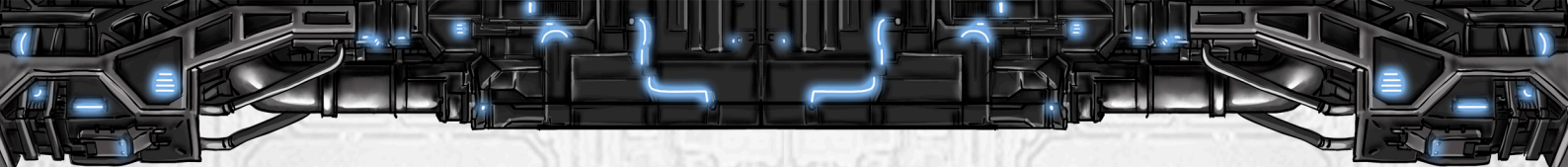
Tras su liberación, las esporas se expanden por toda la Zelonía en muy poco tiempo. La inhalación de las mismas por parte de todo ser vivo provocan todo tipo de mutaciones en su ADN. Se vuelven extremadamente agresivos, siendo dominados por su salvajismo más animal, atacando a todo ser vivo distinto a ellos. El ahora "virus" queda alojado como un parásito en los cuerpos de los afectados, obteniendo el control total sobre ellos, y mutando tanto su propia estructura como la de sus huéspedes para adaptarse de la manera más óptima al medio en el que se encuentren.

### **El protocolo de emergencia**

Tras la infección, la inteligencia artificial de la nave activa el protocolo de emergencia; pero ya es tarde: todas las medidas de contingencia son insuficientes para impedir que el virus se extienda por toda la estructura. La nave actúa según los protocolos de seguridad y activa la cuarentena sellando todas las compuertas para impedir la posibilidad de escape y destruyendo incluso las cápsulas de emergencia que algunos supervivientes de la masacre habían usado para escapar.

Un mes después del cierre total por cuarentena, la Federación Gaia recibe un mensaje de so-





corro desde la Zelonía, decidiendo pasar a la acción tras pensar en la posibilidad de poder recuperar los informes científicos, rescatar algún superviviente o incluso recuperar la propia nave. Tras profundas deliberaciones, deciden enviar una misión de rescate formada por personal altamente cualificado. El entrenamiento para la misión dura tres meses y el viaje nueve más, con lo que pasa un año terrestre completo hasta que la misión de rescate logra llegar al remoto lugar de la galaxia donde se encuentra la Zelonía.

### **El virus**

Es este un patógeno alienígena desconocido que sobrevive infectando a cualquier forma de vida, anulando su voluntad y convirtiéndolo en su huésped. El virus es inteligente y cuando toma un huésped de características por encima de la media, lleva a cabo una suerte de selección natural al punto de convertirlo en un líder natural que guía al resto de infectados para seguir sobreviviendo. La Zelonía también está recubierta por un hongo de origen alienígena, corrosivo al tacto y fruto de la difusión de las esporas por la nave.

### **¿Cómo actúa?**

Actúa entrando en la cadena de ADN del huésped y lo muta, convirtiéndolo en un ser sin sentimiento y sin recuerdos, cuyo único afán es sobrevivir. Una vez que el virus toma un huésped es difícil que lo abandone y, a medida que pasa el tiempo, su control provoca la descomposición del cuerpo del huésped hasta que tan sólo queda de él una carcasa vacía.

### **¿Qué quiere?**

Su único objetivo es sobrevivir, buscando constantemente una forma de vida apta para tal fin y nuevos huéspedes para sus congéneres. Tras un tiempo de parasitación, el virus es capaz de introducirse en los pensamientos más profundos de la mente de su anfitrión, motivo por el que el virus conoce la existencia de un planeta donde residen

más humanos a los que infectar; debido a ello, la Tierra se convertirá en su objetivo prioritario.

### **¿Hay cura?**

No hay cura por el momento, pero con unas muestras y los estudios correspondientes, podría encontrarse una.

### **¿Necesitan alimentarse los sujetos infectados por el virus?**

En un principio sí, puesto que mantienen algunas necesidades biológicas básicas, pero gracias a la mutación de la cadena de ADN, pueden pasar sin alimentarse largos periodos de tiempo, usando para ello la propia descomposición del cuerpo del huésped.

### **Las naves**

Por una parte está la nave enviada al asteroide, un navío científico llamado Zelonía, de clase Sinoussi, dedicado a la investigación y el estudio de formas de vida en desarrollo.

En segundo lugar tenemos la Eretria, una nave de combate de clase Fryett, construida con la finalidad de proteger cualquier misión que se encuentre lejos del espacio protegido de la Federación Gaia.

### **La Zelonía hasta el rescate**

La activación del protocolo de cuarentena deja a la nave solo con la energía suficiente para mantener los servicios mínimos; sin embargo, lo sucedido en su interior y el tiempo que tarda en llegar la misión de rescate, merman lentamente la estructura de la Zelonía, dejándola en un estado de deterioro importante y con muy pocas zonas alimentadas de energía. En cuanto a los huéspedes infectados con el virus, estos se han adaptado al entorno y ahora sus cuerpos no necesitan oxígeno para respirar; pero aún así no pueden salir al exterior.



## La misión

Los jugadores interpretarán a un grupo especializado de soldados que deben recuperar la información de los experimentos realizados en la nave Zelonía sobre la forma de vida vegetal encontrada en el asteroide Rk48. Adicionalmente, si encuentran algún superviviente deberán rescatarlo.

### LA PARTIDA

#### CAPÍTULO 1

La aventura comienza con la nave Eretria atravesando el espacio hasta los alrededores de la sombra del asteroide Rk48. La nave tiene una envergadura de unos 100 metros y consta de dos niveles: en el nivel inferior están las bodegas de carga y el reactor Wallace-Ishikawa; en el nivel superior, donde se sitúa la zona de vida de los viajeros, se encuentran los comedores, zonas de ocio, realidad virtual, una enfermería, un quirófano y el acceso al puente de mando.

En el nivel superior se encuentra también la

sala de soporte vital y una sala ovalada de grandes dimensiones en la que se encuentran las cámaras de hibernación, que se extienden por uno de los laterales, creando una hilera que se asemeja a un brazo que quiere alcanzar la consola central de control. Al comienzo de la aventura los jugadores estarán durmiendo dentro de estas vainas, pero dado que acaban de llegar a su destino, la Eretria activará el protocolo de despertar.

*Nota para el Director de Juego: se recomienda que el primer miembro en despertar del hipersueño sea el comandante de la Eretria y técnico de soporte vital, FRANCESCO PUCCINI.*

El personaje despertará sumergido en un líquido denso de color verde, en el interior de una de las vainas de soporte vital, portando una máscara similar a la que usan los pilotos de caza. Tras un burbujeo, el líquido será extraído, dejando al miembro de la tripulación parcialmente desnudo, tan solo cubierto por la ropa interior reglamentaria. Cuando la sustancia haya desaparecido, la puerta de la cápsula se abrirá expulsando los vapores generados por la descompresión. Tras unos minutos, el jugador podrá tomar control de su personaje, pero no podrá evitar los instantes de confusión posteriores a una hibernación de este tipo, debido a la readaptación del cuerpo a sus funciones básicas meses después de no haberlas utilizado.



