

PROYECTO UCATAR

Unidad de Catalogación Arqueológica

Una aventura para

VIEJA ESCUELA
PULP!

por Antonio Lozano Lubián



Créditos

Esta aventura, obra de Antonio Lozano, para el sistema Vieja Escuela PULP! de Ramón Balcells *et alia*, se publicó en <http://thetapaderavineyard.blogspot.com/> en descarga gratuita. Gracias al grupo de juego habitual de La Tapadera por testear esta locura. Lo mismo va para los y las que se apuntaron a jugarla en las jornadas Tierra de Nadie 2018. Las imágenes utilizadas, todas ellas usadas sin permiso, provienen de distintas fuentes, y han sido empleadas sin ánimo comercial con el propósito de promover la transmisión de contenidos culturales. Si los propietarios desean que sean eliminadas del documento, pueden escribir a teacher.antonio_lozano@gmail.com.

Un agradecimiento especial a Eduardo Rodríguez Herrera, por su concienzuda revisión y sus bellos comentarios.

Licencia

CC-BY-NC

Noviembre de 2018



Índice

Planteamiento	2
Escenas	3
Una noche en el museo	3
Guardianes de lo antiguo	4
Una zambullida en el pasado	5
Pero mira cómo comen los peces en la Atlántida	7
Tritones por un tubo	9
La verdad está aquí abajo	9
Hasta aquí hemos llegado	10
PJ	12
PNJ	18

PLANTEAMIENTO

¿QUIÉN?

Los PJ son los integrantes de una Unidad de reciente creación dependiente del ejército de los EEUU:

- **Trevor McKingley**: excéntrico magnate aventurero que propone el proyecto y lo dirige.
- **Ashley Richards**: su mano derecha, becaria de su fundación y estudiante aventajada del profesor Katsaros.
- **Georgios Katsaros**: un profesor universitario entusiasta, experto en criptoarqueología.
- **Pauline Feraud**: una periodista de guerra en nómina de la CNN, encargada de documentar la experiencia.
- **Kevin Vasquez**: un soldado asignado a la UCATAR.
- **Stacey Brown**: otra soldado acompañante.

En caso de necesitar más PJ (cosa poco aconsejable), simplemente añadir más soldados. Todos ellos están a las órdenes de Trevor McKingley.

¿PARA QUÉ?

La UCATAR es una unidad experimental de reciente creación pensada para actuar como avanzadilla para localizar, marcar y pre-catalogar tesoros arqueológicos que deben sobrevivir a la invasión militar de las Naciones Unidas.

¿CUÁNDO?

Estamos en plena Guerra del Golfo. Es 1990. EEUU lidera las fuerzas de la ONU, contra la República de Irak, en respuesta a su anexión violenta del estado de Kuwait. Los jugadores toman el control de los PJ en las horas previas a la entrada de las fuerzas de la coalición en la capital Kuwaití, al anochecer.

¿DÓNDE?

Museo arqueológico nacional, Kuwait capital.

¿QUÉ?

La misión de la Unidad de CATalogación ARqueológica (UCATAR) es simple a la vez que arriesgada: adentrarse sin ser detectados en el museo arqueológico (que no debería estar fuertemente vigilado puesto que no es un objetivo militar relevante) y marcar las piezas de mayor valor

cultural, para que el ejército de las Naciones Unidas las asegure previamente a la toma de la ciudad y evitar la pérdida de tesoros culturales.

