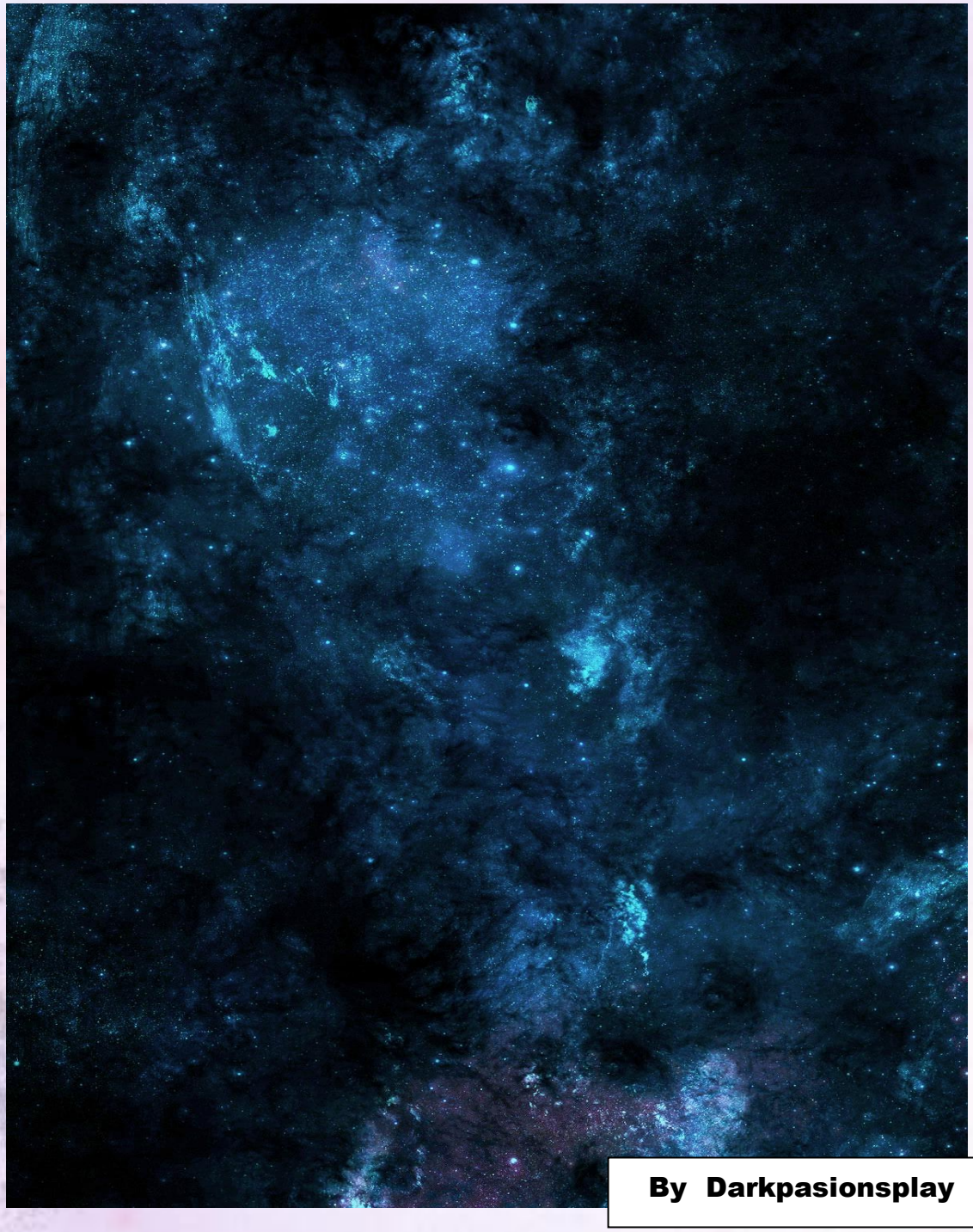
Autor: Antonio L. Ocaña Fernández
Darkpasionsplay

EN BUSCA DEL INFINITO



By Darkpasionsplay

Admiro su pureza. Es un superviviente... al que no afectan la conciencia, los remordimientos, ni las fantasías de moralidad.

"Ash. Alien el 8º Pasajero".

Escenario.

La historia transcurre en un planetoide un tanto aislado (GH138X75 Futuro LV-426), a medio camino del planeta Thedas. Se trata de un cuerpo estelar relativamente inexplorado de posible interés minero. Un micromundo frío, alejado de las zonas más pobladas de la galaxia.