Tripulación de la Eretria





*La Zelonía desde el puente de mando de la Fryett*

Si se dirige al panel de control, se le mostrará un holograma a escala de la Eretria y un escrito: – *“Hemos llegado al destino Delta extensión 11/3. Tal y como me pidió, ha sido el primero en despertar, Comandante Puccini”.*

Este jugador será el que deberá iniciar el proceso de despertar a los demás. A medida que vayan despertando podrán ver la sala en penumbra, iluminada solo por la luz que emite la pantalla táctil de la consola central; tubos y cables se extienden desde las cámaras de soporte vital hasta el techo, todo en perfecto orden. Cuando todos los jugadores se encuentren fuera de su estado de confusión debido a la estasis del viaje, introduce una escena a modo de “flashback” que los sitúe en la Estación Saturno, justo antes de embarcar en la Eretria para esta misión.

### *Flashback*

El Mayor General Jacob O’Brien será el encargado de darles la información de la misión:

*“Su misión es clara: llegar hasta el cuadrante Delta extensión 11/3 a bordo de la nave Eretria. Una vez allí deben localizar la Zelonía, que se encuentra orbitando un remoto planeta. No conocemos el estado*

*actual de la nave, así que procedan con cautela. En cuanto lleguen al sector deberán establecer contacto con el navío y recuperar los informes del departamento de biogenética referentes al asteroide Rk48. Si encuentran supervivientes es prioritario rescatarlos y traerlos de vuelta. El oficial médico que tienen en el equipo deberá recoger muestras de cualquier material que considere digno de estudio con el fin de ampliar el conocimiento de la humanidad. No sabemos con lo que se van a encontrar, por lo que deberán asumir que el entorno puede ser hostil. Durante tres meses han sido preparados a conciencia para realizar esta misión; solo ustedes saben lo que han pasado y sufrido en los entrenamientos para llegar a donde están. Confío en ustedes, la Estación Saturno confía en ustedes, Gaia confía en ustedes... No nos decepcionen.”*

Cuando el jugador inicial haya despertado a los demás, podrán tomar el control manual de la Eretria desde el puente de mando. Una vez allí, podrán ver como la Zelonía orbita alrededor de un planeta rocoso, envuelta por una nube de restos. A lo lejos podrán observar como el asteroide Rk48 describe su órbita alrededor del mismo planeta. Mientras observan, serán sobresaltados por una serie de golpes que enseguida identifican como el producto del choque de varios cuerpos humanos contra los cristales del puente de mando.





## Notas capítulo 1

En este capítulo los jugadores deben experimentar lo que es salir del periodo de estasis desde sus cámaras de soporte vital, enfrentándose a la desorientación causada por el despertar, sobreponerse a la visión de los cuerpos humanos flotando en el espacio, y luchar contra la incertidumbre de no saber qué ha pasado en la Zelonía; a la vez, deberán intentar hacerse con el control de la nave y situarse en la nueva posición. Para ello, cuentan con la ayuda de la inteligencia artificial Eretria, que les dará información valiosa sobre la Zelonía. Como por ejemplo, que está a punto de entrar en órbita geoestacionaria con el planeta XTI 2200, sus parámetros de navegación actuales o que la Zelonía está rodeada por restos de ella misma. Desde el puente de mando la escena se completa con la visión del planeta rocoso XTI 2200 y del asteroide Rk48 en la lejanía. Lo que plantea tres opciones para los jugadores: desplazarse hasta el asteroide, entrar en la Zelonía o descender hasta el planeta.

Deja que los jugadores decidan qué hacer, muéstrales un mundo abierto con las opciones que tienen hasta el momento; pero recuerda que cada acción tiene su repercusión.

Algunas sugerencias para este capítulo:

1- Crea un entorno familiar y acogedor en la nave Eretria. A medida que la misión avance, los jugadores deberían sentirla como su refugio, ya que es lo que más conocen y donde han estado seguros durante más tiempo. No dudes en comentárselo si lo crees necesario.

2- Si piden información a Eretria, sobre el asteroide o sobre el planeta, proporcióñasela y que ellos la gestionen como crean conveniente. Lo más significativo del asteroide es el laboratorio modular que instalaron los miembros de la Zelonía. En el planeta no hay nada de interés ya que es un planeta muerto, pero si deciden ir, tendrán problemas para volver debido a su densa atmósfera.

3- La Zelonía es tan grande como la Eretria, pero su aspecto es tétrico y no parece acogedor. Descríbela pausadamente, intentando que los jugadores tengan una mezcla de sensaciones: por un lado, el temor y respeto que deben sentir al ver la nave, y por otro, la importancia y necesidad de entrar en ella para cumplir su misión.

## CAPÍTULO 2

La imagen muda del espacio exterior, muestra ambas naves orbitando el planeta en el vacío. La consola principal de este lugar seguirá marcando la Zelonía como objetivo con una suave alarma que será constante, pero sin llegar a ser molesta.

Los jugadores podrán interactuar con Eretria, que se mostrará ante ellos mediante un holograma, contestando a sus preguntas lo mejor que pueda.

*Nota para el Director de Juego: Eretria es la IA de la nave y está bien que con ella puedas ayudar a los jugadores; pero utiliza este recurso con mesura.*

Los jugadores se podrán mover por el puente de mando. Es muy amplio y está dividido en sectores desde donde se controlan diferentes aspectos de la nave, como el servicio de mantenimiento, el motor generador Wallace-Ishikawa, el control de sondas, el navegador para trazado de rutas de viaje, el localizador con planos de las zonas de salto y los sistemas de soporte vital entre otros. Sin embargo, fuera de estas ayudas, los jugadores están solos, lo que quizás les lleve a sentirse más expuestos a la incertidumbre y con mucha más responsabilidad. Una miriada de luces de control, algoritmos matemáticos y lluvias de datos, se proyectan en paneles HUD (*Heads-Up Display*), dando a entender a los jugadores que Eretria no ha dejado nada al azar durante el estasis del hipersueño.

