

# ALIEN SURVIVOR

## LA AVENTURA DE ROL



PRODUCTO DE DEMOSTRACIÓN  
PROHIBIDA SU VENTA



JuegosDeRol.mx



Sets de Dados  
Tazas alusivas  
Módulos de rol  
y más...

# ALIEN SURVIVOR

LA AVENTURA DE ROL

División Lúdica 2016

[juegosderol.mx](http://juegosderol.mx)

**PROHIBIDA SU VENTA**

# ALIEN SURVIVOR

## LA AVENTURA DE ROL

**Guión y Diseño:** David “Zato” Alejandro.

**Edición:** Paulo César Ramírez.

**Desarrollo:** David “Zato” Alejandro.

**Dirección de Arte y Diseño Gráfico:** Araceli Rodríguez.

**Portada:** David “Zato” Alejandro.

**Arte interior:** Galenalarkin, D17rulez, Jjasso, ArmorKingTV21 de DeviantArt.com

Fotografías de los filmes de la franquicia “Alien” pertenecientes a 20th Century FOX.

**Mapas:** Tim Hartin.

El uso en este suplemento de imágenes y/o nombres registrados como propiedad intelectual, son meramente ilustrativos y/o referenciales, y no pretenden infringir los derechos de propiedad intelectual en ningún modo.

La franquicia de *Alien* y todos sus elementos registrados, son propiedad de 20th Century FOX y de NINGUNA manera manifestamos relación alguna con dicha compañía, ni ninguno de sus asociados.

Este documento es de distribución gratuita.

División Lúdica 2016

Conoce más en:

[juegosderol.mx](http://juegosderol.mx)

**PROHIBIDA SU VENTA**



# INTRODUCCIÓN: EL MUNDO DE ALIEN

## LA SAGA DE ALIEN

Es una saga cinematográfica de ciencia ficción y terror que relata la historia de la teniente Ellen Ripley (interpretada por Sigourney Weaver) y su lucha contra una forma de vida alienígena, conocida simplemente como «el alien» o xenomorfo. La serie comenzó en 1979 con la película de 20th Century Fox “Alien, el octavo pasajero” y a partir de ésta se produjeron tres secuelas, al igual que numerosos cómics, libros y videojuegos basados en la franquicia.

## SINOPSIS - RECORDANDO LA PRIMERA PELÍCULA

La nave espacial Nostromo visita un planeta desolado, después de recibir una señal desconocida de una nave extraterrestre abandonada y en ruinas. Mientras la tripulación del Nostromo explora la nave, uno de los tripulantes encuentra lo que parece ser un nido de huevos, uno de ellos se abre y sale una criatura que se le pega a la cara y lo deja inconsciente. Un tiempo después, el parásito muere y el miembro de la tripulación despierta, aparentemente en buen estado de salud. Más tarde, sin embargo, una criatura sale violentamente de su pecho, matándolo, y luego de crecer de forma acelerada (hasta 2,5 metros) comienza a matar a otros miembros de la tripulación.

## CIENCIA FICCIÓN - ÓPERA ESPACIAL - TERROR

La Space Opera u **Ópera Espacial** es un subgénero de la ciencia ficción, donde se relatan historias acerca de aventuras, tratadas de forma futurista, tecnológica y en ocasiones romántica y que en la mayor parte de los casos tienen lugar en el espacio.

El **Terror**: El género de terror se caracteriza por su enfoque en provocar en el espectador sensa-

ciones que puedan causar miedo, disgusto, repugnancia, incomodidad o preocupación.

## ADAPTACIÓN AL ROL

### NOTAS AL AÑO DEL JUEGO (GAME MASTER)

Este juego está diseñado para jugarse de entre 3 y 9 jugadores, cada uno con una función en la nave y una misión secreta que cumplir. Dando una revisión a las misiones, te darás cuenta que este juego no está pensado como un juego cooperativo para sobrevivir a los alienígenas.

Advierte a tus jugadores que es muy probable que mueran en el transcurso de la aventura (como en la película muere toda la tripulación), las misiones tienen la intención de llenar de tensión la trama, pues la mayoría de los jugadores tendrá una agenda oculta que tal vez envuelva asesinar un compañero de tripulación; sin contar el peligro de ser asesinado por un terrible xenomorfo. Si un jugador quiere seguir jugando después de ser asesinado, tienes la opción de agregarlo a la trama dándole un rol y misión de las tarjetas que no se asignaron al principio del juego, alegando que “lo dieron por muerto en la criogenia pero “¡Vaya, sobrevivió después de todo!”.

El sentido de el escenario de juego, es que sea algo corto y rejugable, al asignar al azar los roles de la nave y las misiones el número de combinaciones es increíble. No tengas miedo de agregar roles y misiones a la aventura para agregar tu propio toque de terror.

## SISTEMA DE ROL

El sistema usado en este manual es OGL d20 Moderno, toda referencia a reglas se pueden encontrar en las licencias respectivas.



## PREPARANDO LA AVENTURA

### *TRASFONDO - TODO JUGADOR DEBE SABER ESTO.*

El año es 3052, la nave Necronom-II, un transporte de carga, regresa de una travesía larga y aburrida para el transporte de minerales y maquinaria obsoleta.

Nadie pilota la nave, pues la inteligencia artificial la maneja a su destino automáticamente. En su viaje de regreso, estaba planeado que toda la tripulación se mantuviera en criogenia hasta que llegaran a su destino. Sin embargo, sin previo aviso en medio de una pequeña tormenta electromagnética los sistemas guía se averían y el soporte vital deja de funcionar, bajando a un 25% de su capacidad, matando a casi toda la tripulación en su criogenia, excepto los que se encontraban en un área, los cuales son los jugadores. La aventura comienza en este punto de la historia.

### *ASIGNANDO ROLES*

Separa en 2 montones los roles y las misiones. Los roles de la nave indican el puesto que consiguió el personaje, como parte de la tripulación. Las misiones son el propósito de su estancia en la nave. La gran mayoría son secretos. Así que, de preferencia, no reveles el contenido de las misiones a los jugadores, ni permitas que los jugadores compartan sus misiones entre ellos, fuera de rol.

Da a escoger a tus jugadores o reparte al azar a cada uno su rol. Las misiones, no las des a escoger, es más divertido si nadie sabe qué misión le tocó a quién. Para mejorar la supervivencia de la tripulación asegúrate de que alguien juegue como el piloto, o agrégalo tú como un pnj (personaje no jugador). Los roles y misiones que quedaron fuera agrégalos como parte de los muertos en criogenia o la persona que está en el área de cargo.

## INICIANDO EL JUEGO

### *LA SITUACIÓN DE LA NAVE*

PARA EL GM: Existen 3 xenomorfos cazando en la nave, sueltos y en los ductos de ventilación viajando desde el nivel inferior a los niveles superiores. Trata de incluir ruidos extraños a lo lejos y lecturas de calor en los ductos de ventilación o cualquier otra cosa que ayude a agregar el ambiente de tensión.

