

¿Se puede llevar el terror cósmico de [Ratas en las paredes](#) de [The Hills Press®](#) a un escenario de ciencia ficción espacial? ¡Vamos a jugarlo!

SINOPSIS:

Hace 4 años estándar la **nave-ciudadela** Cnossos pliega a través de una **nave-portal** de la Cofradía Tan-hausser al vector 9Kapha de Magallanes. Se encuentra bajo un contrato de 10 años con la Compañía Giedi para la extracción de gases nobles en los asteroides congelados. A la vez que llena sus bodegas, debe recopilar información sobre un **sector-fantasma** del que las sondas terráqueas no pueden extraer información. La tripulación de la nave está compuesta por **500.000 personas** dividas entre civiles trabajadores de las filiales de la Giedi, un puñado de astro-físicos, soldados de la aerotransportada Victoria Samocracia y los especialistas y altos cargos de la tripulación científico-militar de la nave. Como en toda ciudadela, el autogobierno se ejerce como una **jerarquía vertical militar**: En lo alto, una diarquía de dos generales **-Electra y Orestes-** y la **Gerusía** con los cargos militares de mayor graduación; justo por debajo, los **éforos**, magistrados encargados de mantener la seguridad y la ley; les siguen la tripulación y, en el eslabón más bajo, los mineros y el personal de servicios y mantenimiento. Cuatro días rotacionales atrás, la nave estableció una órbita de seguridad alrededor de una anomalía gravitacional a 1,5 milipársec del **púlsar Troya Sigma 5**. A las 0432 Zulú los sensores de la Cnossos captan la señal de la **baliza de emergencia de una corbeta-prospectora**, la Hyperion; se encuentra a 4,01 microUA. **La IA central, Dédalo, inicia la orden de intervención de un equipo de recuperación para el abordaje y descontaminación, el vuestro.**

“Ley 37/4675: Todas la naves deben pasar el protocolo de descontaminación de xenozoos antes del acople. La tripulación será igualmente sometida a un escaner Grado Ω y posterior interrogatorio para evaluar su posible exposición.”

EL VACÍO DURMIENTE: pg. 47 del manual.

El principio de la vida surge del Vacío, brota del caos extendiéndose como una ola infinita. Destruyéndose para renovarse en un ciclo sin fin.

CINEMÁTICA O:

Un apagón total en la Ciudadela, solo se ven destellos rojizos de las luces de emergencia, alarmas afiladas como cuchillos...

Una corbeta-prospectora flota casi inerte en el vacío del espacio, su movimiento es imperceptible. Tras ella, el haz polar intermitente del minúsculo púlsar ciega la escena de forma regular. La nave ha dejado atrás un pequeño cinturón de asteroides. Hay un ligero polvo de hielo a su alrededor dándole un halo fantasmagórico. En medio de esa calma tensa, se empiezan a ver fogonazos de una luz intensísima resplandeciendo a través de las ventanas exteriores de la corbeta.

Las luces de alarma os despiertan de golpe. Fuera de los camarotes la nave permanece en oscuridad total. Se han disparado las alarmas; callan de golpe dejando sólo una aguda reverberación.

Hay una sombra flotante que se acerca a uno de los grandes ventanales de cristal reforzado laterales de la corbeta. Entre los resplandores intermitentes se puede empezar a distinguir como una difusa silueta humana.

La Ciudadela permanece en total silencio. Un sepulcro de millones de toneladas. Empieza a hacer mucho frío. Sentís un frío helador.

Entre destellos intermitentes, se puede ver como la figura flotante se precipita contra la enorme cristalera. Ha pasado de ser sólo una sombra a distinguirse claramente el uniforme pardo de la aerotransportada. Se acerca rápido, demasiado. La cabeza impacta contra el cristal, es fácil imaginar el terrible chasquido que ha debido producir, pero no rebota. El cuerpo sigue presionando de manera antinatural. Se puede ver como los huesos del cráneo empiezan a quebrarse y la carne se deforma mientras el cristal, blindado, ha comenzado a astillarse. La escarcha crece rápidamente entre la grietas del cristal. Con un último fogonazo se puede distinguir claramente la cara cuadrada y poderosa del soldado totalmente aplastada contra el vidrio. Y, de repente, la cristalera explota en infinitos fragmentos mientras el cuerpo, convertido en un amasijo plástico, sale disparado hacia el exterior. En unos instantes no es más que un bloque de carne helada.

Un tono agudo. Todo naranja. Oscuridad. Todo rojo. Las alarmas se detienen y vuelve la luz; brutal, intensa, quemando los ojos. Amanece en el holocielo. Una voz monótona empieza a sonar por el sistema de comunicaciones de la nave.

Es el cuarto apagón en 34 horas: la hora 0 desde que la nave-ciudadela llegó a la zona de la anomalía.

PUNTO DE PARTIDA:

Los protagonistas de esta aventura forman parte de uno de los equipos de recuperación de la Cnossos. Anima a que los PJ describan donde se encuentran según el trasfondo que hayan escogido o sus profesiones de origen. Pero escoge a uno de ellos que estará en una de las salas de interrogatorio de los éforos. Los gerontes ordenan interrogatorios regulares para asegurarse de la total lealtad y obediencia de todos los habitantes de la Ciudadela. Quizás el PJ está interesado en conseguir un ascenso o se encuentra bajo sospecha por algunas actividades turbias; sea como fuere, anota el nombre de este protagonista ya que va a estar bajo la especial vigilancia de los éforos durante la aventura. Intercala saltos rápidos entre las múltiples localizaciones para generar algo de caos y tensión y, de repente, envíales el aviso de emergencia a través de Dédalo. Deben reunirse en el hangar Lambda16 y tomar un eskuife para abordar, analizar e intentar recuperar la Hyperion.

EL PRECIO:

Plegar el espacio es imposible sin la alquimia de los navegantes. El pliegue ha traído una nueva era de prosperidad, pero a un alto precio... La mezcla produce la esterilidad.

EL DESEO:

¿Cuáles son los deseos más profundos de los protagonistas, qué puede obtener de ellos el Vacío?

PISTAS:

Están pensadas para que puedas colocarlas por lógica donde más te interese, asegura siempre el avance de la partida. Si piensas que se ha perdido alguna importante, vuélvela flotante y muévela.