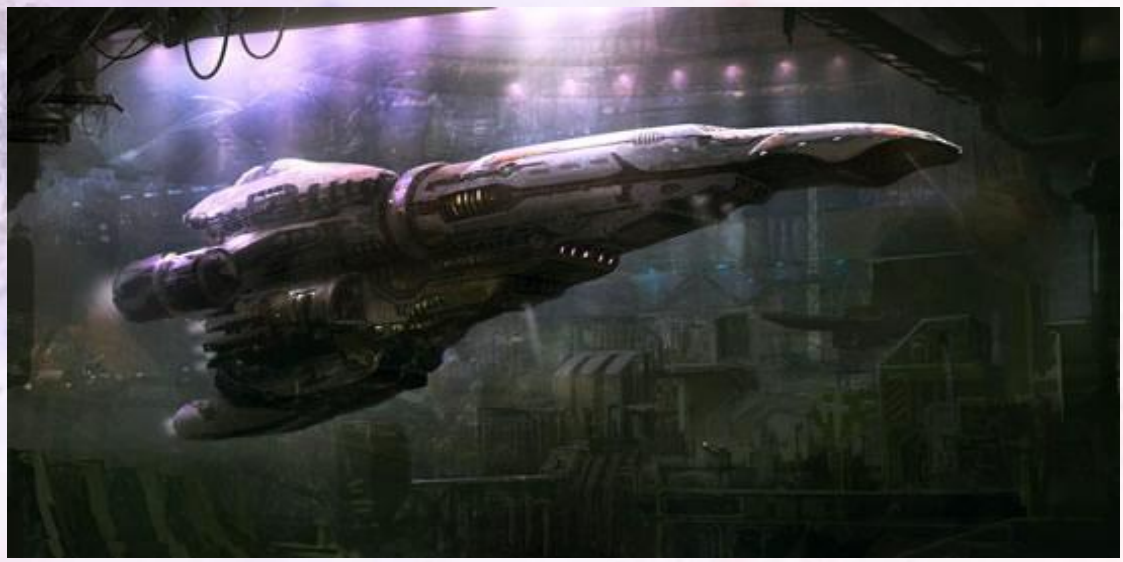
El interés de la raza humana sobre él recae en dos postulados ya clásicos en el desarrollo espacial: Atmósfera primigenia y aparentemente segura para el ser humano una vez terraformada, y una inconmensurable cantidad de minerales en el subsuelo.

Su atmósfera es demasiado fría durante la noche, aunque a lo largo del día asciende hasta alcanzar una temperatura media de 20ºC. Sus periodos nocturnos duran aproximadamente tres días terrestres, por lo que las noches pueden hacerse eternas. Un desagradable olor metálico impregna todos los rincones del planeta. Las partículas flotantes y la juventud de su atmósfera hacen imposible respirar a los seres humanos.

Cubierto de bajos bancos de niebla en la temporada de verano, no acabará de resultar un lugar agradable para el equipo. Aunque, teniendo en cuenta que esta no es la lejana tierra, tampoco pueden quejarse demasiado.

Situación.

Hace 2 años la "Weyland Yutani Corp." fletó una nave científica conocida como "***Leviathan***", con el objetivo de investigar y explorar este lejano lugar. Las claves de tal viaje son exploración, y selección, de un futuro emplazamiento para una colonia de terraformación y extracción mineral.



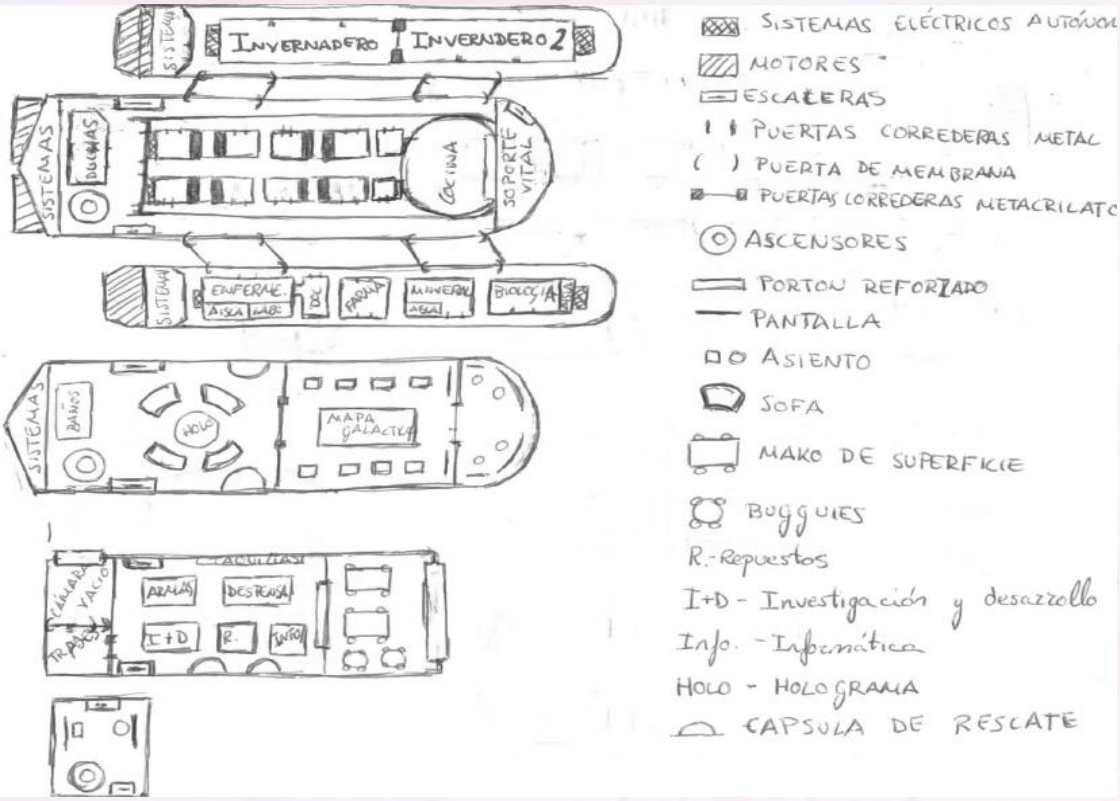
Nave Experimental de Investigación 356. Crucero Leviathan.