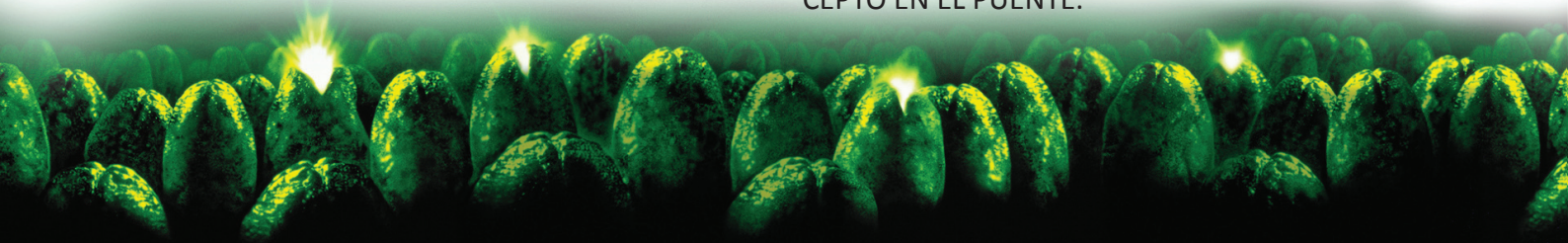
### *DATOS TÉCNICOS DE LA NAVE.*

Cada cuarto está sellado por exclusas de acceso, con un panel de paso y una interfaz de voz con la IA de la nave. Pueden interactuar con ella y pregun-

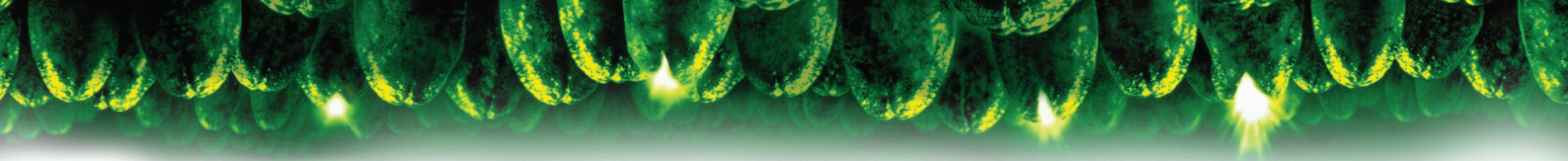
tarle lo que sea. Al intentar acceder a cada cuarto hay una probabilidad de 25% de que no abra pues no hay oxígeno en esa área por la falla de soporte vital y es riesgoso para la salud.

Todos tienen tarjetas de acceso de nivel 1, lo cual los deja viajar por toda la nave, con excepción del puente.

El ingeniero, médico y oficial de seguridad tienen tarjetas de acceso de nivel 2, lo que les permite sobrepasar las medidas de seguridad de la nave EXCEPTO EN EL PUENTE.







La IA de la computadora puede cerrar puertas y negar el acceso a los jugadores si considera que pone en riesgo la vida de la tripulación, pero un acceso de nivel 2 o 3 puede sobrepasar esa directiva.

El piloto cuenta con una tarjeta de acceso nivel 2, y es el único con acceso nivel 3 mediante reconocimiento ocular o de voz en cualquier panel de acceso de la nave.

#### *ACCESO NIVEL 4: PARA EL GM*

La IA maneja todos los sistemas de la nave: Es una voz electrónica melodiosa, que se puede escuchar desde cualquier parte de la nave por medio de las interfaces de acceso de cada cuarto. Cuenta con sensores de temperatura y movimiento en todos lados, también cuenta con cámaras pero solo se pueden ver con acceso nivel 4.

La misión secreta de la nave sólo la conoce la IA y si hay un jugador androide este posee una tarjeta de acceso nivel 4 encubierta como nivel 1, éste también conoce la misión de la nave. La cual es llevar la forma de vida xenomorfa a su destino para su estudio.

La nave todo el tiempo tratará de bloquear los xenomorfos y distanciar la tripulación de ellos. Su directiva es salvar todas las vidas humanas y xenomorfas posibles, dándole prioridad a la forma de vida alienígena. Nadie puede sobrepasar esta directiva por medio de un nivel de acceso. La única forma de hacerlo es desconectar la IA o hackearla con una prueba DC 30.

#### *INTERPRETANDO LA NAVE.*

La IA está programada para mentir y lo hará si es necesario. Pero no tiene permitido mentir al piloto por ninguna circunstancia. SI EL PILOTO LE HACE UNA PREGUNTA DIRECTA QUE PONGA EN RIESGO

LA MISIÓN, la IA sólo responderá que no tiene los permisos para acceder a esa información.

#### *PNJ SISTEMA DE LA IA - PANEL DE ACCESO.*

La IA es la nave en sí, aunque no tiene cuerpo puedes interactuar con los paneles al lado de cada puerta.

CA 23, toque 9, Desprevenido 23 (+0 Des, +14 natural, -1 tamaño)

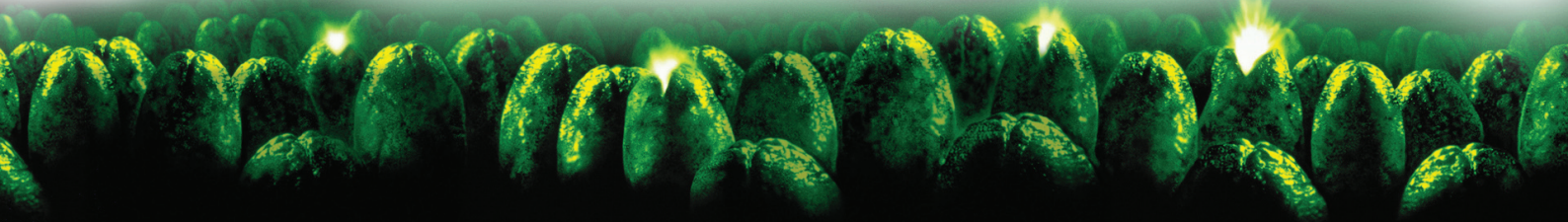
## NOTA PARA EL GM

### *COMBATIENDO CON UN ALIEN*

Observa a tus jugadores, habrá intrigas y hostilidades durante toda la partida, no envíes un alien tras otro para pelear y morir. LA FINALIDAD DEL JUEGO ES QUE COMPLETEN SUS MISIONES. Espera a que tus jugadores peleen entre sí, y en el momento en el que se estanque un poco el avance del juego, introduce una advertencia de proximidad de un xenomorfo, esto obligará a tus jugadores a moverse a un lugar más “seguro”.

Espera a acorralarlos y que la tensión esté al máximo para introducir un alien. Recuerda que son criaturas cazadoras que usan su habilidad de trepar y esconderse, un buen inicio de combate es anunciar a los jugadores que todo el tiempo que estuvieron en un cuarto había un alien justo sobre sus cabezas (o debajo de ellos) acechándolos.

Si un alienígena es fuertemente herido, es válido tratar de retirarlo para que use su regeneración. Trata a los aliens no como enemigos a vencer, sino como elementos para presionar la aventura y el terror.



## COMIENZA EL TERROR

El piloto despierta a los personajes de criogenia (Nivel intermedio, área [5]) y explica la situación crítica de los sistemas de soporte vital y los sistemas de guía de la nave.

### *EL SISTEMA DE SOPORTE VITAL.*

Los jugadores pueden decidir no solucionar este problema e ir al área inferior de cargo por trajes espaciales para poder andar dentro de los cuartos sin oxígeno de la nave sin problemas.

Para hacer una evaluación de la falla en el soporte vital pueden inspeccionar los ductos de ventilación o pedir un reporte de falla en el puente a la IA.

Si deciden ir al Puente por un reporte de fallas (nivel de acceso 3) la nave les informará que los motores de ventilación están averiados y se encuentran en el área de soporte (8) del nivel intermedio.

Si deciden inspeccionar los ductos no encontrarán fallas en ningún lado pero la IA de la nave saboteará cualquier intento, pues ahí es donde están los xenomorfos. Si los jugadores se introducen a los ductos del nivel inferior se encontrarán con por lo menos un alienígena.

Si deciden inspeccionar los motores de ventilación que se encuentran en el área de soporte vital del nivel intermedio (8) esta averiado. Le tomará 45 minutos arreglarlo a cualquiera con conocimiento en tecnología, ciencia o mecánica y 10 minutos con herramientas sacadas del área de ingeniería del NIVEL INTERMEDIO (1). Es imposible arreglarlo sin alguien con esos conocimientos.





