



Colonia 532

Una aventura para CDB Engine por Anakleto.

Tabla de contenido

<i>Introducción</i>	3
<i>Misión: Rescate de módulo de salvamento</i>	4
<i>Pandora</i>	5
<i>Colonia 532</i>	8
<i>Personajes listos para cazar</i>	15
<i>Ayudas para el director</i>	26

Publicación amateur sin ánimo de lucro

Imágenes tomadas de google y de la película “Aliens: el regreso” del director James Cameron.

Escrita y maquetada por Anakleto.

Playtester Pakeke, Jona, Sergi, Iván y Alessandro

Dedicado a Bactron Danger club de Rol de Barcelona

Zap, Zap

Aventura adaptada al sistema CDB Engine, empleando como base el modulo específico de Aliens de Cacería de Bichos. A partir de la página 15 están los pjs definidos aconsejo emplear al sintético como pnj, para jugar con las paranoias del resto.

Introducción

Planetoide del sistema GH4, pequeño,
Gravedad 0'7, Atmósfera Enrarecida toxica,
Hidorsfera 4%, Población: Actualmente 0,
Gobierno Desconocido, Nivel Legal -,
Nivel -,Tecnológico -.

La corporación Aerodyne ha establecido en la colonia 532 su primera industria de terraformación para competir y quitarle el monopolio a Weyland-Yutami. La instalación es un modelo que pretende realizar la terraformación en la mitad de tiempo, para ello enviaron a 30 operarios y destacamento científico. Cuando las instalaciones comenzaron a funcionar enviaron a 300 colonos que están en estado de hibernación, hasta que la atmósfera fuera respirable.

Los equipos de trabajos se toparon con unos túneles en una de las montañas, pese a no tener constancia todo parecía ser hecho con algún tipo de tecnología. La exploración no se completó ya que los túneles se extendían más de lo que esperaban.

Encontraron una sala con un par de organismos, que fueron capturados y llevados al centro para el estudio. Tras informar a Aerodyne, se criogenizó uno y el otro se pasó a explorar. No salió bien la criatura atacó al doctor Ben y lo parasitó. En la extracción perdieron al doctor y al organismo. Alguno de los trabajadores desaparecieron en uno de los túneles. Se enviaron un grupo de búsqueda cuando la situación se volvió crítica.

Hubo una erupción volcánica en las proximidades de la central. Los sistemas de terraformación se detuvieron y los temblores provocaron problemas en la base. Los índices de contaminación aumentaron un 200%. En un golpe de pánico el Científico medico Dr. Frost cargo el espécimen a la lanzadera y salió del planeta. Sin suficiente combustible quedo a la deriva, enviando una señal de socorro en una frecuencia no muy común.

La corporación Aerodyne recibió la señal de la sonda y el mensaje de Frost, el estado de la colonia fue secundario y contrato los servicios de un contrabandista Kyle Reese para recuperar la carga.

No pudo evitar que la señal de socorro fuera detectado por la ICC y enviara una patrulla del cuerpo colonial de marines. Algunos miembros del consorcio conocen el contenido de la carga y desean que entre a formar parte de su armamento biológico.

MENSAJE ENTRANTE

D//985746

FECHA: 6MAR2179 22:26:04

PROCEDENCIA: ICC

IDENTIFICACIÓN: COMISION INTERNACIONAL DE COMERCIO

DESTINO: NAVE POINTEU

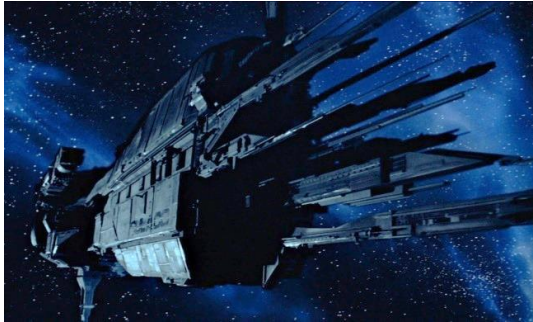
IDENTIFICACIÓN: DETECTADO SEÑAL DE SOCORRO DE UNA NAVE EN LAS CERCA DEL SISTEMA STONER 1, SE LES ENVIA DATOS CONCRETOS DE ULTIMA TRANSMISION. PRIORIDAD ABSOLUTA RECUPERAR LA CARGA.

FIN DE LA TRANSMISION.

[illegible]

Misión: Rescate del módulo de salvamento Rx345.

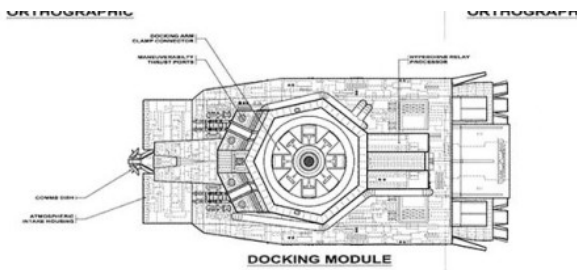
Os dirigíais en la nave Pointeu clase **Conestoga**, hacia la base **Cretus Prime**, para realizar el relevo con las tropas, que cuidan el bloqueo a Alexandria.



Se recibe una orden desde el cuartel central de ICC rescatar un módulo de salvamento que ha emitido una señal de socorro. Cerca del planeta **Stoner 1**, envían la frecuencia de uso y las coordenadas. El sintético que se encuentra en guardia decide despertar al Teniente e informar. El modulo se encuentra a la deriva en un sector poco conocido. La misión principal es recuperar la carga. La tripulación es prescindible.

A continuación te pongo los pjs para esta partida, igualmente puedes consultar la ayuda de juego si quieres hacerte un personaje propio, o emplear el manual de Walkure/CDB.

Parece que llegamos tarde



El módulo de salvamento dejo de emitir señal hace unas 26 h. La nave de transporte os lleva hasta las últimas coordenadas conocidas, no veis presencia de la nave. Con un escaneo del sector de unas horas localizáis un módulo, está a la deriva y parece que está completamente inerte (sin energía). Sera necesario un paseo por el exterior para recuperarlo.

La nave dispone de espacio para 30 personas en hibernación, una bodega de carga pequeña y un centro de mandos.

La carga como la tripulación han desaparecido, y el ordenador central parece haber sido borrado, para impedir saber que ha pasado. Claras muestras de que las puertas se han forzado y el modo operandi parece ser de piratas. La nave no tiene ningún logo corporativista, lo que podría ser una operación encubierta.

Tirada de Electrónica / delito difícil. El modulo no es viejo y puede que este actualizado, no es muy conocido por la gente pero se ha implantado un nuevo sistema de seguridad en las embarcaciones, para resolver disputas con el seguro. Unas cajas negras separadas del sistema principal que contienen los datos de los últimos días de funcionamiento.

Si revisan el contenido En ellas se puede observar una nave **clase Yondu**, se aproxima a la baliza y la aborda. En una de las imágenes de la Se ve las siglas SH-475-U.

El sistema se fríe por una sobretensión en los cuadros principales debido a una llave de sobrecarga.

Buscar en la base de datos de la CMC con una tirada de investigación o computadoras. Da sus frutos SH-475 pertenece a una escoria de pirata Kyle Reese que se mueve por el sector de Pandora.

Tiene un alto historial de delitos y está en busca y captura en 8 planetas. Por su cabeza se pide una alta recompensa, que podría interesar a los pjs como extra.