Leviathan es una nave de exploración espacial de tamaño medio equipada con velocidad sublumínica y un motor de salto experimental. Esto le permite realizar viajes de forma rápida entre las estrellas, y alcanzar un objetivo a 330.000 km en tan solo dos años a través del vacío.

El viaje consiste en un año de alejamiento del sistema solar, seguido de un salto hasta el cuadrante más cercano al punto de destino. Posteriormente la nave pasará otro año viajando a velocidad sublumínica, a medida que se interna en el sistema elegido, en éste caso el Sistema Estelar GH1.

Su tripulación cuenta con 11 personas entre los que puedes encontrar una astrofísica, un ingeniero agrónomo, un ingeniero de minas, una genetista, una bióloga, un médico, un ingeniero de telecomunicaciones, un mecánico, un piloto/capitán y un par de soldados mercenarios. Viajan en estado de crioéxtasis, en la zona que posteriormente se destinará al vestuario para salidas de superficie.

La nave se equipa a su vez de una inteligencia artificial que se encuentra a cargo de los sistemas de soporte vital y pilotaje durante el vuelo. Éste sistema recibe el nombre de SAM (Mother Automatic Sistem). Ella se encarga del mantenimiento de todos los sistemas mientras la tripulación se mantiene en crioéxtasis.



Distribución Interna. Crucero Leviathan.

Hace dos semanas SAM despertó a la tripulación tal y como estaba previsto, al mismo tiempo que establecía una órbita rotatoria alrededor del planeta en busca un afloramiento donde fuese posible posar la nave de forma segura. Con ayuda de la tripulación, y tras las comprobaciones pertinentes, grupo y base escogen el lugar para tomar tierra. Un pequeño cráter con varias salidas que permitirá lanzar la exploración en varias direcciones, constituyendo un refugio seguro contra los fuertes vientos que azotan la superficie.

Escena 1.

El grupo se encuentra reunido en el observatorio, ante ellos una proyección holográfica del mapa estelar se desdibuja en el aire. Los sistemas de la nave funcionan a plena potencia y el suave ronroneo de la filtración del aire exterior provoca sonrisas en los hiperexcitados cosmonautas.

Aterrizaron hace apenas diez horas y desde entonces han estado encerrados en el interior de la nave, mientras ésta se encargaba de realizar las medidas pertinentes de aire y tierra bajo ellos. Los científicos por su parte han estado realizando los primeros análisis y posicionamientos. Todo parece normal.

Por orden del capitán se lanzan dos sondas espías que se encargarán a partir de ahora de enviar fotos de lo que según sus circuitos consideren interesante. Mientras tanto la tripulación se encuentra algo ociosa, a la espera de tomar una decisión sobre la situación externa.

Escena 2.

Tierra da permiso para las primeras salidas tras el recibimiento de los datos de los días de rotación. No hay comunicación directa debido a la distancia por lo que pasan varios días tras el envío de cada mensaje hasta su llegada a la tierra.

El planeta se encuentra en su rotación nocturna y el frío exterior no es soportable para el cuerpo humano desprotegido. Si quieren salir al exterior serán necesarios trajes de protección especial (con los que constan).

No hay nada extraño aunque SAM informa de que la filtración de aire es algo deficiente y no consigue eliminar totalmente el olor de la superficie. Una vez en el exterior se dan algunos fallos de comunicación con la nave, no más que ligeras interferencias seguramente causadas por las capacidades magnéticas de los minerales presentes en la atmósfera.

Pueden obtener algunas muestras aunque no es prudente que se alejen demasiado de la nave durante la presente rotación.

Resultados de los análisis:

-***Minerales***: Alta concentración de hierro y otros metales, azufre, carbono, oxígeno y material biológico.

-***Biología***: Carbono, oxígeno, bacterias autóctonas simples (no peligrosas)

-***Aire***: 5% de O_2, 2% de CO_2, Nitrógeno en altas concentraciones, Hidrógeno en bajas.

Escena 3.

Las temperaturas comienzan un ligero ascenso, y aunque sigue haciendo frío el ambiente parece algo más acogedor para los terráqueos.

Las comunicaciones con el planeta tierra se alargan, principalmente debido a la rotación del mismo y a los desequilibrios magnéticos internos, no parece nada grave. Los primeros datos de las sondas espías parecen claros y comienzan a llegar las imágenes infrarrojas de las distintas formaciones rocosas.

Encuentran una formación extraña que atrae su atención ya que los restos no parecen pertenecer a procesos geológicos naturales en ningún planeta conocido.

Escena 4.

El doctor Robinson propone una nueva salida para confirmar los datos obtenidos por los bots el día anterior. Por su parte el capitán Jhonson decide mandar un mensaje a base tierra informándoles del extraño hallazgo y de lo que se proponen hacer. Pueden esperar cuatro días la respuesta o lanzarse a la exploración, en cuyo caso, cuando decidan salir habrán pasado la fase diurna y volverá a ser noche cerrada.

El grupo deberá utilizar uno de los transportes blindados para trasladarse hasta los restos, a medida que se acercan parece aún más imposible la relación de éstos con algo natural. Por su parte tampoco se parece para nada a ninguna nave humana que ellos hayan visto anteriormente.

