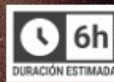


THE DIG

HITS



The Dig Hitos

Una adaptación del videojuego de *Lucasarts*

por Antonio Lozano Lubián

Corregida por Eduardo Rodríguez Herrera

Revisada por Adrián Jiménez Rodríguez e Ignacio Sánchez Aranda

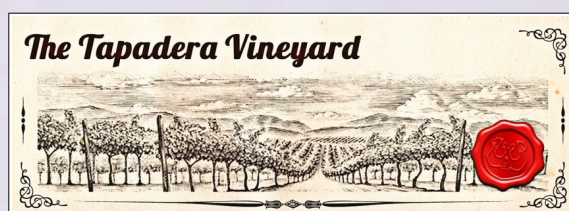
INDICE

Sinopsis	2
Introducción	2
Información sobre el videojuego	2
Sobre el estilo de esta adaptación	2
¿Por qué Hitos?	3
Consejos para elaborar tu versión de la aventura	4
Fichas de PJ	8
Fichas de PNJ	14
Hoja de control	17
Mapas	18
Imágenes para la pantalla	19

- Imagen de la contraportada por Christopher Brändstrom, en ArtStation: <https://www.artstation.com/chrisccross>
- Fuente tipográfica por Yuji Saiki, en Dafont.com: <https://www.dafont.com/onesize.font>
- Gracias a “The International House of Mojo” (mixnmojo.com) por tanta y tan buena [información](#) sobre *The Dig*.

NOTA: el autor no cuenta con autorización para la utilización de la historia, personajes o imágenes, que se han empleado únicamente con la intención de transmitir contenidos culturales y sin ánimo de lucro ninguno. Sirva este humilde documento como homenaje a un juego que me marcó en mi adolescencia y que no puedo dejar de recomendar.

Esta adaptación fue confeccionada enteramente con software libre y publicada en libre descarga en Enero de 2020, en el blog The Tapadera Vineyard: <http://thetapaderavineyard.blogspot.com/>



SINOPSIS

Un asteroide se dirige directamente hacia la Tierra. Un heterodoxo equipo de astronautas encara la misión de estabilizarlo en la órbita terrestre para salvar a la humanidad. Ninguno de ellos sospecha que, en el espacio profundo, algo está a punto de aflorar.

INTRODUCCION

The DIG Hitos es la adaptación al sistema de **Nosolorol** de la aventura gráfica de **LucasArts**, que vio la luz en 1995, y que, tras una acogida inicial algo tibia, ha terminado convirtiéndose, con el paso de los años, en un videojuego de culto. Me marcó en su época, lo he jugado varias veces, y dirigir esta adaptación ha sido de las experiencias roleras más satisfactorias que he tenido hasta el momento. Espero que os animéis a llevarla a las mesas y que la disfrutéis.



INFORMACION SOBRE EL VIDEOJUEGO

Se trata de un juego de culto por múltiples razones: estuvo a punto de no ser publicado debido a varios retrasos y cambios en el equipo de producción; es la aventura gráfica de temática más seria con diferencia (**Full Throttle**, otro juegazo en mi opinión, era eminentemente serio pero contaba con mucho más desahogo cómico que **The DIG**, cuya temática pretende ser, además, bastante más trascendental) y cuenta con el guion de, atención, Steven Spielberg, cuya intención inicial fue llevarlo a la gran pantalla. Pero parece ser que la historia no daba para tanto. Pensó entonces realizar una película para televisión. Al final se quedó en videojuego, cosa que muchos celebramos: personalmente me encanta la historia y cómo está contada.

A nivel mecánico el juego volvía a contar con animaciones en 3D (impresionantes para la época) combinadas con escenarios preciosistas en 2D. La interfaz era otra novedad y la música... bueno, si lo has jugado estoy por completo seguro de que te acuerdas de cuánto contribuía a la impresionante atmósfera del juego.

SOBRE EL ESTILO DE ESTA ADAPTACION

Hace más de un año (las cosas del espacio van despacio) realicé el testeo de **The DIG Hitos** en **La Tapadera**. Poco después pude dirigirla en dos ocasiones en las **Jornadas TdN**, edición 2018. Aunque todas las veces me lo he pasado genial con esta aventura, nunca olvidaré esa última sesión: seis horas de intensísima partida que culminaron con el alba a las 6:00 de la mañana, en

compañía de, entre otros, la genial tropa de **Homeless**: Dani, Fernando y Antonio “Daddy”.

Desde entonces mi plan ha sido componer este documento, pero con la aventura redactada, como hacemos habitualmente en **La Tapadera** y tantos otros creativos roleros... pero tras dilatarlo meses y meses, me convencí de que es absurdo especificar los pormenores de una aventura que, cada vez que la he dirigido, ha salido completamente distinta. Además, **The DIG** (como casi todas las aventuras gráficas) está estructurada como un *sandbox*, por lo que he preferido enumerar posibles ingredientes para que puedas componer tu propia versión de la aventura. Para ello te recomiendo encarecidamente que juegues al videojuego o al menos visualices alguno de los vídeos de *gameplay* completos que hay en internet: así cogerás mucho mejor el tono de la historia (que, por otro lado, siempre puedes modificar a tu antojo).