HANGAR DE SEGURIDAD:

Datos: Dos miembros de la Gerusía junto a cinco éforos están esperando para llevarse al bebé y a Ariadne. Quieren llevar a los PJs a detención para aplicar el Grado Ω. **Descritores:** Luminoso, blanco, alta seguridad, amenaza, barrera gravitacional, naves. **Pistas:** Hay un alto mando que les resulta familiar, es del sector 18 de la cubierta de oficiales **≠** Trasladan la nave a los laboratorios Σ **≠** El uniforme de los éforos es diferente, tiene el símbolo de la Compañía Giedi **≠** **Disparadores:** Interrogatorio o confrontación. Pueden bajar el campo y salir al exterior. **Secundarios:** **Éforos** - Su deber es proteger y servir al Orden. **Gerontes** - Corruptos, conspiradores, inteligentes. **Signos Durmientes:** 3º. Una sombra tiembla en el uniforme de un éforo, **Renovación**.

LOCALIZACIONES DE TRANSICIÓN:

Puedes usar la descripción de la nave para generar localizaciones de transición o interludios que apoyen la narración: Quizás sea interesante, ver como la locura se expande por la Cnossos, como la Jerarquía toma el control de la nave o como hay un enfrentamiento en el Puente de Mando al tomar rumbo hacia el púlsar. Estas escenas deben de ser cortas, directas e impactantes.

DISCURSO DEL VACÍO: PARAFRASEA

“No existe muerte mientras nosotros estamos aquí. Creéis que habéis encontrado todas las verdades en vuestra ciencia, pero este universo no es más que un neonato tomando su primera bocanada. Informe, y sin embargo conteniendo todas las formas en él. La vida se esculpe desde nosotros. No podéis romper el ciclo de la renovación...”

Y DESPUÉS...:

¿Por qué el Vacío Durmiente quiere dirigirse a la nave-portal? ¿Qué busca en los gargantuescos motores de pliegue? ¿Qué pueden hacer los PJs aun si consiguen detener a la Jerarquía? La Semilla ha germinado en la Cnossos, quizás ya en ellos mismos. ¿Pueden huir en los eskuifes? ¿Qué oculta realmente el púlsar y qué sucedería al atravesarlo? ¿Es realmente la Hyperion lo que volvió a través del Vacío?

CORBETA HYPERION: ESCENA 1

Datos: La nave se mueve, pero no hay lecturas del motor. Todos los equipos y sistemas parecen apagados y la nave abandonada, pero hay 4 huellas térmicas: 1 normal, pero pequeña, 2 heladas y 1 perdiendo temperatura. La huella de calor normal conduce a la enfermería, único lugar con energía, donde hay un recién nacido custodiado por dos xenomorfos imasibles (huellas heladas). La otra huella conduce a las duchas, allí encuentran a una mujer (Ariadne) en shock, lleva sólo una camisa larga y tiene los muslos llenos de sangre, parece drogada. Ha dado a luz hace poco.

Descritores: Fría, silenciosa, oscura, pesada, carbono gris, agrietada, húmeda.

Pistas: Realmente es una corbeta-científica con equipos de investigación a bordo **≠** En la sala común, un ventanal roto ha sido sellado con una extraña aleación de metal orgánico **≠** El campo magnético del motor marca 0.03 Tesla, debería ser negativo **≠** Los terminales dicen que la nave lleva 32 semanas en ruta, pero la misión salió de la Cnossos hace 26 meses, el último vector de ruta se origina en el púlsar **≠** Hay registros de fuertes anomalías gravitacionales, radiación estática y la bitácora está llena de grabaciones demenciales**≠**

Disparadores: **Duchas** - Ariadne grita, y rompe a llorar. Reciben un aviso de Dédalo, las autoridades están impacientes y exigen la inmediata recuperación de la nave **≠** **Enfermería** - En cuanto interactúen con el niño, la nave empezará a temblar y perderá toda la potencia. Deberán reactivar el motor de emergencia, acoplar la nave para el remolque o volver sin ella; si intentan dañar al niño, los xenos atacarán **≠** **Sala de motores** - Al reactivar el motor, el Velo de sombras cae y aparecen los cadáveres mutilados, la sangre y las señales de la lucha y el caos desatado. Intenta que sea algo extrañamente orgánico.

Secundarios:

Xenomorfos - Guardianes de la semilla.

Ariadne - Humana - Idealista de la Jerarquía, ahora rota y asustada.

Neonato - La Semilla del Vacío.

Signos Durmientes: 1º. En las sábanas bajo el niño, marcado en sangre, **Camino**.

2º. En el núcleo subatómico del motor las partículas forman un glifo, **Madre**.

LABORATORIOS Σ:

Datos: Una gran zona de experimentación científico-técnica donde están desmontado la Hypherion. Al **colarse** encontrarán las instalaciones aparentemente desiertas. Están frente a un montón de tecnología híbrida y terminales informáticos. Todo parece demasiado impoluto. **Descriitores:** Alienígena, abarrotado de material, científico, laberintico, fresco, aséptico. **Pistas:** Pueden volver a recuperar pistas de la Hyperion **≠** Las órdenes directas vienen del Jerarca, no hay datos sobre quién es, pero parece viajar con los oficiales como pasajero de la Ciudadela **≠** **Disparadores:** Cuando los técnicos encendieron el motor abrieron un portal por el que entró un Brote del Vacío que los ha estado cazando **≠** Puedes decidir que en algún momento llegue personal de seguridad. **Secundarios:** **Brote del Vacío** - Lo vivo debe ser consumido para renacer. Es la voluntad del Vacío. **Xenomorfos** - Todos merecen la renovación.

SALA DE MÁQUINAS: ESCENA FINAL

Datos: Aquí está el enorme motor antiG de la nave, una esfera de energía electromagnética estabilizada a campo Tesla negativo. Cuando llegan los PJs ya se está llevando a cabo el ritual. Orestes y Electra están copulando, flotando en antiG en el centro de un sello gigante compuesto por los glifos Durmientes mientras el Jerarca lleva al bebé en brazos dirigiéndose al núcleo del motor. Hay un grupo de una veintena de tripulantes que está dejándose llevar por el frenesí de una espeluznante orgía mientras se va haciendo evidente la presencia del Vacío Durmiente. Dos realidades empiezan a chocar.

Descriitores: Humedad y calor, la realidad está mutando, frenesí, visceralidad, obscenidad, magia cósmica. El brillo azul y el zumbido irreal del motor.

Pistas: El objetivo tras cruzar el púlsar es dirigirse a la nave-portal **≠**

Antagonistas:

El Jerarca, Orestes y Electra - Obsesionados, dispuestos a todo: A través del ritual el don de la fertilidad traerá una nueva humanidad, más cercana al Principio del Universo.

La Semilla - La voluntad fertilizadora, el deseo de expansión sin límite, la raíz del Vacío.