Nave Estrellada. Origen desconocido. Raza superior extinta apodada Ingenieros.

Se trata de una nave de origen extraterrestre, en cuya cabina encontrarán a un hombre de casi cuatro metros de altura que observa con ojos vacíos una especia de extraño tablero de mandos de piedra. Cuando se introduzcan en la cabina la nave comenzará a enviar una extraña señal de socorro que se filtrará en los intercomunicadores del Leviathan (*Alien el 8º Pasajero*).

En uno de los compartimentos del carguero encontrarán una especie de huevo similar a una planta carnívora terrestre. El doctor Robinson coincide en que sería un buen espécimen a estudio y parece lógico llevarse uno para realizar alguna prueba en la nave.

El primero que entre solo en el compartimento será infectado no recordando nada cuando llegan sus compañeros.

A partir de ahora se especificará al jugador que haya sido infectado de que su objetivo es llevar al menos un huevo a la nave y exponerlo ante sus compañeros. Pasa a ser huésped del Alien (revientapechos), que no solo se alimentará de él sino que lo "controlará" hasta el momento de la eclosión.

Escena 5.

De regreso a la nave el viaje es más o menos tranquilo hasta que desde la base informa de ciertos movimientos meteorológicos inesperados que generarán una tormenta de alta carga magnética demasiado cerca de su posición. Informan entre

cortes de comunicación de que las comunicaciones con la tierra se han visto interrumpidas.

Los vientos son rápidos y el sonido del choque de los minerales contra el casco extrae ecos en el interior del transporte. Las temperaturas externas comienzan a disminuir rápidamente y el radar se ve interrumpido por ecos distantes de objetos que se mueven demasiado rápido.

El golpeteo de las rocas comienza a hacerse monótono y repetitivo y la energía del transporte comienza a parpadear arrancando reflejos rojizos en cada superficie. Pueden perderse requiriendo el conductor ayuda de alguno de los personajes con orientación.

Escena 6.

Tras la llegada del grupo a la nave la tormenta se cierra sobre la zona y la oscuridad se cierne de nuevo sobre ellos. Es complicado captar nada a través de la magnética manta mineral de la tormenta, aunque por suerte el cráter les protege de los vientos y fragmentos de roca más violentos.

Por la noche Cop. (*El mecánico*) parece preocupado porque no consigue encontrar a su perro, dice que tiene miedo de que el desgraciado se haya quedado fuera.

Si han llevado un huevo a la nave éste parecerá respirar y contraerse a tiempo completo, el grupo puede decidirse a hacer pruebas o entregarse al ocio mientras pasa la tormenta. *Si hay algún infectado hay que dejarle claro que cada vez más siente la necesidad de enseñarle el huevo a alguno de sus compañeros.*

Escena 7.

El grupo se reúne de nuevo en el observatorio para discutir los pormenores del viaje y las muestras obtenidas. Se puede hablar sobre el huevo, la extraña imagen enviada por una de las sondas antes de perder el contacto o los problemas de filtración en el módulo I2 (invernaderos).

La persona infectada comenzará a sentir dolor y mareo, unidos a fuertes retortijones y dolores, tanto de cabeza como abdominales (aguantar el dolor 8).

En un momento de la reunión se escuchan extraños arañazos en el casco y en la cúpula sobre ellos, aquellos que superen el chequeo de vigilancia verán una extraña y alargada sombra cruzar sobre ella.

El doctor sonreirá y se mostrará displicente con el resto del grupo durante la reunión, indicándoles que puede tratarse de una mala pasada debido al cansancio.

Escena 8.

El módulo de investigación 2 sufre un fuerte bajón de tensión y el aire se ve enrarecido. Si hay algún científico allí puede caer infectado o ser atacado, y posteriormente acudir a la reunión donde el grupo deberá decidir si arreglarlo o no.

El ser que se alojaba en el infectado inicial sale del pecho del huésped matando al personaje y huyendo rápidamente a través de los conductos más oscuros de la nave.

Al mismo tiempo las luces de la bodega pierden potencia por un supuesto fallo eléctrico que SAM intenta solucionar de manera interna, informa de que es posible la existencia de algún cortocircuito en la compuerta principal.

Si acuden a la bodega pueden ser atacados o quemados por una especie de líquido que parece gotear desde algún punto del techo. La compuerta parece haber entrado en cortocircuito y mantiene una pequeña brecha abierta en la parte superior. El equipo podrá intentar arreglarla con ayuda de Cop. o por sí mismos.

Escena 9.

Si hay algún infectado más debe intentar poner la nave en órbita para llegar al núcleo humano más cercano. Los bajones de tensión y los momentos de tensión se sucederán más a menudo tornando la nave en un ambiente oscuro cuando SAM sufre lo que parece ser un sabotaje en alguno de sus circuitos.

Los supervivientes deben decidir qué camino tomar mientras aquellos que se van quedando solos desaparecen lentamente de los intercomunicadores que los unen a sus compañeros.

La reina por su parte intenta establecer un nuevo nido en el módulo I2 mientras que el xenomorfo adulto que ha salido del infectado inicial intenta cazar a los supervivientes a lo largo de toda la nave.

Escena 10.

Los supervivientes deben sacar la nave del planeta y tratar de liberarse de la carga extra que portan para iniciar el regreso. Han de reiniciar el núcleo de SAM para poner la nave de nuevo en órbita y para deshacerse del módulo I2.