Por eso esta adaptación no es una sucesión de escenas específicas al uso, sino que más bien es tan solo un compendio de **consejos** y materiales para que compongas tu propia versión, adaptada a los gustos, ritmos y longitudes propias de tu grupo de juego. Además de consideraciones concretas, incluye fichas de **PJ**, fichas de **PNJ**, una **hoja de control**, unos mapas esquemáticos que encontré en internet y las imágenes que utilizo en la parte exterior de la **pantalla** personalizable.

De hecho, este enfoque es bastante coherente con la historia real del desarrollo del juego, ya que **The DIG** sufrió durante su producción algunos cambios importantes en el tono y en la trama. ¿Sabíais que había un personaje más? El multimillonario japonés que pagaba la expedición, de nombre Toshi Olema. En la versión preliminar, este personaje sufría una muerte violenta y desagradable al caerle un río de ácido encima. La versión final del juego, si bien era dura, no fue tan *gore* (a excepción hecha, de aquella escena con Brink, que, si has jugado al videojuego, recordarás sin duda...

confieso que a mi me dejó boquiabierto, literalmente). En la sección correspondiente hay disponible una ficha para poder jugar con Toshi Olema. También incluyo una ficha en blanco por si necesitas crear otro PJ.

Así que, ¿por qué no hacer de tu versión rolera una experiencia más violenta? ¿O (aún) más psicodélica? ¿O de *survival horror*? ¿O de intrigas políticas a microescala como en **El señor de las moscas**? ¿Y qué tal primar la subsistencia a través del aprovechamiento de la tecnología? ¿O transformar la aventura en una verdadera historia de xenoarqueología? **The DIG** es un relato que se presta a tantas y tan sustanciales modificaciones como te apetezca: aprovéchalo.



¿POR QUÉ HITOS?

¿Por qué elegí el sistema **Hitos**? Porque, a pesar de ser lo suficientemente sencillo para jugar un *one-shot* largo (que es lo que creo recomendable para esta historia), a la vez permite una gran libertad de elección en cuanto a tono, temas, episodios, tramas, género... y sin necesidad de adaptar las fichas de PJ a tal efecto.

En mi opinión, su manejabilidad es absoluta, y creo que ha funcionado a la perfección independientemente del

género, estilo o tono en el que he ido sumergiéndolo la trama de *The DIG*. Te invito a jugar con distintos tonos y géneros, incluso dentro de la misma sesión. Y si adaptas la historia a otro sistema, te ruego me lo hagas saber: me encantará echarle un vistazo.

CONSEJOS PARA ELABORAR TU VERSION DE LA AVENTURA

Bueno, aquí van unos “consejillos” bienintencionados, que puedes seguir o pasártelos por el foro del traje espacial:

- Por supuesto, antes que nada, juega al videojuego, rejuégalo si es el caso, o al menos, échale un ojo a uno de esos vídeos de *gameplay* (de entre tres y cinco horas) que hay en internet. No soy precisamente imparcial (me encanta el juego), pero sinceramente creo que merece la pena.
- Es recomendable echarle un vistazo a la [galería de imágenes conceptuales](#) alojada en [mixnmojo.com](#): es muy inspiradora.
- Si, como yo, utilizas una pantalla personalizable, comienza la partida con el frontal de la misma vacía, y ve rellenándolo poco a poco, para evitar *spoilers* y simular la sensación de exploración.
- Inicia la aventura con la proyección del vídeo introductorio. [Aquí](#) tienes un enlace a una versión en español muy bien doblada (de una academia de doblaje llamada **La Academia**).



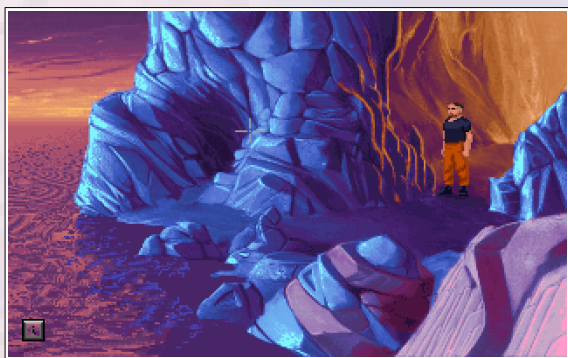
- Utiliza la música original del videojuego durante la partida, si tienes posibilidad: ayudará a crear un ambiente magnífico.
- En el videojuego solo tres personajes viajan al planeta Cocytus. Tienes que buscar alguna excusa para que, al contrario que como se explica en el vídeo, todos los PJ tengan que ayudar a Boston, Maggie y Brink en la colocación de las cargas nucleares y sean transportados al planeta. Lo más fácil es que precisen ayuda manual a causa de algún problema técnico. Ken puede dejar la nave en “piloto automático”.



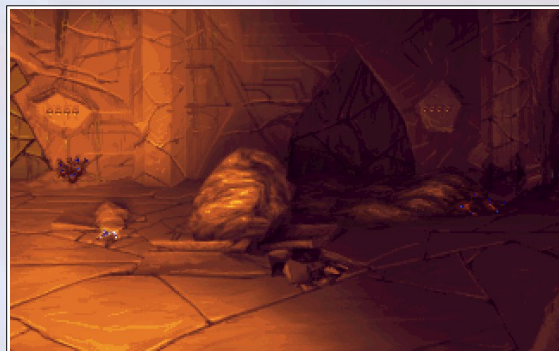
- La estructura más conveniente para la aventura, que en principio no es recomendable que dure menos de 4 horas ni más de 8, es: aventura lineal hasta la llegada al planeta y luego un *sandbox* con las localizaciones que elijas dentro del “nuevo mundo”.
- He incluido en las fichas un medidor de oxígeno. Agobiar un poco a los jugadores al principio con

el asunto del aire que les queda en los trajes es muy divertido. Ve indicando cómo las reservas de aire disminuyen paulatinamente mientras trabajan en la superficie del asteroide (y también durante el viaje intergaláctico) con el objetivo de que la decisión de quitarse la escafandra una vez en la superficie del planeta sea más dramática. La pista que puede incitarles a hacerlo es, en efecto, que hay plantas desérticas alrededor.