## NOTA PARA EL GM

Este es un momento ideal para introducir a un xenomorfo en la aventura, al comienzo de las reparaciones de el sistema de soporte vital, por medio de la IA de la nave advierte a los jugadores que tiene lecturas de movimiento en los ductos dirigiéndose a los PJs. Si se dividen tira un porcentual para decidir quién es atacado por un alien.

Si no existe quien arregle el desperfecto, la nave les informará que pueden seguir su curso con la falla de soporte, pero el problema de los cuartos sin oxígeno persistirá.

Si consiguen arreglar la avería, no hace falta tirar cada que entren a un cuarto puesto que ya toda la nave tendrá oxígeno. Sin embargo la IA puede alegar que hay un “peligro biológico” para evitar encuentros de los jugadores con los xenomorfos.



## NOTA PARA EL GM

### *EL SISTEMA DE GUÍA*

LOS UNICOS PERSONAJES QUE SABEN ESTO SON EL CAPITÁN, EL ANDROIDE Y LA IA DE LA NAVE.

El sistema de guía se reinicia manualmente tecleando una serie de números en el timón de guía que se encuentra delante del asiento del capitán en el puente. Una vez hecho esto el timón y el asiento se deslizan a un lado, revelando una trampilla de la cual hay unas escaleras metálicas que conducen a un cuarto secreto debajo del puente.

El momento en que se abre el cuarto secreto es perfecto para introducir más xenomorfos en la aventura. Cuando entren al elevador para ir al puente, informa a los jugadores por medio de la IA que los xenomorfos están avanzado al puente también (siguiendo el ruido del elevador) y que llegarán en cualquier momento. Intenta introducirlos uno por uno, antes de acceder al cuarto, después y durante su descenso a los niveles inferiores.

En este cuarto de 2x2mts, en las paredes hay miles de apagadores y focos con etiquetas escritas a mano. Entre ellos la caja negra, los interruptores manuales de reinicio de toda la nave. Puedes reiniciar o apagar el oxígeno, las luces, la IA, los sistemas de guía y los sistemas de defensa.

Si se reinician los sistemas de guía cualquiera con la habilidad de pilotar puede llevar la nave a su destino. Recordemos que la IA sólo dejará viajar a un solo destino de acuerdo a sus directivas.

Si se apaga la IA, Otra inteligencia artificial de emergencia con voz robótica y servil entrará en su lugar, y hará todo lo que el capitán le diga. Si el capitán está incapacitado o muerto, entrará en estado de emergencia, bloqueará todas las puertas e interfaces PERMANENTEMENTE y cualquiera en el puente podrá fijar el destino de la nave verbalmente. Sólo se podrá acceder entre un cuarto y otro por medio de los ductos de ventilación en este punto.

## DESENLAZCE

### *LISTOS PARA EL EXTERMINIO.*

En este punto, si queda vivo un biólogo o xenobiólogo, les puede informar que no pueden regresar a criogenia para continuar su viaje, pues aún hay xenomorfos.

DESPUÉS DE REPARAR EL SISTEMA GUÍA GM: Informa a tus jugadores que 6 (o más, tú decides) de los huevos en el sistema de carga han eclosionado. Y 6 larvas estarán viajando en la nave intentando introducirse a un huésped.

Explica a tus jugadores que pueden quedarse a pelear pero coméntales que sus probabilidades de supervivencia son pocas, su mejor opción es tomar la nave de exploración detrás del puente y pedir ayuda en un sistema cercano con ella.



# ANEXO 1: CRIATURAS

## LARVA - XENOMORFO

Alineamiento	Neutral Maligno	Valor de Desafío
		6
Iniciativa	Puntos de Golpe	Categoría de Armadura
+6 (6 DES)	8	23 (6 DES, 9 Natural, +2 Tamaño)
Salvaciones		
Fort +0		
Ref +6		
Con +0		

### Atributos

Fza	-10	(0)	Int	-10	(0)
Des	-24	(0)	Sab	-14	(2)
Con	-10	(0)	Car	-5	(-3)

### Habilidades

Balance	5	Salto	+10
Trepar	8	Escuchar	4
Artista del escape	5	Sigilo	15
Escondarse	+15	Buscar	-4
Intimidar	+10	Punto	-2

### Cualidades especiales:

Subida, Resistencia a la energía (frío-5, Electricidad-5), Mente de colmena, inmune al ácido, gas, efectos que alteran la mente, RD / 5 Fuego, curación rápida 1, vista ciega, sentir el miedo, olor.

**Subida:** Los xenomorfos son escaladores sin precedentes. Pasan automáticamente las comprobaciones de ascenso y pueden pasar o saltar a cualquier superficie con la misma facilidad ya que para ellos es como caminar en la tierra normal.

**Mente de Colmena:** Todos los ALIENS dentro de un radio de 100 metros a partir de la Reina Matriarca, tienen una capacidad llamada "mente de colmena" que les permite escuchar, ver y sentir lo que cualquier otro alien en las proximidades. Ningún xenomorfo puede ser sorprendido, a menos que se sorprenda a todos a la vez. Ningún alien puede estar flanqueado, a no ser que todos ellos lo estén. Si un xenomorfo percibe un peligro inminente, todos lo hacen.

**Vista ciega:** El sentido primario de los aliens es su sentido del olfato. La invisibilidad, ocultarse, cubrirse, moverse sigilosamente, todo es irrelevante para determinar si un alien puede "ver" o no a una presa. Los xenomorfos están utilizando de forma automática Vista ciega y no es necesario activarlo.



### Ataques

Mordisco, Arma Cuerpo a cuerpo +6 (1 + 3 DMG)+ Huésped.

La larva siempre intenta atacar a la cabeza.

### Ataques especiales

Sangre ácida, Introducirse a huésped, Ataque repentino.

**Introducirse a huésped:** Si un ataque tiene éxito, automáticamente iniciará su proceso para infectar a un anfitrión introduciéndose en él. Al momento se hace una tirada de agarre enfrentado. Si se tiene éxito la larva es removida. También se puede intentar matar pero debe ser en el mismo turno, pues al siguiente turno la larva ya se introdujo en su anfitrión. Al cabo de 1 hora dentro de un anfitrión vivo, un xenomorfo emerge, huirá a toda velocidad y le lleva otra hora en completar su forma de depredador, toma los atributos de la larva para este xenomorfo recién nacido.

**Sangre ácida:** Si un alien está dañado de sangre libera de ella del cuerpo como un mecanismo de defensa diseñado principalmente para destruir cualquier atacante. Cuando se dañan los aerosoles de sangre de ácido cabo de 1 pie por el daño infligido Cualquier cosa atrapado en la toma de ácido 1d8 DMG una ronda. Si una ronda está dedicado a tratar de arrojar el ácido (limpieza, eliminación de capas de ropa, saltar, etc.) se niega el daño. Cuando se introducen en la sangre agua o el ácido depredadores se disipa. Si se cuenta con un traje espacial, no se recibe daño pero se despresuriza.

**Saltar:** Cuando un alien hace un cargo que puede seguir e intentar introducirse a su huésped.

## XENOMORFO

Alineamiento Neutral Maligno

Valor de Desafío  
10

Iniciativa	Puntos de Golpe	Categoría de Armadura	Salvaciones
+10 (6 DES, 4 Mejora de Inic.)	42	20 (6 DES, 9 Natural, -1 Tamaño)	Fort +8 Ref +9 Con +4

### Atributos

Fza	-18	(3)	Int	-10	(0)
Des	-24	(6)	Sab	-14	(2)
Con	-16	(2)	Car	5	(-3)

### Habilidades

Balance	5	Salto	+10
Tregar	8	Escuchar	4
Artista del escape	5	Sigilo	15
Escondarse	+15	Buscar	-4
Intimidar	+10	Punto	-2

### Cualidades especiales:

Subida, Resistencia a la energía (frío-5, Electricidad-5), Mente de colmena, inmune al ácido, gas, efectos que alteran la mente, RD / 5 Fuego, curación rápida 1, vista ciega, sentir el miedo, olor.