Tras examinar detenidamente la información que pueden obtener desde la nave, son tres sus posibles destinos:



## Asteroide Rk48

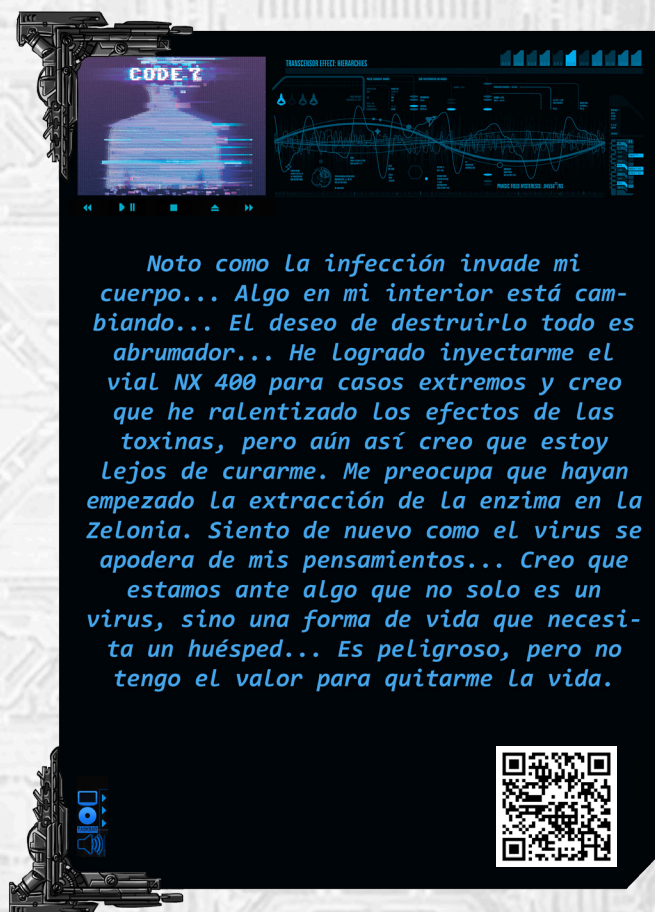
Si eligen desplazarse hasta el asteroide Rk48, tendrán que hacerlo con la lanzadera H1 Tears. Allí podrán maniobrar para el aterrizaje con una tirada de **Reflejos+Percepción a dificultad media (17)**. Lo que allí encontrarán será el laboratorio de campo que los miembros de la misión desplegaron para los primeros análisis. El laboratorio es pequeño, constando de tres módulos interconectados, siendo el central el más grande. Si deciden explorarlo, encontrarán que todo está hecho un caos absoluto: el equipo de investigación destrozado y el mobiliario desperdigado. En el módulo de la derecha, encontrarán dos cuerpos sin vida pertenecientes a dos investigadores de campo. El módulo de la izquierda, contiene tantas criaturas infectadas por el virus como consideres oportuno. Si acceden a este, los infectados les atacarán hasta que caiga uno u otro bando. Si logran sobrevivir a este contratiempo, encontrarán un mensaje de audio (Imagen adyacente).

## Planeta XTI 2200

Otra opción que tienen los jugadores es la de viajar hasta el planeta que orbita la Zelonía. Según los datos que pueden obtenerse de él desde la Eretria, no parece buena idea, ya que la atmósfera planetaria es muy densa y está cargada de gases que reaccionan entre sí, provocando violentas explosiones cada poco tiempo. Si los jugadores deciden igualmente descender al planeta, deberán hacerlo con la H1 Tears, y superar una tirada de **Reflejos+Mecánica a dificultad difícil (20)** para lograr hacer la entrada al planeta sin estrellarse. Si lo logran, los sensores de la nave detectarán una baliza, que les permitirán encontrar los restos de otra nave que intentó escapar sin éxito de lo que pasaba en la Zelonía.

## Zelonía

Si deciden entrar en la Zelonía, tendrán que escoger la forma en la que quieren abordarla, que son básicamente tres: acoplar ambas naves por las



*Noto como la infección invade mi cuerpo... Algo en mi interior está cambiando... El deseo de destruirlo todo es abrumador... He logrado inyectarme el vial NX 400 para casos extremos y creo que he ralentizado los efectos de las toxinas, pero aún así creo que estoy lejos de curarme. Me preocupa que hayan empezado la extracción de la enzima en la Zelonía. Siento de nuevo como el virus se apodera de mis pensamientos... Creo que estamos ante algo que no solo es un virus, sino una forma de vida que necesita un huésped... Es peligroso, pero no tengo el valor para quitarme la vida.*

esclusas principales, usar una nave auxiliar de exploración para acceder a una esclusa más pequeña o salir al vacío del espacio, realizando un paseo espacial con el traje hasta la nave.

Si eligen acoplar ambas naves, se encontrarán con que la esclusa principal se ha dañado por un impacto de basura espacial, lo que dificultará sobremanera el proceso de acoplamiento. No obstante, solo sabrán esto cuando hayan comenzado la maniobra de despliegue del brazo y escuchen los avisos de alerta de la IA. Si deciden continuar, no se lo impidas, pero advérteles del alto riesgo de despresurización de la Eretria si algo falla. Si siguen adelante, deberán superar una tirada de **Reflejos+Percepción a dificultad difícil (20)** para conseguir acercarse lo suficiente para que el acoplamiento sea exitoso.

En vez del acople, los jugadores podrían elegir coger la lanzadera auxiliar de exploración, la



H1 Tears, para intentar un acercamiento más seguro con la misma tirada de **Reflejos+Percepción pero a dificultad (18)**. Este acercamiento lo harán realizando una maniobra de aterrizaje directamente sobre el fuselaje de la Zelonía, obligándoles a salir al exterior para poder entrar en la nave. Esta acción les dejará más lejos del laboratorio, donde se encuentra su objetivo principal: recoger la información de las investigaciones.

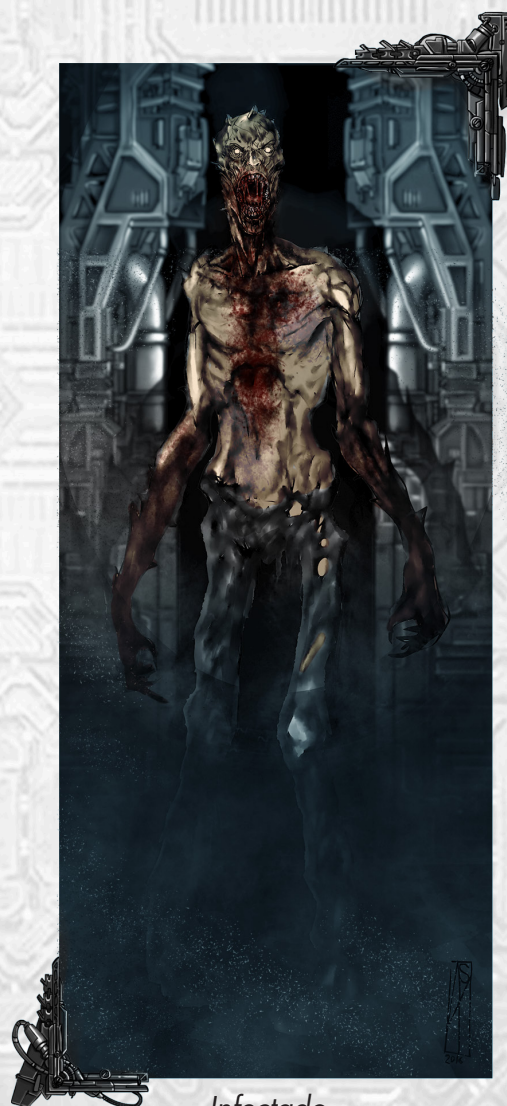
Complicación: tanto si hacen el paseo espacial, como si deciden hacer uso de la nave auxiliar, la entrada a la Zelonía será por una esclusa diferente de la que habría unido las dos naves habitualmente. Esta pequeña esclusa se abre manualmente desde el exterior, teniendo la tarea de llegar hasta ella una tirada de **Reflejos+Forma Física a dificultad difícil (18)**, debido a que tendrán que sortear basura espacial y hacer fuerza en el vacío para tirar de los mandos de la esclusa.