Un mensaje de la central

Tras informar de la desaparición de la carga y la tripulación. La ICC informara que como prioridad deben recuperar la carga a cualquier precio. La comunicación tarda unas 22 horas en recibir respuesta.

Si no han conseguido ver las imágenes de la caja de seguridad. A las 48 horas recibirán una información referente a un contrabandista Kyle Reese desde New Vegas, Pandora. Que está en disposición de un cargamento que se corresponde con la carga robada. Según se informa se está ofreciendo al mejor postor y varios grupos pueden estar interesados.

La orden es que se dirijan allí y consigan esa carga. La política del ICC es no negociar con ladrones pero pueden informar de las exigencias. Prioridad recuperar la carga. Como persona de contacto les dan el nombre Bruce Lambel. Un técnico de mantenimiento de New Vegas que colaborar con ellos en lo que sea necesario. Y les preparara el terreno.

Pandora

Planeta Mediano, Gravedad 0'8G, Atmósfera Enrarecida, Hidrosfera 92%, Población 4.000.000, Gobierno Burocracia (el nivel de corrupción es muy elevado), Nivel Legal -3, Nivel Tecnológico 2.

Un planeta cubierto de agua en el borde exterior, se encuentra técnicamente dentro de la jurisdicción de la ICC, aunque su falta de interés ha convertido Pandora en un nido de contrabandistas, piratas, y delincuentes

que se apiñan en las pequeñas masas de tierra habitables del planeta. Pandora produce todo tipo de bienes que se considerarían ilegales en otros lugares (como Sintéticos de placer, drogas y armas biológicas). La reciente apertura del Arcturas Loop ha permitido la expansión de las rutas comerciales "ilegales" de Pandora.

En la órbita de Pandora hay un casino “New Vegas” que está controlado por las mafias. Dentro del sistema es donde se realizan los negocios y se podría decir la única zona “civilizada”.

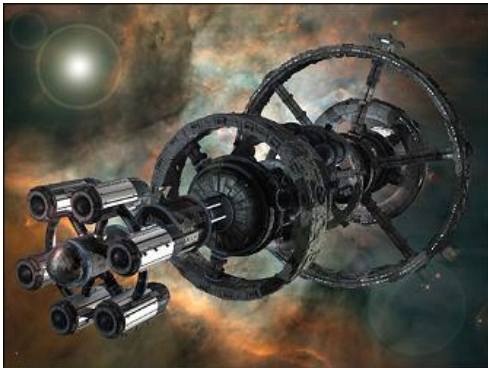
New Vegas ofrece cualquier entretenimiento que se pueda comprar con dinero, juego, prostitución, armas, drogas. Es la mejor puerta de conectar el mercado negro con el limpio. La ICC no interviene pues no molesta a sus intereses.

Los CMC no están en esta zona y la seguridad del sector viene proporcionada por las familias que controlan el tráfico. La mejor forma de no llamar mucho la atención es ir en una nave que sea discreta, viajar en un módulo de transporte estándar. Dejando a la Pointeu oculta a una distancia de reacción.

Se conocen de bases subacuáticas en pandora pero están dispersas y son difíciles de detectar. La fauna del planeta es bastante hostil y no parece ser buena opción para vivir.



New Vegas



El acceso con armas está totalmente prohibido, pese a que cada día se contabilizan algunas muertes por esas causas. Si algún pj es jugador conocerá la reputación de New las Vegas como el mejor sitio donde ir a gastar el dinero.

Dispone de varias zonas de juegos, hoteles de varias clases, burdeles, zona de entretenimiento y espectáculos. A su vez una ingente multitud de trabajados que conviven en las zonas de servicio.

Si preguntan por Kyle Reese la gente no se presta muy colaboradora con los marines y salvo alguna tirada de intimidar o pagando, la gente no parecerá saber nada.

Si buscan al contacto Bruce Lambel este les informara de:

Kyle Reese sí que se encuentra en el casino en un reservado privado en el módulo 17E y una suite en el hotel New Vegas. Pero de su nave no está en ninguno de los muelles. Probablemente se encuentre en el planeta, pero los escáner no dan mucha información debido a su superficie acuática.

Por lo visto Kyle Reese ha conseguido algo realmente bueno, ha enviado mensajes a los consorcios más importantes y ahora se encuentra evaluando ofertas. No se sabe que

lleva pero no parece ser lo que normalmente trabaja.

Reese sabe el posible valor de la carga y quiere renegociar el precio y no tendrá problemas de sentarse a negociar con cualquiera que esté interesado a pagar su precio. La política de CMC es no negociar con terroristas, contrabandistas, delincuentes. Y parece que la conoce.

Para cubrirse las espaldas se ha conectado un transmisor en su corazón que en caso de muerte, súbita, accidental o lo que sea, destruirá la carga.

Una tirada de electrónica/sensores difícil puede dar con la solución, si logran ponerle un sistema de rastreo cerca de Kyle Reese, este puede captar la señal que envía hacia su nave y conociendo el patrón buscar el destino.

Kyle los recibirá y escuchara la oferta de los pjs sabe que no puede confiar en ellos y que solo están cumpliendo órdenes. Así que tratara de comportarse, pero siempre que se mantengan las formas el precio que reclama es 10.000 millones de créditos. No os hace falta saber que es un precio desorbitado.

6

No están solos

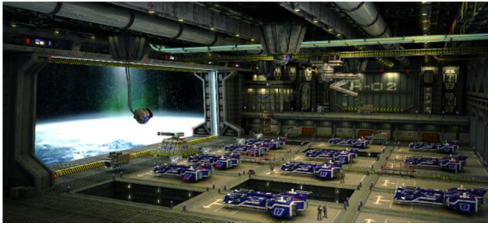
La corporación Aerodyne ha enviado a un grupo científico, acompañado de unos soldados que tratan de conseguir lo mismo que los marines. La corporación contrato los servicios de Reese para recuperar la carga y no levantar sospechas. Esta renegociación nos les está gustando demasiado, pues pensaban recuperar las pérdidas de la colonia con esto. Pero su prioridad también es recuperar la carga.

Si los pjs no disimulan demasiado serán vistos por estos como posibles enemigos. En conjunto son tres científicos expertos en

Biología y xenología entre otros campos y mercenarios contratados.

Nota para el guardián: Trataran de averiguar los planes de los pjs, y sabotearlos. Úsalos como mejor veas.

Si negocian



Si acceden al intercambio con Kyle Reese, este quedara en el hangar H-02 de New Vegas.