Sectarios - Enloquecidos, tomados por el éxtasis de la carne y la vida sin límite.

Signos Durmientes: 5º. Las líneas del sello forman el último signo, **Infinito**.

LA SEMILLA DEL VACÍO

LOS SIGNOS DURMIENTES:

Aprenderlos implica ser capaz de entenderlos y luego gastar 1PC permanente por símbolo. EL modo de usarlos depende de la imaginación de los PJs.

EL VIVERO:

Cuando cualquier habitante de la nave muera o pierda todos los PC permanentes, la semilla brotará en él y se convertirá en un xenomorfo.

LA INFECCIÓN DE DÉDALO:

La presencia del niño significa que la IA quedará tocada por la consciendia del Vacío. Poco a poco sus mentes se van a ir fusionando.

CUBIERTA DE OFICIALES:

Datos: Varias pistas indican que en esta zona pueden encontrar información sobre el Jerarca, sus planes y la secta. **El camarote del Jerarca, la sala de la Gerusía y los aposentos de los dos hermanos generales** van a ser la estancias principales. Puedes improvisar un poco sobre todo esto según las decisiones de los PJs y el avance del Vacío. **Descriitores:** Luz dorada-verdosa, decoración barroca, estanques artificiales, la vegetación está cambiando, olor dulzón y embriagador a flores, decadencia. **Pistas:** La Jerarquía -secta enraizada entre los altos oficiales- pretende traer un nuevo renacer para la humanidad **≠** El Jerarca, su líder, es el presidente de la Giedi. Van a atravesar el púlsar, como la Hyperión **≠** El motor de antigravedad ayudará al Vacío a expandir su conciencia a la Cnossos **≠** **Disparadores:** La nave frena y cambia el rumbo virando hacia el púlsar. Les ofrecen unirse a la secta. La mutación empieza a hacerse presente entre los pasajeros. **Secundarios:** **Éforos** - Su deber es proteger y servir al orden. **Gerontes** - Corruptos, conspiradores, inteligentes. **Xenomorfos** - Todos merecen la renovación. **Signos Durmientes:** 4º. Las ondas del agua de un estanque forman un extraño patrón, **Vida**.



Todas las reglas y las descripciones de hechizos, profesiones y reputaciones están tomadas o modificadas del manual de [Ratas en las paredes](#) de [The Hills Press®](#)



PROFESIÓN:

Cronista: Recuperas todos tus PUNTOS DE CORDURA cuando actualizas y preparas los informes de misión. Redactarlos ayuda a racionalizar todo lo sucedido, pero tú hiperracionalidad te imposibilita aprender hechizos.

Infante: En pelea, tira 2d6 y quédate el superior para el daño. Ignoras la dificultad añadida al desenvolverte en gravedad 0 o salir al exterior.

Éforo: Tienes contactos entre los magistrados y una tirada de INGENIO te permite saber si alguien te ha mentido. Es probable que tengas conexión con la Jerarquía o hayas oído rumores sobre esta.

Científico: Elige un campo de estudio. Siempre tienes éxito en cualquier tarea que requiera ese conocimiento. Te es más sencillo descifrar los signos durmientes.

Contrabandista: Puedes abrir cualquier panel o puerta de seguridad en 1d6 minutos, si tienes el equipamiento adecuado.

Minero: Estás acostumbrado a condiciones de vida muy duras. Ganas 2 PUNTOS DE VIDA. Si una herramienta tiene relación con tu trabajo, puedes usarla a tu favor (que el PJ use la imaginación).

Criminal: Eres bueno con los trucos de manos; tienes éxito automático al escaparte de ataduras, ocultar objetos, desviar la atención... Conoces a la perfección los conductos y accesos de servicio de la nave.

Técnico: Puedes arreglar lo que sea en 1d6 minutos si es baja tecnología y 1d6 horas si es alta tecnología. Estás familiarizado con los motores antigravitacionales.

Médico: Curas 1d6 PUNTOS DE VIDA a una persona herida. Necesitas 5 minutos por cada PUNTO DE VIDA. Si te ayuda un bot, tira 2d6 y quédate el más alto y divide el tiempo a la 1/2. Tienes acceso a drogas.

Xenólogo: Conoces un hechizo y sabes descifrar los signos durmientes. Perteneces a la Jerarquía; aunque eres un miembro reciente, tienes algún retazo de información sobre lo que está pasando en la nave.

Analista: Eres bueno obteniendo datos, ya sea de personas o de máquinas. Pasa una hora con ellos y conseguirás toda la información que quieras. Puedes hackear terminales en 1d6 minutos.

Émpata: Puedes restablecer todos los PUNTOS DE CORDURA de una persona, cada punto te llevará una hora. Si dispones de las drogas necesarias, reduces el tiempo a la 1/2.

Tripulante: Puedes pilotar cualquier nave y estás entrenado para usar cualquier arma de la Ciudadela. Eliges cuando actuar durante un TURNO DE COMBATE.

Ecólogo: Ganas +2 al daño cuando golpees a una criatura que hayas derrotado una vez. Además, puedes ayudar a mejorar las condiciones vitales de zonas contaminadas.

REPUTACIÓN:

Afortunado: Una vez por sesión de juego, puedes repetir una tirada que hayas hecho.

Curtido: Ahí fuera, en los asteroides, lo has visto y oído todo. Eres inmune a cualquier tipo de control mental.

Repudiado: La gente solo tiene una probabilidad de 1 entre 6 de descubrirte cuando tratas de pasar inadvertido.

Medium: Tus pesadillas son un escudo contra el horror. Las pérdidas de PUNTOS DE CORDURA se reducen en 1, excepto cuando aprendes un hechizo.

Oficial: Tienes amigos en la alta jerarquía y puedes acceder a sus niveles.

Héroe: La mayoría de gente intentará cumplir tus exigencias, siempre que tenga sentido.

Mutado: La gente se siente incómoda ante tu presencia. Tienes 1 de 6 posibilidades de que un xeno no te ataque.

Sombrío: Tienes contactos turbios y acceso a contrabando ilegal, puedes conseguir objetos xeno.

Renegado: La mayor parte de la gente reculará si saben quien eres.

Navegante: Tienes un instinto innato para orientarte, aún en el vacío. Te es más sencillo descifrar los signos durmientes.

Los nombres son sólo una guía.

Los civiles tienen PROHIBIDO portar armas dentro de la Ciudadela a no ser que cuenten con un permiso especial.