## Notas capítulo 2

Los jugadores deberían sentir el pavor de haber visto los cuerpos chocar contra los cristales. Refuerza estas ideas describiendo el vacío espacial, las dimensiones colosales de la nave y las grandes dificultades del acoplamiento.

Un fallo en el acoplamiento debería tener consecuencias negativas para ellos, pero no hagas que sea irreversible. Aquí van algunas sugerencias para los fallos en las maniobras:

- 1- Uno de los PJs sale disparado de la nave hacia el vacío golpeando los restos de la Zelonía (va equipado con un jet pack).
- 2- El sistema de acoplamiento se rompe definitivamente, debiendo usar el mecanismo manual.
- 3- Los PJs quedan separados en ambos extremos de las esclusas teniendo que recorrer un camino alternativo.



*Infectado*

A pesar de no saber lo que van a encontrarse allí, la vista del **asteroide**, cubierto por el manto verde de vegetación, es preciosa. No es una mala opción viajar hasta el lugar para investigar, y si lo hacen, debes tener en cuenta algunas cosas:

- 1- Las investigaciones de la Zelonía empezaron en el laboratorio de campo que se ubica allí; el exterior del mismo se encuentra totalmente intacto. Describe la estructura con formas rectas, de color gris oscuro, sin ventanas, recubierto de polvo y con una sola entrada.
- 2- Descubrirán unos cuerpos sin vida que han sido asesinados brutalmente por el sujeto o sujetos infectados que encontrarán en el módulo



izquierdo.

3- Uno de los cadáveres es el que grabó el mensaje que encuentran los jugadores durante la expedición. Si deciden buscar, las tiradas deberían ser fáciles para que obtengan la información. Si no se les ocurre buscar, puedes hacer que lo encuentren en el último momento. Recuerda que es un mensaje de audio.

El **planeta rocoso** es totalmente inerte, como indican las lecturas que hayan podido hacer los personajes desde la Eretria. No hay nada salvo una vasta y extensa planicie con formaciones rocosas de poca altura.

1- Los jugadores encontrarán restos de un accidente: una nave que huyó de la Zelonia y que se estrelló en el planeta. Sus restos están esparcidos ocupando varios kilómetros cuadrados. No encontrarán nada de importancia.

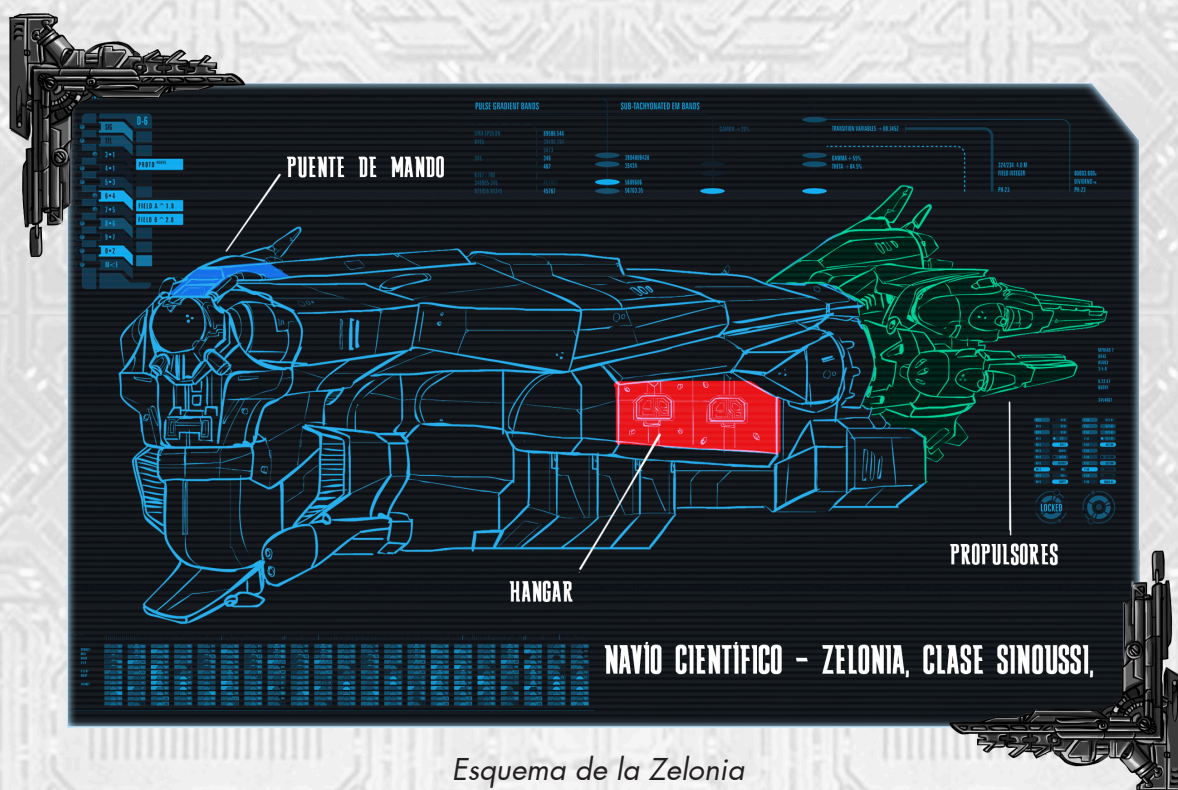
2- Para salir del planeta cruzando de nuevo la atmósfera, tendrán que hacer una acción pro-

longada de tres tiradas de **Reflejos+Percepción a dificultad difícil (20)**. Ten en cuenta, que la idea de viajar hasta el planeta puede acabar con la misión y con los personajes.

3-Para salir del planeta con mayor facilidad, pueden intentar conseguir más potencia acoplando uno de los generadores auxiliares de la nave accidentada a la H1 Tears. De esta manera, podrán modificar la acción prolongada haciendo que sea algo más fácil (**dificultad 17 en vez de 20**). Sin embargo, toda acción tiene una reacción, y la salida del planeta llevará al límite a la pequeña nave auxiliar, que alcanzaría la Zelonia quedando insertible para el resto de la aventura. Todo ello, debido al daño recibido por las explosiones que se producen en la atmósfera del planeta. Si algún jugador insiste en reparar la nave averiada, déjale claro que la H1 está más allá de cualquier posibilidad de reparación.

