

"Houston, tenemos un problema..."

Luis F. Tadeys
RENACIMIENTO



KOLEPP



BEAUMONT



BALDER



KABAKOV



HENDRIX



GARCÍA



WONG

RENACIMIENTO y TADEYS FILMS presentan

una producción de LUIS F. TADEYS para LA CRÍPTA BAJO EL TORREÓN. guión, dirección y maquetación LUIS F. TADEYS. música original ERINO MORRISONE & JASON GRAVES.

"RENACIMIENTO" es la secuela para "FRAGMENTOS" el juego de rol del cine de terror editado por BOSOLORDI EDICIONES en la línea LONGSHOT creado por MANUEL J. SUEÑO y SERGIO AL. VERAZCO.

<http://crinatahualteorran.wordpress.com/>

RENACIMIENTO

Por Luis F. Tadevs

“Renacimiento” es una aventura para Fragmentos, el Juego de Rol del cine de terror de Nosolorol. Es una aventura enteramente original basada en varias películas y videojuegos que tratan el terror en el espacio exterior (The Thing, Dead Space, Aliens...). Está pensada para un grupo de 6 a 7 jugadores narrativos, a los que se les presupone ganas de pasarlo bien, pero pasando miedo.

Género:

La ambientación es la llamada **Futuro distante**. El género principal es **Aislamiento** y el secundario **Survival Horror**. Sus reglas han sido mezcladas y unificadas para esta historia.

Reglas:

- La amenaza inicial es 0.
- Los protagonistas son todos militares de distinto rango. Todos están aislados a causa de un mal funcionamiento en su nave espacial.
- El reparto debe tener rasgos y características complementarias. Deben ser equipos con expectativas de sobrevivir, lo mejor es que abarquen varios campos.
- Su rasgo común es la pertenencia al ejército.
- Los antagonistas son hordas de criaturas: seres humanos que se han visto expuestos a un ente biológico alienígena que ha provocado serias mutaciones en sus cuerpos. Se tratan como secundarios sin nombre. El virus mutágeno es la causa de su estado actual.
- Las criaturas inspiran terror tanto por su aspecto, como por lo que son capaces de hacer. Generarán miedo por lo que representan (antes eran personas normales, niños pequeños, o incluso los animales que tenían como mascotas, solo que ahora están horriblemente mutados). La primera vez que vean a una de estas criaturas, los personajes principales deben superar un reto mental peligroso a dificultad 7, sin coste de amenaza.
- Los personajes principales tienen que tener cuidado de no volverse uno de ellos. Los monstruos tienen que tener un rasgo sobrenatural que represente esto. Un personaje principal puede infectarse en cualquier momento, la protección de guion no evita esto. Incrementa la amenaza en un punto cuando el personaje se infecte. La transformación no tendrá lugar hasta que la amenaza suba al menos a 8. Incrementa en otro punto la amenaza cuando se complete la transformación.
- Los personajes principales irán transformándose o muriendo poco a poco hasta quedar unos pocos (tres a lo sumo en este caso) en el enfrentamiento final. La protección de guion se pierde cuando la amenaza alcanza el nivel 5. Hasta llegar a amenaza 8 o más, los jugadores

pueden hacer uso de las reglas de reemplazo, sustituyendo su personaje por un personaje secundario con nombre.

- Los enemigos se rigen por pautas: su visión les permite detectar el calor corporal que desprenden los posibles huéspedes del virus, que tan solo busca propagarse para sobrevivir.
- La lucha final contra la amenaza puede terminar con ésta o al menos hacerla huir. El combate con el monstruo debe potenciar el uso de la maña y la astucia de los personajes: se pueden utilizar trampas artesanales, engaños e incluso señuelos humanos. Los personajes principales pueden usar su característica cognición en lugar de acción en los conflictos de combate con el monstruo si emplean estas estrategias.
- Cuando la amenaza sea 8 o más, los jugadores pueden activar cualidades sin coste cuando su personaje utilice la característica de cognición en un conflicto contra el monstruo una vez por historia.
- Los personajes principales pueden hacer uso de fuerzas de flaqueza sin incrementar la amenaza si esta ya es 10 o más (el punto de superación gastado para esto simplemente se pierde).

Sinopsis:

- Estación suborbital Modine-IX, Estación suborbital Modine-IX, les habla la teniente Kolepp al mando del USG Sagan, ¿me reciben?

- ¿Consigue oír algo teniente?