ESCENAS

1 • Una noche en el museo

Al caer la noche, los PJ se encuentran cerca del museo arqueológico de Kuwait, donde deben internarse sin ser detectados. Si entran con sigilo, no son detectados por las tropas iraquíes, que, contra todo pronóstico, se encuentran en el interior (en número de **PJ+2**). Es un buen momento para jugar dos o tres *flashbacks* de los PJ para explicar la creación de la UCATAR y cómo se unieron los PJ, a la vez que para que los jugadores inexpertos se hagan un poco con el sistema mediante tiradas poco cruciales. Flashbacks propuestos:

- **Trevor McKingley y Pauline Feraud:** reunión con el alto mando del ejército (incluso con el Presidente George Bush) para discutir en qué términos se materializa el acuerdo para esta misión. Problema a superar: algún “pez gordo” intentará limitar su asignación de recursos, amenazarles con dejarles en la estacada si hay problemas, o incluso cancelar el acuerdo (en tal caso podrían estar “en el campo” sin autorización del mando militar y los PJ soldados haber sido convencidos con unos argumentos muy pero que muy sólidos).

De lograr una respuesta tibia por parte de la cúpula militar, podrían por ejemplo ser enviados sin armas a la misión...

- **Ashley Richards y Georgios Katsaros:** entrenamiento militar riguroso que el alto mando les ha obligado a realizar previo a la misión. Debe ser harto difícil para los jugadores lograr que sus PJ logren superar este adiestramiento (de enorme dureza psicológica y física), pero si lo consiguieran, un DJ magnánimo podría cancelar la desventaja a la hora de disparar armas de fuego que se les aplica...

- **Kevin Vásquez y Stacey Brown:** se trata del caso contrario: deberán superar unas clases de historia del arte antiguo que sus nuevos compañeros han conseguido imponerles. Deberán evitar quedarse dormidos en clase y superar los exámenes si quieren ser elegidos para esta misión, que en el fondo consideran bastante absurda, y que a pesar de su extravagancia, supone un plus económico más que suculento, además de una mención honorífica y posibilidad de catapultarlos en la promoción... pero antes habrá que hincar los codos...

2 · Guardianes de lo antiguo

Una vez los PJ encaren su misión, pueden elegir entre realizar su trabajo subrepticamente o bien comenzar eliminando a las tropas enemigas. En cualquier caso, llega un momento en que escuchan una

detonación que proviene del sótano del museo. Lo lógico es que corran hacia allí, pues podría ser que los enemigos estuvieran destruyendo obras importantes. Al llegar allí, localizan a dos efectivos iraquíes que mantienen fuego cruzado con lo que parecen dos soldados kuwaitíes (aunque desde esta distancia y con tan poca luz es casi imposible apreciar muchos detalles), que intentan proteger lo que parece haber



sido una una puerta monumental de piedra que parece haber estado cerrada durante decenios y de la cual solo quedan ahora escombros humeantes. Unas **tiradas** permiten percatarse de que los “kuwaitíes” llevan unos uniformes y turbantes rojos arcaicos, como de los años 20, y que están **escuálidos**. Otras **tiradas** de mayor dificultad permiten deducir que los asaltantes irakíes han detonado la puerta pensando que era sólo un monumento, pero que los “kuwaitíes” han aparecido de un pasadizo antiguo que estaba sellado por tal pieza museística que en realidad se trataba de una puerta real. Los “kuwaitíes” combaten contra los iraquíes pero también contra los PJ, para su sorpresa. Se trata de unos guardias de una antigua orden secreta (Los “Guardianes de lo Antiguo”) que ha jurado guardar la cámara que se haya tras ellos. Uno de ellos queda

moribundo (pues combaten hasta la muerte, sin atender a razones), pero antes de morir, en los brazos de uno de los PJ, implora en un árabe bastante antiguo que no se acerquen a los artefactos que se encuentran en la cámara que ya hollan sus pies.

No es necesario realizar tirada alguna para percatarse a corta distancia de que estos soldados deberían haber muerto hace generaciones, pues se encuentran prácticamente momificados en vida. En otro orden de cosas, los PJ deberían sentirse atraídos por los grabados antiquísimos (previos a los años 20, sin duda) que cubren todas las paredes, en los que repararán si superan unas **tiradas fáciles de Saber**. Si **interpretan** correctamente los símbolos mediante las tiradas correspondientes, podrán deducir que el bastón de extraño aspecto que se encuentra en el centro de la habitación y el extraño artefacto semisumergido en una especie de piscina de piedra anegada de aguas ver-



dosas y hedor intenso se denominan respectivamente “**El Báculo de Poseidón**” y “**El Conducto hacia los Padres**”.