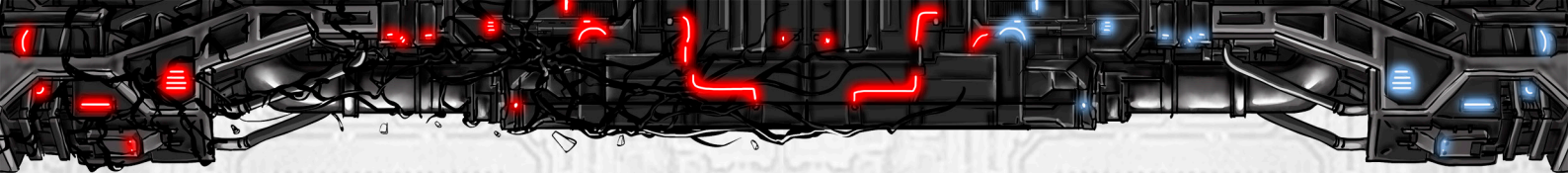
## CAPÍTULO 3

Lo primero que se encontrarán los persona-



Esquema de la Zelonia





jes cuando logren entrar en la Zelonía, será la cámara de descompresión. Deberán cerrar la esclusa e impulsarse en gravedad cero hasta un panel de control que se encuentra en la pared, justo al lado de una gran puerta que permanece cerrada. Su entrenamiento les permitirá piratear este panel de control, que casualmente tiene energía, con el fin de asegurar así la esclusa, desactivar la gravedad cero de la sala y realizar la descompresión con seguridad. La tirada para el pirateo es de **Inteligencia+Mecánica a dificultad media (17)**.

Cuando consigan la tirada, una voz entrecortada y apenas inteligible (la IA Zelonía), les avisará de que en 5 segundos se procederá a estabilizar el entorno con una presión atmosférica igual a la del resto de la nave. Los personajes caerán directamente sobre el suelo metálico y se darán cuenta de que la puerta está entreabierta.

Cuando consigan abrir del todo la robusta puerta, esta lo hará con brusquedad debido a que los sistemas mecánicos de la misma están totalmente deteriorados; provocando que esta no pueda volver a cerrarse. Cuando los jugadores vayan a salir de la cámara de descompresión, mándales hacer una tirada de **Reflejos+Percepción a dificultad media (14)**. Si la sacan, se darán cuenta de que el panel de control de la esclusa ha sido manipulado hace poco tiempo. Un PJ cualificado podrá determinar que hay un “puente” que da energía al interior de la sala, intuyendo así que no están solos.

Ante ellos se extiende un pasillo que va de derecha a izquierda y que se pierde a lo lejos por ambos lados engullidos por la oscuridad. Gracias a las luces de sus trajes (que se entiende que ya llevarán activadas), los personajes podrán ver el mal estado en que se encuentra el pasillo: todo está muy sucio y los cables del sistema eléctrico, al cual le faltan placas, cuelgan del techo. Las paredes, que en sus mejores momentos fueron de una tonalidad plateada con luces e indicaciones en azul, verde y amarillo, ahora lucen cubiertas por una especie de mugre (el hongo corrosivo infectado por el virus)

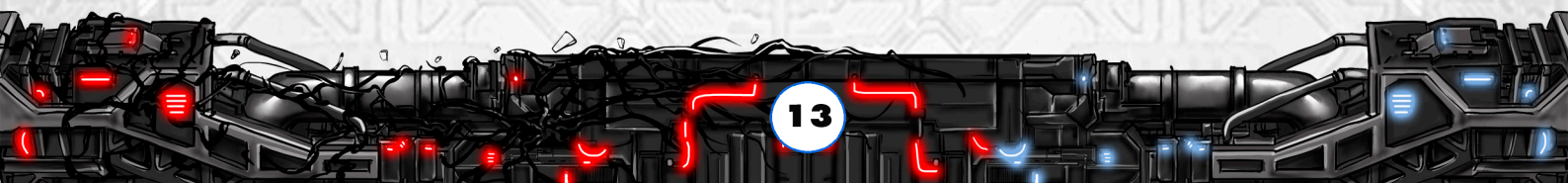
que se extiende por todas partes como si tuviera vida propia. Mientras dan sus primeros pasos por la nave, pueden escuchar como esta se lamenta de sus heridas crujiendo y emitiendo ruidos que parecen venir de todo el fuselaje; como si su estructura se estuviese doblando y retorciendo. Tampoco ayuda la constante sensación de que algo les observa y les sigue a cada zancada que dan.

Tras revisar un rato los pasillos más cercanos a la esclusa de entrada, podrán encontrar el cuerpo sin vida de un científico que logró ponerse el traje de soporte vital sin sobrevivir. Su visor roto muestra su rostro demacrado y momificado, siendo una visión escalofriante para cualquiera. Adicionalmente, los jugadores se percatarán de que el casco del científico tiene una tenue luz roja parpadeante que ilumina un botón que se encuentra en uno de sus lados. Si presionan el botón, podrán ver la reproducción de un vídeo que se encontraba almacenado en la memoria del casco.

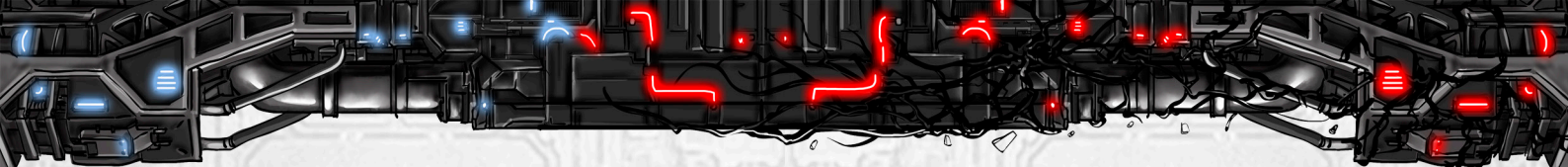
En él, dos miembros de la Zelonía huyen por ese mismo pasillo; uno de ellos parece herido de gravedad, mientras que el otro intenta ayudarlo sin éxito. El herido cae al suelo y, entre convulsiones y espasmos, sufre una especie de colapso. Tras unos segundos inmóvil se levanta lentamente con los ojos inyectados en una especie de líquido viscoso negro, que le supura de la nariz y los oídos. De pronto ataca brutalmente al que, hasta ahora, había sido su compañero y lo despedaza. Los personajes que vean el video quedarán posiblemente impactados, y si lo crees necesario, mándales hacer una tirada de **exposición al terror de nivel “Miedo” a dificultad Fácil (12)**.