Allí aparecerán dos naves modelo Yondu, en una estará la carga y en la otra irán el resto de hombres de Kyle Reese. Tras hacer la transferencia de 10.000.000.000 créditos el

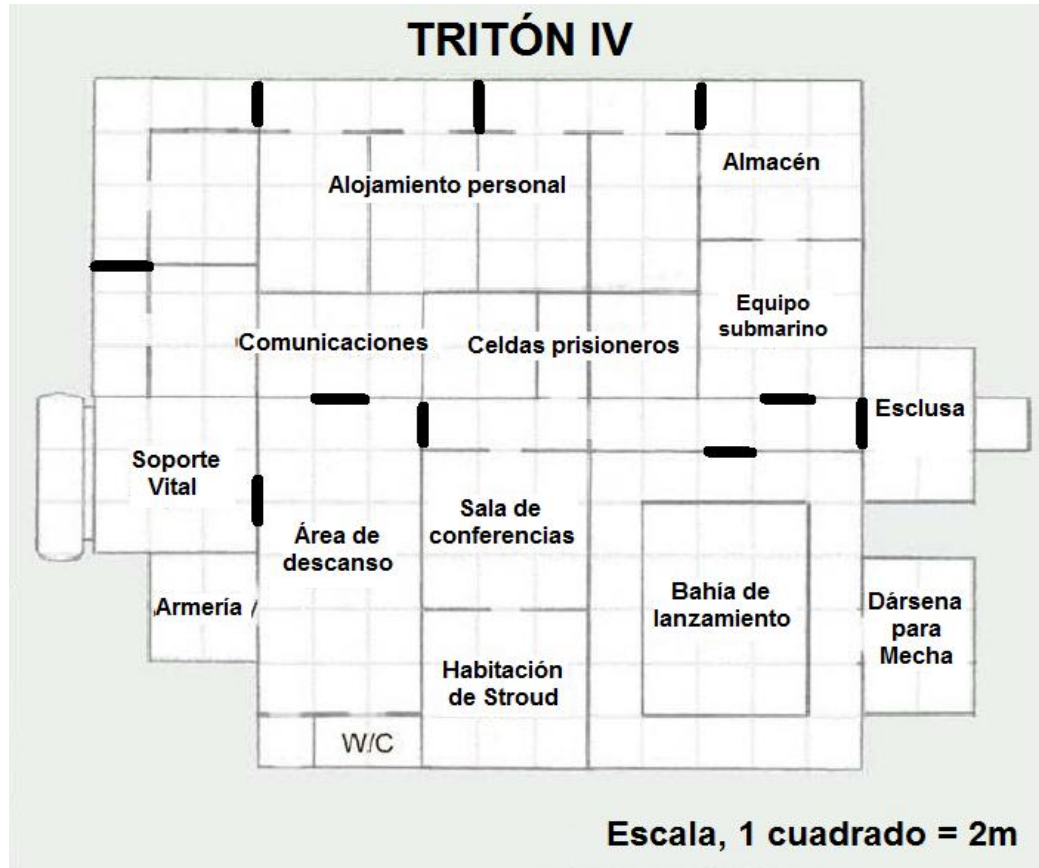
equipo de Kyle Reese descargara una caja de 1 metro cubico, totalmente aislada.

En el muelle no habrá nadie más aparte de los pjs y los piratas, con una tirada de atención difícil se pueden descubrir al grupo de mercenarios que se prepara para salir y asaltar. Un par de ellos tienen artillería pesada para que el asalto se termine cuanto antes.

Si no negocian

El sistema de rastreo tiene un patrón específico de señal, con una tirada de comunicaciones se puede localizar la zona del planeta desde donde se emite. La señal está codificada con el ADN de Reese y es imposible de remplazar.

7



El origen de la señal procede de una base subacuática Triton IV donde el grupo de pirata espera con la carga.

En New Vegas es sencillo hacerse con material de submarinismo o similar. También se puede adquirir en el mismo planeta en una de las ciudades superpobladas. La base está a una profundidad de unos 100 metros, suspendida mediante unos cables de acero. Unas bollas en la superficie actúan como radares para detectar la proximidad de naves. Los miembros de la tripulación hacen vida cotidiana. Pero al aproximarse la nave de los pjs saltaran las alarmas y todos se pondrán en posición de combate.

La Dropship no está preparada para la inmersión pero se quedara en el sector para evitar que escapen. Las naves de los piratas se pueden sumergir pero bajo el agua tienen un desplazamiento mínimo de maniobra para entrar en el Hangar.

En la base hay un total de 5 hombres armados, el doctor Frost se encuentra encerrado en una de las prisiones que dispone el modulo. En el hangar hay una nave modelo Yondu y en la sala de submarino hay un pequeño sumergible con capacidad de 3 personas. La carga se encuentra en el almacén, rodeado de otras cajas. Sea como fuere, cuando estén a punto de recoger la carga la cara de Kyle Reese se verá en todos los monitores.

“Os dije que no jugarais conmigo...” La carga explotara destruyendo cualquier cosa que contuviese.

Dr. Frost

Frost está en un estado de shock, tras salir del planeta entro en la cámara de hibernación al comprobar que la nave no disponía de combustible.

Frost abandono literalmente a sus compañeros por ello sufre mucho estrés. Explicará que la única misión que tenía era terraformar aquella roca. La erupción volcánica mando todo al traste, los niveles del aire se transformaron en tóxicos, casi todos sus compañeros andaban buscando a Sergio B. Lopez y a Alex Martin dos técnicos desaparecidos en las últimas 48 horas. Dara las coordenadas de la roca, pero pedirá no volver.

Si informan a la ICC de la desaparición de la carga esta les ordenara volver a la Pointe y emprender viaje hacia las coordenadas del planetoide del sistema GH4. Y rescatar una de las muestras del organismo.

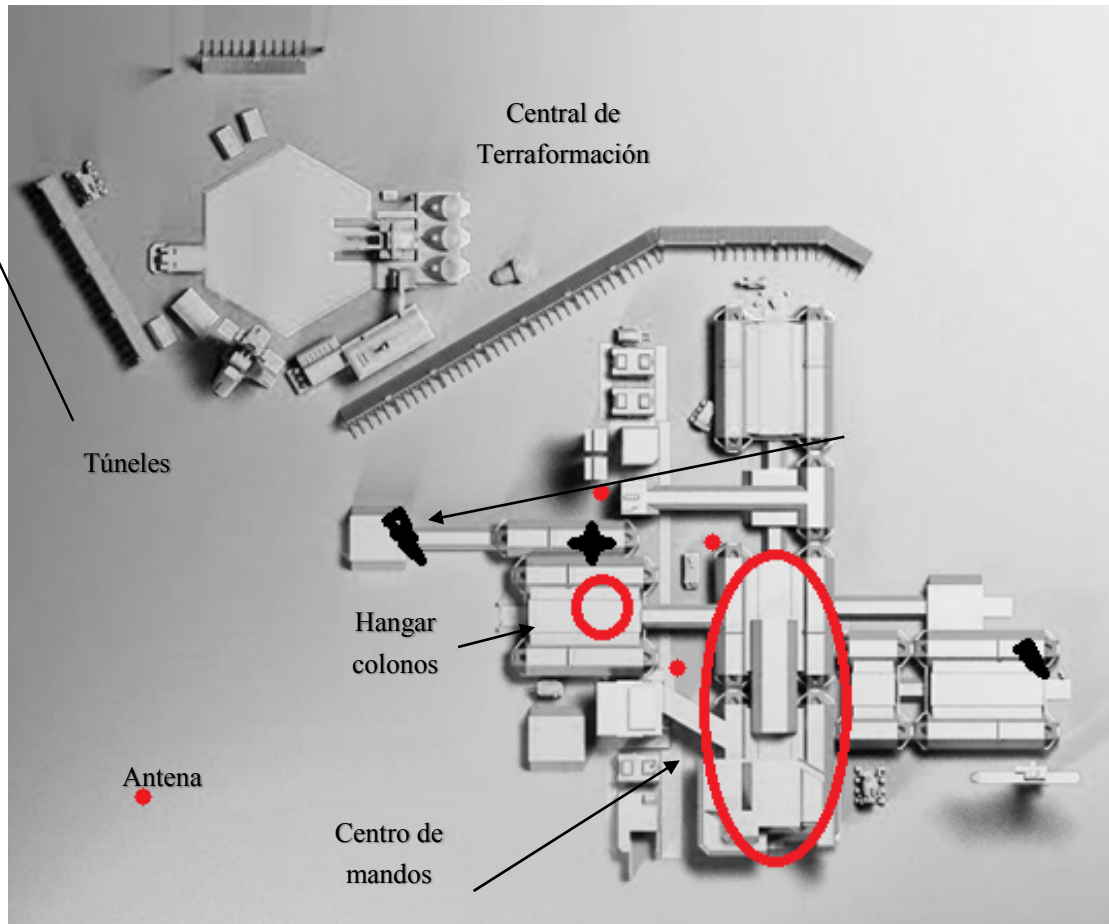
Si informan sobre la confrontación con un grupo de Aerodyne, el consejo tomara medidas y están decidiendo sobre qué hacer. En principio no debe haber más interferencias.