En efecto, El Báculo de Poseidón es un artefacto mágico, que otorga la capacidad de crear una poderosa corriente de agua

en torno al PJ que lo sostiene, que es capaz de dirigirla durante unos segundos. Cuesta 1pP! activarlo, pero no podrán averiguar para qué sirve antes de usarlo a no ser que superen **tiradas** difíciles de Instinto, Saber o Cultura.

El Conducto hacia los Padres es en realidad una especie de batiscafo de aspecto *steampunk*, propio de los últimos años del siglo XIX, en el que caben todos ellos si se aprietan un poco. Dentro sólo hay una manivela.

Cuando estén investigando, un grupo grande de iraquíes irrumpen en la sala anterior, los avistan y abren fuego. Debe quedar claro que son muchos, para que los jugadores no decidan plantar cara. No obstante, si optan por esto, siempre pueden reventar la entrada con una granada y obligarles a usar el batiscafo para escapar. Tienen prisa porque si en una hora no han dado señales de vida la coalición los considerará “desaparecidos en combate” y comenzará el bombardeo. No hay señal de radio, pues la cámara está hecha de una aleación desconocida que lo impide.

3 • Una zambullida en el pasado

Al activar la palanca se activará el batiscafo con un estruendoso escape de vapor simultáneo desde varios puntos de su armazón. La puerta empezará a cerrarse y tendrán que saltar dentro si no están a bordo aún. Al principio, se mueve muy

lentamente, pero al poco tiempo comienza a coger muchísima velocidad y a aumentar la temperatura incluso a niveles peligrosos en su interior. Se pueden solicitar tiradas para no desmayarse.

Cuando llevan viajando así durante un par de horas, soportando un ruido horrible y un calor sofocante, escuchan un chapoteo y el sonido de una explosión de vapor en el exterior. La temperatura baja abruptamente y se abren unos contenedores del techo que dejan caer sobre ellos unos gruesos trajes de buzo de la misma estética, casi *steampunk*, a la par que suena una sirena y se encienden unas luces de emergencia anaranjadas. Pueden deducir con las **tiradas** correspondientes que el ingenio les ha llevado bajo tierra a gran velocidad durante horas hacia el Oeste, hasta que han aflorado bajo el océano Atlántico. Tienen tan solo unos instantes para ponerse los trajes y asegurar las escafandras, pues al parecer el “sistema” no funciona como debiera. En efecto, el batiscafo sufre un choque brutal contra una pared y se deshace en pedazos, aún bajo el agua. Esto puede suponer la descompresión o el ahogo de los personajes si no superan las **tiradas** correspondientes para haberse puesto los trajes con la prestanda adecuada.

El batiscafo debería haberles acercado hasta una esclusa y no abrirse hasta que

ésta se hubiera vaciado, pero la esclusa hace tiempo que no funciona adecuadamente, y ahora se hallan en una especie de piscina salpicada de trozos de metal, tubos y engranajes que se hunden rápidamente. Puede ser pertinente realizar **una tirada de Instinto** para evitar ser arrastrado al fondo de la enorme estancia inundada. Tras ascender podrán subir a una superficie húmeda que circunda la piscina que acaban de abandonar.

Los personajes han llegado a una gran ciudad arcaica y sumergida, construida en piedra verduzca y tosco cristal mineral (ya imaginarán que es la Atlántida). Multitud de edificaciones derruidas se hayan salpicadas de otras mejor conservadas. Todas ellas abandonadas (aparentemente) hace eones.