ARMAS:

Pelea - 1d3
A 1 mano - 1d6 de daño
A 2 manos - 2d6 de daño/3d6 en fuego automático
Armas de plasma - 3d6 de daño
Daño masivo - 3d6 a 4d6

ARMADURA:

Pecho : -1
Traje: -2
Cosmotraje: -2 permite sobrevivir en el vacío.
Exotraje: -3 (no lo ofrezcas, muéstralo de forma sutil, no abusos de su uso)

TIRADA BASE:

2D6 + ATRIBUTO ≥ 8
FÁCIL +2
DIFÍCIL -2
VENTAJA +2

CORDURA:

2D6+VOLUNTAD
7 o menos: Pierdes 1d6 PUNTOS DE CORDURA.
8-9: Pierdes 1d3 PUNTOS DE CORDURA.
10 o más: No pierdes CORDURA y ganas +1 a las tiradas contra la criatura.

TAREA:

7 o menos: 2d6 turnos.
8 -9: 1d6 turnos.
10 o más: Al momento.

NAVES:

Nave-ciudadela Clase Hephaistos Cnossos: Imaginad una ciudad flotante de 10km de diámetro rotando en el interior de un anillo cuyo diámetro ideal sería de 12km. Gravedad simulada, generadores de ozono y oxígeno, megadepuradoras de agua que simulan las orillas del mar y ritmo circadiano y climatología simulados mediante enormes lámparas solares. A partir de ahí, hacedla vuestra. Los motores de impulso usan campos magnéticos negativos para generar movimiento antigravitacional a pequeña escala, pero son incapaces de plegar el espacio. Para mí es una ciudad a multiples niveles, construida con módulos de metal blanco y cristaleras de carbono inteligente y una luz dorada que lo baña todo. La asepsis racional de los módulos inferiores contrasta con los enormes espacios decorados con reminiscencias renacentistas de los niveles superiores que además gozan de enormes jardines de flora simulada mantenida por el ecólogo Kynes.

Nave-portal de la Cofradía Tanhausser: Son puertas de salto con motores de pliegue antigravitacionales. Enormes moles de cientos de kilómetros de largo construidas a partir de hallazgos xenotecnológicos. Las salas de máquinas, unos enrevesados laberintos de oscura tecnología, ocupan la mayor parte de la nave. Los hangares pueden albergar entre 1 y 10 naves-ciudadela.

Corbetas: Pequeñas naves caracterizadas por el tipo de utilidad para la que están pensadas. Por ejemplo, los prospectores están equipados con una gran bodega de carga y pueden aterrizar en la mayoría de asteroides, tienen potentes escudos deflectores pero no incorporan armamento.

Esquifes: Naves menores para servicios de la Ciudadela. Sin deflectores y con baja potencia de fuego.

ANTAGONISTAS PRINCIPALES:

El Jerarca - Apolo: El presidente de la Giedi embarcó de forma secreta en la Cnossos. Buscaba en el Vacío algo que llenase la vacuidad de su corazón, y lo encontró. Ahora es el líder de la Jerarquía y su misión es llevar a la humanidad a un nuevo estado divino.

La Semilla: Cuando la Hyperion cruzó el pulsar, el Vacío la bendijo con su semilla. Ahora, abrirá el camino a través del motor de la Cnossos para expandir su simiente a toda la humanidad.

ANTAGONISTAS	PV/PC	ARMAS	Pgs. 24 y 27 del manual
Sectario	5/5	Corta 1d6	
Éforo	10/10	Rifle de asalto 2d6, armadura 1-2.	
Geronte	10/10	Corta 1d6, 1 hechizo.	
Jerarca	15/-	Hechicería 2d6 y 3 hechizos.	
Orestes y Electra	10/5	Rifle de asalto 2d6, escudo sobrenatural 1, 1 hechizo.	
Xenomorfo	15/-	Fuerza sobrenatural 2d6, romper arma, caminar por las paredes.	
Brote del Vacío	20/-	Absorber la Vida 2d6, apéndices robustos 1d6, contemplar el Vacío 1d6PC	
La Semilla	30/-	Contemplar el Vacío 1d6PC, anfitrión, adaptarse y prevalecer, cirugía telepática 1d6.	
Aberraciones	15/-	Fuerza bruta 1d6, mordisco infecto,	

HECHIZOS	DESCRIPCIÓN	Pgs. 22 y 23 del manual
Animar Reflejo	Puedes animar tu reflejo, incluye el reflejo en el motor antiG. VIOLENCIA del hechicero, 1d6 daño. Duración hasta romper.	
Dolores Fantasma	La víctima siente que ha perdido algo muy importante y que el hechicero puede devolvérselo. Duración 1 día.	
Escudo Mental	Puedes cambiar una pérdida de PV por PC.	
Gases Putrefactos	Las tiradas de atributo son DIFÍCILES para cualquiera cercano al objetivo. El hechicero no se ve afectado. Duración 1d6 minutos.	
Marchitar	Tu objetivo tiene la fuerza y vitalidad de un hombre de 90 años durante las siguientes 1d6 horas.	
Murmullos	El objetivo escucha voces extrañas susurrándole al oído y revelándole oscuros secretos. Todo ello provoca la pérdida de 1d6 PC.	
Portal	Creas un portal a otro punto que ya conoces. Acabas desnudo en el otro lado. Otras personas deben tirar 1d6, con un 6 desaparecen...	
Robar Vida	Robas 1d6 PV al objetivo que tocas, ganándolos en el proceso. Tus PV no pueden superar su valor máximo.	
Trampa Roja	Los hechiceros crean un pequeño charco son su propia sangre (-2 PV permanentes hasta que finalice). Quien entre en el charco no podrá abandonarlo.	

COMBATE:

7 o menos: Fallo y el DJ escoge 2 consecuencias.

8-9: Éxito y el DJ escoge 1 consecuencia.

10-11: Éxito y el PJ escoge 1 consecuencia.

12 o más: Éxito y el PJ escoge 2 consecuencias.

PERSECUCIÓN:

2D6+DESTREZA

7 o menos: Se estrellá, se cae...

8-9: Consigue escapar pero acaba en una mala posción.

10 o más: Huye con éxito.

DAÑO:

Cuando quedes a 0 PV, morirás en 1d6 TURNOS.

Sobrevives si alguien se pasa un TURNO ayudándote.

Quedas con 1 PV

Ganas una CICATRIZ

INTIMIDARY COACCIONAS:

2D6 + MÚSCULO

SEDUCCIÓN Y LIDERAZGO:

2D6 + VOLUNTAD

TÁCTICAS ENEMIGAS:

ATAQUE SUICIDA: El PNJ explota por los aires causando 2d6 DAÑO área CERCANO.