Llegados a este punto, los jugadores deben decidir qué dirección del pasillo tomar, si a la derecha o a la izquierda.

Si crees que estando en el pasillo tardan mucho en tomar una decisión sobre dónde ir, puedes introducir una complicación: unos retorcidos seres los observan desde las sombras, concretamente desde el lado izquierdo del pasillo. Estos seres se







*Nota para el Director de Juego: seguramente los jugadores querrán comunicarse con su IA Eretria para saber cuál es el camino correcto. Si lo hacen, no hay problema en decirles que es el de la derecha, pero si no lo hacen no les digas nada y deja que se aventuren en la nave para que la exploren según sus decisiones. Eretria también les puede avisar de que la atmósfera de la Zelonía es respirable, pero si alguno de ellos se quita el casco, se infectará con el virus sin saberlo.*

irán acercando cada vez más rápido hasta echar a correr hacia ellos y atacarlos. Si los jugadores deciden huir, es de esperar que lo hagan hacia la derecha. En este caso, puedes hacer **dos tiradas enfrentadas de Reflejos+Forma física** para ver cuál de los dos grupos se impone en la carrera. Si los jugadores sacan mejores tiradas que las criaturas por las que son perseguidos, lograrán despistarse; si no es así, serán atrapados y entrarán en combate.

Si se da este último caso, pídeles que hagan una tirada de estabilidad mental **antes del combate de exposición al terror nivel "Miedo a dificultad media (15)**. Si superan la tirada, solo les causará de daño el valor (m); si no la superan el daño será el valor (M).

Cuando consideres que han llegado al laboratorio, encontrarán una compuerta con un panel de control alfanumérico que brilla bajo una capa de mugre (el mismo hongo que cubre las paredes). Este hongo deberá ser retirado del panel para poder acceder al teclado y conseguir abrir la puerta. Pero todo esto no será nada fácil, ya que su irrupción en la nave no ha pasado desapercibida: unos sonidos guturales resonarán con un aterrador eco que se propagará por toda la nave, y unas retorcidas criaturas no tardarán en mostrarse ante ellos cuando comiencen a trabajar en el panel de control.

El eco que escuchan mientras llegan a la zona del panel alfanumérico, les causará una exposición al terror de nivel "Estupor". Deberán **tirar**

**su entereza contra una dificultad fácil (12).**

El jugador que supere la tirada no recibirá daño mental, sin embargo el que no la supere recibirá el daño del dado (m).

Para piratear el panel alfanumérico, deberán superar una **acción prolongada de dos tiradas de Inteligencia+Mecánica a dificultad difícil (18)**.

### *Notas capítulo 3*

Se plantean varias acciones en esta escena, entre ellas las de piratear sistemas y adentrarse en la nave. Esta última, no debe ser un paseo para los jugadores, ya que deben sentir que no están solos en ningún momento. Hay algo más allí aparte de ellos y ese algo los quiere muertos.

El hongo debe ser un factor de riesgo, úsalo como medida de presión constante hacia los jugadores, haciéndoles ver que se están enfrentado a algo más que un simple vegetal: un organismo alienígena altamente corrosivo infectado por el virus.

Algunas sugerencias para esta escena:

1- Permite que los jugadores exploren la nave Zelonía mientras buscan el laboratorio de biogenética para hacerse con la información de los experimentos en el asteroide. De esta manera, tendrán la sensación de que controlan por completo sus movimientos.

2- No dudes en situar seres infectados mientras avanzan, incluso hazles emboscadas, ya que los infectados son inteligentes.

3- La nave consta de dos plantas: la planta baja, destinada a varios hangares de carga (capacitados para transportar formas de vida alienígena), la sala del reactor, actualmente inoperativo, y la planta superior, dedicada a laboratorios, aulas de conferencias, zonas de estudio y un pequeño hospital. Una mampara divide la nave en dos, ya que en esta planta también se encuentran las depen-



dencias de los científicos y doctores que formaban la tripulación. En cuanto a la zona más alta de la nave, esta está ocupada por el puente de mando.

4- En la segunda planta está el laboratorio de biogenética, donde han de llegar los jugadores. En cuanto a su forma y disposición, siéntete libre de presentarlo como te apetezca. Lo único que debes tener en cuenta a la hora de crearlo, es que su entrada debe estar al final de un largo pasillo.

5- Crea la sensación de peligro y de que no están solos, haciendo que los jugadores **tiren Percepción**. Con los resultados podrán ver criaturas por el rabillo del ojo y escuchar sonidos guturales distantes.

6- El hongo puede jugar una mala pasada a quien lo toque, "comiéndose" su traje: el jugador deberá saber más tarde (quizás siendo avisado por la IA) que tiene una anomalía en su sistema de soporte vital, que se irá agravando y que es posible que le ponga en serio peligro.

## CAPÍTULO 4

Cuando logren piratear el panel y entrar en el laboratorio de biogenética, podrán ver un espacio largo y estrecho. El mobiliario se extiende de derecha a izquierda pegado a un lateral, recorriendo toda la sala hasta el final. En el centro del laboratorio se encuentran varias "islas", a modo de mesas de trabajo; donde se pueden apreciar equipos de laboratorio, probetas y tubos de ensayo que hacen referencia a algún experimento o prueba llevada a cabo por los científicos. Todo el material se ha deteriorado por el tiempo y es inservible.

Apoyado en una esquina de la sala, los jugadores encontrarán el cuerpo sin vida de la científica jefe, Helena Huftintong; que presenta una perforación en su cabeza y una extraña máquina a su lado. Un leve vistazo, la identifica como una pistola de aire comprimido que sirve para inyectar viales, y que posee un regulador (al máximo de su potencia). Claramente, la doctora decidió acabar con su vida por alguna razón que, a estas alturas,



*Explorando el pecio espacial*





*Doctora Helena Huftintong*

es bastante obvia para los jugadores.

Al final del laboratorio se sitúa la consola central; cuando sus pasos les lleven hasta ella, verán que está muy dañada pero, por suerte, aún recibe energía. En la pantalla podrán ver como la alarma de *"Fallo en los sistemas"* parpadea por secciones, debido al efecto que produce la pantalla rota. No queda mucho tiempo y es inútil retrasar más la búsqueda de los datos del experimento Rk48, así que los jugadores deberán preocuparse en conseguirlos lo más rápidamente posible.

Mientras empiezan con el proceso de recuperación de datos, IA Eretria les informará de que un gran resto de basura espacial se dirige hacia ellos a gran velocidad.

#### *Notas capítulo 4*

En esta escena, los jugadores obtendrán los datos de la consola central del laboratorio de biogenética superando una **acción prolongada de 3 tiradas de Inteligencia+Profesión a dificultad media (17)**. Si no lo consiguieran, una gran

masa de basura espacial impactará de lleno en la Zelonía, partiéndola en dos mitades, e impidiendo la recuperación de los datos.