Predominan los colores verdes de la vegetación sobre la piedra oscura, los dorados de los herrajes metálicos oxidados y los

azules irisados y malvas de los cristales minerales gigantescos utilizados a modo de ventanas. La tecnología que les ha traído hasta aquí es claramente muy posterior a la que disfrutaron los Atlantes, parece ser. No hay restos de maquinaria de ningún tipo. Túneles de cristal de corte circular (apenas alguno intacto) conectan partes de la ciudad, que por ende, podría compartir plano con una urbe griega o romana, salvo por el hecho de que las estancias y los edificios se abigarran uno sobre otro formando una especie de *clúster* aparentemente informe, como si se tratase de una colonia de moluscos bivalvos invertida. La única luz, que a modo de grotesco faro les ilumina esta impresionante vista y les indica el camino está en lo alto de la “colina” central, en un “añadido” de gran tamaño que, tras las **tiradas** correspondientes, identificarán claramente como algo manufacturado en metal pulido. Por supuesto, se trata de tecnología muy posterior al resto de la ciudad. De ella emana una leve luminosidad.

La única opción que tienen los personajes de volver a la superficie es llegar a esta cúspide, sin menoscabo de que quieran, como es natural, explorar la Atlántida primero. En realidad, podría decirse que les pilló de camino. Por supuesto, se enfrenarán a numerosos peligros hasta llegar a su destino.

4 · Pero mira cómo comen los peces en la Atlántida

La única salida de la sala en la que se encuentran los PJ tras el choque del batiscafo es un pasillo circular construido en piedra, que desemboca en un atrio rodeado de columnas cuya forma se asemeja a las espinas de peces gigantescos. Gruesos cristales de algo parecido al cuarzo hacen las veces de ventana. Nervaduras de este mismo material que recorren los techos parecen llevar algo de luz extremadamente tenue por los pasillos y estancias.

En el centro de la estancia hay lo que parece ser una fuente con múltiples caños adornados con motivos de conchas. Sería parecida a las fuentes



barrocas europeas de no ser por el viscoso líquido marrón oscuro semitransparente que expelen a una velocidad extremadamente lenta. El líquido tiene un aspecto vomitivo, pero si alguien se acerca lo suficiente detectará que su olor es exquisito. Aplicarse o ingerir una pequeña medida de este líquido regenera una pequeña cantidad de salud (el efecto es proporcional) y a la vez aporta al personaje un “punto de atlante”. El DJ debe darle al ju-

volver a entrar en el túnel de cuarzo por una oquedad que detectan en su parte inferior.



Deben buscar la forma de llevar a cabo esta arriesgada maniobra. Cuando la estén ejecutando, se quedarán boquiabiertos al contemplar como, un par de cientos de metros sobre ellos, planea majestuoso un plesiosaurio que no habían visto antes. El personaje que obtenga una peor **tirada de Instinto** será el que seleccione como su blanco el tiburón de dos cabezas que surge de la negrura del océano a toda velocidad en este preciso instante. Es un momento excelente para emplear el “Báculo de Poseidón”, pero son los propios jugadores los que deberían percatarse de esto (si es que lo llevan consigo).

Si sobreviven y consiguen llegar a la siguiente sección del tubo, estarán a salvo, por el momento...



5 · Tritones por un tubo

Tanto en esta escena como en cualquiera en la que un PJ se quede solo (para ir a buscar



algo, o para explorar) hacen su aparición los tritones: los antiguos esclavos de los atlantes. Inteligentes pero despóticos los últimos, descerebrados y robustos los segundos, llevan miles de años sometidos a una existencia de confinación, endogamia y brutalización que los ha convertido en temibles monstruos marinos. Y estos PJ tienen un aspecto mucho más apetitoso que lo que suelen comer habitualmente.



También puede que los PJ tengan que enfrentarse a una trampa más (a discreción del DJ). Una tenue luz en un rincón: el cebo de un pez abisal gigantesco que puede herir al descuidado personaje de turno, o al menos hacerle perder un artículo del inventario que sin duda echará en falta en seguida.