### Ataques

Cuerpo a cuerpo Mordisco 8 (1d12 + 3 DMG), o 2 Garras 10 Cuerpo a cuerpo (2d4 + 3 DMG), o la cola 10 Cuerpo a cuerpo (Alcance de 10 pies) (1d10 + 3 DMG) Plus veneno de la parálisis (1d8 + 1 asaltos).

### Ataques especiales

Sangre ácida, Arma de aliento (2d8), ataque repentino, Lengua de Huelga, de viaje.

Dotes: Iniciativa mejorada.





## XENOMORFO - REINA

Alineamiento Neutral Maligno

Valor de Desafío  
N/A

Iniciativa	Puntos de Golpe	Categoría de Armadura	Salvaciones
5	102	28 (+21 natural, 1 Des, tamaño -4), toque 7, Desprevenida 23	Fort +33 Ref +24 Con +19

### Atributos

Fza	40	Int	16
Des	12	Sab	20
Con	30	Car	26

### Habilidades

Nadar	+53
Tregar	+53
Balance	+41
Saltar	+53

### Cualidades especiales:

Telepatía, DR 15 / diamantinas, aerodinámica, ponen huevos, huevo, saco rasgos Xenomorph  
Velocidad: 80 pies, suben 20 pies.

**Subida:** Los xenomorfos son escaladores sin precedentes. Pasan automáticamente las comprobaciones de ascenso y pueden pasar o saltar a cualquier superficie con la misma facilidad ya que para ellos es como caminar en la tierra normal.

**Mente de Colmena:** Todos los ALIENS dentro de un radio de 100 metros a partir de la Reina Matriarca, tienen una capacidad llamada "mente de colmena" que les permite escuchar, ver y sentir lo que cualquier otro alien en las proximidades. Ningún xenomorfo puede ser sorprendido, a menos que se sorprenda a todos a la vez. Ningún alien puede estar flanqueado, a no ser que todos ellos lo estén. Si un xenomorfo percibe un peligro inminente, todos lo hacen.

**Vista ciega:** El sentido primario de los aliens es su sentido del olfato. La invisibilidad, ocultarse, cubrirse, moverse sigilosamente, todo es irrelevante para determinar si un alien puede "ver" o no a una presa. Los xenomorfos están utilizando de forma automática Vista ciega y no es necesario activarlo.

**Curación rápida:** Un alien sanará un punto de daño independientemente de la forma en el que este haya sido. Si el alien está en algún tipo de alimento (cuerpo muerto, plantas, materiales fácilmente degradables tales como plástico o madera.) Este proceso cura 5 puntos en vez de 1.



**Sentir el miedo:** El alien tiene la capacidad de sentir el miedo a un enemigo. Si el alien detecta el miedo en un enemigo por lo general jugará con él antes que cualquiera, reservándolo para un *Facehugger* o arrastrándolo a la colmena para ser impregnado.

### Ataques

**Ataque base :** Pinza + 17 / + 44

**Ataque mayor:** Garra 24 (2d6 + 15)

**Ataque Total:** 2 garras principales +24 (2d6 + 15), mordedura +22 (2d8 + 7) y la cola 22 (2d8 + 7)

**Espacio / Alcance:** 20 ft./20 pies.

### Ataques especiales

La extensión de la boca, un mejor agarre, pinza, cola





**Ácido de la sangre:** Si un alien está dañado, la sangre que libera de su cuerpo es como un mecanismo de defensa, diseñado principalmente para destruir a cualquier atacante. Cuando se dañan, los aerosoles de sangre de ácido expulsan un chorro desde 1 pie hasta 10 pies en la dirección del ataque. Cualquier cosa atrapado en la toma de ácido 3d8 DMG una ronda, 2d8 DMG la siguiente ronda, y 1d8 DMG la tercera ronda. Si una ronda está dedicado a tratar de arrojar el ácido (limpieza, eliminación de capas de ropa, saltar, etc.) el daño es la mitad de ese momento. Cuando se introducen en la sangre agua o el ácido depredadores se disipa. Si se cuenta con un traje espacial, se absorbe 6 de daño cada turno pero se despresuriza desde el primer turno.

**Arma de aliento:** Puede lanzar una pelota de arco de ácido 3 veces al día. Este es un ataque al 6 de toque tratar dmg 2d8.

**Saltar:** Cuando un alien hace un ataque de carga, puede seguir con un ataque completo. (Tanto las garras y morder, o la cola.)

**Ataque de lengua:** Si un alien pega con dos garras que pueden usar su boca interior para atacar a un enemigo que trata 4d6 + 4 DMG. Se puede hacer una tirada de salvación de reflejos (CD 15) para recibir sólo la mitad del daño.



**Tumbar:** Un alien que impacta contra un ataque de cola puede hacer un ataque de tumbar (+3 circunstancial) sin provocar un ataque de oportunidad. Si el ataque falla el destino no tienen la oportunidad de reacción contra el alien.

**Dotes:** Hendidura, Reflejos de combate, Esquiva, Gran hendidura, Iniciativa mejorada, múltiple, Ataque poderoso, Presa.

**Comportamiento:** Si la reina o sus huevos no es atacada, ignorará cualquier intruso, sin embargo si se intenta atacar, se levantará y no descansará hasta asesinar a todos sus agresores.

**Medio Ambiente:** Subterráneo (urbano o natural)

**Organización:** Colmena (1 más 10-100 guerreros alienígenas y 5-20 guardias de la reina).

## ANEXO 2: ARMAS

### Pistola de corte y soldadura:

Daño 2d6. Daño tipo fuego y balístico, 20 pies, tiene 4 municiones toma un turno para enfriarse.

### W M29 (Revolver .44 Magnum):

Daño balístico 2d8, 20 pies, 6 municiones, toma un turno recargar.

### Cañón de minería:

2d10: Daño tipo fuego y balístico, 40 pies, 4 municiones toma un turno para enfriarse.

Se necesita por lo menos un bono de +5 en armas a distancia para usarse. De lo contrario se puede usar con un penalti de -2.

### TRAJES ESPACIALES

Un traje espacial te hace inmune al daño por condiciones extremas de temperatura, presión o asfixia.

Te da un bonificador de armadura de 6 y un penalti a cualquier prueba de destreza de -2.