8

Colonia 532

El planetoide está cubierto de una espesa niebla de polvo, los sensores de la nave no mienten la lluvia que se precipita es altamente acida y el aire **es irrespirable**. Sera necesario equipo de soporte vital en todo momento. La base no da señales, algunas estructuras se ven afectadas y no parece haber presencia de movimiento.





9

Centro de mandos

El centro de mandos junto con la enfermería están aislados del resto por barricadas, se observan claramente restos de combates. Y lo que parece ser quemaduras de ácido.

En el exterior de la instalación hay tres generadores auxiliares que se pueden poner en marcha con una tirada de Electrónica/mecánica. Aunque hay algún módulo que han sufrido daños. También hay un par de vehículos de servicio de 4 plazas con orugas por ruedas.

Si activan los equipos se activarán los purificadores de aire que producirán una atmósfera respirable. En los ordenadores hallarán información sobre los trabajos realizados número de habitantes y control de

los colonos en hibernación, todo se desconectó hace una semana, después del sismo.

Informe 1MAR2179 19:14:04

Tras el sismo parte de un grupo de rescate quedó atrapado en uno de los túneles, el resto del equipo junto con los trabajadores heridos regresaron a la base. El Doctor Frost había desaparecido con el único módulo de salvamento, las comunicaciones están bloqueadas, imposible repararlas, prioridad asegurar la base y los equipos de purificación, el aire vuelve a ser tóxico, el sistema de emergencia de la criogénesis funciona, pero no sabe calcular por cuánto.

Informe 3MAR2179 06:30:00

Varios ataques producidos la pasada noche son unas bestias duras de matar, su sangre es acido que destroza todo el metal que toca, nos refugiamos en el centro de mandos, son demasiados.

Buscar a los colonos

Los colonos estaban confinados en hibernación en uno de los hangares. Si tratan de encontrarlo se llevaran un sorpresa un enorme agujero hecho dentro del hangar es lo único que se ve. Por todos los lados se ven quemaduras de ácido.

Si analizan los planos del ordenador, con una tirada de observar o informática hallaran que toda la población está al este de la central. Fuera de las instalaciones donde se indica zona de túneles.

Si se hace un zoom aparece una serie de túneles (los explorados) que recorren la montaña, pero no está completo. Y los puntos luminosos de los colonos se hayan fuera de los túneles conocidos.

Laboratorio

En el laboratorio encuentran tres especímenes en unas probetas, uno de ellos está vivo los otros muertos. El bicho entrara en movimiento cuando alguien se le acerque.

Una tirada de xenología exitosa, no se conoce nada similar, es el primer organismo complejo que se ha detectado. Sera necesario estudiar su morfología para entender algo más.

Junto a ellos los informes de las extracciones donde dos de los pacientes fallecieron después de 48 horas de incubación. Un

parasito atravesó el esternón causando la muerte de forma violenta. El ejemplar vivo fue extraído del paciente. La extracción acabo con él. Informe de la localización de los cuerpos dentro de los túneles.

Junto con una reclamación al comandante de la base de dinamitar los túneles, y evitar esa zona.

Los túneles

Los túneles se ven claramente hechos de forma artificial pero no sabriais decir por quien, el vehículo pasa holgadamente hasta que se empieza a encoger más hacia el interior. Aparte que ha aparecido unas estructuras resinosas pegadas a las paredes.

Si hacen una comprobación de la calidad del aire en la zona de las estructuras detectaran que es respirable. Una tirada de xenología puede suponer que el aire se filtra a través de esas estructuras.

Llegará un momento que el vehículo no puede avanzar más y deberán recorrer el tramo a pie. La complejidad de los tuneles ira aumentando a medida que avanzan al igual que se reducirá el espacio de maniobra.

Mientras avanzan encuentran alguna cámara de hibernación destartalada, con quemaduras de ácido en la cubierta. En algún punto los pjs se encontraran con algún colono vivo, esta incrustado en la pared mediante la resina. Al despertar muy nervioso pedirá por favor que la maten. En ese instante del pecho se escuchara un desagradable ruido de hueso roto mientras el colono escupe por la boca sangre. Un Alien pequeño nacerá.

Si disparan Al bicho comenzaran a tener lecturas de movimiento por todas partes. Aquí tendrán su primer encuentro con los xenofomros, lo que les obligara a huir. La idea es que salgan de ahí apaleados y se replanteen su misión.

Nota para el guardián: La partida se ha convertido en un survival horror, puedes encargarte de alguno de los pnjs de forma que vean que el peligro es real.

Cuando soliciten ayuda al Dropship para que les venga a rescatarlos. Esta emprenderá el vuelo hacia su posición. La nave es interesante que se estrelle como en la película, si alguno de tus pjs ha decidido ser el piloto, tendrá un pequeño encuentro. Si puede salir con vida no podrá evitar que se estrelle. Considera una gran ostia, si ha sacado una buena tirada de pilotar habrá conseguido no matarse.

Encerrados en la Base

Tras recibir un buen sopapo en la operación de los túneles buscan refugio en el complejo o centro de operaciones el único lugar que pueden emplear los generadores para obtener aire respirable.

No tienen vía de evacuación. El dropship se ha destrozado de los escombros solo pueden hallar alguna arma, pero

No tienen sistema de comunicación. La comunicación con la antena se cortó, lo que no quiere decir que la antena este destrozada,

No tienen suministro de aire. Los módulos proporcionan aire respirable, pero con índices tóxicos si se prolonga mucho.

El armamento es limitado. Salvo el equipo transportado en el vehiculo y lo que han podido rescatar del dropship.

Y se enfrentan a una horda de seres hostiles.