- Nada, tras ese extraño mensaje tan solo estática y zumbidos. La línea está muerta.

- Señora, con el debido respeto, odio tener que decir que se lo dije. Este transporte llevaba demasiados años de servicio sobre sus oxidadas tuercas...

- ¡Si, maldita sea, ya sé que usted tenía toda la razón y yo estaba equivocada!, ¿contento? Joder, ni siquiera sé cómo decírselo a la tripulación.

- Teniente, ¿desea que yo...?

- No, es mi deber. Usted continúe tratando de comunicarse con esa estación recolectora, a ver si ellos saben cómo sacar nuestros culos del puto espacio exterior.

Banda Sonora:

Pink Floyd – Meddle

Perdidos en el espacio: “Echoes” (part 2)

The Thing OST

Dr. Alexei Kabakov: “Eternity”

Dead Space OST

Paseo espacial: “Entering Zero-G”

Los renacidos atacan: “The Hive Mind”

Mutación en vivo: “I’ve Got You Devolving Under My Skin”

F.E.A.R. 2 Project Origin OST

En la guardería: “Alma’s Music Box”

Aliens OST

Introducción – Marines coloniales: “Main Title”

Bienvenidos a Modine-IX: “Dark Discovery”

Pasillos abandonados: “Sub-Level 3”

Escapatoria final: “Going After Newt”

Reparto:

Los protagonistas de esta historia son militares que conforman la tripulación el *USG Sagan*, una vieja nave del tipo *Pistillvs* perteneciente al ejército de la Federación Unificada de Sistemas Planetarios (FUSP).

Además de los protagonistas encontraremos a casi el mismo número de personajes secundarios sin nombre (*aunque lo tengan, de forma genérica*) que son las víctimas de los primeros ataques. Además en esta historia les acompaña un importantísimo personaje secundario (este sí de pleno derecho) que al final se revelará como un antagonista en la sombra. A continuación los presentamos:



Dr. Alexei Kabakov

Genetista psicótico con aires de grandeza

Acción 1: Esconderse +1. **Interacción 4:** Empatía analítica +2, Aislado en su mundo +1, Modales exquisitos +1. **Cognición 4:** Genética +2, Filosofía +2.

Hitos: A los 17 años se unió a la secta adventista de los Hijos de la Nueva Carne, en la que practicó el canibalismo. Sus estudios sobre hibridación genética le costaron la expulsión de la facultad, momento en que fue apadrinado por la Tsukamoto Corp.

Complicación: Padece un trastorno psicótico intermitente en el que se ve a sí mismo como “*El Padre*” de una estirpe de criaturas que han de suceder a la raza humana.

El Dr. Kabakov es un hombre de 40 años con el cerebro lavado por los años en los que fue un devoto discípulo de los Hijos de la Nueva Carne. Curiosamente es la basura filosófica pseudorreligiosa de esa secta la que

despertó su genialidad, y también el camino más corto hacia su locura. Habla poco, y con un acento ruso bastante pronunciado. Tenderá a reírse solo y se quedará mirando hacia puntos donde aparentemente no hay nada. En otras ocasiones se chupará el dedo y hará como si escribiese con él en las paredes y ventanas.

Cuando le encuentran en la gran sala del puente de mando está desnudo, flotando en la ingravidez en posición fetal, y con el cuerpo completamente escrito de runas que él mismo puede haberse realizado con un rotulador. Se ve que cuando el rotulador se le secó, siguió escribiendo con un cortaplumas, lo que le ha dejado horribles cicatrices.

Cada vez que se avecine peligro dejará a los protagonistas en la estacada o tratará de esconderse. En sus escapadas habituales procurará entorpecer la misión de los PJs saboteando los sistemas, bloqueando puertas y básicamente haciéndoles la puñeta, aunque nunca les ataque físicamente de una forma directa.

Llegado el clímax de la trama se *entregará* voluntariamente a *sus hijos* emulando su versión particular de la *comunidad*.



Marines coloniales – (*Soldados Clay, Irons, Stone, Steele y Woods*).
Carne de cañón.

Acción 5: Rifle de plasma +2, Entrenamiento militar +2, Supervivencia +1. **Interacción 3:** Mando +1, *Semper Fi* +1, Nadie se queda atrás +1. **Cognición 1:** Tácticas +1

Monstruos:



Los Renacidos (estado adulto)

Cadáveres mutados por virus alienígena

Acción 4: Morder y despedazar +2, Propagación* +2.