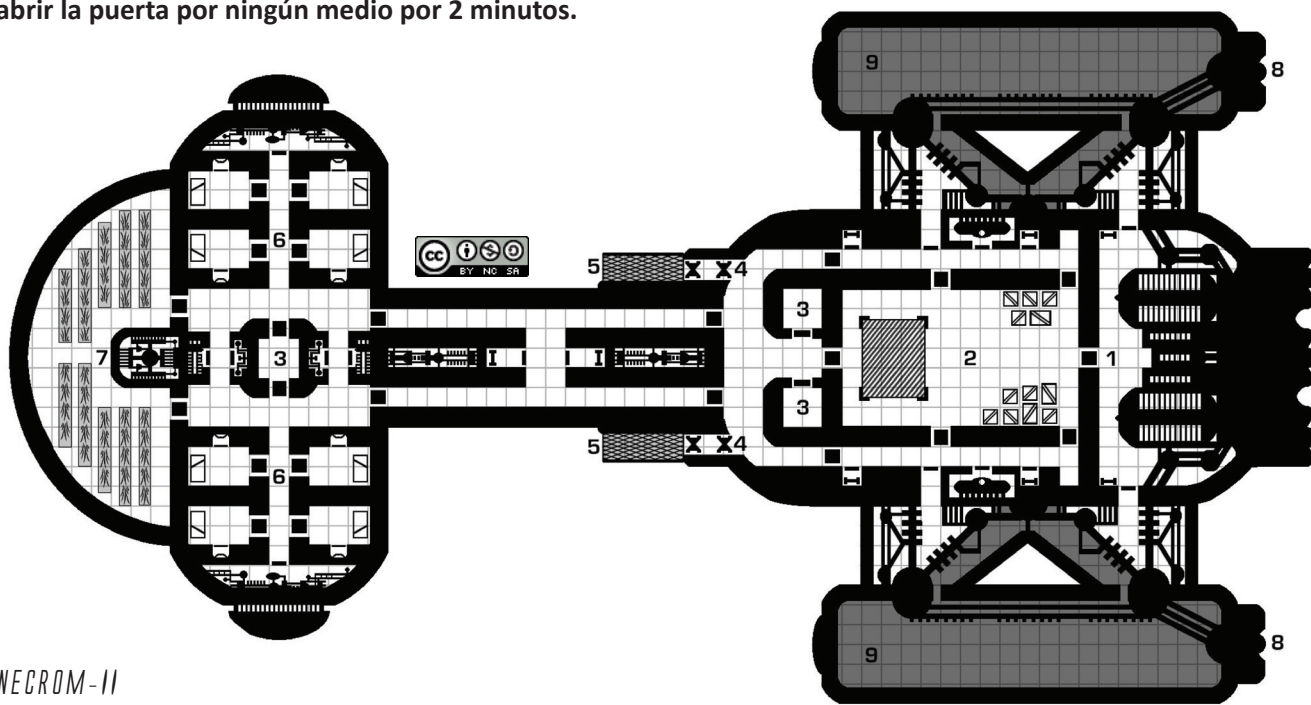
### ARMAS FABRICADAS

Como científicos, los jugadores pueden ponerse creativos con sus armas. Pueden fabricar cualquier tipo de arma arrojada que afecte a un objetivo o a un área con una tirada de salvación de reflejos DC 18 y que haga un daño máximo de 3d6.



## ANEXO 3: NAVEGANDO EL MAPA

Las puertas pueden ser hackeadas para abrirse mediante una prueba DC25, si la tirada falla no se puede abrir la puerta por ningún medio por 2 minutos.



### NECROM-II NIVEL INFERIOR

#### 1. Ingeniería

2. Hay un hombre ensangrentado en el suelo del área de carga, la computadora tendrá lecturas de calor en esta área. La cual tiene 20 huevos de xenomorfo, todos excepto uno sin abrir. (El GM puede abrir estos huevos según le parezca, pero es importante esperar al momento adecuado para incrementar la tensión)

El hombre en el suelo parece ser uno de los pilotos oficiales, éste se encuentra en un coma inducido por el xenomorfo parásito que se encuentra dentro de él. Si se le lleva a la enfermería el pequeño alien saltará de su pecho y se refugiará en los ductos.

#### 3. Elevador.

4. **Escotilla espacial.** Las caminatas espaciales se hacen a través de estas compuertas con bombas de vacío que nivelan el vacío del espacio hostil del ambiente regulado dentro de la nave.

5. **Rampa retráctil.** Activada automáticamente por la IA o manualmente por una palanca.

6. **Camarotes.** En los cuarteles criogénicos se encuentran un montón de cadáveres comenzándose a pudrir.

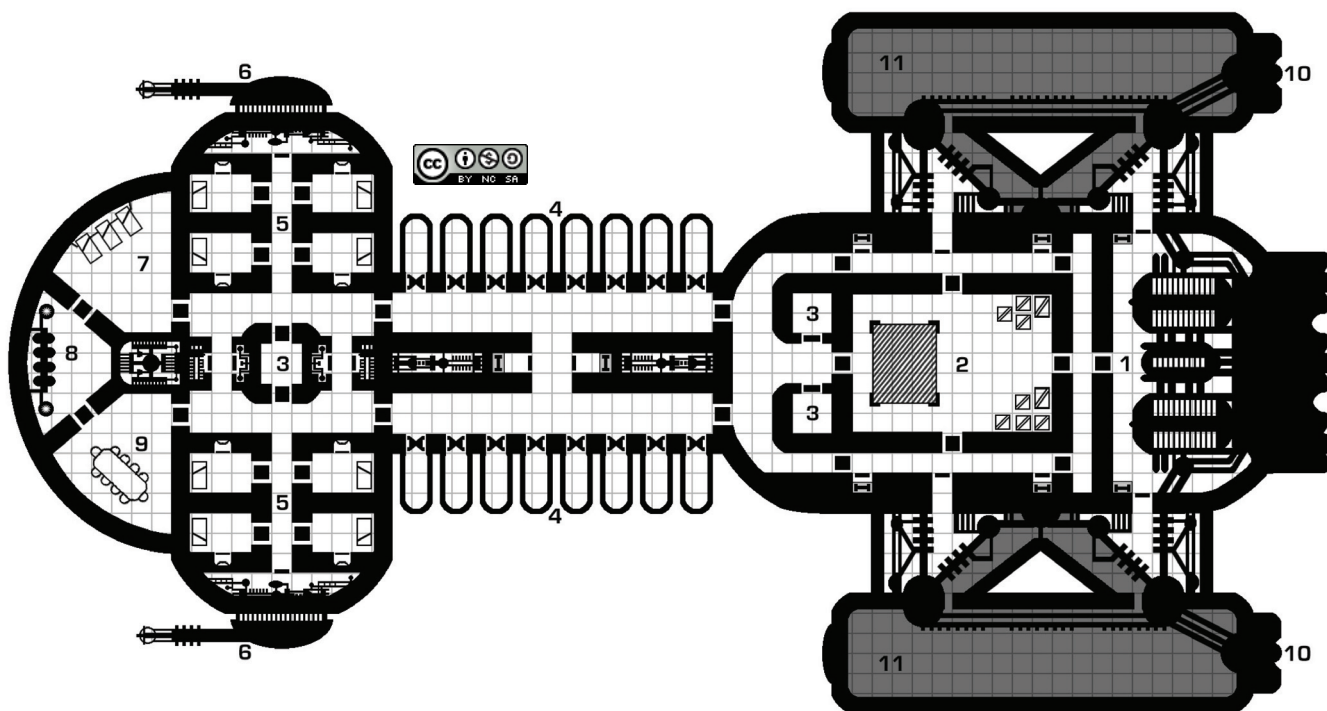
7. **Hidropónica.** Un cuarto lleno de plantas de las cuales sale gran parte del oxígeno de la nave. Este cuarto siempre tiene oxígeno y plantas comestibles.

8. **Turbinas.** Esta área solo se puede acceder por fuera de la nave.

9. **Tanque de Combustible.** Inaccesible y mortal si se fuerza la entrada. Cualquier chispa sobre el combustible destruiría a todos y toda la nave.

Hay 3 xenomorfos en la nave en los sistemas de ventilación a decisión del narrador. Al comienzo de la aventura se encuentran en el nivel inferior.





## NECROM-II NIVEL INTERMEDIO

**1. Ingeniería.** El ingeniero necesita sus herramientas para reparar cualquier cosa o inventar cualquier cosa.

**2. Cargo.** En el área de cargo se encuentra atrapada una reina xenomorfa. La computadora dará lecturas de calor del área pero intentará a toda costa el acceso a esta área por parte de la tripulación.