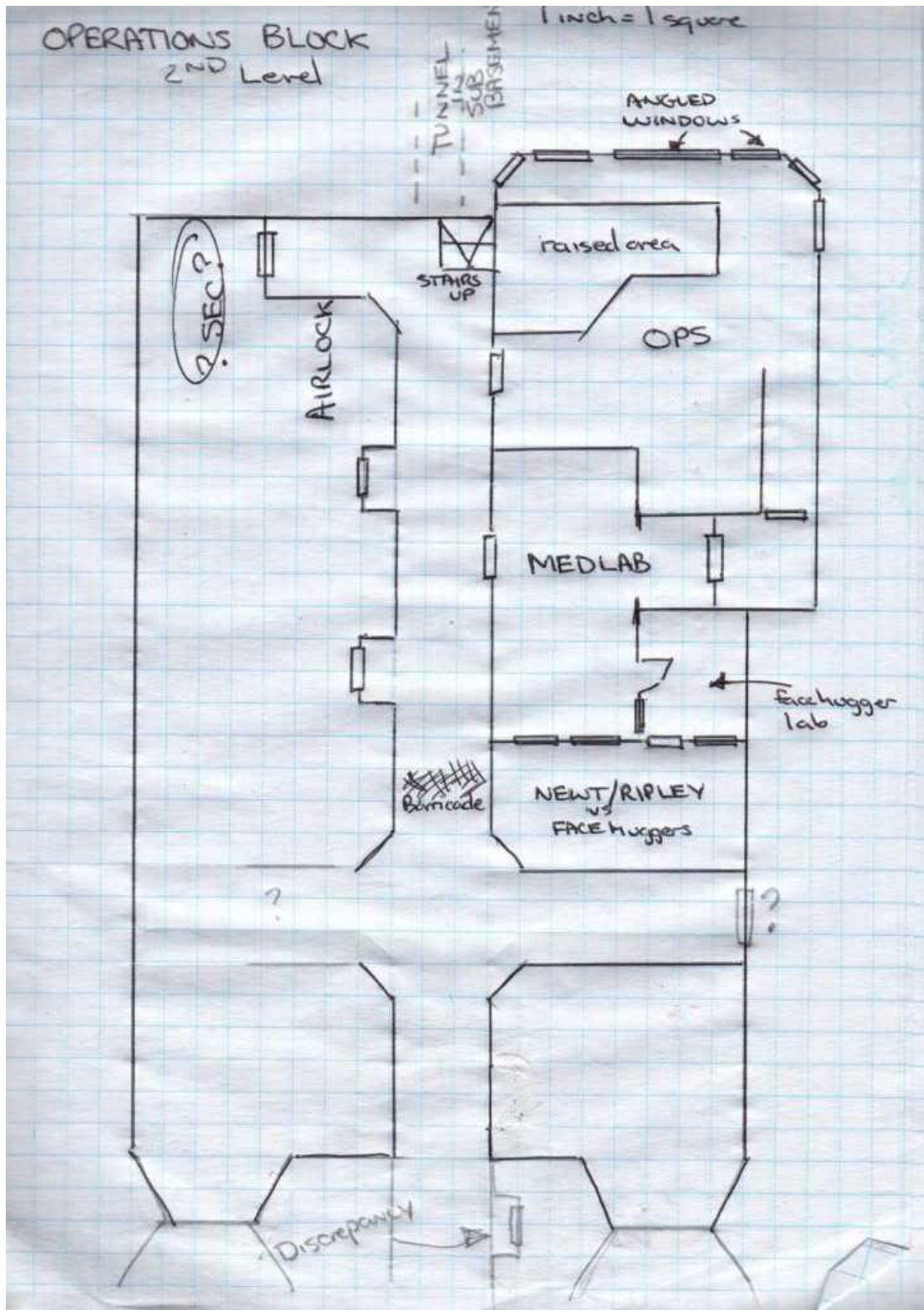
La idea más brillante es que el sintético del grupo se desplace por los tubos de abastecimiento hacia la antena para conseguir otro Dropship de la Pontieu que los saque de ahí. Para recogerlos la mejor opción es la plataforma de embarque de la

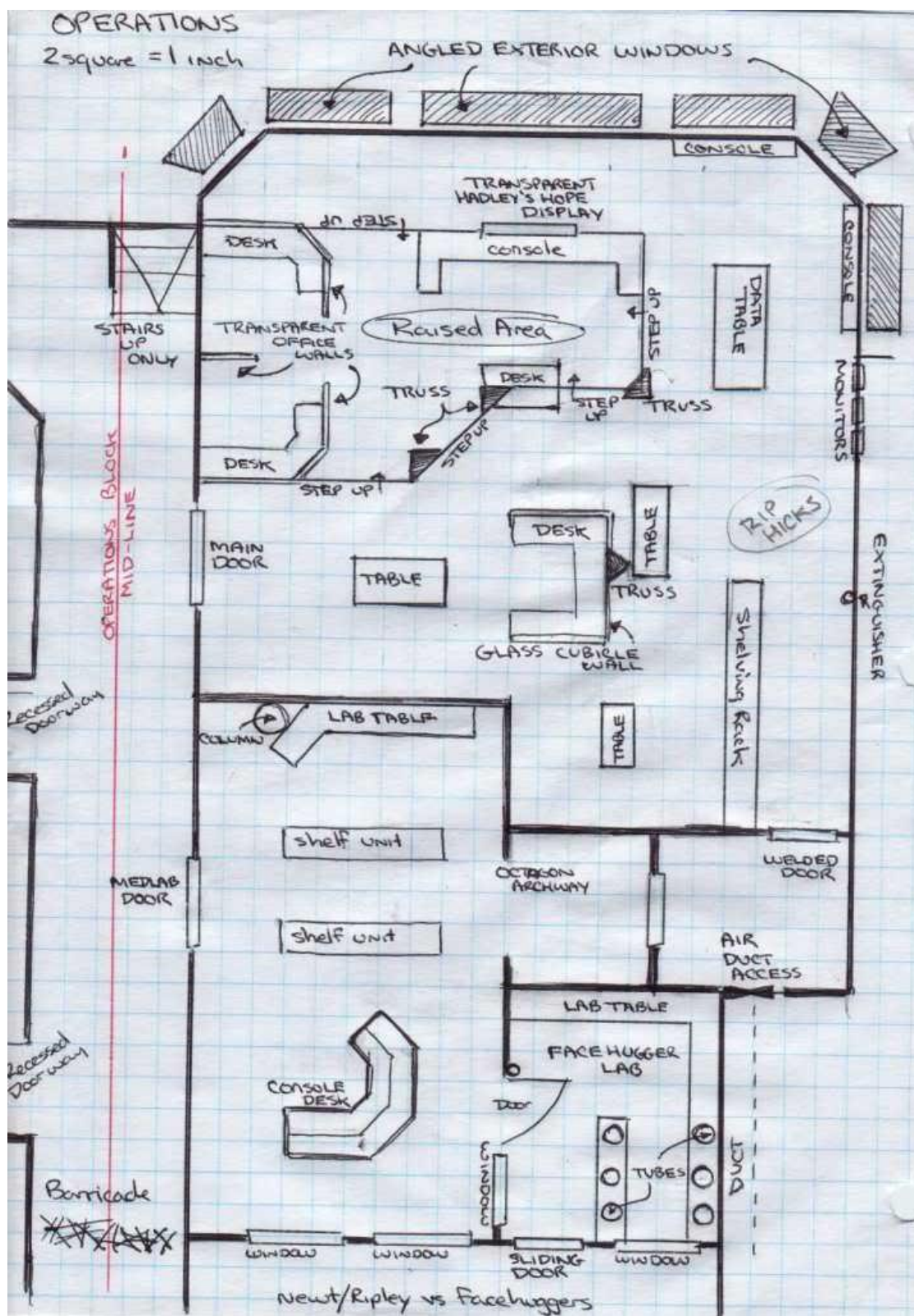
central de terraformación, si se activa la dropship podrá aterrizar sin problemas.