6 · La verdad está aquí abajo

Por fin llega el momento en que nuestros supervivientes alcanzan la cima metálica.

Ésta resulta ser una nave espacial alienígena que lleva anclada a esta ciudad (la primera del mundo) desde hace milenios.

Se accede a ella mediante una escalera metálica que desentona por completo con la estancia superior de la ciudad: sin duda los aposentos de sus reyes. Esta escalera lleva a una superficie horizontal de metal pulido completamente plana. Al acercar un brazo se genera un panel virtual lumínico que presenta unos símbolos extraños que habrá que descifrar para abrir la puerta. Una vez introducida la orden correcta, una abertura aparece en el metal y se puede continuar subiendo. Se llega a una especie de recibidor con planta ovalada y techos muy altos, de unos seis metros. Ante ellos un teletransportador con tres opciones, escritas en un idioma



alienígena extremadamente difícil de descifrar: HUB (donde se encuentran), BODEGA (donde almacenan a las especies en hibernación) y MANDO (donde se encuentran los alienígenas).

En la bodega de la nave encuentran una especie de museo natural que incluye multitud de especies (vegetales, animales y humanos). Se trata de un compendio de

una pareja de cada uno de los animales (dinosaurios incluidos), y humanos de todas las diferentes civilizaciones que ha habido en la Historia, incluidos una pareja de atlantes) cada uno ataviado con lo que corresponde, como una suerte de “arca de Noé” macabra). Todas ellas en *stasis*, y “despertables”.

Sólo un alienígena (de aspecto humanoide pero de unos 4 metros de estatura) está “activo”; fuera de hibernación. Otros compañeros le aguardan en las cámaras donde flotan sumergidos en un líquido verdoso que burbujea ocasionalmente. Cada año cambian el turno, en el cual monitorean la evolución de la raza humana.

Por supuesto, los alienígenas pretenden capturarlos para añadirlos a su colección, aunque también podría tener lugar una negociación si los PJ consiguen doblegarlos. El final está abierto al grupo de jugadores y en especial a la preferencia del DJ.

7 · Hasta aquí hemos llegado

En la sección de MANDO hay multitud de controles extremadamente difíciles de comprender que permiten llevar a cabo una, algunas o todas las funciones siguientes (los personajes pueden intentar descifrar los controles y/o arriesgarse a probar suerte con los mandos):

- Hacer despegar la nave.
- Conducir la nave hasta donde se desee.
- Conducir la nave de forma automática hasta su planeta origen.
- Establecer comunicación por videoconferencia con el planeta origen de la nave.
- Desactivar la hibernación de los alienígenas.
- Desactivar la hibernación de los humanos y animales de la bodega (o de algunos de ellos).
- Activar la autodestrucción.

PJ y PNJ

A continuación se ofrecen seis PJ pregenerados. No incluyen la hoja de cordura porque se pretende que la aventura tenga un tono desenfadado y algo loco, con ritmo frenético: pura aventura sin mucho raciocinio, aunque siempre se puede añadir la mecánica de la cordura para conseguir un efecto más “lovecraftiano”.

Justo detrás se aportan las estadísticas de los diferentes PNJ que aparecen en la aventura. Algunas de sus puntuaciones no respetan el reglamento original, así que queda a criterio del DJ aplicarlas o reducirlas a lo que el manual original dicta.

NOMBRE

Trevor McKingley

CLASE

Cazatesoros

NIVEL

1

PE

TALENTOS

Sonrisa angelical

Ideas frescas

TRASFONDO

Niño rico pero no mimado

Colecciona coches deportivos

FUE [9] [0]

DES [12] [0]

CON [14] [0]

INT [11] [0]

SAB [14] [0]

CAR [10] [0]

**· VIEJA ·
ESCUELA**

VIEJA ESCUELA
PULP!