Si consiguen que la acción prolongada sea un éxito, conseguirán los datos del experimento Rk48. La siguiente escena los situará saliendo de la Zelonía, ya sea mediante paseo espacial o con la H1 Tears. Tras esto, la basura espacial impactará en la Zelonía destruyéndola por completo.

Sugerencias para esta escena:

1- Induce a los jugadores la sensación de que no tienen el control de la situación, describiendo como se acerca la basura espacial, entre tirada y tirada, para conseguir la información de la consola.

2- Si no tuvieron éxito en la acción prolongada, recibirán de lleno el impacto, aplicando el daño parcial más grave de explosiones, que sería de mCM. Tras esto quedarán flotando en el espacio rodeados de escombros.

3- Si logran salir antes del impacto, ya sea mediante paseo espacial o con la H1 Tears, narra la destrucción de la Zelonía desde una posición segura para los jugadores.

**FINAL**

Llegados a este punto, los jugadores habrán intentado llegar a la Eretria para ponerse a salvo y regresar a la Tierra. Es evidente, que el virus que controlaba a los antiguos miembros de la Zelonía tiene como misión expandirse a través de más cuerpos, por lo que deberías construir una escena final en la que se insinúe sutilmente que la tripulación de la Eretria parte hacia casa con un miembro más (sobretudo si alguno de ellos se quitó el casco). Ya en sus puestos dentro de la nave, haz que sientan la calma de sentirse a salvo mientras realizan las maniobras de escape manualmente. Aún así, no dejes

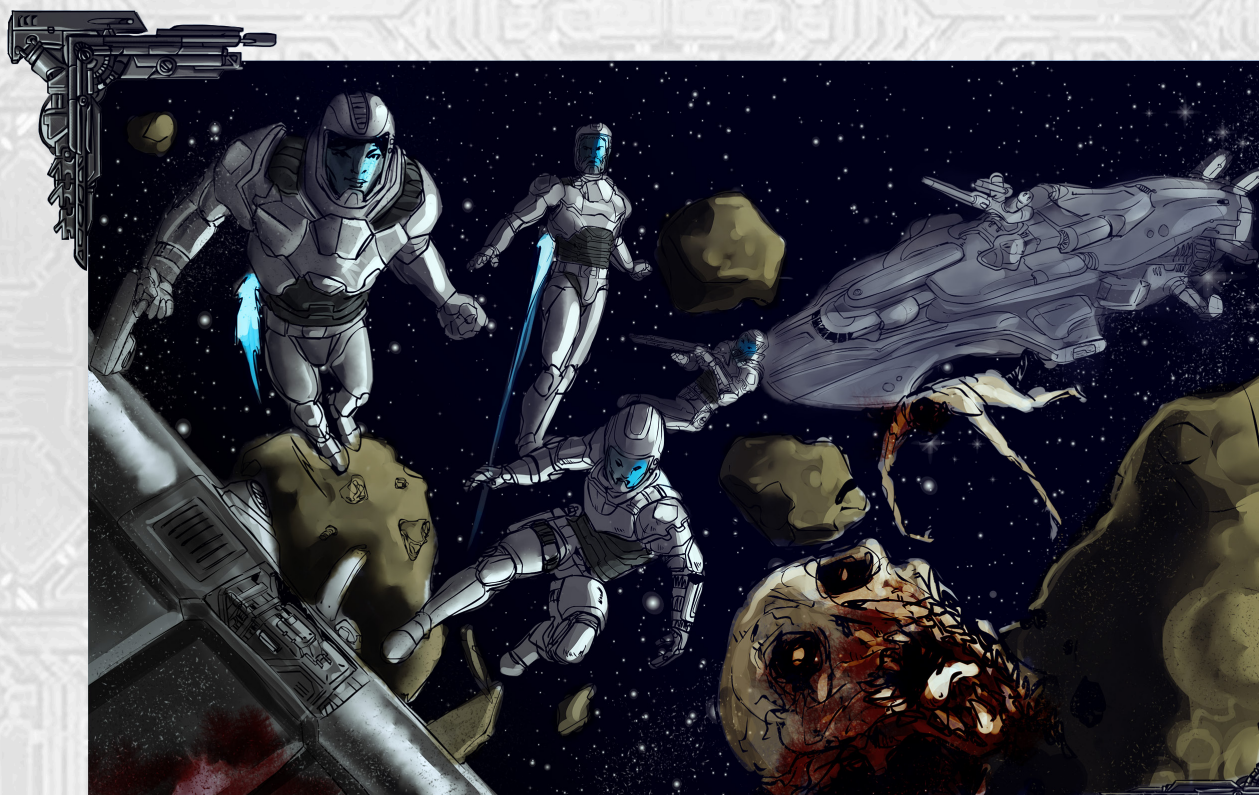


de inquietarles con la pavorosa idea de que algo más les acompaña en el viaje de vuelta. No queremos decir que los personajes vayan a ser eliminados por el virus, simplemente deja a la imaginación de cada uno de los jugadores como será el retorno a casa. Como sugerencias para este aterrador final y posibles fuentes de la infección, presentamos las siguientes ideas:

1- Mientras han estado en la Zelonía, un huésped se ha colocado el traje espacial y ha conseguido entrar en la Eretria.

2- Puede ser que algún miembro de la Eretria haya sido infectado por el virus y este empiece a tomar control de su cuerpo cuando empiezan el viaje de regreso.

3- Es posible que el hongo, que también está infectado por el virus, se haya podido adherir a la Eretria al ser esta golpeada levemente por algún trozo de basura espacial.



*Un final de película... o el horror de una muerte segura en el espacio*



NOMBRE Francesco Puccini (Pucci)

CONCEPTO Experto en comunicaciones y soporte vital

CITA "Protege más un cifrado de 2048 bits que una pistola"

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Esmirriado
REF	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Hábil con las manos
VOL	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Reservado
INT	7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Superdotado

DRAMA 4

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Escurridizo	<span>3</span>
	Estrangular	<span>6</span>
	Escucha hasta una mosca	<span>7</span>
	Sin gafas está perdido	<span>4</span>
	Amplio vocabulario	<span>4</span>
	Mantener la vida	<span>7</span>
	Hago funcionar cualquier cosa	<span>9</span>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

## COMBATE

DEFENSA	<span>15</span>	DES. <span>13</span>	DAÑO	<span>2</span>	DIS. <span>7</span>
ARMA O ATAQUE					

INICIATIVA 7

## SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS


AGUANTE 5

## OTRAS HABILIDADES

		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

## CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES


ENTEREZA ☐

## HITOS

Campeón estatal de cubo de Rubik

Logré disimular la claustrofobia en las pruebas

Conozco la nave como si la hubiera parido

Resuelvo el código de la máquina Enigma por diversión

## COMPLICACIÓN

Miedo a los espacios cerrados

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

--



NOMBRE *Carla O'Hara*

CONCEPTO *Médico de campo*

CITA *Siempre te atenderé*

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>Horas de gimnasio</i>
REF	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>Agilidad extraordinaria</i>
VOL	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>Alterable psicológicamente</i>
INT	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<i>Competente con sus estudios</i>