- En cambio, las fichas de PJ no incluyen un contador para la Entereza mental porque, siendo honestos, Boston Low y compañía se lo toman (casi) todo con bastante calma en el videojuego. No he creído conveniente emplear esta mecánica en la adaptación: en mi opinión no es necesario y lo desvirtúa. Pero si a vuestro de juego os apetece, adelante, por supuesto. Aunque en tal caso es aconsejable acumular el daño físico y el mental en el mismo contador, dada la corta duración de la aventura.
- Un aspecto que no contempla el juego original es la cobertura de las necesidades básicas. Siempre ha funcionado bien ponerles en aprietos a este respecto: hazles sentir el hambre y la sed, cosas que nunca preocuparon a la tripulación original. Pero tampoco abuses o se hará repetitivo. Su primera idea suele ser cazar uno de esos "murciélagos alienígenas sin alas" (que sin embargo vuelan), aunque también pueden intentar pescar algo.



- Para alcanzar las “torres circundantes” deben “desbloquear” las “bolas de transporte”, abrir puertas de la sala central subterránea (mediante las “varas con gemas poliédricas” y arreglar los “puentes de luz”. Evita que tengan que hacerlo constantemente, o la tarea se hará tediosa, de modo que con “desbloquear” un dispositivo de cada tipo ya habrán desbloqueado todos los similares. Aprovecha para introducir acertijos o enfrentamientos para que sea más emocionante.
- De hecho, los puzzles son una de las mecánicas más centrales en las aventuras gráficas y que más difícil es traducir a las partidas de rol. Dosificalos convenientemente: lo que funciona bien en un medio se hace tedioso en otro. Pero tampoco los desdeñes por completo: sin acertijos o pruebas de inteligencia, la aventura no sería una adaptación de una aventura gráfica.



- A algunos nos encantó el puzzle de la “tortuga de seis patas” y el “monstruo marino”, pero otros lo odiaban. No temas alterar eventos importantes, si eso transforma la historia y la hace más emocionante. ¿Y si la tortuga se llevase una de las “varas” con los códigos para las puertas y cuando están a punto de atraparla se la come el monstruo? Añade desafíos que puedan resolverse de forma física o intelectual indistintamente: ¿perseguir y derrotar a la criatura o intentar recordar el orden de las gemas?

- Utiliza los avistamientos de las “luces fantasmagóricas” para “guiar” a los PJ hacia los lugares que quieras que visiten, o para, igual que en el videojuego, adelantar escenas posteriores en forma de augurios más o menos complejos de interpretar. Te recomiendo que en esto seas, como poco, ambiguo, y que las predicciones de futuro incluyan a la par perspectivas halagüeñas y funestos desastres. Así aumentarás la sensación de peligro. Para su correcta interpretación puedes solicitar tiradas específicas, o dejar a los jugadores que interpreten las señales. Puedes añadir cuantas quieras y en los lugares que te apetezca, pero no abuses de este recurso o entrarás en el terreno del encarrilamiento, y los “encuentros” no serán tan impactantes.



- Decide cómo utilizar los "cristales de vida" a nivel mecánico, pero sobre todo, dales la importancia narrativa que se merecen: utiliza trucos parecidos a los que Peter Jackson utilizó en la trilogía de *El Señor de los Anillos* con el anillo para convertirlo en un personaje más. Se lo merecen: los cristales son centrales en la historia de *The Dig*.



- ¿No os perdíais en las cuevas? ¿No era difícil encontrar justo ese punto en el que había tal artefacto? Elimina lo que no te divierta. Y si debes mantener uno de estos eventos, resuélvelo rápido con una tirada y listo.
- Usa a Brink todo lo que puedas. En el videojuego es un personaje inolvidable, y como PNJ es uno de los que más me ha divertido interpretar. Disfruta de su "evolución" y empléalo tanto para guiar (o despistar) a los PJ como para hacer que la trama avance en la dirección conveniente. Pero sobre todo haz que se transforme paulatinamente en un antagonista terrible, que solo buscará satisfacer su adicción y que está dispuesto a sacrificarlo absolutamente todo por el último de esos cristales. Es fundamental gestionar su evolución de forma escalonada. Con respecto a su perfil psicológico, me divierte especialmente dotarlo de una personalidad machista, repleta de superioridad aria, condescendiente y desagradablemente altivo, incluso antes del "cambio".
- Algunas localizaciones son más importantes que otras. Asegúrate de incluir al menos el “museo” y la “biblioteca”, para que en ellos los PJ puedan obtener pistas sobre la historia del lugar y una mejor comprensión del idioma de los extraterrestres, respectivamente.