Cognición 2: Mente colmena +2.

Hitos: Los primeros casos corresponden a tres colonos mineros que regresaron de un descenso a Modine-IX con extraños síntomas. La falta de presas les ha llevado a matarse entre ellos para poder sobrevivir, lo que ha depurado la especie, sobreviviendo solo los más letales. Lo único que desean es alimentarse y reproducirse.

Debilidad: Las patas y articulaciones son especialmente frágiles en estas criaturas. Atacar a estos puntos les restará movilidad y los volverá potencialmente vulnerables.

El virus original provoca perturbaciones en el sueño y la alimentación del enfermo. Al cabo de unos minutos

tras la muerte se produce un súbito despertar seguido de cambios violentos en la morfología física del sujeto, creando nueva vida a partir de la materia física del cadáver. Se multiplican extremidades, se giran articulaciones, se convierten cajas torácicas en gigantescas mandíbulas dentadas, intestinos convertidos en tentáculos... todos los cambios sugieren un *acabado* siniestramente *insectoide* con formas físicas propias de depredadores letales. Y pueden ser verdaderamente rápidos si se lo proponen.



Los Renacidos (estado larvario)

Una versión infantil del anterior.

Acción 3: Morder y despedazar +1, Ácido biliar +2.

Cognición 1: Mente colmena +1.

Estos pequeños bastardos cambian el ataque principal de mordedura, propio de los adultos, por un vómito de bilis ácida que son capaces de proyectar a una distancia de hasta 2 metros como máximo. No son especialmente rápidos.

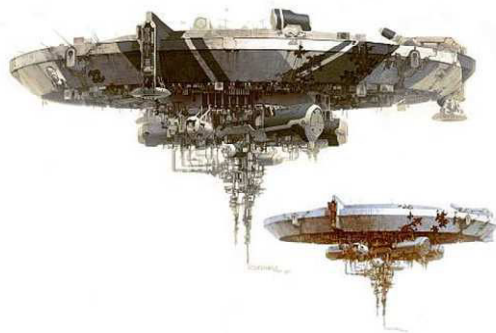


Escenario:



Aerotransporte ZU-513 PISTILLVS, el USG Sagan

El primer escenario (aunque en realidad se trata de uno secundario) en que se desarrolla la trama es el interior del transporte espacial *USG Sagan*, una vieja nave modelo *Pistillvs*. Es una nave espacial de desarrollo longitudinal equiparable a la *Serenity* de la serie *Firefly*. En ella podrán encontrar una zona común, una cabina de pilotaje y diversas estancias personales. Este escenario es meramente circunstancial y secundario porque puesto que no funciona tardarán poco en abandonarlo.



M-IX Sub-orbital Rough Core Digger serie 175 de Tsukamoto Corp, la Modine-IX

El escenario principal en el que se desarrollará todo el grueso de la trama es la estación suborbital Modine-IX. La M-IX es un modelo algo desfasado de base recolectora dedicada a la minería. Su tamaño es más que masivo, y podríamos pensar en ella como una especie de “ciudadela flotante autosuficiente”. No es una nave pensada para el transporte y pilotaje, sino diseñada para mantenerse suspendida sobre la atmósfera en un vuelo orbital similar al de los satélites. En ella los protagonistas pueden encontrar prácticamente todo lo que encontrarían en una ciudad: zonas comerciales, zonas residenciales organizadas a modo de bunkers, barracones militares, almacenes minerales, laboratorios con experimentos genéticos, una línea de monorraíl interior, un mini bosque artificial, un complejo de guardería y escuela para niños... y eso sí, pasillos, muchos pasillos, eternos, interminables, mal iluminados...

Piensa en el interior de Modine-IX en la línea del

concepto “*used future*” que ideó George Lucas para *Star Wars*, y que luego se trasladó para *Alien* o *2001*. Por muy distante en el futuro que sea la ambientación, las naves no son nuevas ni están brillantes. Los pasillos son caminos sucios y con una iluminación deficiente, los colores de los logotipos corporativos están desvaídos, las pasarelas chorrean óxido, las escotillas acumulan roña en las esquinas, las teclas del panel de control se han ido borrando con el uso... Seguro que ya te haces una idea.