DRAMA

4

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	<i>Poca musculatura</i>	4
	<i>Saber defenderse está bien</i>	6
	<i>Atenta a cualquier detalle</i>	6
	<i>Torpe como ella sola</i>	4
	<i>Parece convincente</i>	6
	<i>Conoce ampliamente la medicina</i>	8
	<i>Soy buena organizando mi trabajo</i>	6

## COMBATE

DEFENSA	16	DES. 14	DAÑO	C/C 2	DIS. 1
ARMA O ATAQUE					

INICIATIVA

7

## SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS


AGUANTE

6

## OTRAS HABILIDADES


## CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES


ENTEREZA

5

## HITOS

<i>Sabe como manipular a la gente</i>
<i>Se las arregla sola bastante bien</i>
<i>Está especializada en cirugía de batalla</i>
<i>Aires de superioridad</i>

## COMPLICACIÓN

<i>Adicción a la morfina</i>
------------------------------

DEGENERACIÓN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

--



NOMBRE *Marceline Summers*

CONCEPTO *Ingeniera espacial*

CITA *No puedo no tocar*

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Enlence
REF	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Reflejos felinos
VOL	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Determinada
INT	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Precisión milimétrica

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Contorsionista	7
	Autodefensa básica	3
	Atenta a los detalles	5
	Silenciosa	6
	Mentirosa compulsiva	4
	Escuela de ingeniería	7
	Ingeniera espacial	8

## COMBATE

DEFENSA	17	DES. 15	DAÑO	C/C 0	DIS. 0
ARMA O ATAQUE					

INICIATIVA 8

## SALUD

RESISTENCIA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	HERIDO
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	INCAPACITADO
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	MORIBUNDO

AGUANTE 5

## OTRAS HABILIDADES


## SECUELAS


## CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	ALTERADO
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	TRASTORNADO
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	ENLOQUECIDO

ENTEREZA 7

## HITOS

<i>Estudié en la escuela de ingeniería</i>
<i>Fui la primera de mi promoción</i>
<i>Nací en una familia acomodada</i>
<i>Para llevar la contra a mi padre me metí en este trabajo</i>

## COMPLICACIÓN

<i>No me resisto a tocar cualquier cosa</i>
---

## DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

--



NOMBRE *Vladimir Fénix*

CONCEPTO *Soldado*

CITA *Como no cierres esa boca te la cerraré yo*

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Duro de roer
REF	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Algo lento para un militar
VOL	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Mentalmente fuerte
INT	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	No le enseñes problemas de mates

DRAMA

4

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Que se note el músculo	7
	Experto en lucha libre	7
	Atento a todo	7
	Nada expresivo	5
	Sinceridad ante todo	3
	Educación militar	5
	Recordar el entrenamiento	6

## COMBATE

DEFENSA	16	DES. 14	DAÑO	C/G 2	DIS. 1
ARMA O ATAQUE			DAÑO		
	Escopeta			CM	

INICIATIVA

5

## SALUD

AGUANTE

8

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS


## OTRAS HABILIDADES


## CORDURA

ENTEREZA

6

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES


## HITOS

*Difícil de emborrachar*

*Le gusta su rutina*

*Le gusta escuchar música clásica mientras dispara*

*Encariñado con su escopeta*

## COMPLICACIÓN

*Irascible*

DEGENERACIÓN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

--



NOMBRE

CONCEPTO

CITA

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Infestado
REF	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Soy rápido
VOL	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Algo manda en mi interior
INT	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Enfermo pero no idiota

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Corro más que tú	6
	Puedo matarte antes de que te des cuenta	7
	Sé donde estás	5
	Me oirás llegar pero será tarde	5
	Algo me controla	2
	Lo que me controla solo conoce la nave, de momento	2
	Creado para destruir	5

## COMBATE

DEFENSA	16	DES.		DAÑO	C/C	DIS.
ARMA O ATAQUE					3	7
					DAÑO	
					m	

INICIATIVA 8

## SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS


AGUANTE 8

## OTRAS HABILIDADES


## CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES


ENTEREZA

## HITOS


## COMPLICACIÓN

--

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

--





*Autor del módulo  
Delta Extensión 11/3*



*El Rolero Solitario Lorae*

*Bienvenido a Códice, el compendio de las historias interminables donde podrás encarnar los personajes más variopintos*

*En nuestra web encontrarás material adicional, personajes pregenerados, ayudas de juego y otras aventuras listas para jugar en descarga gratuita*

*Si diriges alguna de nuestras aventuras, nos gustaría que nos escribieses comentándonos que tal te ha ido y que nos mencionases en caso de jugarlas Online*



[www.codice.tk](http://www.codice.tk)



Codice grupo creativo



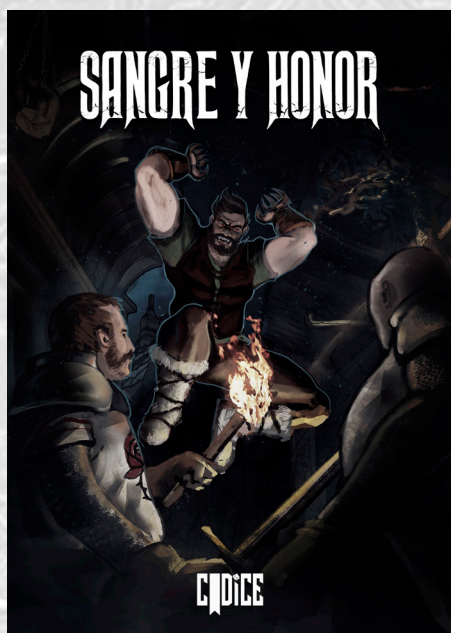
[codicegrupocreativo@gmail.com](mailto:codicegrupocreativo@gmail.com)



*Ilustraciones*  *Marlock*

*Maquetación*  *Diego Marqués Vega*

*Próximamente...*





# MISIÓN DELTA

## EXTENSIÓN 11/3

"Misión Delta Extensión 11/3" es una escalofriante aventura de terror espacial que te llevará hasta los confines del universo para rescatar a la Zelonía, una nave científica que orbita en torno a un enigmático planeta en el que parece que se encuentra el secreto de la vida eterna...

...Sin embargo, todo tiene un precio, y a veces ese precio es aún más alto que el premio que se desea conseguir.

En este módulo tus jugadores se verán inmersos en la oscuridad de los pasillos de una nave fantasma, con la sospecha creciente de que su gobierno les oculta algo, y con el constante temor a un ataque desde cualquier esquina por parte de unos seres voraces e insaciables que parecen venir de todas partes y de ninguna a la vez.

Si te gusta sentir el intenso escalofrío de una buena historia de terror, Misión Delta es tu aventura.