Pv [6] Mov [10]

Atq [+1] Def [11]

Ins [+1] pP! [0]

HABILIDADES

☒ [] [] [] [] [] [] Alerta

☒ [] [] [] [] [] [] Comunicación

[] [] [] [] [] [] Manipulación

☒ [] [] [] [] [] [] Erudición

[] [] [] [] [] [] Subterfugio

☒ [] [] [] [] [] [] Supervivencia

EQUIPO Y ARMAS

Protección estándar

Revólver del .45 (1D8)

Radio

Linterna

Cuchillo

NOTAS



NOMBRE
Ashley Richards

CLASE NIVEL PE
Colega 1

TALENTOS
Suerte

Compañera fiel

TRASFONDO
Becaria de la fundacion McKingley
Estudiante aventajada

FUE [7] [0]

DES [13] [0]

CON [17] [+1]

INT [10] [0]

SAB [10] [0]

CAR [14] [0]

**· VIEJA ·
ESCUELA**
VIEJA ESCUELA
PULP!

Pv [4] Mov [10]

Atq [0] Def [11]

Ins [+2] pP! [0]

HABILIDADES

Alerta
Comunicación
Manipulación
Erudición
Subterfugio
Supervivencia

EQUIPO Y ARMAS

Protección estándar

Revólver del .45 (1d8)

Linterna

Botiquín

Radio, libreta y bolígrafo

NOTAS



NOMBRE

Georgios Katsaros

CLASE

Profesor

NIVEL

1

PE

TALENTOS

Lo leí en un libro

Camaleón social

TRASFONDO

Doctor en criptozoología

Melómano empedernido

FUE [13] [0]

DES [17] [+1]

CON [14] [0]

INT [7] [0]

SAB [15] [+1]

CAR [11] [0]

VIEJA ESCUELA

VIEJA ESCUELA
PULP!

Pv [6]

Atq [0]

Ins [0]

Mov [10]

Def [12]

pP! [1]

HABILIDADES

☒ [] [] [] [] [] Alerta

☒ [] [] [] [] [] Comunicación

☒ [] [] [] [] [] Manipulación

☒ [] [] [] [] [] Erudición

[] [] [] [] [] Subterfugio

[] [] [] [] [] Supervivencia



EQUIPO Y ARMAS

Protección estándar

Revólver del .45 (1d8)

Linterna

Radio

Bengalas (x5)

NOTAS



NOMBRE
Pauline Feraud

CLASE NIVEL PE
Mecenas 1

TALENTOS
Herencia

Contactos

TRASFONDO
Presentadora de noticiario en TV
Gran aficionada al windsurf

FUE [15] [+1]
DES [12] [0]
CON [15] [+1]
INT [9] [0]
SAB [9] [0]
CAR [18] [+2]

**· VIEJA ·
ESCUELA**
VIEJA ESCUELA
PULP!

Pv [5] Mov [10]
Atq [+1] Def [11]
Ins [0] pP! [1]

EQUIPO Y ARMAS
Protección estándar

Rifle 30-06 (2d6)

Radio

Cámaras (foto y video) con flash

Botiquín

HABILIDADES

Alerta
Comunicación
Manipulación
Erudición
Subterfugio
Supervivencia



NOTAS

NOMBRE
Kevin Vásquez

CLASE NIVEL PE
Tipo duro 1

TALENTOS
Con un par

Resistente

TRASFONDO
Cinturón marrón de kárate
Aficionado a la pesca

FUE [10] [0]
DES [14] [0]
CON [16] [+1]
INT [14] [0]
SAB [9] [0]
CAR [14] [0]

**· VIEJA ·
ESCUELA**
VIEJA ESCUELA
PULP!

Pv [8] Mov [10]
Atq [+2] Def [13]
Ins [0] pP! [0]

EQUIPO Y ARMAS

Chaleco antibalas

Rifle automático (3d6)

Pistola del .45 (1d8)

Granadas (x2)