Puente de mando: Una gran sala octogonal llena de pantallas y grandes ventanales desde los que se ve la cercana superficie blanquecina del planeta Modine, con sus constantes tormentas y sus radiaciones luminosas. En ella encontrarán a Kabakov en su primera aparición. La puerta estará toscamente sellada y tendrá que ser echada abajo o cortada con un soplete.

Espaciopuerto: Un lugar que parece el escenario de una batalla olvidada. Aún pueden encontrarse restos útiles de más de una docena de naves, y varias cápsulas de salvamento disponibles para casos de emergencia. Esta zona no dispone de soporte vital (*ni oxígeno, ni gravedad*) por lo que se debe acceder con traje espacial sellado.

Monorraíl: El nodo de transporte. El monorraíl es un recurso dramático para aliviar los desplazamientos entre una zona y otra. Funcionará según requerimientos de la propia trama y se verá afectado por la aparición de presagios. Es de esperar que funcione muy bien en el primer acto y deje de funcionar conforme avance la historia.

Bosque artificial: Un giro inesperado que aporta un toque *salvaje* a la ambientación. Se trata de un extenso terreno que reproduce las condiciones de un clima selvático tropical mediante el efecto invernadero. Conocido popularmente como “*el pulmón de la colonia*”, este lugar era muy frecuentado por los habitantes de la Modine-IX en sus ratos libres. En él encontrarán multitud de plantas, árboles e incluso mosquitos, todo bajo una gran cúpula que genera una radiación electromagnética similar a la luz solar, así como lluvia artificial.

Guardería/escuela: Posiblemente el extremo más siniestro de la Modine-IX. ¿Recordáis que los colonos venían con sus familias e hijos? Aquí los protagonistas podrán encontrar la versión mini de los *renacidos*. Habitaciones y pasillos pintados en vivos colores, juguetes rotos tirados por todas partes, zapatitos, dibujos *naif*... Y aun en la soledad del espacio, en ocasiones suena el timbre del recreo y salen todos a jugar.

Descriptores: *Plataforma colonial suborbital con capacidad para 400 habitantes y sus familias. La luz y las comunicaciones fallan constantemente. De cuando en cuando se oye el eco que produce el correteo de unas patas que podrían ser “de langosta o cangrejo”.*

Hitos: *Este es uno de los primeros modelos de colonia flotante independiente que permitía a los trabajadores no tener que entrar en contacto más tiempo del necesario con el planeta que se estuviese explotando, ideal para entornos hostiles.*

En 2520 este lugar fue testigo de la hibridación y mutación de sus colonos en las horribles criaturas que son ahora.

Trama:

Corre el año 2520. Los seres humanos han llevado la colonización espacial interplanetaria más allá de los límites imaginables a finales del siglo XX. Los gobiernos independientes de la Tierra fueron sustituidos hace siglos por corporaciones industriales que actualmente controlan grupos de planetas unificados bajo una suerte de organización gremial. Esta sociedad colmena intergaláctica prospera bajo el paraguas de la llamada FUSP (Federación Unificada de Sistemas Planetarios) que posee su propio cuerpo legislativo, ejecutivo y judicial, así como un ejército que, como todo en el siglo XXVI, es privado.

La trama nos lleva hasta la M-IX, una de las estaciones suborbitales que recolectan materias primas en el planeta Modine. Pero en los registros de la FUSP tan solo aparecen 8 colonias mineras en ese planeta, ¿qué es entonces Modine IX? Originalmente se enviaron 10, pero hace más de siete años que no se tiene contacto con las dos últimas por motivos que son desconocidos. En realidad las estaciones IX y X eran tapaderas de la corporación minera destinadas a llevar a cabo un proyecto secreto de terraformación ilegal sobre la superficie de Modine, abanderando así la causa de algunos sistemas separatistas. Las condiciones atmosféricas, naturales y gravitatorias del planeta hacían viable un proyecto de estas características a corto plazo. Los únicos inconvenientes eran el suelo rocoso y las constantes tormentas de arena que dificultan la visibilidad y hacen complicadas, cuando no imposibles, las comunicaciones. Lo que nadie esperaba encontrar era *compañía*.