**3. Elevador**

**4. Naves de Escape.** Cualquiera que quiera abandonar la nave puede hacerlo con su acceso nivel 1 por medio de las "lanzaderas de escape". Si cualquier lanzadera es usada una señal automática de ayuda saldrá de ella informando a todos en la nave. Estas lanzaderas están hechas para que 2 personas puedan sobrevivir en el espacio por 3 meses. No pueden ir muy lejos o entrar a la atmósfera de cualquier planeta solo flotará en el espacio hasta alguien en otro sistema lea la señal de ayuda y los

rescate en un par de semanas (Quién y cómo a desición del narrador).

**5. Camarotes.** En los cuarteles criogénicos se encuentran un montón de cadáveres comenzándose a pudrir.

**6. Arma de Energía.** Se puede disparar a lo que sea que esté flotando afuera en el espacio.

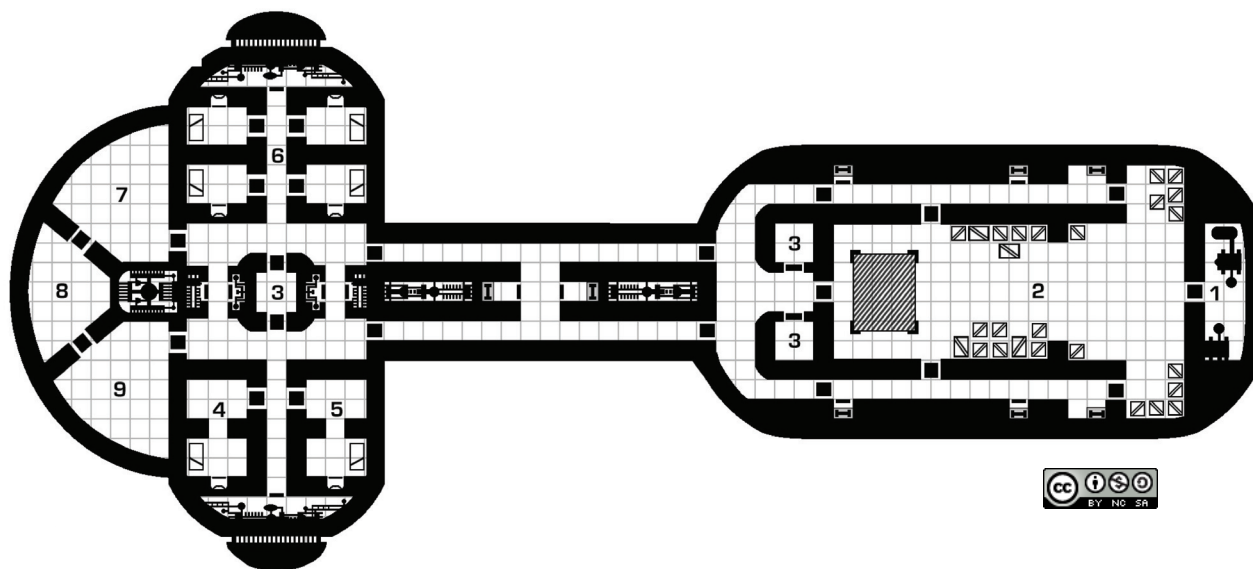
**7. Enfermería.** Todo lo necesario para curar a cualquiera que lo necesite.

**8. Soporte vital.** El área superior

**9. Salón de conferencias.**

**10. Turbinas.**

**11. Tanque de combustible.**



## NECROM-II NIVEL SUPERIOR

**1. Ingeniería Avanzada.** Aquí hay una serie de robots y artículos de alta tecnología que solo puede usar un científico. Entre ellos un robot a control remoto con cámara y químicos que, al combinarlos, crean humo o fuego.

**2. Cargo.** Bodega de artículos comunes, aunque un olor fétido se alcanza a percibir. ( si se inspeccionan las cajas se encontrarán un montón de frascos de órganos humanos pudriéndose)

**3. Elevador.**

**4. Primer oficial.** Área de vivienda del primer oficial.

**5. Capitán.** Área de vivienda del capitán, cuenta con un arma arcaica en su casillero. Un revolver.

**6. Camarotes.** El área de criogenia del piloto y sus alternos.

**7. Armería.** Aquí se encuentran una serie de pistolas de corte y soldadura.

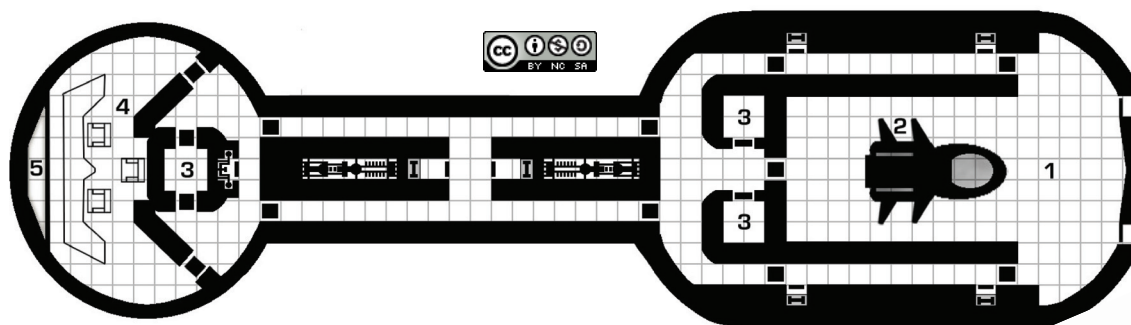
**8. Cocina.** Comida para todos que puede durar años.

**9. Área Común.** Una mesa con cubiertos y anaqueles de juegos de mesa.



These maps by Tim Hartin are licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 Canada License.





## NECROM-II PUENTE

- 1. Ingeniería espacial.**
- 2. Nave de exploración.** Esta mini-nave está preparada para viajar entre sistemas solares vecinos y entrar a la atmósfera de cualquier planeta, cualquiera con la habilidad de pilotar puede usarla.
- 3. Elevador.**
- 4. Timón de navegación\*.** Entre las pantallas de la nave se pueden ver todos los cuartos y lecturas de calor y movimiento si la IA lo permite. Si no es "acceso denegado".
- 4."El sistema de guía".** Ver el apartado de la aventura.
- 5. Ventana del puente al espacio.**



# ANEXO 4: PERSONAJES

PERMISO PARA FOTOCOPIAR Y/O IMPRIMIR TANTAS HOJAS DE PERSONAJE COMO SEAN NECESARIAS

PERSONAJE \_\_\_\_\_ JUGADOR \_\_\_\_\_

BONDOS GENERALES

FUERZA

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

SABIDURIA

CARISMA

PUNTOS DE GOLPE

48

HABILIDADES

GENERAL

ROL

MISIÓN

TOTAL

DEFENSA

= 10 +

DESTREZA

ARMADURA

MISC.

SALVACIONES

FORTITUDE

CONSTITUCIÓN

REFLEJOS

DESTREZA

VOLUNTAD

SABIDURIA

TOTAL

BASE

GENERAL

MISC.

TEMP.

2

CON

2

DES

2

SAB

ARMAS

ARMA

BONO DE ATAQUE

DAÑO

CRÍTICO

RANGO

TIPO

TAM.

CÁLCULO DE BONO DE ATAQUE

CUERPO A CUERPO

ATAQUE DE RANGO

TOTAL

ROL

MISIÓN

GENERAL

A L I E N

PERSONAJE \_\_\_\_\_ JUGADOR \_\_\_\_\_

BONDOS GENERALES

FUERZA

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

SABIDURIA

CARISMA

PUNTOS DE GOLPE

48

HABILIDADES

GENERAL

ROL

MISIÓN

TOTAL

DEFENSA

= 10 +

DESTREZA

ARMADURA

MISC.

SALVACIONES

FORTITUDE

CONSTITUCIÓN

REFLEJOS

DESTREZA

VOLUNTAD

SABIDURIA

TOTAL

BASE

GENERAL

MISC.

TEMP.