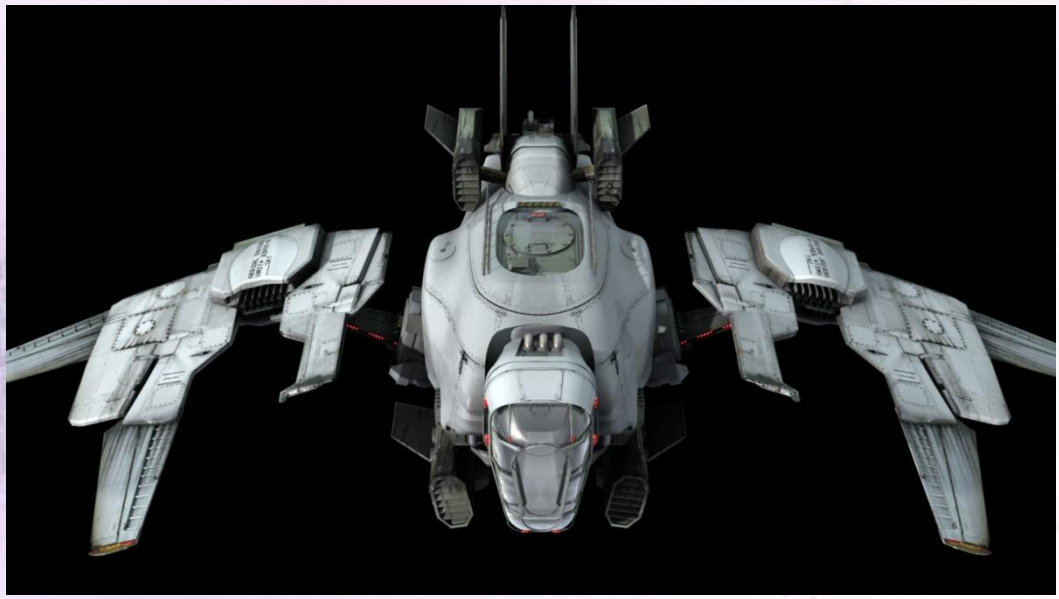
El ser tratará de cazar a los supervivientes y expandirse por la galaxia. Lógicamente, a través de esta escena quedarán cada vez menos personajes quedando reducido su número a un par de ellos.

SAM se librará del módulo I2 y aconsejará a los personajes supervivientes que entren en crioéxtasis mientras ella intenta establecer una vía de comunicación con el planeta más cercano. En el caso de encontrarse la nave bajo peligro estructural SAM separará el módulo de crioéxtasis aislando su matriz en el sistema del mismo, para intentar que los supervivientes sean rescatados más adelante.

Conclusión.

La nave de los Ingenieros que posteriormente encuentran los tripulantes de la Nostromo en Alien el Octavo pasajero es la misma que la "Wayland Yutani Corp." quiere localizar cuando lanza la Leviathan. El Doctor Robison y SAM están informados, teniendo como misión la localización de la tecnología alienígena y el aislamiento de las posibles muestras.

Una nave colonizadora recoge los restos de la destartalada Leviathan años después (mientras Ripley permanece en crioéxtasis flotando en el espacio). Su misión es establecer una colonia en el ahora llamado LV-426. Las cabinas de crioéxtasis y el módulo de SAM son transportados a la recién fundada colonia.



USCC Origen. Clase Colonial.

Cuando la colonia esté establecida se ordenará despertar a los supervivientes para poder hacer de ellos útiles de provecho. *(Colonia de terraformación LV-426. Alien el Regreso).*

Notas del autor.

Declaración de intenciones.

La diversión y el disfrute de un rato divertido con los amigos y compañeros de los que este humilde servidor hace gala, así como un pequeño regusto añejo para los seguidores de la saga original.

Sobre las ideas de la partida.

Cómo el lector audaz ha podido comprobar se trata de una partida cuyos eventos se sitúan en un tiempo ligeramente anterior a la llegada de la Teniente Ripley y su tripulación en Alien el 8º pasajero.

Se trata de un compendio de ideas que éste humilde autor ha reunido (y modificado) con el fin de hacer un poco más temibles a nuestros ya conocidos por todos xenomorfos, y a la vez dar una posible explicación a la razón de la transmisión en la primera edición de Alien.

Cómo todos habréis comprobado al final del escrito, los personajes supervivientes son trasladados a la recién fundada colonia donde posteriormente tendrán lugar los eventos de Alien el regreso.

Espero que a pesar de las licencias que me he tomado rediseñando algunos de los datos más famosos de la saga, espero que el lector, y aquellos que se atrevan a adaptar esta partida a su sistema habitual, sean capaces de perdonarme comprendiendo que fue en pos de la jugabilidad y la diversión que todos buscamos en una partida de rol.

Sobre el Sistema de juego.

Si bien la presente partida ha sido diseñada como un módulo para el juego Fragmentos de Nosolorol ediciones. Doy pie a todo el que lo desee a adaptarla a su propio juego y hacerme llegar los resultados de la experiencia. No dudéis en poneros en contacto conmigo a través de cualquiera de los siguientes medios:

BLOG: *http://memoriasdelsoador.blogspot.com.es/*

MAIL: *memoriasdelsonador@gmail.com*

YOUTUBE: *Memorias del Soñador*

TWITTER: *https://twitter.com/Memoriasdel*

Sobre las fichas de personaje.