Al cabo de unos días los colonos comenzaron a sufrir de insomnio y parálisis del sueño, cosa que poco a poco fue derivando en pérdidas de memoria a corto plazo y repentinos ataques de histeria. Algunos doctores de la colonia llegaron a la conclusión de que el planetóide emitía una radiación intermitente que interfería con las ondas cerebrales de la fase REM, otros aseguraban que algo había contaminado el agua y los alimentos y estaba entrando dentro de ellos. La desconfianza y las alucinaciones dieron lugar a los primeros suicidios y asesinatos, pero los muertos simplemente no se quedaron... *muertos*. Ni una hora después de que se parase el corazón, algo parecía tomar posesión del cadáver e insuflarle nueva vida, algo... *creativo*. Aquello parecía incapaz de comprender la estructura física del cuerpo huésped,

pero la reaprovechaba de formas terribles: multiplicando extremidades, girando articulaciones, convirtiendo cajas torácicas en gigantescas mandíbulas dentadas, volviendo intestinos en tentáculos, afilando huesos astillados... todos los cambios parecían sugerir un *acabado* siniestramente *insectoide*.

La pérdida de contacto con la corporación minera nunca fue investigada, ni las tormentas de arena permitieron que sus llamadas de socorro fuesen atendidas. Las revueltas separatistas de otros sistemas fueron sofocadas con mano de hierro por el brazo ejecutivo de la FUSP. Y el proyecto de terraformación ilegal que llevaba a cabo la Modine IX jamás salió a la luz. Nadie lo echó de menos porque *oficialmente* jamás existió.

La historia comienza en 2526. Casi siete años han pasado desde el último contacto con la Modine IX. Un grupo de soldados enviados en misión de reconocimiento a otro destino sufre un fallo mecánico en su transporte espacial que les resulta imposible de reparar en su situación actual. Por desgracia se encuentran en un extremo olvidado de la galaxia, aunque no todo está perdido; la casualidad ha hecho que su nave se haya dañado no muy lejos de la estación suborbital Modine IX, una inmensa estructura flotante diseñada para dar cobijo a una de las múltiples colonias mineras de Modine, el planetóide cercano en torno al que orbita la estación.

0 – Los protagonistas son la tripulación el *USG Sagan*, una vieja nave del tipo *Pistillvs* perteneciente al ejército de la Federación Unificada de Sistemas Planetarios (FUSP). Son militares de rango diverso liderados por la teniente Kolepp.

2 – Se dirigían en dirección al sistema planetario Elba Rim cuando su vuelo se vio interrumpido por un fallo múltiple en los motores de la nave. Los técnicos saben que el arreglo de la nave resulta imposible y se ven literalmente perdidos en el espacio.

3 – Al cabo de unas horas, movidos por la inercia del último impulso del motor, y tras desistir en sus peticiones de ayuda, las comunicaciones reciben un videomensaje en código cerrado. Las interferencias hacen el mensaje prácticamente incomprensible. En la imagen puede intuirse a un hombre sentado ante la pantalla hablando, al poco rato aparece lo que se podría ser una mujer que le besa, después dice unas palabras más y se corta la comunicación. Lo único que puede entenderse es:

"est... qui aba...dos desd ...ses, tres meses! y ...test... ras peti... ayuda, ... comida y el agu..., no... mos dormir..."

Este mensaje no vuelve a repetirse pero es posible rastrear su origen, y proviene de Modine IX, que aparecerá ante sus ventanales como un inmenso buque fantasma surgido de la nada.

4 – Resulta imposible alcanzar la estación Modine IX

con el transbordador *Pistillvs* a la deriva, así que tienen que salir al exterior con los trajes espaciales. Uno de los trajes tendrá un fallo no detectado (*otro de los efectos de la vejez del Pistillvs*) y durante el paseo espacial morirá el primer secundario, cuyo cuerpo explotará en el interior del traje, llenando la escafandra de sangre al sufrir el cambio de presión repentino. Los protagonistas oirán sus gritos de agonía por la radio del casco hasta el estallido final. Su cuerpo inmóvil, congelado y sin vida se alejará hacia la negrura, girando suavemente sobre sí mismo. La única oportunidad que tienen para sobrevivir es refugiarse en la estación disfrutando de la hospitalidad de los colonos, y tratar de comunicar desde allí.