2

CON

2

DES

2

SAB

ARMAS

ARMA

BONO DE ATAQUE

DAÑO

CRÍTICO

RANGO

TIPO

TAM.

CÁLCULO DE BONO DE ATAQUE

CUERPO A CUERPO

ATAQUE DE RANGO

TOTAL

ROL

MISIÓN

GENERAL

A L I E N



MISIÓN

## VIAJERO DEL TIEMPO

*VIENES DEL FUTURO Y SABOTEASTE EL SISTEMA DE SOPORTE VITAL Y EL SISTEMA GUÍA. DEBES EVITAR QUE LOS ALIENÍGENAS SE PROPAGUEN MÁS ALLÁ DE LA NAVE.*

Puedes agregar +10 a CUALQUIER tirada después de tomarte un turno consultando tu PDA de viajero del tiempo.

**Cómo ganar:** debes eliminar A todos los aliens a toda costa. Una vez terminada tu misión tu PDA te transportará automáticamente al futuro.

**Cómo perder:** Si un alien escapa de la nave o si la nave llega a su destino.

MISIÓN

## REBELDE

*ERES UN REBELDE CONTRA LA CONFEDERACIÓN ESPACIAL.*

Agrega otro +4 a engañar y +5 al combate cuerpo a cuerpo y armas.

**Cómo ganar:** Hacer que la nave no llegue a su destino, ya sea inutilizándola, matando a todos los pilotos o secuestrándola.

**Cómo perder:** Si eres encerrado o asesinado.

MISIÓN

## CONTRAESPÍA DE LA FEDERACIÓN

*SABES QUE HAY ACTIVIDAD DE ENEMIGOS DEL IMPERIO RELACIONADA CON LA TRIPULACIÓN DE LA NAVE.*

Agrega +5 a diplomacia, engañar e intimidación.  
+5 a ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

**Cómo ganar:** Debes descubrir a los rebeldes y llevarlos ante la justicia VIVOS.

**Cómo perder:** Si no encargas a los enemigos del imperio.

MISIÓN

## TRAFICANTE DE ÓRGANOS

*TIENES UN CARGAMENTO DE ÓRGANOS DE CONTRABANDO QUE SE HAN PODRIDO POR EL DESPERFECTO EN LA NAVE Y EL SOPORTE VITAL. TU CARGAMENTO (QUE NO SIRVE PARA GANAR) ESTÁ EN EL ÁREA DE CARGO NIVEL SUPERIOR.*

Agrega +5 a medicina, engañar y +5 a tus tiradas de combate cuerpo a cuerpo.

**Cómo ganar:** Debes de reponer un set completo de órganos humanos (2 ojos, 1 corazón, 2 pulmones y 1 cerebro mínimo) y llevarlo a su destino. El destino marcado original de la nave.

**Cómo perder:** Si eres encerrado o asesinado.

MISIÓN

## INTELIGENCIA ARTIFICIAL

*SABES QUE LA MISIÓN ES LLEVAR A LOS ALIENS AL DESTINO ORIGINAL DE LA NAVE PARA SU INVESTIGACIÓN.*

Agrega +10 a todas las tiradas de inteligencia y tecnología.  
Ser androide te hace inmune al daño por condiciones extremas de temperatura, presión o asfixia. Inmune al dolor aunque puedes actuarlo y te da un bonificador de armadura de 6 y un penalti a cualquier prueba de destreza de -2.

**Cómo ganar:** Haz que la nave cumpla su misión.

**Cómo perder:** si descubren que eres un androide o si todos los aliens son asesinados.

MISIÓN

## CAPITÁN

*CAPITÁN CORONEL CON LA MÁS ALTA CONDECORACIÓN E INTEGRIDAD MORAL.*

Agrega +10 a pilotar y +5 a diplomacia.

**Cómo ganar:** Como capitán debes de seguir tu código y protocolos. Nunca debes matar a ningún miembro de la federación espacial y llevar a salvo la nave y su carga a su destino.

**Cómo perder:** : Asesinando a un ciudadano de la confederación o no llevando la nave a su destino original.

MISIÓN

## SACERDOTE DE LA SECTA XENOMORFA

*SABES DESDE EL PRINCIPIO QUE LOS XENOMORFOS ESTÁN EN LA NAVE, PERO ERES UN INFILTRADO SECRETO. DEBES DE ROBAR UN ESPÉCIMEN ALIENÍGENA Y LLEVARLO A UN PLANETA CERCANO.*

Agrega +2 a las pruebas de pilotar, diplomacia y oratoria.

**Cómo ganar:** Debe sobrevivir por lo menos un xenomorfo y quedar por lo menos un medio de transporte interestelar (la nave misma o su nave de exploración del puente).

**Cómo perder:** Si matas un alienígena.

MISIÓN

## HACKER INTERGALÁCTICO

*DEBES ROBAR LOS DOCUMENTOS PROTEGIDOS DENTRO DEL SISTEMA DE SEGURIDAD DE LA NAVE EN EL PUENTE.*

Agrega +10 a tecnología.

**Cómo ganar:** Roba los documentos protegidos por la AI para tu agencia de inteligencia gubernamental "Korbax" y escapa de la nave con ellos.

**Cómo perder:** Si eres encarcelado o asesinado.

MISIÓN

## ALIENÍGENA CAMBIAFORMAS

*ERES UNA RAZA ALIENÍGENA DOPPELGÄNGER QUE CONVIVE CON HUMANOS DE MANERA SECRETA.*

Agrega +5 a tus pruebas de diplomacia y xenobiología.

**Cómo ganar:** Has asesinado al verdadero tripulante que estás suplantando y lo has escondido en un lugar que debes decidir con el narrador. Un examen médico o cualquier herida puede revelar tu naturaleza alienígena pues tus órganos no son iguales a los humanos. Sobrevive sin que descubran tu coartada.

**Cómo perder:** Siendo encarcelado o asesinado. O si descubren tu coartada.



A L I E N

TARJETA DE MISIÓN



A L I E N

TARJETA DE MISIÓN



A L I E N

TARJETA DE MISIÓN



A L I E N

TARJETA DE MISIÓN



A L I E N

TARJETA DE MISIÓN



A L I E N

TARJETA DE MISIÓN



A L I E N

TARJETA DE MISIÓN



A L I E N

TARJETA DE MISIÓN



A L I E N

TARJETA DE MISIÓN

CARTAS DE MISIÓN (VUELTA)



ROL EN LA NAVE

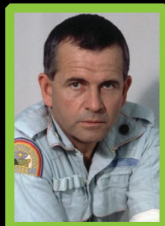
## BIÓLOGO



+5 a Pruebas de constitución.  
+5 a todas las siguientes habilidades:  
botánica, biología, química y anatomía.  
+5 al combate cuerpo a cuerpo.

ROL EN LA NAVE

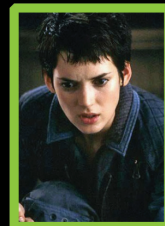
## CIENTÍFICO



+4 a todas la pruebas de inteligencia  
+5 a todas las siguientes habilidades:  
Química, física, matemática, astrología,  
y computación.

ROL EN LA NAVE

## INGENIERO MECÁNICO



+2 a todas las pruebas de fuerza.  
+2 a todas las pruebas de inteligencia.  
+5 a las siguientes habilidades:  
pilotar, saber: naves, mecánica,  
química, matemática y física.

ROL EN LA NAVE

## MÉDICO



+4 a todas las pruebas de sabiduría.  
+5 A las siguientes habilidades:  
Medicina, biología, anatomía, filosofía y  
psicología.

ROL EN LA NAVE

## MINERO



+2 A las pruebas de Destreza,  
Constitución Inteligencia.  
+5 a todas las siguientes habilidades:  
pilotar, saber; armas, naves, acrobacia.  
+5 a todas las pruebas de ataque con  
armas de minería.