- En el videojuego hay muy pocas ocasiones en las que los PJ deban preocuparse por las confrontaciones físicas o "combates" (por llamarlos así). Tener que superar a uno (o más, ¿por qué no?) de esos "monstruos insectoides" que atrapan a Maggie es un reto magnífico. Y el enfrentamiento no tiene por qué tener lugar necesariamente en una cueva: en una ocasión jugué uno en la cima de una de las "torres" (concretamente la del "museo") y la escena resultó espectacular.
- En el caso de los enfrentamientos con los "perros guardianes" puedes hacer algo parecido: enfocarlo como una escaramuza táctica, física, o una especie de puzzle en el que la integridad física de los PJ esté en juego. O incluso una combinación de todo, en la que cada PJ puede aportar algo diferente para superar la prueba colectiva.
- Altera la dificultad de la tirada para conseguir conversar con el "Inventor", en base a si los PJ han estudiado el idioma alienígena en la "biblioteca" con anterioridad. Por cierto, siempre

puedes usar a este PJ para encomendar misiones concretas y guiar a los PJ si fuera necesario.



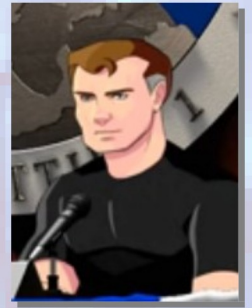
- El final de la historia es una incógnita, y deberás tener habilidad para coordinar su narración, a la vez que tienes en cuenta lo sucedido con anterioridad, pero si la trama sigue unos derroteros parecidos a los del videojuego original, el final tampoco debería diferenciarse mucho.



- Eso sí, ¿qué sucederá luego? ¿Cómo afecta este episodio a la Historia de la Humanidad? ¿Tendrá lugar una revolución tecnológica sin precedentes y mejorará la calidad de vida de la humanidad? ¿Los monstruos insectoides invadirán la Tierra? Cread entre todos un epílogo memorable, que la ocasión lo merece...

Ficha de PJ








THE DIG HITS



Jugador/a _____
 Personaje **Boston Low**
 Concepto **Astronauta jefe de la mision espacial para estabilizar a "Atila"**
 Cita **"No tengo que ser el mas inteligente, solo tener cuidado"**

Drama     

CARACTERISTICAS		
Fortaleza	4	Madurito, pero se conserva bien
Reflejos	6	Sorprendente agilidad para sus canas
Voluntad	3	Callado pero sentencioso
Intelecto	3	Practico

HABILIDADES			
Forma fisica		7	Mantiene su rutina de entrenamiento a diario
Combate		7	"Derribar, inmovilizar, y si es necesario, noquear"
Percepcion		3	A pesar de no necesitar correccion, su vista ya no es lo que era
Subterfugio		3	Corpulento
Interaccion		5	"Perdona, he sido demasiado directo?"
Cultura		3	"Esto no lo explicaban en la academia..."
Profesion		7	Astronauta

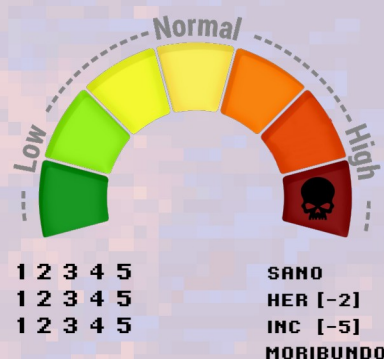
HITOS

- Licenciado con honores en la Academia
- Divorciado dos veces
- Tiene una hija de su segundo matrimonio a la que no ve desde hace demasiado tiempo
- Aficionado a la pesca deportiva

COMPLICACION

- Se le ha llegado a acusar de frialdad a la hora de tomar decisiones

Iniciativa	7
Daño cuerpo a cuerpo	2
Daño a distancia	1
Defensa	18
Defensa desprevenido	16
Aguante	5



INVENTARIO	
Traje espacial	_____
Mono naranja	_____
Intercomunicador	_____
_____	_____
_____	_____

Ficha de PJ

THE DIG HITS



Jugador/a _____
Personaje Maggie Robbins
Concepto La periodista mas famosa del mundo en una mision espacial
Cita "Me he entrenado mucho para ser una mas en este cometido"

Drama



CARACTERISTICAS		
Fortaleza	3	Vigorosa
Reflejos	3	A la que salta
Voluntad	4	Personalidad imponente
Intelecto	6	Impresionante facilidad para los idiomas

HABILIDADES			
Forma fisica		2	Pilates
Combate		3	Truco sucio y escapar lo antes posible
Percepcion		7	Atenta a los detalles
Subterfugio		5	Jugaba con su hermana a aguantar la respiracion en la piscina
Interaccion		7	Arisca
Cultura		6	Domina varios idiomas extranjeros
Profesion		5	Periodista

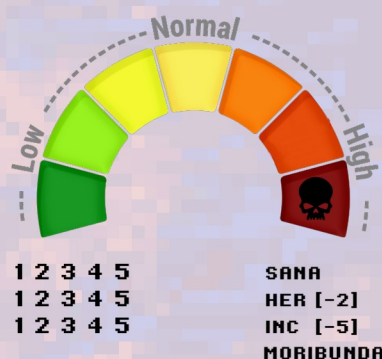
HITOS

- La periodista mas joven de la historia en ganar un Pulitzer
- Con 10 años invento su propio idioma, reglas sintacticas incluidas
- Aficionada al windsurf
- Nunca ha tenido una relacion sentimental seria que haya durado mas de seis meses