5 – La tripulación consigue alcanzar la estación espacial, no sin dificultades. En el interior todo parece abandonado. El soporte vital sigue en funcionamiento pero por algún motivo la simulación gravitacional esta desactivada. Por todas las zonas pueden encontrarse objetos flotando. Reactivar la gravedad implica acceder al puente de mando y comenzar a pulsar botones. La decepción hará mella entre los soldados, ya que este no es el recibimiento que esperaban. Llama la atención la ausencia de colonos, hasta que a los 15 minutos comiencen a encontrar pasillos con “burbujas” de sangre flotando junto a miembros arrancados de cuajo. Obviamente es el escenario de una masacre. No queda un solo cuerpo entero y da la sensación de que los mineros hace tiempo que acabaron matándose entre ellos. Llegarán al puente de mando cuyas puertas están bloqueadas. En su interior encontrarán a un hombre desnudo que flota en posición fetal en el centro de la habitación. La mayor parte de su cuerpo está escrita con runas negras que debe haberse hecho él mismo. Parece sumido en un extraño letargo comatoso del que no despertará hasta que activen la gravedad. En ese momento se oirá el eco del estruendo que producen los objetos al caer, seguido de un rumor creciente de extrañas voces y el sonido de *mil patas de langosta* que aumenta por los pasillos. Llega la primera oleada de *renacidos* y los personajes tendrán que presentar unidad abandonando sus diferencias para luchar contra el enemigo común. El tipo desnudo es Kabakov, un ruso loco que resulta ser el único superviviente de la Modine IX.

6 – Puede que el grupo haya decidido acudir unido, o quizás se separasen para comprobar distintas partes de la estación. Ambos grupos recibirán ataques consecutivos al reactivar la gravedad. Moverse por la estación con cualquier objetivo implicará oleadas de *renacidos* que en este punto ya habrán acabado con todos los personajes secundarios con nombre, a excepción de Kabakov (que cuenta con inmunidad de guión) aunque los personajes principales deben salir ilesos.

7 – Aquellos que se encuentran en el puente de mando tendrán acceso a un mapa detallado de la estación; también conocerán a través del ordenador central que existe un hangar con diversos transportes

y cápsulas de salvamento. Tendrán que organizarse tanto si desean hacerse fuertes en un punto, como si desean trazar un plan para escapar. Hay un tercer camino que implica un paseo espacial por el exterior de la estación para acceder al hangar desde el puerto. En ingravidez o no, todos los caminos implican un encuentro con los renacidos. Aquellos personajes que caigan heridos serán cuidados paternalmente por Kabakov, que dice ser médico. Los personajes principales empiezan a morir.

8 – Por desgracia parece haber una concentración especialmente elevada de estas criaturas en los pasillos circundantes al hangar y las cápsulas de salvamento, aunque no se comunican puede que funcionen como una mente colmena. El Dr. Kabakov evitará encontrarse en todo momento con los *renacidos*, hasta este momento en que guiará a los protagonistas hasta una encerrona y se revelará como *El Padre*, pues de alguna forma considera a los *renacidos* sus creaciones. Dicho esto se adentrará en la masa de mutantes, que lo despedazarán y devorarán sin que Kabakov profiera el más mínimo grito. Cuando encuentren un punto seguro en el que descansar, llegará el momento en que uno o varios de los protagonistas heridos (*infectados*) y tratados por el Dr. Kabakov comience a mutar terriblemente ante sus compañeros.

9 – En este momento los pocos supervivientes planearán alguna forma de eliminar al mayor número de criaturas posible. En realidad es muy posible que traten de bloquear túneles, o quizás reunirlos en una zona concreta para acabar con ellos con algún plan que muy posiblemente esté vinculado con el uso de explosivos. Deja algo de libre albedrío a la creatividad de los jugadores en este punto. Y si ves que el desarrollo se detiene, arremete con un nuevo ataque de *renacidos*.

10+ Los planes de contención/erradicación anteriormente expuestos fallarán o tendrán un éxito parcial y las bajas en el grupo alcanzan su máximo. La huida les ha llevado hasta el corazón de la estación minera, y cuando todo está perdido les sobreviene una posible solución. Ante ellos tienen los gigantescos depósitos de energía que mantienen la base en condiciones óptimas. Allí podrán ver como alguien (posiblemente Kabakov en una de sus escapadas) estropeó deliberadamente el sistema de autodestrucción de la estación. Esto implica que, aunque puede destruirse la colonia, alguien (al menos uno) tiene que quedarse a ir desactivando uno por uno todos los protocolos de seguridad, mientras el resto huye a través de pasillos infestados de mutantes hasta las pocas cápsulas de salvamento que quedan viables. Este es su último plan a la desesperada, y por desgracia uno tendrá que sacrificarse por la supervivencia del resto.