CLARAMENTE TRASTORNADO: Las acciones de los PJ aumentan a DIFÍCIL durante su siguiente turno. 1 vez por combate.

FRENESÍ: Aumenta el DAÑO causado en +2.

FUEGO DE COBERTURA: Penalización de -2 para atacar a los PNJ.

PEDIR AYUDA: Llegará en 1d3 turnos.

REALIZAR UN HECHIZO: Hasta 3 hechizos por Hechicero.

SACRIFICIO: Un PNJ asume todo el DAÑO del objetivo.

CICATRIZ CORDURA (tira 2d6)

2 Corazón débil: Cuando llegues a los 0 PV, mueres en 1d3 TURNOS.

3-4 Traumatizado: Pierdes 1 PC permanentemente.

5-7 La marca de la locura: Tallas en tu propia carne algún signo antiguo y oculto.

8-9 Cambio cosmético: Tira 1d6 adicional. (1) Tatuaje, (2) Joyería oculta, (3) Mechón blanco de pelo, (4) Ojos rojos, (5) Eccema, (6) Mutación en la piel.

10 Cicatriz extraña: Pica cuando hay criaturas sobrenaturales cerca.

11 Tercer ojo: A partir de ahora puedes sentir el uso activo de la hechicería a tu alrededor con una tirada exitosa de INGENIO.

12 Revelación: Aprendes un hechizo (y, como es normal en estos casos, pierdes 1 PC permanente-mente).

En cuanto haces tu elección, recuperas 1d6 PC

CONSECUENCIAS:

BALA PERDIDA: x1 impactas en un inocente.

ESTRÉS: Pierdes 1d3 PUNTOS DE CORDURA.

HERIR: El objetivo sufre daño.

IGNORAR ARMADURA: Ignoras cualquier protección.

VULNERABLE: Acabas en una mala posición; no puedes usar bonificación de atributo o no alcanzas al enemigo.

COMBATE EN VEHÍCULOS:

2D6 +DESTREZA

3D6 DAÑO

7 o menos: Es golpeado.

8-9: Golpe mutuo.

10 o más: Golpea.

HECHICERÍA:

2D6 + VOLUNTAD

2: Te desmayas 1d6 y pierdes la capacidad de usar ese hechizo durante la sesión.

7 o menos: Pierdes 1d6 PC.

8-9: Pierdes 1d3 PC.

10 o más: No pierdes PC y obtienes el efect máximo del hechizo, si es que es aplicable.

PERCEPCIÓN Y ENCONTRAR PRUEBAS:

TAREA: 2D6 + INGENIO

TIRADAS MENTALES:

2D6 + INGENIO

REGLA DE ESCENARIO:

Cada 6h que el hijo del Vacío esté en la Cnossos, todos pierden 1 PC. La idea es que uses pequeños interludios para narrar el avance de la enajenación colectiva.

DOS ATMÓSFERAS:

⚡ La soledad del Vacío

⚡ La locura que se extiende en el tumulto de la nave.

EL PÚLSAR:

El pulsar simboliza la presencia de la consciencia del Vacío Durmiente. Juega con ello.

No uses estas tablas si la situación pide a gritos un resultado determinado.

CICATRIZ FÍSICA (tira 2d6)

2 Dolor crónico: Pierdes 1 PV permanentemente.

3 Cojera: Tu velocidad es ahora LENTA cuando caminas y NORMAL cuando tratas de correr.

4-6 Parte del cuerpo perdida o deformada: Un dedo, una oreja partida, una nariz rota, etc.

7-9 Cicatriz: Un buen recuerdo para evitar la violencia (o golpear antes) en el futuro.

10+ Cicatriz desagradable: Ganas +1 a tus tiradas de atributo cuando tratas de intimidar a alguien (solo obtienes esta bonificación una vez).



Todas las reglas y las descripciones de hechizos, profesiones y reputaciones están tomadas o modificadas del manual de [Ratas en las paredes](#) de [The Hills Press](#)®

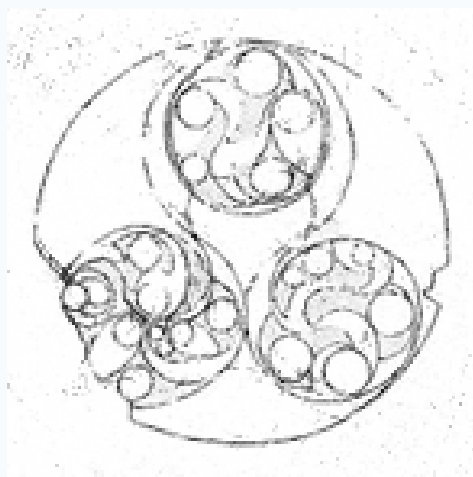
AYUDAS Y MATERIAL ADICIONAL:

GLIFOS DURMIENTES:

Camino



Renovación



CORPORACIÓN GIEDI:



Madre



Vida



Infinito



ALGUNOS NOMBRES: Casandra, Hestia, Hekate, Hera, Sísifo, Elena, Dafne, Nerea, Cloe, Delia, Deyanira, Eurídice, Clitemnestra, Ifigenia, Circe, Calista, Andrómeda, Diana, Atenea, Andrómaca, Calipso...

Orfeo, Agamenón, Paris, Egisto, Áyax, Ilión, Aquiles, Platón, Odiseo, Menelao, Diómedes, Dionísio, Héctor, Kleos, Timé, Hesíodo, Telémaco, Mentos...

PERSONAJES NO JUGADORES:

APOLO:

ASPECTO: Andrógino. Ha alargado su vida mediante la tecnología mucho más allá de lo humanamente concebible, tanto tiempo viviendo le ha hecho trascender cualquier tipo de identidad de género que podamos imaginar. Su cuerpo, alargado de forma casi manierista, es aparentemente frágil, pero está mantenido por mejoras genético-sintéticas de extraño origen.

CARÁCTER: ¿Cómo sentirse humano cuando has trascendido todos los límites de la humanidad? Y, sin embargo, se te ha negado cualquier oportunidad para llenar el vacío de un corazón que aún alberga el anhelo por la vida.

MOTIVACIÓN: Sólo si la humanidad renace a un estado de nueva perfección, podrá reponer la pérdida del verdadero sentido de la vida en su seno.

PASADO RECIENTE: Tras sentir la llamada de las estrellas en el profundo Vacío de su soledad, creó el montaje de la misión de investigación y embarcó secretamente en la Cnossos para descubrir qué se esconde más allá del horizonte de sucesos.