Mientras las hordas de Aliens comenzaran a dar caza a los marines, pueden emplear las ametralladoras automáticas en los principales accesos, para ganar algo de tiempo y aumentar su tensión y estrés.

La escena les obligara a salir de la base y dirigirse hacia la central, desde allí podrán esperar el módulo de rescate si llega o no. Pueden emplear los vehículos de mantenimiento que hay en el exterior. Las condiciones climáticas no tienen variación una fuerte lluvia con poca visibilidad.

A continuación tienes un par de esquemas más específico del centro de mandos y laboratorio.





La central de terraformación

Las instalaciones están más tocadas de lo que parece, la estructura está dañada y se escuchan algunas pequeñas explosiones periódicas, cualquier habilidad técnica podría usarse para suponer que eso no pinta bien.

Puede que alguno de los marines caiga al cruzar una pasarela que se desprende por el peso. La intención no es matarlos, es trasladarlo por unos tubos de ventilación a las entrañas de la central, si tratan de volver llegaran a una cámara llena de huevos, con una reina. Al igual que el otro grupo también tendrán encuentros con xenoformos, la reina parece demasiado grande para pasar por el túnel que han cogido. La intención es presenciar la escena de la reina y tratar de huir hacia la zona de embarque.

Puedes darles una salida cuando los ascensores se activen.

Si tus personajes son lo suficientemente ágiles y pasan las pruebas de agilidad, deja que continúen subiendo por la escaleras perseguidos eso sí de Aliens. Llegar a la pasarela de embarque es un acto de fe, se ha de encender el sistema auxiliar para acondicionar la plataforma. Activar el generador auxiliar tiene una dificultad media si contamos que estamos siendo acosados por los bichos. Al conectar el sistema auxiliar la torre parece cobrar vida activando los ascensores.

Huida y rescate

Las explosiones crecen en tamaño y la estructura se resiente, desprendiendo restos,

los xenoformos parecen que dan un descanso para recibir su final. Todo parece perdido. Pero aparece la DropShip que los recoge a todo trapo casi sin apoyarse en la plataforma. La huida del planeta se hace por todo lo alto. Con una enorme explosión a su espalda.

Final o no...

Tenían una clara misión recuperar uno de esos especímenes y averiguar que le había ocurrido y han regresado a casa sanos y a salvo...

Tras descender de la nave mientras atienden a los pjs heridos de una de las patas aparece la reina alien muy enfadada. Si hay algún pnj entre ellos puedes explicar la aparición de la reina como en la película partiendo la pana.

Epilogo

No estaban tan solos.

Desde hace horas están siendo observados por un cazador, desde la posición ventajosa que le otorga su camuflaje un Predator observa la jugada.

Su misión es eliminar la plaga de la colonia, ya que ha sido un brote no controlado. Evitará que los pjs huyan con alguno de los especímenes o si es necesario eliminado a la reina cuando los pjs estén acabados, inconsciente. O enfrentándose a los pjs.

Si consiguen acabar con la reina en el hangar de la Pointeu tras abandonar el lugar una silueta aparecerá y echará una sustancia sobre el cuerpo de la reina que se disolverá, eliminado cualquier evidencia biológica. Todo esto será captado por las cámaras de seguridad. Acto seguido activara una de las compuertas y abandonara la nave.

Personajes listos para cazar

Sintético CMC

Nombre: Henricksen modelo SB-405
Sexo: Masculino
Altura: 175 cm Peso: 80kg
Edad: Aparenta tener unos 40 años.
Humanidad: 50
Estrés:



Aspectos: Astuto, Sincero, Curioso

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 2, Atención 2, averiguar Intenciones 1, Ciencia Medicina 2, Ciencia Xenologia 2, Ciencia Biología 3, Computadora 2, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Conducir Vehículo (APC) 1, Sensores 1, Supervivencia 0, Voluntad 2, Primeros auxilios 2, Vigor 2, lenguaje (ingles) 3,2 x lenguaje ()1

Talentos (22 PD): Rango 1 (1PD), Ambidiestro (8 PD), Doctorado en biología (4 PD) +1, Doctorado en Medicina (4 PD) +1, Manitas (6 PD) +1 Mecánica/Electrónica

Dones (35 PD): Los dones Mente Digital (18 PD), No Duerme (3 PD), No Respira (7 PD) y Memoria digital (7 PD) son obligatorios.

Limitaciones (-42 PD): Cuerpo sin Mente (-5 PD),Producido en Serie (-16 PD),Reprogramable (-11 PD) y Sin Curación Natural (-10 PD).

1 PD que sobra.

AC	BD	RD	INI	MOV
6	1	1	2	3
R	H	H.G.	I	M
6	3	2	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48

Sargento de CMC

Nombre: Al Matthews
Sexo: Masculino
Altura: 180 cm Peso: 90kg
Edad: 43 años.
Humanidad: 70
Estrés: 10



Aspectos:

Código de Honor soldado.
Rudo y sin tacto.
Desconfiado

Habilidades (95 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 2, Vigor 3, Voluntad 2, Intimidar 1 , Liderazgo 2 , Delito 0 , Demoliciones 0 ,Escalar 0, lenguaje ingles 3.
Talentos (25 PD): Rango 4 (4 PD), Curación Rápida (8 PD), Conductor Militar (5 PD) +1 c. Pesado y ligero, Equilibrio perfecto (4 PD), Táctico (4 PD) +1 a liderazgo.

Limitaciones: Fuma puros (-2)

1 PD libre

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	3	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

16

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Área	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirador M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si puntería +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Teniente CMC

Nombre: W. Hope
Sexo: Masculino
Altura: 1.80 Peso: 75Kg
Edad: 36
Humanidad: 70
Estrés: 5



Aspecto:

Código de Honor soldado.
Nervioso
Obtuso

Habilidades (95 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos (28 PD): Rango 8 (8 PD), Ambidiestro (9 PD), Entrenado en Otra Gravedad 0G (6 PD), Esquiva Intuitiva (5 PD)

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	3	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Piloto de Combate CMC

Nombre: C. Hiller
Sexo: Femenino
Altura: 1,65 Peso: 58kg
Edad: 30
Humanidad: 70
Estrés: 15



Aspecto:

Código de Honor soldado
Pesimista
Mentiroso

Habilidades (128 PD): Agilidad 2, Armas Cortas 3 (10), Armas Montadas 2, Atención 2, Computadora 3(10), Comunicaciones 2 (4), Electrónica 0, Esquivar 1, Navegación 3 (6), Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 2, Pilotar (Astronave) 2, Sensores 2 (4), Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2, Mecánica 1 (5) , lenguaje ingles 3.

Talentos (22 PD): Rango 2 (2 PD), Piloto de Combate (5 PD) +1, Piloto de pruebas (4 PD) +1, Orientación (4 PD) +1 navegación, Entrenado en gravedad 0 (7 PD).

Limitaciones: Adicción a los tranquilizantes (-2)

AC	BD	RD	INI	MOV
6	1	1	2	2
R	H	H.G.	I	M
6	3	2	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirador M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si puntería +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Copiloto CMC

Nombre: Daniel Cash
Sexo: Masculino
Altura: 1.82 Peso:80
Edad: 28
Humanidad: 70
Estrés:



Aspecto:

Despistado, Código de Honor soldado, Sociable

Habilidades (89 PD): Agilidad 2, Armas Cortas 1, Armas Montadas 2, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 1, Electrónica 0, Esquivar 1, Navegación 2, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 2, Pilotar (Astronave) 2, Sensores 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos: Rango 2 (2 PD), Piloto de Combate (5 PD)

54 PD libres

AC	BD	RD	INI	MOV
6	1	1	2	2
R	H	H.G.	I	M
6	3	2	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Marines CMC

Nombre: Goldstein

Sexo: Femenino

Altura: 1,70 Peso: 70kg

Edad:26

Humanidad: 70

Estrés:10

Aspectos:

Código de Honor, su honor

Valiente, Intrépido



Habilidades (124 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2 (4), Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Computadora 1, Comunicaciones 1 (2), Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 0, Sigilo1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3, lenguaje castellano 2.

Talentos (20 PD): Rango 1(1 PD), Afortunado (8 PD), Puntería Zen (4 PD), Entrenado en gravedad 0 (7 PD).

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	4	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Marines CMC

Nombre: M. Rolston
Sexo: Masculino
Altura: 1.90 Peso: 98kg
Edad: 30
Humanidad: 70
Estrés: 5



Aspectos:

Código de Honor soldado
Impetuoso, Alegre

Habilidades (128 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2 (4), Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Computadora 1, Comunicaciones 0 , Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 0, Sigilo1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos (21 PD): Rango 2(2 PD), Infatigable (9 PD), Puntería Zen (4 PD), Entrenado en gravedad 0 (7 PD).

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	4	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Marines CMC

Nombre: Ricco Ross

Sexo: Masculino

Altura: 194cm Peso: 102kg

Edad: 28

Humanidad: 70

Estrés: 10



Aspectos: Código de honor soldado, Lujurioso, Simpático

Habilidades (130 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2 , Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Computadora 1, Comunicaciones 1 , Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 0, Sigilo1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos (20 PD): Rango 1(1 PD), Afortunado (8 PD), Sentir el peligro (4 PD), Entrenado en gravedad 0 (7 PD).

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	4	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

23

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Marines CNC

Nombre: M. Biehm
Sexo: Masculino
Altura: 1,80 Peso: 90kg
Edad: 32
Humanidad: 70
Estrés: 10



Aspectos:

Sentido del Honor Causas pérdidas,Atento, Valiente

Habilidades (124 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2 (4), Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Computadora 2 (4), Comunicaciones 0 ,Delito 0 (3), Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 0, Sigilo1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos (17 PD): Rango 1(1 PD), Gun Kata (8 PD) -1 AC, Puntería Zen (4 PD), Sin miedo (5 PD) +2 tiradas de terror.

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	4	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

1Marine Auxiliar del CMC

Nombre: Paxton
Sexo: Masculino
Altura: 1,75 Peso:70
Edad: 32
Humanidad: 70
Estrés: 20



Aspecto: Sentido del honor, Bocazas, vago

Habilidades (PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Computadora 2, Comunicaciones 2, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Electrónica 2, Esquivar 1, Mecánica 2, Navegación 0, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos: Rango 1 (1 PD), Esquiva Intuitiva (6 PD), GunFu (6 PD), Tolerancia al Dolor 1 (9 PD)

AC	BD	RD	INI	MOV
7	1	1	3	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirador M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Ayudas para el director

Equipo marines

Pointeu clase Conestoga

Nombre	POINTEU
Tipo de vehículo	ASTRONAVE
Blindaje	5
Maniobralidad	2
Sensores	2
MD	13
RD	13
M Alcance	x4
MDI escala 0	-6
Tripulantes	12
Sistemas	Piloto, Comunicaciones Sensores e Informática artillero x8, IA
Notas	Contramiedas electrónicas 2 escudos 42,T.T., soporte vital
Abollado	11
Dañado	9
G. Dañado	7
Inmovilizar	5
Destruído	4
Pasajeros	138

Tripulantes	2
Sistemas	Piloto, Comunicaciones Sensores e Informatica
Abollado	10
Dañado	8
G. Dañado	6
Inmovilizar	4
Destruído	3
Pasajeros	30

Armamento Típico del UD-4L

Ametralladora Gatling de 25mm con 900 disparos. D6 0.05/1/2.5km, 20A,3R
Matriz de 32 cohetes no guiados de 150mm
D10,0.05/2/5km, 3S,4R
Matriz de 12 cohetes no guiados de 70mm
D8,0.05/2/5km, 3S,4R
Matriz de 8 cohetes guiados de 120mm
D9,0.05/2/5km, 3S,4R
7 misiles Aire-Tierra AGM-220
D12,0.01/1/5Km, 1S
3 TSAM Misiles contra misil Tierra-Aire
D13,0.01/4/12km, 1S
3 AIM-90 Misiles Aire-Aire C. alcance.

26

Armas

Cañón de plasma x2 D26,0.4/40/80km, 1S

Cañón de Gaus x4 D25 0.4/20/100, 5S-3R

Misiles de plasma x25 D24,40/4K/40K km, 1S

Misiles Nucleares x5 D35, ídem, 1S

Dropship

Nombre	Dropship
Tipo de vehículo	ASTRONAVE
Blindaje	4
Maniobralidad	3
Sensores	2
MD	11
RD	11
M Alcance	x2
MDI escala 0	-5

Piratas Roocker

M. Kyle Reese Pirata



Habilidades: Agilidad 3, Armas Cortas 1, Armas Largas 2, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 0, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 1, Esquivar 2, Lenguajes (Ingles, Ruso o Chino) 1, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Esquiva Intuitiva, Gun Fu

Dones: Brazo mecánico, arma energética +2

AC	BD	RD	INI	MOV
7	1	1	3	2
R	H	H.G.	I	M
6	3	2	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Armadura RD 3

Escopeta D3, subfusil D3

Piratas

Ficha básica de los piratas, 2 acompañan a Roocker en el casino y 9 están en una base subacuática en pandora.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 0, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Demoliciones 0, Electrónica 0, Escalar 1, Esquivar 2,

Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 1, Sigilo 0, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 1.

AC	BD	RD	INI	MOV
6	1	1	2	2
R	H	H.G.	I	M
6	3	2	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Armadura RD2, Escopetas D4, pistolas D3

Aeronave modelo Yondu



Nombre	YONDU
Tipo de vehículo	ASTRONAVE
Blindaje	2
Maniobralidad	4
Sensores	1
MD	9
RD	9
M Alcance	x2
MDI escala 0	-4
Tripulantes	4
Sistemas	Piloto, Comunicaciones Sensores e Informatica
Abollado	8
Dañado	6
G. Dañado	4
Inmovilizar	2
Destruído	2

Armamento típico

Ametralladora Gatling de 25mmm con 900 disparos. D6 0.05/1/2.5km, 20A,3R

Pag 368

Grupo Aerodyne

Científicos

Habilidades: Atención 1, Ciencia Biología 3, Ciencia Medicina 3, Ciencia Química 3, Computadora 2, otras 2 Ciencias Física 1, Etiqueta 1, Vigor 1, Voluntad 1

Talentos: Doctorado en (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica), Investigador.