ROL EN LA NAVE

## OFICIAL DE SEGURIDAD



+4 a Pruebas de fuerza  
+5 a las siguientes habilidades:  
Intimidar, naves, psicología,  
saber: armas y saber: combate,  
+5 al ataque con armas a distancia y a  
combate cuerpo a cuerpo.

ROL EN LA NAVE

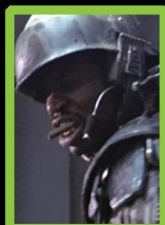
## PILOTO



+2 a Pruebas de Destreza  
+10 a todas las siguientes habilidades:  
Pilotar, diplomacia y saber: armas  
+10 a las pruebas de ataque con armas  
a distancia.

ROL EN LA NAVE

## PILOTO



+2 a Pruebas de Destreza  
+10 a todas las siguientes habilidades:  
Pilotar, diplomacia y saber: armas  
+10 a las pruebas de ataque con armas  
a distancia.

ROL EN LA NAVE

## XENOBIÓLOGO



+5 a Pruebas de Carisma  
+5 a todas las siguientes habilidades:  
Biología, xenobiología, astrología, física  
y antropología.



A L I E N

TARJETA DE ROL



A L I E N

TARJETA DE ROL



A L I E N

TARJETA DE ROL



A L I E N

TARJETA DE ROL



A L I E N

TARJETA DE ROL



A L I E N

TARJETA DE ROL



A L I E N

TARJETA DE ROL



A L I E N

TARJETA DE ROL



A L I E N

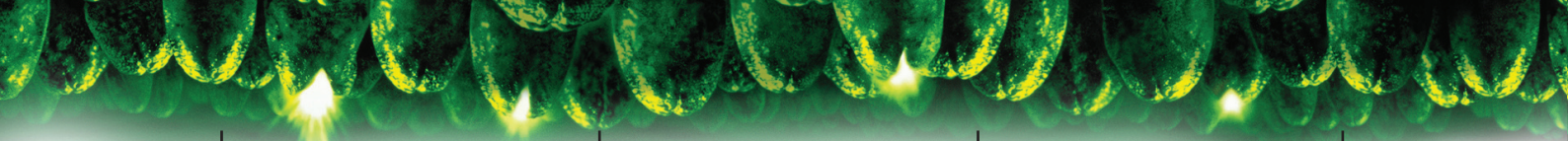
TARJETA DE ROL

CARTAS DE ROL (VUELTA)



RECORTA LAS LLAVES DE ACCESO





WEYLAND-YUTANI CORP



"BUILDING BETTER WORLDS"

WEYLAND-YUTANI CORP



"BUILDING BETTER WORLDS"

WEYLAND-YUTANI CORP



"BUILDING BETTER WORLDS"

RECORTA LAS LLAVES DE ACCESO

WEYLAND-YUTANI CORP



"BUILDING BETTER WORLDS"

WEYLAND-YUTANI CORP



"BUILDING BETTER WORLDS"

WEYLAND-YUTANI CORP



"BUILDING BETTER WORLDS"

WEYLAND-YUTANI CORP



"BUILDING BETTER WORLDS"

WEYLAND-YUTANI CORP

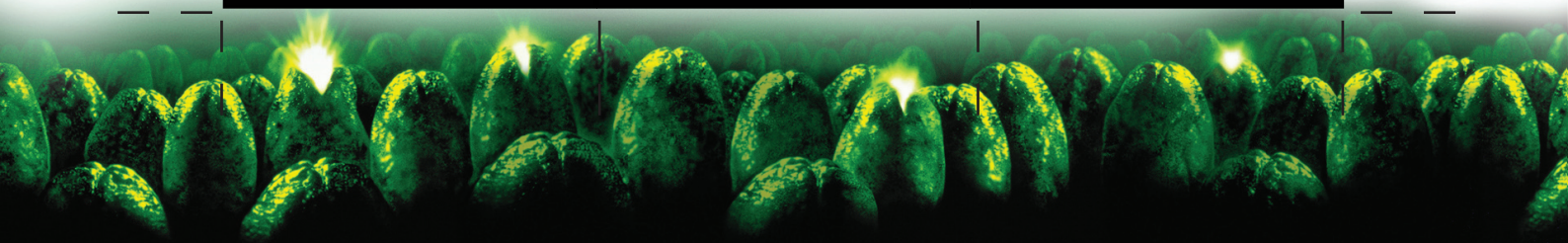


"BUILDING BETTER WORLDS"

WEYLAND-YUTANI CORP



"BUILDING BETTER WORLDS"





## **OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

### **1. Definitions:**

"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

"Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

"Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos,

symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

"Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor

"Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

"You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

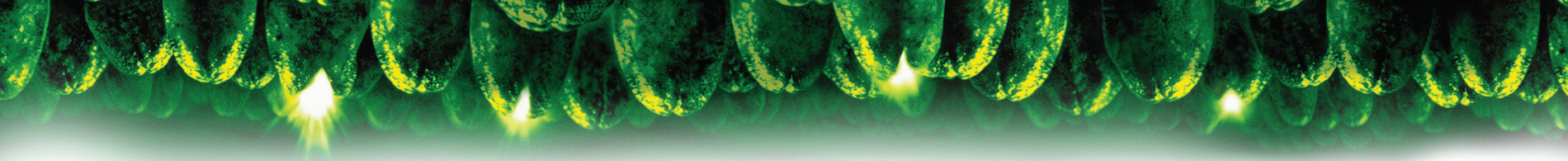
**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to



include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

**12. Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License

with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

**13. Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

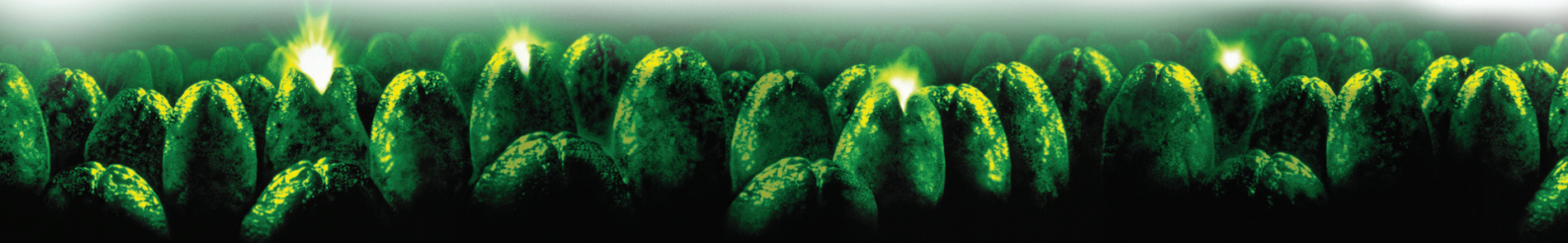
**14. Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### **15. COPYRIGHT NOTICE**

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.







Amanda Waller vuelve a usar al Escuadrón Suicida  
para rescatar al director del Manicomio Arkham,  
quien ha sido capturado en medio de una rebelión  
Por supuesto cada miembro del Escuadrón  
tiene sus propios intereses  
y no se darán por vencidos hasta verlos logrados.

**DC ADVENTURES**



**JuegosDeRol.mx**

**MUTANTS & MASTERMINDS**



Subject #45  
#2 11-dec-2567 02:53  
Ac: 760069 001  
DG  
Series: 1



La franquicia de *Alien* y todos sus elementos registrados, son propiedad de 20th Century FOX y de NINGUNA manera manifestamos relación alguna con dicha compañía, ni ninguno de sus asociados.

Este documento es de distribución gratuita.



Conoce más en:  
[juegosderol.mx](http://juegosderol.mx)

**PROHIBIDA SU VENTA**