ARIADNE:

ASPECTO: Alta y alargada, sus ojos son casi blancos y profundos como un océano de éter.

CARÁCTER: Una extrema melancolía la arrastró a la Jerarquía, esta dio paso a la ferviente devoción pero ahora se ha enfrentado al terror de una realidad que ya no sabe comprender. Se siente asustada y perdida.

MOTIVACIÓN: La obsesión por dar fruto de nuevo a la vida la ha llevado a una dicotomía existencial; está aterrorizada por lo que más desea.

PASADO RECIENTE: La Jeararquía la escogió como recipiente de la Semilla, nadie le dijo que significaba acabar descartada como una vasija rota.

ORESTES Y ELECTRA:

ASPECTO: Dos hermanos gemelos, iguales como clones. Fuertes, portentosos, atléticos. Destacados siempre por el negro y dorado rigurosos del uniforme militar.

CARÁCTER: Una extraña y explosiva mezcla de autoritarismo y compasión, piedad lo llamarían los inquisidores, sumado a una fe inquebrantable y fanática por las promesas del Vacío.

MOTIVACIÓN: El Jerarca va a llevarlos a un punto de inflexión donde crearán una nueva versión de sí mismos, un Rebis sagrado.

PASADO RECIENTE: Apolo los reclutó como líderes inequívocos de la autarquía, "la Ciudadela únicamente puede sobrevivir bajo la inflexible mano del mandre-padre amoroso". Ellos se convirtieron en la estabilidad que contiene al Caos. Su autoridad es innegable, su reinado implacable.

NOMBRE:

PROFESIÓN: *Ecólogo*

REPUTACIÓN: *Medium*

RATAS EN LAS PAREDES



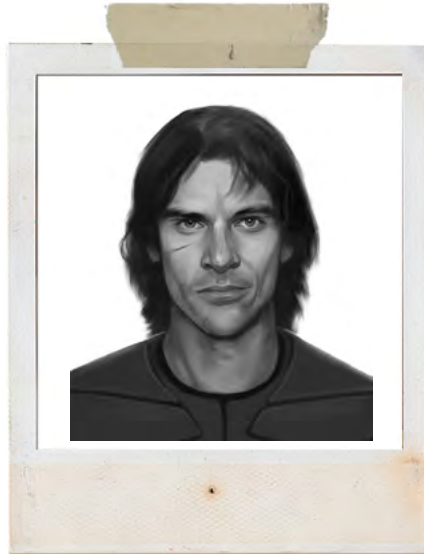
DESTREZA *2*

INGENIO *1*

MÚSCULO *1*

VIOLENCIA *1*

VOLUNTAD *0*



PV *11* / *11*

PC *10* / *10*

PE

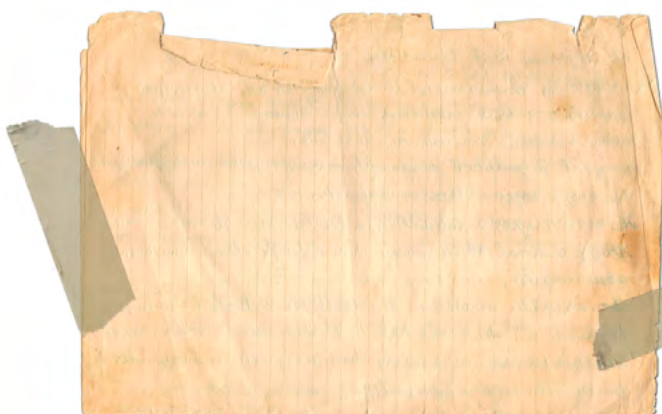
RECURSOS



ARMAS Y EQUIPO

Xiphos: Puñal 1d6
Traje de ecólogo: 1 armadura | protección ambiental
Diario del ecólogo real Kynes.

HECHIZOS



CICATRICES



TRASFONDO

Helio te encontró huyendo de los que te vendían como "carne" en el distrito rojo. Eras mercancía entrada en la nave por los contrabandistas. Sólo recuerdas el cuerpo ensangrentado, golpeado hasta quedar totalmente desfigurado. El éforo descargó su arma con una frialdad absoluta sobre los hampones, por ti mostró compasión. En lugar de expulsarte al vacío en una vaina-celda, te llevó a Kynes y le pidió que se asegurase de que nadie supiera jamás la verdad...

NOTAS

Tu irascibilidad ha sido a la vez salvación y condena. Kynes te enseñó a encontrar algo de paz cuidando de la biología de la nave; al menos cuando no te acosan las pesadillas. Pero ahora que os han separado por primera vez y no sabes a dónde se han llevado al viejo, ¿serás capaz de mantener tu frágil estabilidad?

RATAS EN LAS PAREDES



NOMBRE:

PROFESIÓN: *Técnico*

REPUTACIÓN: *Mutado*

DESTREZA *1*

INGENIO *2*

MÚSCULO *1*

VIOLENCIA *0*

VOLUNTAD *1*



PV *11* / *11*

PC *11* / *11*

PE

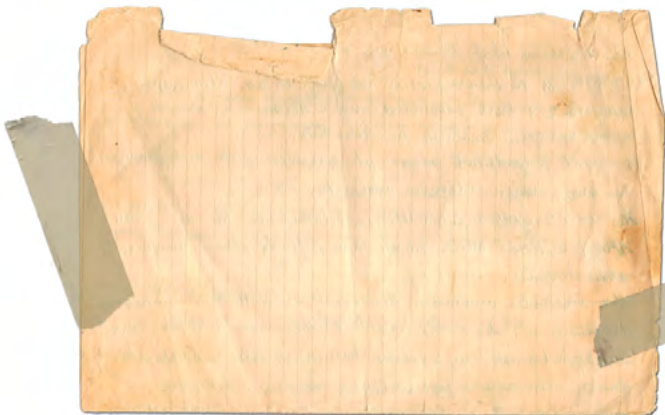
RECURSOS



ARMAS Y EQUIPO

Doru: Pistola partículas impulsadas 1d6
Traje de supervivencia en el vacío
armadura 2
Implante cortical.

HECHIZOS



CICATRICES



TRASFONDO

Has pasado los últimos años como ayudante de "El Maquinista" de la Cnossos. Junto a él has aprendido todo lo que se puede sobre el corazón de las naves Tanhausser. Ahora que la radiación se lo ha llevado te han concedido un pequeño periodo de descanso en un grupo de rescate ya que debes prepararte para ser la nueva Jefa de máquinas.