AC	BD	RD	INI	MOV
4	0	0	0	1
R	H	H.G.	I	M
5	2	2	1	0
F	A	A.G.	I	E
5	2	2	1	0

Mercenarios x5

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 0, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Demoliciones 0, Electrónica 0, Escalar 1, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 1, Sigilo 0, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 1.

AC	BD	RD	INI	MOV
6	1	1	2	2
R	H	H.G.	I	M
6	3	2	2	1
F	A	A.G.	I	E
5	2	1	1	1

Armadura RD2, Escopetas D4, pistolas D3

Tipo de vehículo	ASTRONAVE
Blindaje	10
Maniobralidad	2
Sensores	4
MD	10
RD	10
M Alcance	x2
MDI escala 0	-5
Tripulantes	3
Sistemas	Piloto, Comunicaciones Sensores e Informatica
Abollado	10
Dañado	8
G. Dañado	6
Inmovilizar	4
Destruído	3
Pasajeros	26

Aeronave modelo Buran

Nombre

BURAN

Dr. Frost

Humanidad: 70

Estrés: 40

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Ciencia (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica) 3, Computadora 2, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 1, Supervivencia 0, Vigor 2, Voluntad 2.

AC	BD	RD	INI	MOV
6	1	1	2	1
R	H	H.G.	I	M
6	3	2	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	1	1

Aliens**Plantilla Internecivus raptus**

Alien típico

AC	BD	RD	INI	MOV
8	1	4	2	4
R	H	H.G.	I	M
4	1	1	1	1
F	A	A.G.	I	E
4	1	1	1	1

Habilidades:

Atención 3, Agilidad 3, Vigor 0, Voluntad 0,
Sigilo 4, Pelea 2

Ataques:

Con garras +2 (2AC)

Con Mordisco Telescópico +3 (3AC)

Con Cola +4 (empalar +3) (3AC)

RD: +4 (Piel dura)

Especial: Ataque ácido: Área 1 metro

Dependiendo del daño recibido por el IR

Rasguño: -2, Herida -1, Herida grave 0,
Incapacitado +1, moribundo +2

Daño del ácido 3 puntos, su efecto dura 3
asaltos.

Talentos: Veloz 2 niveles +2 MOV,

Dones

Adherencia, Ataque físico: Garras (+2),
Mordisco Telescópico (+3), Ácido
Molecular (+3), Cola (+4), Estómago de
Acero, Infravisión Infrarrojo, No Duerme,
Reactor Interno, Resistencia al daño 2,
Sentido Desarrollado Olfato +2, Sin Miedo
+2 a las Tiradas de Terror, Sobrevive en el
Vacío

Plantilla Internecivus raptus regina

Reina Alien

AC	BD	RD	INI	MOV
10	2	6	6	6
R	H	H.G.	I	M
10	5	2	2	2
F	A	A.G.	I	E
10	5	2	2	2

Habilidades:

Atención 4, Agilidad 4, Vigor 4, Voluntad 3,
Sigilo 4, Pelea 4

Ataques:

Con garras +2 (2AC)

Con Mordisco Telescópico +3 (3AC)

Con Cola +4 (empalar +3) (3AC)

RD: +4 (Piel dura)

Especial: Ataque ácido: Área 1 metro

Dependiendo del daño recibido por el IR

Rasguño: -2, Herida -1, Herida grave 0,
Incapacitado +1, moribundo +2

Daño del ácido 3 puntos, su efecto dura 3
asaltos.

Talentos: Veloz 2 niveles +2 MOV,

Dones

Adherencia, Ataque físico: Garras (+2),
Mordisco Telescópico (+3), Ácido
Molecular (+3), Cola (+4), Brazos Extra (6
PD), Estómago de Acero, Infravisión
Infrarrojo, No Duerme, Reactor Interno,
Resistencia al daño 2, Sentido Desarrollado
Olfato +2, Sin Miedo +2 a las Tiradas de
Terror, Sobrevive en el Vacío.

Xenoformo Internecivus Raptus**Cucurbitator**

Larva de huevo

AC	BD	RD	INI	MOV
7	1	4	3	2
R	H	H.G.	I	M
4	1	1	1	1
F	A	A.G.	I	E
4	1	1	1	1

Habilidades:

Atención 2, Agilidad 3, Vigor 0, Voluntad 0,
Sigilo 2, Pelea 1

Ataques:

Con Cola +3 presa (3AC)

Supersedante: tirada contra Vigor – 4

Dificultad 15. Duración 24/36 horas.

RD: +4 (Piel dura)

Especial: Ataque ácido: Área 1 metro

Dependiendo del daño recibido por el IR

Rasguño: -2, Herida -1, Herida grave 0,

Incapacitado +1, moribundo +2

Daño del ácido 3 puntos, su efecto dura 3 asaltos.

Dones

Adherencia, Ataque físico: Cola (+3),

Estómago de Acero, Infravisión Infrarrojo,

No Duerme, Reactor Interno, Resistencia al

daño 2, Sentido Desarrollado Olfato +2, Sin

Miedo +2 a las Tiradas de Terror,

Sobrevive en el Vacío, Venenoso.

Predator

AC	BD	RD	INI	MOV
7	3	3	3	4
R	H	H.G.	I	M
8	5	3	2	2
F	A	A.G.	I	E
8	5	3	2	2

Habilidades:

Atención 2, Agilidad 3, Vigor 5, Voluntad 4, Sigilo 3, Pelea 4, armas cortas 3, armas, largas 3, armas pesadas 3, armas montadas, 3, armas cuerpo a cuerpo 3, armas arrojadas 3.

Sistemas:

Sistema de respiración proporciona un aire respirable para el Predator, sin la máscara el vigor se reduce en -3.

Sistema de visión espectral: tres modos de visión que le dan un +3 a la atención.

Visión térmica.

Visión electrónica.

Visión telescópica.

Sistema de camuflaje se convierte en invisible +3 Sigilo siempre que se esté inmóvil.

Sistema de mirilla laser +2 armas montadas.

Armadura de cazador RD 4

Kit medico +2 tirada de P.A. o Medicina

Ordenador portátil +2 tiradas de electrónica o computadoras.

Armas:

Cuchillas de muñeca D4

Cuchillo D3

Lanza extensible D5

Pistola Red D3 Dist 100 CDF 1

Pistola de dardos D3 Dist 1000 CDF 1

Disco inteligente D12 Dist 300 CDF 1

Cañón de plasma D6 Dist 1500 CDF 2

Shuriken D5 Dist 500 CDF 1

Pistola de plasma D6 Dist 1500 CDF 3

Discos lapa D10 Dist 250 Area 2

Secuencia de autodestrucción D100 1km

Dones: Resistencia al daño 2, Sin Miedo +2 a las Tiradas de Terror

Nombre	Man'Daca
Tipo de vehículo	ASTRONAVE
Blindaje	5
Maniobralidad	6
Sensores	2
MD	13
RD	13
M Alcance	X4
MDI escala 0	-3
Tripulantes	1
Sistemas	Piloto, Comunicaciones Sensores, Camuflaje
Abollado	11
Dañado	9
G. Dañado	7
Inmovilizar	5
Destruído	4
Pasajeros	100

Armas:

Rayo de plasma x4 D14 Dist 3000 CDF1

Cañón de partículas x3 D17 dist 55K CDF1

Torreta pesada de plasma D20 Dist 30k