Las fichas de personajes, jugadores y no jugadores, y antagonistas las presento en un archivo adjunto según el sistema de juego de Fragmentos de NSR Ediciones.

Aunque tanto en las fichas de personaje como en la partida aconsejemos utilizar unos u otros personajes y aventuras queremos que aquellos máster que decidan utilizar otra combinación nos comuniquen los resultados que ellos crean convenientes.

Sobre Memorias del Soñador.

Memorias del Soñador es una comunidad joven, nacida de las propias necesidades de varios amigos de compartir sus aficiones y apoyar distintos medios de comunicación.

Con motivo de las 5000 visitas de nuestro blog hemos decidido haceros llegar éste módulo como regalo. Aunque todos los derechos iniciales, monstruos, personajes e imágenes utilizadas corresponden a sus correspondientes autores queremos pedir el máximo respeto tanto para éste módulo como para nuestra comunidad.

En nuestro canal de youtube podréis disfrutar de un vídeo resumen de la segunda prueba de juego del módulo así como comentarios al sistema utilizado.

¡Esperamos que disfrutéis y nos hagáis llegar los resultados si decidís probarlo!

“INFINITO”
By Darkpasionsplay

PERSONAJES NO JUGADORES DE REEMPLAZO

Nombre: *Capitán Jhonson*

Concepto: *Piloto Espacial*

Hitos:

- *Fumador compulsivo.*

-Divorciado con 2 hijos.

-Tiene acceso a todos los datos de la misión.

Complicación:

-Incrédulo.

-Meticuloso.

"INFINITO"

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción ●●●●○	4	Interacción ●●○○○	2	Cognición ●●●○○	3
Pilotar	*3*	*Liderazgo*	*2*	*Orientación*	*2*
Boxeo	*1*			*Mecánica*	*1*

Nombre: *Johan Snyders*

Concepto: *Copiloto- I. Telecomunicaciones*

Hitos:

- *Es un tipo duro.*

-Un tanto payaso

-A veces te cuesta acatar las órdenes.

Complicación:

-Incrédulo.

-Impulsivo.

"INFINITO"

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción ●●●●●	5	Interacción ●○○○○	1	Cognición ●●●○○	3
Pilotar	*1*	*Convencer*	*1*	*Orientación*	*1*
Comunicaciones	*2*			*Informática*	*2*
Boxeo	*2*				

Nombre: *Doctor L. Robbinson*

Concepto: *Oficial Médico (Androide)*

Hitos:

-Tiene como objetivo encontrar muestras de una raza extraterrestre.

-No le importa la moralidad humana. Sacrificará a la tripulación si es necesario.

-Vive por y para el servicio a la compañía.

Complicación:

-Pierde el control cuando ve peligrar su misión.

"INFINITO"

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción ●●●○○	3	Interacción ●●○○○	2	Cognición ●●●●○	4
Disparar	*2*	*Ligar*	*2*	*Medicina*	*3*
Correr	*1*			*Orientación*	*1*

Nombre: *Willy Will Alias: "Cop".*

Concepto: *Mecánico*

Hitos:

- Quiere ante todo regresar con su mujer e hijos.

-Ex-militar que abandonó el ejército con una jubilación por recomendación médica.

-Terry, su perro siempre es buena compañía.

Complicación:

-Miedoso/Crédulo.

-Restos de Metralla en la rodilla.

"INFINITO"

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción ●●●○○	3	Interacción ●●○○○	2	Cognición ●●●●○	4
Reparar	*2*	*Convencer*	*2*	*Conspiracionismo*	*2*
Disparar	*1*			*Mecánica*	*2*

Nombre: ***SAM*** *(Mother Automatic Sistem)*

Concepto: ***Inteligencia Artificial***

Hitos:

-Salvaguardar el organismo alienígena.

-Sistema autónomo de control del Leviathan.

-Solo el médico puede acceder a todos los datos. El capitán no tiene autorización para recibir información sobre el especimen.

Complicación:

-Depende de su núcleo para funcionar.

-Necesita confirmación de la tripulación.

"INFINITO"

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción ●●●○○	3	Interacción ○○○○○	1	Cognición ●●●●●	5
Pilotar	*3*	*Conversar*	*1*	*Pilotar*	*5*
				Orientación	*5*
				Informática	*5*

PERSONAJES JUGABLES

Nombre: *Jude Henderson*

Concepto: *Bióloga*

Hitos:

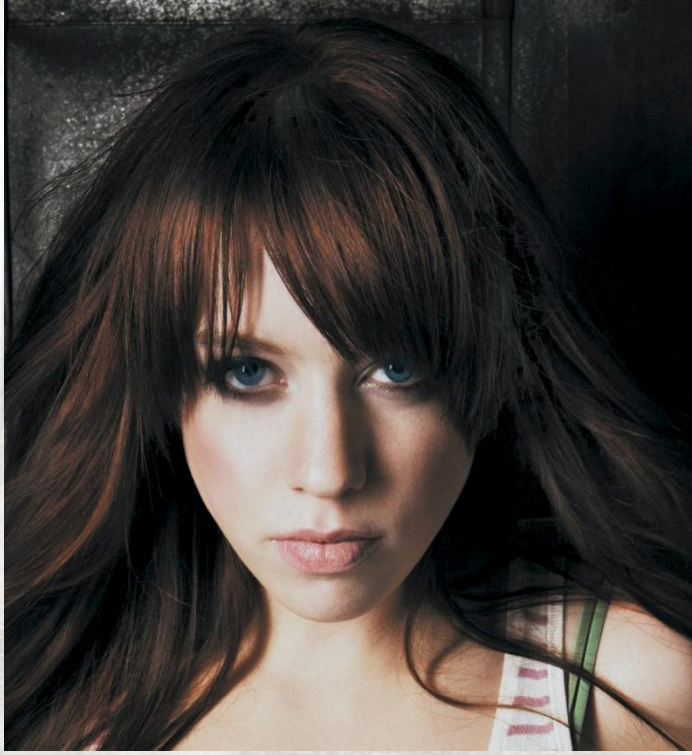
- Considera éste viaje como una oportunidad en su desarrollo profesional.

-No le cae demasiado bien el Doctor Robinson.

-Optimista.

Complicación:

-Hipocondríaca.



"INFINITO"

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción ●●●○○ — 3

Aguantar el Dolor	*1*
Correr	*2*

Interacción ●●○○○ — 2

Optimismo	*2*

Cognición ●●●●○ — 4

Biología	*3*
Medicina	*1*

Nombre: *Thomas Hills*

Concepto: *Ingeniero agrónomo.*

Hitos:

-Encargado del invernadero.

-Adora las plantas y tiene curiosidad en los efectos que ocasionará el medio ambiente del planeta.

-Su familia está orgullosa de él.

Complicación:

-Impulsivo.

"INFINITO"

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción ●●●●○ — 4

Correr	*2*
Atletismo	*2*

Interacción ●●○○○ — 2

Don de gentes	*2*
Convencer	*1*

Cognición ●●●○○ — 3

Agricultura	*2*
Biología	*1*

Nombre: *Dennis Quirley*

Concepto: *Mercenario*

Hitos:

-Protección y vigilancia un trabajo fácil.

-Su novia no quería que subiese a bordo.

-Al menos hay alguna que otra señorita.

Complicación:

-Mujeriego.

-De gatillo fácil.

"INFINITO"

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción ●●●●● — 5

Artes marciales	+ 2
Disparar	+ 2
Aguantar el dolor	+ 1

Interacción ●●○○○ — 2

Seducción	+ 1
Intimidación	+ 1
	+

Cognición ●●○○○ — 2

Vigilancia	+ 1
Puntos débiles	+ 1
	+

Nombre: *Tesler McRedwine*

Concepto: *Teniente - Mercenario*

Hitos:

-Protección y vigilancia un trabajo demasiado fácil.

-Impávido.

-Esto no te huele bien, no lo dirás pero no te encaja que la Corp. Weyland mande a dos mercenarios en una nave llena de cerebritos.

"INFINITO"

Complicación:

-Mujeriego.

-Impetuoso. (No te gustan las órdenes)

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción ●●●●●	5
Boxeo	+ 1
Disparar	+ 3
Aguantar el dolor	+ 1

Interacción ○○○○○	1
Intimidación	+ 1
	+
	+

Cognición ●●○○○	3
Alerta	+ 1
Puntos débiles	+ 2
	+

Nombre: *Alejandra Cañada Martínez*

Concepto: *Astrofísica.*

Hitos:

-El hogar está allí donde uno vaya.

-Tienes una relación con Steven.

-Estuvisteis juntos en una investigación para la NASA hace años y desde entonces no perdisteis el contacto.

Complicación:

-Inocente.

"INFINITO"

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción	3	Interacción	3	Cognición	4
Correr + 1		Seducción + 2		Calcular + 3	
Disparar + 2		Empatía + 1		Informática + 1	
+		+		+	

Nombre: *Steven Wolff*

Concepto: *Ingeniero de Minas.*

Hitos:

-Tiene una relación abierta con Alejandra.

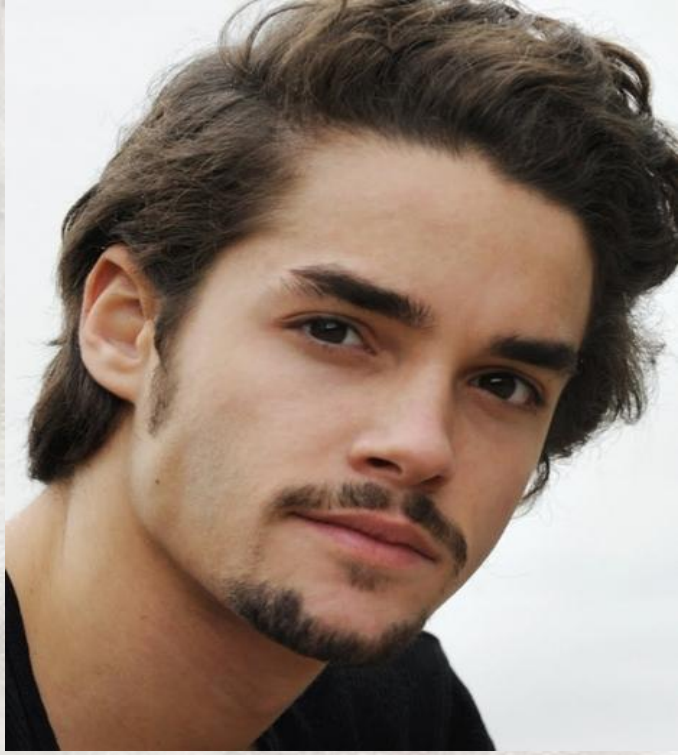
-Le encantan las artes marciales.

-Descubriré un mineral nuevo, lo sé, estoy destinado a hacer grandes cosas.

Complicación:

-Violento en situaciones de estrés.

-Optimista.



"INFINITO"

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción ●●●●○ — 4

Atletismo	*2*
Artes marciales	*2*

Interacción ●●○○○ — 2

Seducción	*1*
Canciones populares	*1*

Cognición ●●●○○ — 3

Minerales	*2*
Alerta	*1*

Nombre: *Emily Wilson*

Concepto: *Genetista.*

Hitos:

-Espero encontrar algún organismo nuevo.

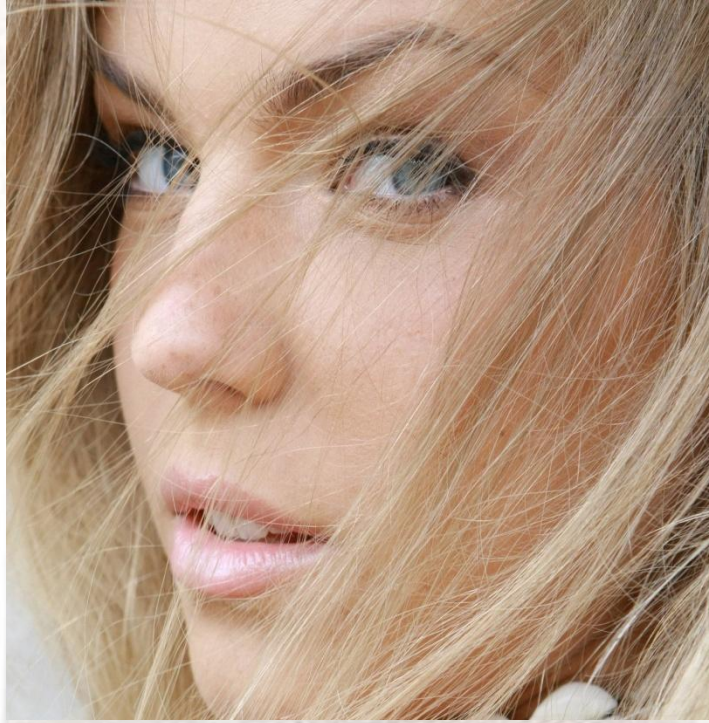
-Estricta y ordenada. Amigable y simpática.

-Trabaja para la Corp. Weyland desde que acabó la carrera.

Complicación:

-Fumadora compulsiva.

-Miedosa.



"INFINITO"

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

Acción ●●○○○	2	Interacción ●●○○○	2	Cognición ●●●●●	5
Elástica + *1*		*Seducción* + *2*		*Genética* + *3*	
Correr + *1*		+		*Biología* + *1*	
+		+		*Comunicaciones* + *1*	

ANTAGONISTAS

FRAGMENTOS

FICHA DE MONSTRUO

"INFINITO"

Nombre: *Desconocido*

Concepto: *Xenomorfo Reina*

Hitos:

- *Líder de su especie.*
- *Quiere reproducirse y expandirse por el universo.*
- *Apetito voraz.*

Debilidad:

- *Armas de fuego.*
- *Miedo al fuego.*

Acción — 15

Morder	*7*
Golpear	*3*
Coletazo	*5*

Interacción

Cognición — 7

Alerta	*2*
Meticuloso	*1*
Cazador	*4*

FRAGMENTOS

FICHA DE MONSTRUO

"INFINITO"

Nombre: *Desconocido*

Concepto: *Xenomorfo Adulto*

Hitos:

-Busca comida para la reina.

-Busca huéspedes para la reproducción.

-Cazador.

Debilidad:

-Armas de fuego.

-Miedo al fuego.

Acción — 10

Morder	*5*
Golpear	*3*
Ensartar	*2*

Interacción

Cognición — 5

Alerta	*1*
Meticuloso	*1*
Cazador	*3*

FRAGMENTOS

FICHA DE MONSTRUO

"INFINITO"

Nombre: *Desconocido*

Concepto: *Facehugger*

Hitos:

-Busca infectar.

-Carece de mente.

-Asfixia al que tiene abrazado si intentan quitarlo.

Debilidad:

-Armas de fuego.

-Exoesqueleto fino.

Acción ●●●●●●	7	Interacción ○○○○○		Cognición ○○○○○	
Infectar	*4*				
Agarrar	*3*				

FRAGMENTOS

FICHA DE MONSTRUO

"INFINITO"

Nombre: *Desconocido*

Concepto: *Revientapechos*

Hitos:

-Tiene que esconderse para madurar.

-Su exoesqueleto aún no está completo.

-Controla los impulsos del huésped.

Debilidad:

-Armas de fuego.

-Exoesqueleto incompleto.

Acción ●●●●●●● 7

Morder	*2*
Correr	*5*
Controlar	*7*

Interacción ○○○○○

Cognición ○○○○○