NOTAS

Algo hay en los motores antiG que cambia la composición de la vida. Tus ojos lo denotan, están convirtiéndote en algo diferente, sabes que queda poco para que los Navegantes de la Tanhausser te llamen a sus filas.

RATAS EN LAS PAREDES

NOMBRE:

PROFESIÓN: *Infante*

REPUTACIÓN: *Renegado*

DESTREZA *1*

INGENIO *0*

MÚSCULO *2*

VIOLENCIA *2*

VOLUNTAD *0*

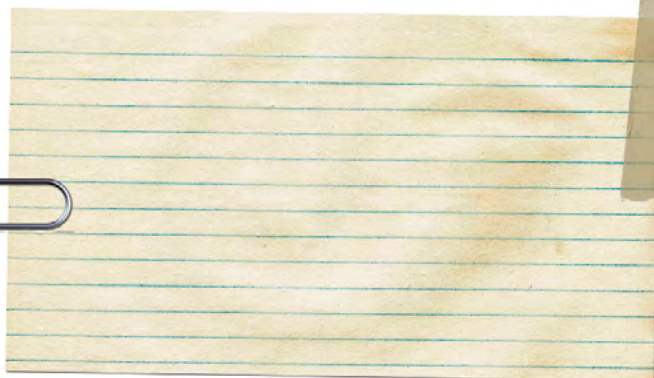


PV *12* / *12*
.... /

PC *10* / *10*
.... /

PE

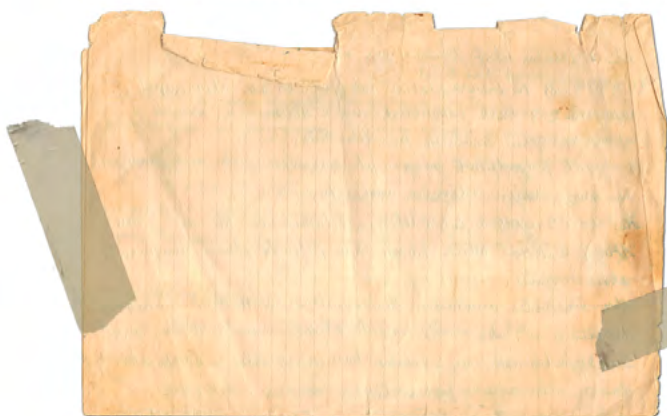
RECURSOS



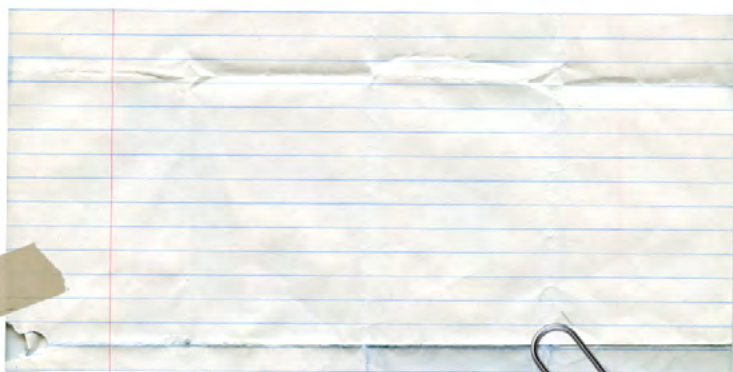
ARMAS Y EQUIPO

Sarrisa: Rifle de impulsos 2d6
Linothorax de soldado armadura 1
Xiphos: Puñal - 1d6
Vaina - 1 despliegue por recarga - armadura 1

HECHIZOS



CICATRICES



TRASFONDO

Fuiste una mercenario que escogió el bando perdedor. La Cnossos significó tu única vía de escape. Aunque nunca has sabido encajar en la disciplina militar y duraste menos de 6 meses en la Samocracia, los altos mandos no ignoran tu pericia y han estado contando contigo para misiones especiales. Ahora, como regalo, vas a pasar unos meses en un grupo de recuperación. Sólo esperas que esos idiotas no se dejen matar demasiado pronto.

NOTAS

Si algo te ha mantenido viva ha sido tu autosuficiencia, en las trincheras, depender de alguien es morir.

Expulsada de la Samocracia, entrada prohibida en unos cuantos locales, sospecha de escarceos con las drogas...

RATAS EN LAS PAREDES

NOMBRE:

PROFESIÓN: *Tripulante*

REPUTACIÓN: *Navegante*

DESTREZA *2*

INGENIO *2*

MÚSCULO *0*

VIOLENCIA *0*

VOLUNTAD *1*

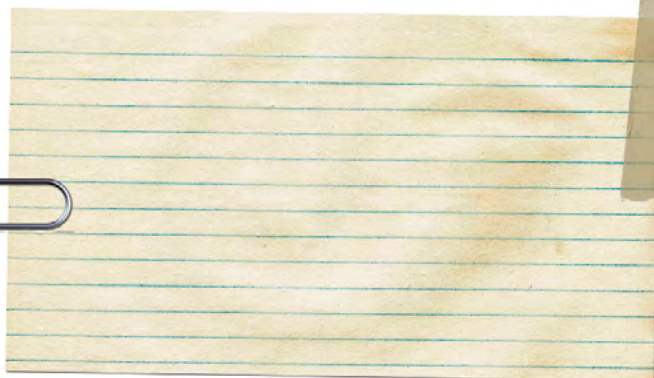


PV *10* / *10*

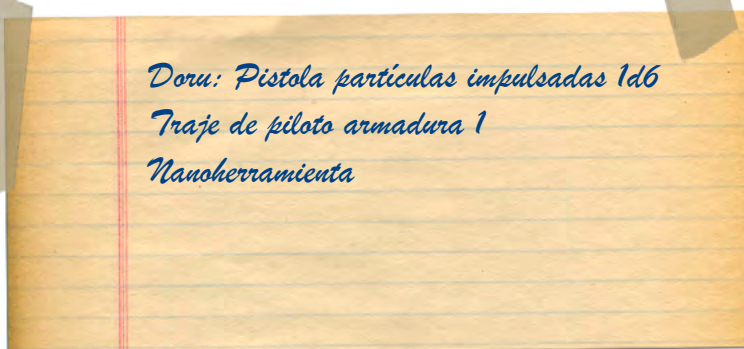
PC *11* / *11*

PE

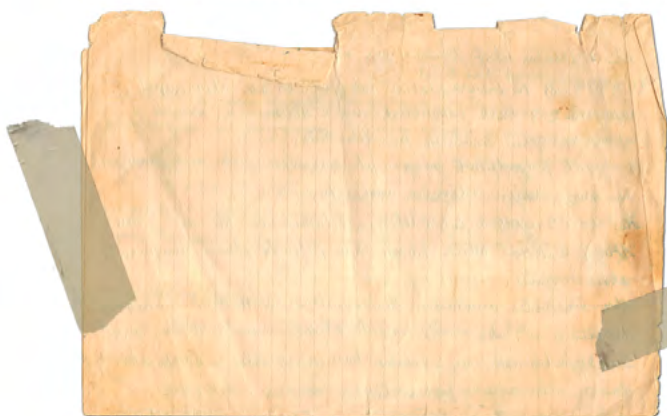
RECURSOS



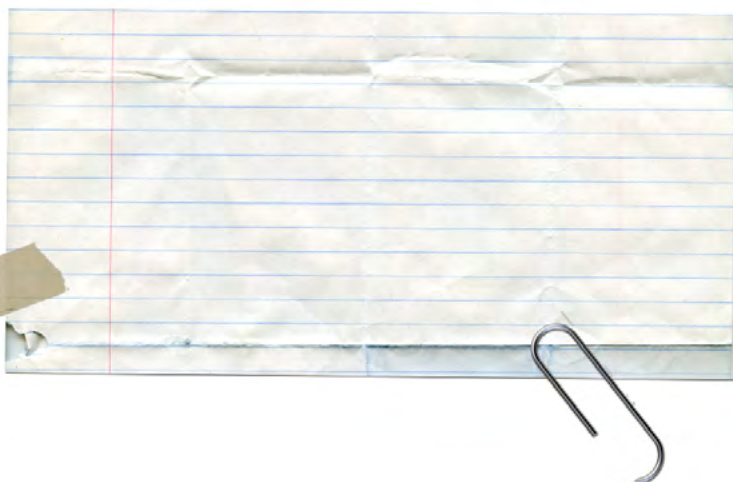
ARMAS Y EQUIPO



HECHIZOS



CICATRICES



TRASFONDO

Te has pasado tantos años pilotando esquifes de trabajo que te has ganado la reputación de poder hacer volar cualquier cosa que tenga un motor. Tras 10 misiones de prospección en la Cnosos, el comandante Telémaco te ha ofrecido la oportunidad de ser el piloto de un grupo de remolque y así entrar en la jerarquía militar. Por fin se te han abierto las puertas que tanto esperabas...

NOTAS

Has sabido mantener la mente fría en los peores momentos, salvando el culo a muchos mineros y volviendo de misiones que parecían condenadas.

Te tienen por alguien que sabe acatar órdenes y conoce su posición en la cadena trófica.

RATAS EN LAS PAREDES



NOMBRE:

PROFESIÓN: *Xenólogo*

REPUTACIÓN: *Oficial*

DESTREZA *0*

INGENIO *2*

MÚSCULO *0*

VIOLENCIA *0*

VOLUNTAD *3*

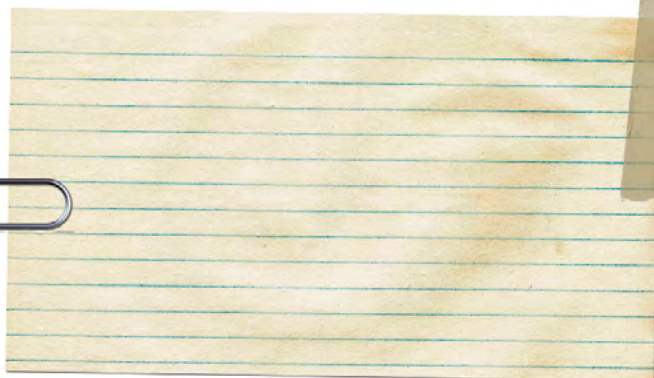


PV *10* / *10*

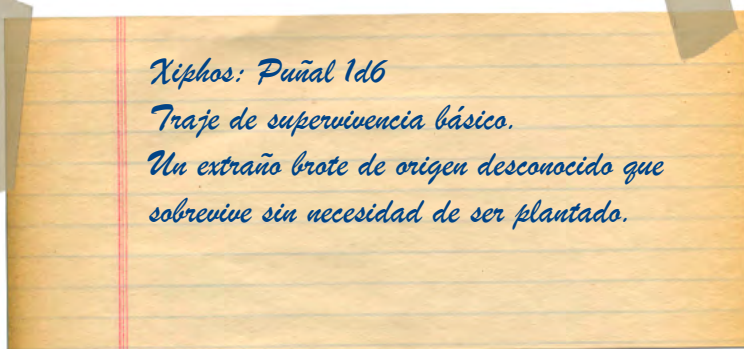
PC *13* / *13*

PE

RECURSOS



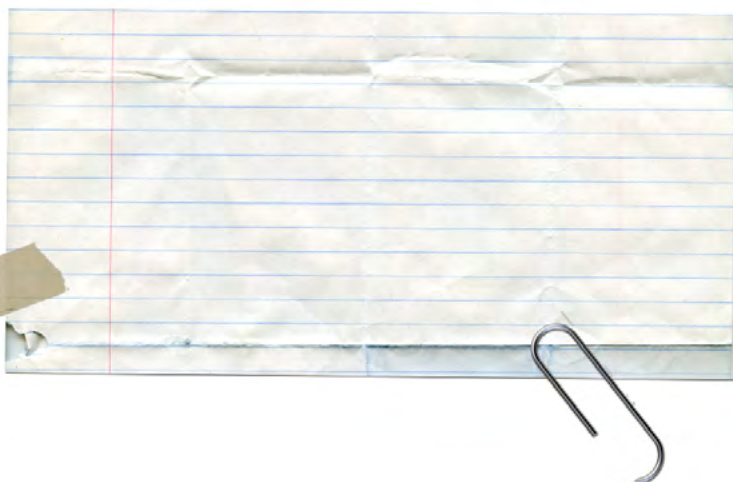
ARMAS Y EQUIPO



HECHIZOS



CICATRICES



TRASFONDO

Unos pocos fuistéis elegidos de entre la élite de pensadores terráqueos. Antropólogos, sociólogos, historiadores... y ocultistas. Al principio no entendiste qué pintabas en la misión, pero de repente apareció la Jerarquía y te abrió la puerta al conocimiento más puro jamás concebido por la humanidad.

NOTAS

Has sido tocado por la sabiduría del Vacío. Una semilla ha sido plantada en tu ser más profundo y has dejado de ser explícitamente humano. Cuanto más poderosa sea la presencia del Vacío, más alejado estarás de tu esencia humana.