Radio

HABILIDADES

Alerta
Comunicación
Manipulación
Erudición
Subterfugio
Supervivencia

NOTAS



NOMBRE
Stacey Brown

CLASE NIVEL PE
Tipa dura 1

TALENTOS
Con un par

Resistente

TRASFONDO
Ha competido en varios triatlones
Su pasatiempo favorito: el ajedrez

FUE [7] [0]
DES [10] [0]
CON [11] [0]
INT [11] [0]
SAB [9] [0]
CAR [9] [0]

**· VIEJA ·
ESCUELA**
VIEJA ESCUELA
PULP!

Pv [8] Mov [10]
Atq [+2] Def [13]
Ins [0] pP! [0]

EQUIPO Y ARMAS

Chaleco antibalas

Rifle automático (3d6)

Pistola del .45 (1d8)

Linterna

Radio

HABILIDADES

Alerta
Comunicación
Manipulación
Erudición
Subterfugio
Supervivencia



NOTAS

Soldado Iraquí (nivel 1)

FUE	14	INT	10
DES	14	SAB	9
CON	12	CAR	10

Pv	6	Mov	10
Atq	+1	Def	11
Ins	0	pP!	0

Arma: Rifle semiautomático

Daño: 1d8 Mun.: 8

Guardián de lo antiguo (nivel 2)

FUE	14	INT	12
DES	15 [+1]	SAB	9
CON	12	CAR	10

Pv	6	Mov	10
Atq	+2	Def	11
Ins	+1	pP!	0

Arma: Rifle antiguo

Daño: 1d6 Mun.: 10

Tiburón de dos cabezas (nivel 4)

FUE	20 [+3]	INT	1 [-3]
DES	10	SAB	0
CON	18 [+2]	CAR	0

Pv	16	Mov	10
Atq	+2	Def	14
Ins	0	pP!	0

Arma: Dentellada letal

Daño: 1d10 Mun.: -

Tritón (nivel 2)

FUE	15 [+1]	INT	6 [-1]
DES	14	SAB	4 [-1]
CON	14	CAR	3 [-2]

Pv	10	Mov	10
Atq	+1	Def	12
Ins	+1	pP!	0

Arma: Zarpazo

Daño: 1d8 Mun.: -

Pez abisal gigante (nivel 4)

FUE	18 [+2]	INT	3 [-2]
DES	8	SAB	0
CON	16 [+1]	CAR	0

Pv	13	Mov	10
Atq	+1	Def	9
Ins	0	pP!	0

Arma: Dientes y espinas venenosos

Daño: 1d8 Mun.: -

Sirena (nivel 1)

FUE	12	INT	12
DES	16 [+1]	SAB	5 [-1]
CON	10	CAR	16 [+1]

Pv	9	Mov	12
Atq	0	Def	12
Ins	+1	pP!	0

Arma: Estrangulamiento

Daño: 1d4 Mun.: -

Plesiosaurio (nivel 4)

FUE	26 [+4]	INT	1 [-3]
DES	6 [-1]	SAB	0
CON	20 [+3]	CAR	0

Pv	20	Mov	8
Atq	+3	Def	16
Ins	0	pP!	0

Arma: Golpe de aleta o de cola

Daño: 1d6 Mun.: -

Alienígena (nivel 4)

FUE	16 [+1]	INT	16 [+1]
DES	12	SAB	18 [+2]
CON	14	CAR	13

Pv	14	Mov	8
Atq	+1	Def	13
Ins	+2	pP!	0

Arma: Rifle láser pulverizador

Daño: 1d8 Mun.: 20 células

PROYECTO UCATAR



1990. Guerra del Golfo.

Sois los integrantes de una unidad experimental del ejército de los EEUU.

La UCATAR está pensada para actuar como avanzadilla para localizar, marcar y pre-catalogar tesoros arqueológicos que deben sobrevivir a la invasión militar de las Naciones Unidas.

Pero claro, primero debéis sobrevivir vosotros...



ONE SHOT



LINEAL



CREADOS



MODIFICADO



DURACIÓN ESTIMADA



NÚMERO DE JUGADORES