Epílogo:

Los *cliffhangers* para una secuela pueden ser variados: el virus puede sobrevivir en alguien que lo esté

incubando, o incluso en un portador del que nadie sospechase (un niño, un animal de compañía). Las cápsulas de salvamento pueden enviarles al punto más cercano conocido que se considera seguro, que puede ser otra nave (de carga, militar, pasajeros...) o incluso a la propia superficie del planeta Modine. Cabe la posibilidad de que lleguen a la otra estación perdida (*Modine-X, también desapareció tras la revuelta y nadie ha vuelto a saber de ella, ¿recuerdas?*) Puede que el único superviviente sea quien decida quedarse a volar la estación, o puede que en un épico final los pocos que queden decidan quedarse juntos para destruirla. Adáptalo a lo que tus jugadores decidan y a su interés por continuarla.

Nombre: Dr. Alexei Kabakov

Concepto: Genetista psicótico con aires de grandeza.

Hitos:

- A los 17 años se unió a la secta adventista de los Hijos de la Nueva Carne, en la que practicó el canibalismo.
- Sus estudios sobre hibridación genética le costaron la expulsión de la facultad, momento en que fue apadrinado por la Tsukamoto Corp.

Complicación:

- Padece un trastorno psicótico intermitente en el que se ve a sí mismo como "El Padre" de una estirpe de criaturas que han de suceder a la raza humana.



FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN

●●●●○

Escondarse

+ 1

+

+



INTERACCIÓN

●●●●○

Empatía analítica

+ 2

Aislado en su mundo

+ 1

Modales exquisitos

+ 1



COGNICIÓN

●●●●○

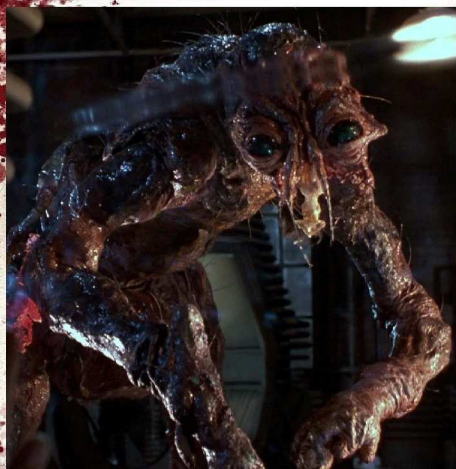
Genética

+ 2

Filosofía

+ 2

+



Nombre: *Los Renacidos*

Concepto: Cadáveres mutados por virus alienígena

Hitos:

- Los primeros casos corresponden a tres colonos mineros que regresaron de un descenso a Modirne-IX con extraños síntomas.
- La falta de presas les ha llevado a matarse entre ellos para poder sobrevivir, lo que ha depurado la especie, sobreviviendo solo los más letales.
- Lo único que desean es alimentarse y reproducirse.

Debilidad:

- Las patas y articulaciones son especialmente frágiles en estas criaturas. Atacar a estos puntos les restará movilidad y los volverá potencialmente vulnerables.



ACCIÓN

●●●●○

- Morder y despedazar

+2

+

- Propagación*

+ 2



COGNICIÓN

●●●●○

- Mente colmena

+

+

+ 2

Nombre: Tte. Valérie Kolepp

Concepto: Curtida militar de carrera espacial

Hitos:

- Fue la primera de su promoción en la academia militar de ingeniería aeroespacial de Embry-Riddle.
- Sobrevivió a los horrores de la guerra contra los fórmidos. Desde entonces no ha vuelto a ser la misma.

Complicación:

- Piensa que ya es demasiado vieja para esta mierda.



FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

**ACCIÓN**
●●●●●

- Rifle láser + 2
- Combate en OG. + 2
- Superviviente nata + 1

**INTERACCIÓN**
●●●●○

- Dotes de mando + 2
- Arengas + 1
- +

**COGNICIÓN**
●○○○○

- Tácticas + 1
- +
- +

Notas:

Superación:

Nombre: Adam Balder AKA 'Pedazo'

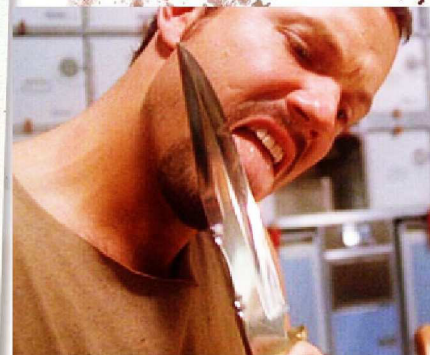
Concepto: Veterano apátrida del cuerpo de marines

Hitos:

- Le arrancó la lengua a un oficial superior utilizando una grúa. Lleva tantos años en el calabozo que ha perdido la cuenta. A veces le *sacan a pasear*.
- Se tatuó la cara del diablo sacando morritos en el culo, junto a una cartela que reza: "*kiss my ass*".