COMPLICACION

- A veces su terquedad le pasa factura

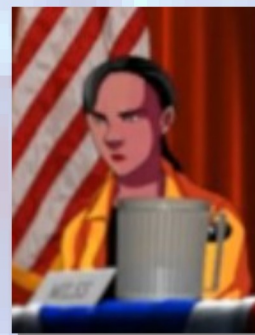
Iniciativa	6
Daño cuerpo a cuerpo	1
Daño a distancia	0
Defensa	11
Defensa desprevnida	9
Aguante	5



INVENTARIO	
Traje espacial	_____
Mono naranja	_____
Intercomunicador	_____
_____	_____
_____	_____

Ficha de PJ

THE DIG HITS



Jugador/a _____
 Personaje **Cora Miles**
 Concepto **Candidata al Congreso especialista en cargas espaciales**
 Cita **"Salvar al planeta es mas barato que hacer campaña"**

Drama



CARACTERISTICAS		
Fortaleza	3	Fibrosa
Reflejos	3	Ligera
Voluntad	6	Carismatica
Intelecto	4	Sabe "leer" a la gente

HABILIDADES			
Forma fisica		4	Corre todas las mañanas al despuntar el alba
Combate		4	Practicaba "kick boxing" hasta hace algun tiempo
Percepcion		7	Detectar mentiras
Subterfugio		7	Marcharse de las recepciones "a la francesa"
Interaccion		4	Conocedora del protocolo
Cultura		4	Amplia formacion cientifico-tecnologica
Profesion		5	Politica

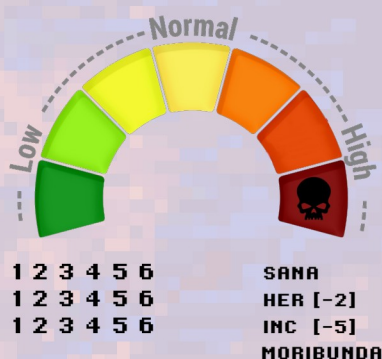
HITOS

- La prensa la ha respetado hasta el momento, aunque su rival directo empieza a atacarla
- Su pareja quiere tener hijos, pero ella tiene otras prioridades
- Aficionada a la decoracion de interiores, en especial a la implementacion del Feng Shui
- Se dedico a la politica tras sufrir un asalto en el barrio desfavorecido en el que nacio

COMPLICACION

- Claustrofobia

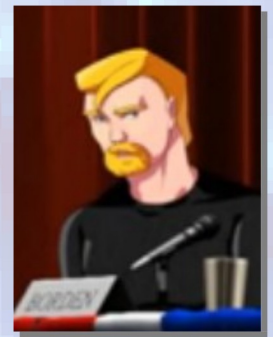
Iniciativa	5
Daño cuerpo a cuerpo	1
Daño a distancia	1
Defensa	12
Defensa desprevénida	10
Aguante	6



INVENTARIO	
Traje espacial	_____
Mono naranja	_____
Intercomunicador	_____
_____	_____
_____	_____

Ficha de PJ

THE DIG HITS



Jugador/a _____
 Personaje **Ken Borden**
 Concepto **Piloto de la lanzadera espacial de la mision**
 Cita **"Todo esta en posicion, jefe. Cuando quieras, da la orden"**

Drama



CARACTERISTICAS		
Fortaleza	6	Fornido
Reflejos	4	No se las piensa
Voluntad	3	De pocas palabras
Intelecto	3	Aficionado a los puzzles

HABILIDADES		
Forma fisica	7	El gimnasio le relaja
Combate	6	Directo a la mandibula
Percepcion	6	Fijar la mirada en un punto lejano para usar la vision periferica
Subterfugio	3	Pelo teñido de rubio, coleta y perilla
Interaccion	3	Chistoso
Cultura	4	Dispositivos tecnologicos
Profesion	6	Piloto de lanzadera espacial

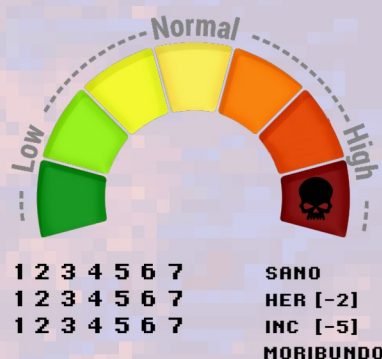
HITOS

- Nunca ha tomado pastillas a pesar de la insistencia de sus colegas del gimnasio
- Aficionado a los videojuegos clasicos como el Arkanoid o el Pac-Man
- Aprendio a pilotar un aeroligero de manos de su abuelo cuando aun no tenia la edad legal
- Casado recientemente, su esposa esta embarazada de gemelos

COMPLICACION

- Le cuesta trabajar en equipo

Iniciativa	6
Daño cuerpo a cuerpo	3
Daño a distancia	1
Defensa	16
Defensa desprevenido	14
Aguante	7



INVENTARIO	
Traje espacial	_____
Mono naranja	_____
Intercomunicador	_____
_____	_____
_____	_____

Ficha de PJ

THE DIG HITS



Jugador _____
Personaje Toshi Olema
Concepto Magnate de los negocios y mecenas del Proyecto Atila
Cita "El dinero es el carburante del mundo, tambien de la ciencia"

Drama



CARACTERISTICAS

Fortaleza	3	Aun no ha salido de la treintena
Reflejos	3	Delgado y fibroso
Voluntad	5	"Tarde o temprano consigo lo que me propongo"
Intelecto	5	Genio de las finanzas

HABILIDADES

Forma fisica		5	Juega al squash dos veces por semana con su entrenador personal
Combate		5	Estudio "El arte de la guerra" de Sun Tzu en la facultad de economia
Percepcion		3	Ensimismado
Subterfugio		5	Escaquearse de las reuniones sociales cuando nadie mira
Interaccion		6	Carismatico
Cultura		5	Economia y antropologia
Profesion		6	Magnate y mecenas

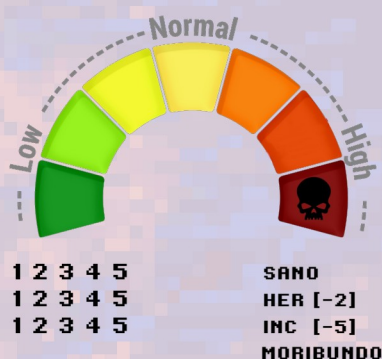
HITOS

- Fundo su propia empresa en su mayoria de edad, obteniendo pingues beneficios con su venta
- Ha sido portada en la revista Forbes y Time
- Se sabe que compite en carreras ilegales con sus multiples coches de alta gama
- Siempre ha desmentido el rumor de que tiene una hermana que vive en la pobreza

COMPLICACION

- En ocasiones su megalomania le juega malas pasadas

Iniciativa	5
Daño cuerpo a cuerpo	2
Daño a distancia	1
Defensa	13
Defensa desprevenido	11
Aguante	5

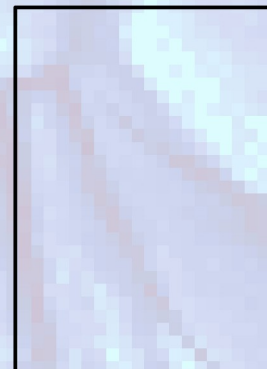


INVENTARIO

Traje espacial	_____
Mono naranja	_____
Intercomunicador	_____
_____	_____
_____	_____

Ficha de PJ

THE DIG HITS



Jugador _____
 Personaje _____
 Concepto _____
 Cita _____

Drama



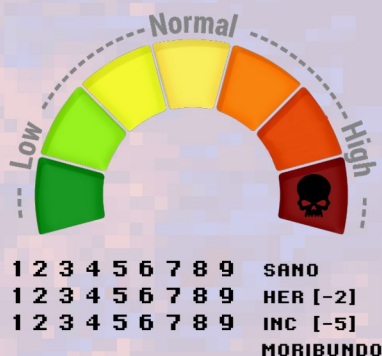
CARACTERISTICAS		
Fortaleza		
Reflejos		
Voluntad		
Intelecto		

HABILIDADES			
Forma fisica			
Combate			
Percepcion			
Subterfugio			
Interaccion			
Cultura			
Profesion			

HITOS

COMPLICACION

Iniciativa	
Daño cuerpo a cuerpo	
Daño a distancia	
Defensa	
Defensa desprevenido	
Resistencia al daño	



INVENTARIO	
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Ficha de PNJ

Personaje LUDGER BRINK
Concepto Arqueólogo y Geólogo de primer nivel



CARACTERÍSTICAS			
Fortaleza	3	Alto	AGUANTE
Reflejos	4	Fibroso	4, 5
Voluntad	3	Frialdad alemana	ENTEREZA
Intelecto	6	Un genio altivo	6

1 2 3 4
 1 2 3 4
 1 2 3 4
 1 2 3 4 5 6
 1 2 3 4 5 6
 1 2 3 4 5 6

SANO
 I-2I HERIDO
 I-5I INCAPACITADO
 MORIBUNDO
 CUERDO
 I-2I ALTERADO
 I-5I TRASTORNADO
 ENLOQUECIDO

HABILIDADES				COMBATE		
Forma física		3	Nunca ha dejado de jugar al fútbol	Iniciativa	7	
Combate		4	Puñetazo en la cara	Daño cuerpo a cuerpo	1, 75	
Percepción		5	Mirada curiosa	Daño a distancia	1	
Subterfugio		4	“¿Por qué habría de mentirte?”	Defensa	12	13
Interacción		5	Hiriente	Defensa desprevénido	10	11
Cultura		7	Doctor en geología y licenciado en arqueología	Resistencia al daño	0	
Profesión		7	Geólogo y arqueólogo	Puntuación de Combate	8	

Ficha de PNJ

Personaje LUDGER BRINK RESUCITADO
Concepto Un compañero de expedición transformado por haber usado sobre él los “cristales de vida”



CARACTERÍSTICAS			
Fortaleza	6	Constitución potenciada	AGUANTE
Reflejos	8	Inyección de adrenalina	9
Voluntad	6	Nervios a flor de piel	ENTEREZA
Intelecto	3	Decisiones erróneas	7, 5

1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1 2 3 4 5 6 7
 1 2 3 4 5 6 7
 1 2 3 4 5 6 7

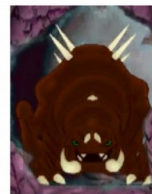
SANO
 I-2I HERIDO
 I-5I INCAPACITADO
 MORIBUNDO
 CUERDO
 I-2I ALTERADO
 I-5I TRASTORNADO
 ENLOQUECIDO

HABILIDADES				COMBATE		
Forma física		6	Euforia narcótica	Iniciativa	9, 5	
Combate		6	Pedrada en la cabeza	Daño cuerpo a cuerpo	3	
Percepción		4	A la búsqueda de más cristales	Daño a distancia	1, 5	
Subterfugio		2	Incapaz de mantener la calma	Defensa	19	19
Interacción		4	Hiriente	Defensa desprevénido	17	17
Cultura		7	Doctor en geología y licenciado en arqueología	Resistencia al daño	2	
Profesión		7	Adicto	Puntuación de Combate	14	

Ficha de PNJ

Personaje **GUARDIÁN**

Concepto **Criatura alienígena que una vez resucitado guarda las estancias importantes**



CARACTERÍSTICAS			
Fortaleza	10	Mole musculosa	AGUANTE
Reflejos	8	Movimientos instintivos	11, 5
Voluntad	3	Babea constantemente	ENTEREZA
Intelecto	1	Estúpido	3, 5

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

1 2 3
1 2 3
1 2 3

SANO
I-21 HERIDO
I-51 INCAPACITADO
MORIBUNDO

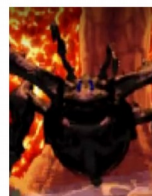
CUERDO
I-21 ALTERADO
I-51 TRASTORNADO
ENLOQUECIDO

HABILIDADES				COMBATE		
Forma física		8	Correr con la lengua fuera	Iniciativa	8, 5	
Combate		7	Abalanzarse sobre su presa	Daño cuerpo a cuerpo	4, 25	
Percepción		5	Olisquear	Daño a distancia	1, 75	
Subterfugio		1	Ruidoso	Defensa	21	20
Interacción		1	Gruñidos constantes	Defensa desprevenido	19	18
Cultura		1	No distingue a sus antiguos amos de sus objetivos	Resistencia al daño	3	
Profesión		7	Perro guardián	Puntuación de Combate	15	

Ficha de PNJ

Personaje **MONSTRUO INSECTOIDE**

Concepto **Criatura alienígena diseñada para la guerra que campa en libertad por Cocytus**



CARACTERÍSTICAS			
Fortaleza	14	Titánico	AGUANTE
Reflejos	10	Movimientos certeros	16, 5
Voluntad	5	Imparable	ENTEREZA
Intelecto	3	Las apariencias engañan	6, 5

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

1 2 3 4 5 6
1 2 3 4 5 6
1 2 3 4 5 6

SANO
I-21 HERIDO
I-51 INCAPACITADO
MORIBUNDO

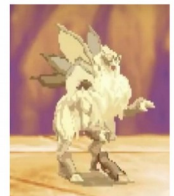
CUERDO
I-21 ALTERADO
I-51 TRASTORNADO
ENLOQUECIDO

HABILIDADES				COMBATE		
Forma física		10	Millones de años de evolución	Iniciativa	11, 5	
Combate		8	Diseñado para matar	Daño cuerpo a cuerpo	5, 5	
Percepción		3	Múltiples antenas y ojos	Daño a distancia	2	
Subterfugio		4	Sorprendentemente silencioso	Defensa	25	23
Interacción		1	Chillidos agudos que reverberan en las cavernas	Defensa desprevenido	23	21
Cultura		1	Instinto asesino	Resistencia al daño	4	
Profesión		9	Monstruo	Puntuación de Combate	18	

Ficha de PNJ

Personaje "INVENTOR"
Concepto Genio alienígena autocondenado por la eternidad

THE
DIG HITS



CARACTERÍSTICAS			
Fortaleza	8	Asombrosa constitución	AGUANTE
Reflejos	3	Anciano	11, 5
Voluntad	7	El carisma de un genio	ENTEREZA
Intelecto	9	Una mente sin parangón	11, 5

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

SANO
I-21 HERIDO
I-51 INCAPACITADO
MORIBUNDO

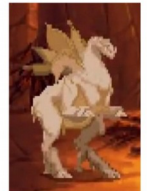
CUERDO
I-21 ALTERADO
I-51 TRASTORNADO
ENLOQUECIDO

HABILIDADES				COMBATE		
Forma física		4	Reconstituido por los cristales de vida	Iniciativa	7, 5	
Combate		4	Armas naturales	Daño cuerpo a cuerpo	3	
Percepción		3	"Llevo eones siendo viejo"	Daño a distancia	1	
Subterfugio		2	"No me esconderé ante los que me han encontrado"	Defensa	12	12
Interacción		6	Explicar pacientemente	Defensa desprevenido	10	10
Cultura		7	Una ciencia que la humanidad no puede entender aún	Resistencia al daño	1	
Profesión		8	Genio científico	Puntuación de Combate	7	

Ficha de PNJ

Personaje MANDATARIO ALIENÍGENA
Concepto Alienígena rescatado del Espacio-Tiempo 6

THE
DIG HITS



CARACTERÍSTICAS			
Fortaleza	8	Asombrosa constitución	AGUANTE
Reflejos	5	Individuo maduro	11
Voluntad	6	Posiblemente un mandatario	ENTEREZA
Intelecto	6	Siglos de ventaja evolutiva	9

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1 2 3 4 5 6 7 8 9

SANO
I-21 HERIDO
I-51 INCAPACITADO
MORIBUNDO

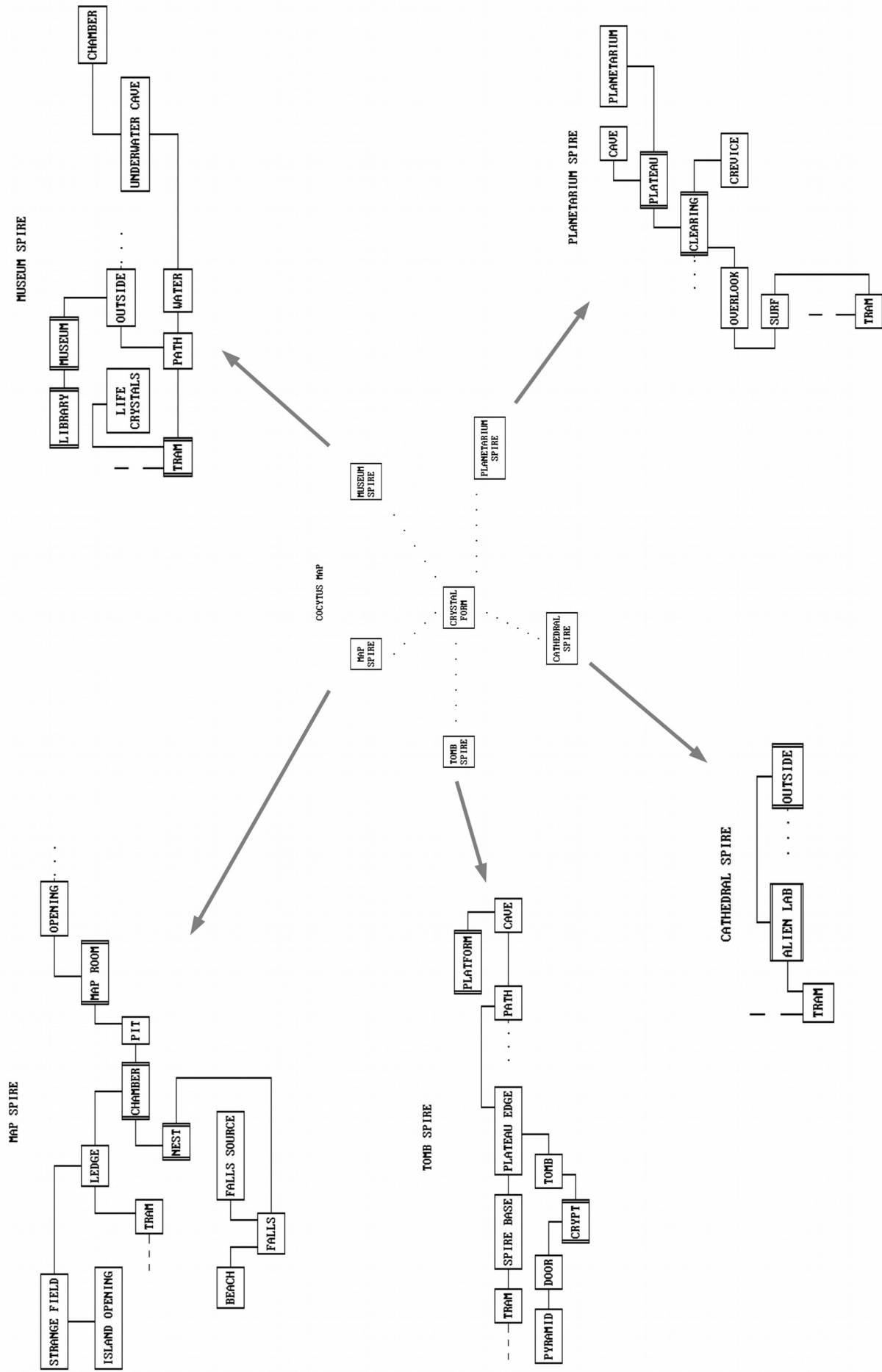
CUERDO
I-21 ALTERADO
I-51 TRASTORNADO
ENLOQUECIDO

HABILIDADES				COMBATE		
Forma física		4	Forma corpórea recién reinstaurada	Iniciativa	8	
Combate		4	"Si los humanos no son amistosos los aplastaremos"	Daño cuerpo a cuerpo	3	
Percepción		5	Sentidos más despiertos que nunca	Daño a distancia	1	
Subterfugio		2	Desdén la mentira	Defensa	14	14
Interacción		6	Ansioso por entablar contacto con otras culturas	Defensa desprevenido	12	12
Cultura		6	Ilustrado	Resistencia al daño	1	
Profesión		5	Mandatario alienígena	Puntuación de Combate	9	

Jugador	Personaje	Defensa	Ataque	Aguante	Drama	Complicación
	Boston Low	18	13	1 2 3 4 5 1 2 3 4 5 1 2 3 4 5	5 [-2] [-5]	Se le ha llegado a acusar de frialdad a la hora de tomar decisiones
	Maggie Robbins	11	6	1 2 3 4 5 1 2 3 4 5 1 2 3 4 5	5 [-2] [-5]	A veces su terquedad le pasa factura
	Ken Borden	16	10	1 2 3 4 5 6 7 1 2 3 4 5 6 7 1 2 3 4 5 6 7	5 [-2] [-5]	Le cuesta trabajar en equipo
	Cora Miles	12	7	1 2 3 4 5 6 1 2 3 4 5 6 1 2 3 4 5 6	5 [-2] [-5]	Claustrofobia
	Toshi Olema	13	8	1 2 3 4 5 1 2 3 4 5 1 2 3 4 5	5 [-2] [-5]	En ocasiones su megalomanía le juega malas pasadas

PNJ:

Concepto	Nombre	Defensa	Ataque	Aguante	Notas
				1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	[-2] [-5]
				1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	[-2] [-5]
				1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	[-2] [-5]
				1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	[-2] [-5]
				1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	[-2] [-5]
				1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	[-2] [-5]



HITS

THE GOLD