Complicación:

- Constantes problemas con la autoridad, sea cual sea.



FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN

●●●●●

- Entrenamiento militar +1
- Ametralladoras + 2
- Superviviente + 2



INTERACCIÓN

●●●●○

- Dispara primero... + 1
- Sin pelos en la lengua +2



COGNICIÓN

●○○○○

- Veterano de guerra + 1

Notas:

Superación:

Nombre: Becky Hendrix

Concepto: Piloto novata de aerodeslizadores militares

Hitos:

- Las puertas siempre han estado abiertas para ella allá donde fuese.
- Tras cuatro intentos fallidos para sacarse el permiso de vuelo descubrió que podía conseguirlo de *formas alternativas*.

Complicación:

- Suele desorientarse y perderse con suma facilidad.



FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN

●●○○○

- Pistolas +1
- Entrenamiento militar +1



INTERACCIÓN

●●●●●

- Curvas despampanantes +3
- Sensualidad inconsciente +1
- Mirada irresistible +1



COGNICIÓN

●●○○○

- Pilotaje en vuelo +1
- Motores +1

Notas:

Superación:

Nombre: Harold 'Hal' Wong

Concepto: Técnico en reparaciones de motores estelares

Hitos:

- En la revista anual del cuerpo técnico del ejército dicen de él que sabe hablar *"el lenguaje secreto de las máquinas"*.
- A los 15 años diseñó su propia novia droide basándose en el concepto de cierto personaje manga japonés. Ésta no habla mucho, es plegable y complaciente.

Complicación:

- Padece asma bronquial crónica desde los 7 años.



FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN

●○○○○

- Entrenamiento militar +1

+

+



INTERACCIÓN

●●●○○

- Pasar desapercibido +3

+

+



COGNICIÓN

●●●●●

- Lector compulsivo de comics +1

- Mecánica +2

- Programación +2

Notas:

Superación:

Nombre: Leroy Beaumont

Concepto: Cocinero de a bordo

Hitos:

- Solía ser un soldado raso como los demás, hasta que recibió un disparo en la rodilla y le destinaron a las cocinas, donde se ha hecho famoso por sus salsas.
- Su abuelo fue un cantante de retro-funky que vivió hasta los 108 años, y él desea alcanzar esa edad, por lo menos...

Complicación:

- Cree que nadie le da nunca la razón porque es negro.



FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN

●●●○○

- Entrenamiento militar +1
- Dedos ágiles +1
- Armas de fuego +1



INTERACCIÓN

●●●○○

- Malhablado +1
- Gestualidad excesiva +1
- Hiperactivo +1



COGNICIÓN

●●●○○

- Chistes verdes +1
- *Saucier* +2
- +

Notas:

Superación:

Nombre: Wilfredo García

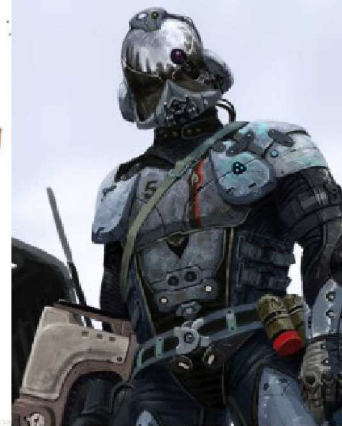
Concepto: Experto en saltos HALO estratosféricos

Hitos:

- Destacado en saltos a más de 60 km. de altura.
- Superviviente en misiones secretas de alto riesgo como integrante de la unidad BTB (*Bump Them Back*).

Complicación:

- Los tests psicológicos a los que se le somete periódicamente revelan un progresivo desapego emocional hacia el resto de seres humanos.



FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN

●●●●○



- Entr. Fuerzas Especiales +2
- Combate en OG + 1
- Explosivos + 1



INTERACCIÓN

●●○○○



- Lenguaje de signos + 1
- Presencia intimidante +1



COGNICIÓN

●●●○○



- Anatomía letal + 1
- Incursión táctica + 2

Notas:

Superación: