

Abordaje infern

"Ha ido lejos... mucho más lejos. Abrió un agujero en nuestro universo, una puerta hacía otra dimensión, una dimensión de caos puro, de mal... puro"

Horizonte final

"En el espacio, nadie puede oír tus gritos".

Alien: El octavo pasajero

¿Qué es esto?

Tienes en tus manos un escenario para jugar a rol en un marco de ciencia ficción. Lo que te ofrecemos aquí es una serie de semillas o ideas para que tanto el director de juego como los jugadores vayan creando, de la mano, una historia emocionante y, esperamos, divertida.

El proceso es sencillo. Cada vez que los jugadores se adentren en una localización, deberán de lanzar un Dado de ocho caras (d8) para comprobar qué se encontrarán. Recuerda que es sólo una idea, una inspiración. Será el director de juego, en compañía de su grupo de jugadores, los que le den forma a la estructura que ofrecemos.

Los autores

Este escenario se creó a través de una emisión en Youtube en el canal de Vetustos del Rol. Con **Dani Yimbo** haciendo de maestro de ceremonias, colaboraron y dieron vida a este documento **Eneko Menika, Eneko Palencia, Joan Lonsan, Francisco Pérez, Alpo, Kunn, Jon Briones y Margaret T..** A todos ellos gracias por sus aportes y apoyo.

La nave

La aventura tiene como escenario un carguero espacial. El motivo de por qué está a la deriva en el espacio profundo queda a expensas del azar o la elección del DJ. Lo que sí es seguro es que el grupo de jugadores lo abordarán (recomendamos que lo hagan a través de la rampa de acceso marcada con el número uno). Lo que suceda en el interior de la misma será un proceso creativo. El plano de la nave ha sido tomado del tercer número del Fanzine Vieja Escuela, bajo el nombre 'Carguero Espacial Soltariano Clase V', obra de Eneko Palencia. Podrás encontrarlo al final de estas páginas.

Sin más, lanza unos dados y adéntrate en la aventura.

EL FONDO DE ESCENARIO

El nombre de la nave

1. Cardigan
2. Excelsior
3. Teremines
4. Millenium V
5. Nymbus 1.000
6. Yojimbo
7. Gran Kajuma
8. Prima Nova

¿Dónde se encuentra?

1. En la órbita de un planeta chatarra
2. A pocos parsecs de una estrella a punto de morir
3. En la Nebulosa de los Reyes Caídos
4. Cerca de un satélite del planeta Nexus
5. En las cercanías de un agujero negro
6. En el interior de un enorme asteroide
7. Sumergida en un planeta oceánico
8. Aterrizada en un mundo desértico

Cuál era su misión

1. Transportar un cargamento de colonos hibernando
2. Estudio de base y viabilidad de un planeta
3. Exploración de zonas no cartografiadas
4. Nave prisión para condenados a galeras
5. Transporte de arma destructora de planetas
6. Laboratorio de reconocimiento de especies
7. Transporte de sustancias ilegales y peligrosas
8. Material militar para una célula terrorista planetaria

A qué sección o grupo pertenecen los jugadores

1. Marines espaciales que abordan la nave
2. Científicos militares y colonos
3. Forajidos huyendo de la Federación
4. Androides de última generación
5. Náufragos espaciales a la deriva
6. Piratas espaciales que quieren la nave
7. Una secta de adoradores de la deidad Astur
8. Técnicos de reparación

¿Qué ha pasado realmente?

1. La IA ha tomado el control de la nave
2. Ha sido atacada y abandonada a su suerte
3. Un virus ha acabado con todos a bordo
4. Se ha extraviado del resto de una flota de colonos
5. La radiación de una estrella creó extrañas formas de vida
6. Unas criaturas comechatarra la están desmantelando
7. La nave es un ser biotécnico muy hostil
8. Una criatura primigenia corrompió a todos a bordo



LA NAVE

Estado de las puertas (lanza antes de abrir una)

1. Se cierra la puerta si pasa el PJ y le hace daño
- 2-4. Abierta
- 5-7. Cerrada
8. Inservible

01. Rampa frontal

1. Un androide tirado en el suelo, desmantelado
2. Trozos de personas y sangre flotando en ingravidez
3. Rampa cerrada. Hay que forzarla para abrirla
4. Muchos de los paneles están quemados
5. Un rastro de sangre amarilla lleva a la sala 2
6. Todo está en calma y en completo silencio
7. Restos de arañazos en el suelo, muy profundos
8. Cadáveres de un grupo de asalto están esparcidos por todas partes

02. Cápsulas de escape (si se repite el resultado, lanza)

1. Cadáveres calcinados de los tripulantes
2. No hay cápsula, pero sí un aparato con una grabación
3. Hay rastros de sangre, pero la cápsula sigue ahí
4. Los cristales están manchados de sangre y se oyen ruidos extraños en el interior
5. No hay rastro de la cápsula
6. Chispas en el sistema de lanzamiento y un droide sin energía en su interior
7. Hay alguien en crioestasis esperando el momento del lanzamiento
8. Todo está lleno de una extraña planta alienígena aparentemente agresiva

03. Zonas de carga

1. Cajas que transportaban algo no humano
2. Explosivos y sustancias muy volátiles
3. Equipo útil para el grupo de jugadores
4. Contenedores vacíos
5. Suministros médicos etiquetados en un idioma no humano
6. Cajas manchadas con un tipo de sangre amarilla
7. Armamento de última generación, sin munición
8. Un gran agujero en la pared. Tirada para evitar salir al espacio

04. Suministros

1. Cadáveres calcinados de los tripulantes
2. Una caja con píldoras ultra nutritivas
3. Todos los suministros destrozados como si un tipo de animal los hubiera abierto.
4. Armas defectuosas con tendencia a explotar
5. Raciones de alimentos caducados
6. Congeladores con restos de humanos para su consumición
7. Plantas alienígenas curativas con efectos secundarios desconocidos
8. Todo está vacío, no hay absolutamente nada



05. Tren de aterrizaje

1. Musgo extraño aferrado a la estructura
2. Síntomas de un despegue forzoso
3. Parásitos que se alimentan de energía de la nave
4. Cadáveres de inmigrantes con trajes espaciales
5. Un robot de mantenimiento oculto
6. Un gusano espacial atascado
7. Claros indicios de sabotaje
8. El tren está atascado e inservible

06. Montacargas

1. Sólo se arreglará con una pieza que se encuentra en: lanza un d20 para determinar la zona
2. El hueco del montacargas está vacío. Alguien se ha llevado el aparato
3. En la plataforma hay un exoesqueleto montacargas
4. Piezas destrozadas de robots de origen desconocido
5. El montacargas no tiene suelo. Algún tipo de ácido lo ha disuelto
6. Sólo funcionará cuando se active la energía
7. Está continuamente subiendo y bajando, sin control
8. Está impregnado de una sustancia pegajosa, inmóvil

07. Zona de carga

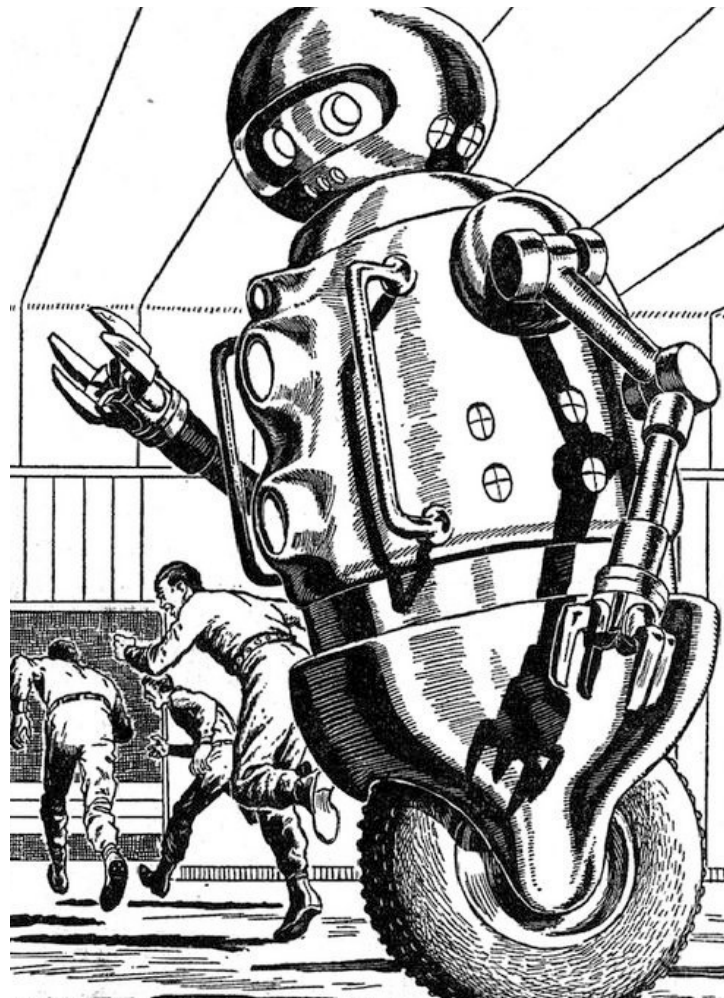
1. Un enorme robot de carga descontrolado
2. Un dinosaurio galáctico junto a una gran jaula rota
3. Una pecera gigantesca con una ballena inteligente
4. Cajas llenas de fruta... ¡caníbal!
5. Un contenedor cerrado. Se oyen golpes dentro
6. Grandes cantidades de material ilegal
7. Cápsulas con seres vivos de todo tipo
8. Una gran criatura gelatinosa está devorando la carga

08. Rampa

1. Señales de un combate, con marcas de disparos y también garras
2. Sólo funcionará cuando se active la energía
3. Destrozada por algún tipo de accidente
4. Está sellada, soldada desde dentro
5. Semicerrada, con restos de algo parecido al ácido
6. Abollada como si hubiera pasado algo de mucho peso
7. Se oyen golpes desde el exterior, al otro lado
8. Hay un extraño símbolo pintado con sangre

09. Puente de mando

1. Los fantasmas de la antigua tripulación trabajan como si nada hubiera ocurrido
2. Suena una alarma y un panel muestra un mensaje en un idioma desconocido
3. Un holograma de una IA parece estar operando
4. Hay dos oficiales escondidos y completamente aterrorizados
5. La IA no funciona y todas los monitores muestran una pantalla azul
6. Hay cadáveres como si manipularan los mandos
7. Un pequeño robot lleva el timón e ignora órdenes
8. Hay cadáveres de tripulantes. Parece que se han matado entre ellos



10. Camarote del capitán

1. El capitán está completamente loco
2. Está el diario de a bordo del capitán. Está codificado
3. Hay un soldado gravemente herido, en estado shock
4. Un robot de seguridad defiende la zona
5. Una espuma corrosiva sale del retrete
6. Muchas células de energía han sido trasladadas aquí
7. Los restos del capitán están ante su ordenador
8. El capitán duerme con los ojos abiertos

11. Sala de reuniones

1. Hay un holograma que se repite en bucle mostrando la última reunión en la sala
2. El frío es mortal. Tirada de salvación para resistirlo
3. Todo está en perfecto orden
4. No hay gravedad. Cadáveres flotan sobre la mesa
5. Hay un niño completamente desorientado
6. Varios mapas muestran un plan de acción
7. Un gas tóxico de color azul lo inunda todo
8. Una pequeña criatura devora los muebles

12. Dormitorio

1. Hay un cadáver. Dentro de él hay una trampa explosiva
2. Un gato negro con una chapa que pone 'Fluffy'
3. Señales de un culto a una deidad maligna
4. Camas hechas y todos las pertenencias
5. Hay tres tripulantes en las camas. Parecen dormidos y repiten todos la misma a palabra a coro "lä! lä! lä!...".
6. Hay una pareja congelada en mitad del acto sexual.
7. Todos los efectos personales están llenos de una extraña baba amarillenta
8. Un asistente les da los buenos días en bucle. Es un holograma

13. Servicios

1. Una extraña y violenta criatura alienígena sale del retrete. Muy peligrosa
2. Aquí se esconde un psicópata con un gran cuchillo lleno de sangre
3. Un agujero en la pared, desde donde sale sangre amarilla.... El agujero conduce a la sala de abajo.
4. Un pestilente olor, hay muchos vómitos y deposiciones (tirada de salvación para no infectarse)
5. Una ducha en vez de escupir agua, escupe sangre.
6. Un robot de servicio limpia en bucle el mismo espejo. Lleva tanto tiempo haciéndolo que está desgastado
7. En el techo hay cantidad de una especie de capullos, dejando caer un liquido corrosivo
8. El reflejo de los personajes en los espejos no es del todo correcto, algo no encaja



14. Comedor

1. Tarta de cumpleaños y botellas de champán aún cerradas
2. Un cuerpo tirado en la mesa con el pecho reventado. Algo ha salido de su interior
3. Debajo de la mesa hay una especie desconocida, pequeña y disparan tiene sangre amarilla
4. Las mesas están servidas con platos de comida encima
5. Hay un robot camarero sirviendo comida a un par de cadáveres
6. Hay maniquíes en la mesa simulando que comen
7. Todo lo que se toque en la sala de deshace
8. Los muebles y comida flotan en gravedad cero

15. Módulo de acoplamiento

1. El módulo está sellado para que ninguna otra nave se pueda acoplar
2. La escotilla está rota. Si entran sin cuidado pueden ser arrastrados al exterior
3. El módulo ha sido eyectado mediante procedimiento de emergencia.
4. Los sistemas de acoplamiento no funcionan bien. Necesita una reparación
5. Hay una pequeña nave acoplada. Parece formar parte de otra nave mucho mayor
6. El módulo está inundado de una sustancia pastosa de un color amarillento
7. Por todo el modulo hay un gran cantidad de rastro de lucha, con marcas de disparos sobre todo
8. Se observa una gran manta-raya Colosal Espacial viniendo hacia la nave

16. Conductos de aire

1. Esta repleta de sangre amarilla como si algún ser se hubiera arrastrado
2. Una plaga de cucarachas que han desarrollado una mente colmena
3. Sale un humo negro, como si algo estuviera ardiendo en alguna parte de la nave
4. Un montón de huevos violetas se reparten a lo largo de los conductos
5. Sistemas de protección: laseres, trampas para plagas o trampas que generan un gel sellador
6. En todo el conducto hay signos de boquetes, tanto de lucha como de ácido
7. Se oye voces extrañas, susurrantes e inquietantes... ¿se trata de alguna especie de cántico?
8. Un gas que te desorienta y que hace que no sepas en que estancia vas a salir

17. Cocina

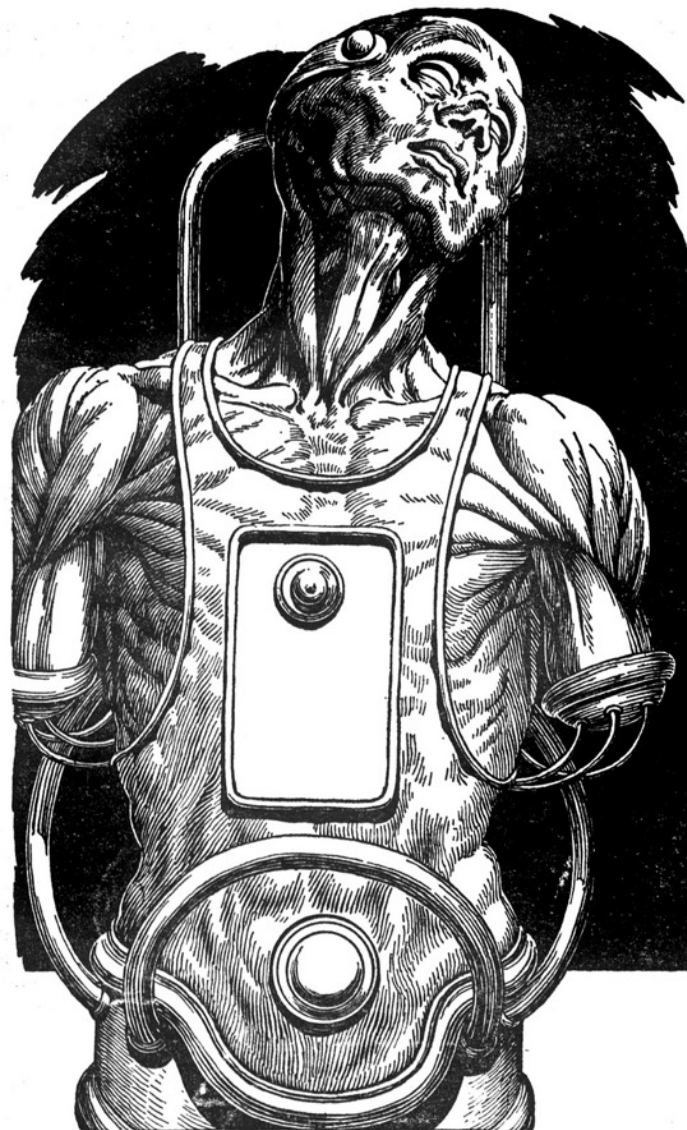
1. Un robot cocinero está cociendo los cuerpos de antiguos tripulantes
2. Un café humea, recién hecho, sobre la mesa
3. Es el nido de algún tipo de extraña criatura gelatinosa que huele a amoníaco
4. Hay un holoprojector con un programa de cocina muy popular en la televisión
5. En la cocina está Mench, un simpático alienígena invertebrado que grandes habilidades culinarias.
6. La sala esta totalmente fría y en ella un enorme animal extraño comiendo un tripulante
7. Hay un cadáver dentro de la nevera
8. Todo está impregnado de un extraño hongo venenoso

18. Taller

1. Un androide con un parásito en la cabeza crea un ser cibernético con un miembro de la tripulación
2. Un ser reparando una vía para huir de esta nave
3. Un super rifle de plasma con esteroides que se tuneó y nunca se usó
4. Herramientas útiles para abrir cualquier tipo de puerta
5. Un par de peligrosos brazos robótico desprogramados
6. Munición para las armas
7. Hay generador conectado a los conductos de ventilación y emite una especie de gas
8. Varios robots crean unas especies de incubadoras

19. Almacén

1. Arma TermoNuclear capaz de desintegrar una nave.
2. Jaulas abiertas y reventadas... ¿que se habrá escapado?
3. Muchos maniquíes humanos. Revistas sobre anatomía
4. Armas esparcidas por el suelo y casquillos
5. Hay un androide de seguridad listo para repeler a cualquier intruso
6. Un humano dentro de un cajón, tembloroso, en estado de estrés elevado
7. Todo está oscuro. El suelo es blando. Huele mal... ¡Estamos dentro de una criatura!
8. Todo está lleno de combustible



20. Generador

1. Desde aquí se puede conectar la energía de toda la nave
2. Un gran alíen amamanta del generador
3. La antigua tripulación está enganchada a unos mecanismos raros que dan energía a el generador
4. Un gran tubo de cristal, conectado por muchos cables al generador. Dentro hay una humana de belleza imposible
5. Generador apagado, si se conecta la IA despierta e interactúa con los PJ
6. Hay una bomba con la cuenta atrás activada
7. Un ser de energía ha poseído el generador y controla la nave. No piensa dejar que los personajes recuperen el control
8. El generador está destruido e inservible

SI NO OCURRE NADA INTERESANTE, TIRA

1. Tuberías que borbotean aire y presión hirviendo
2. Aparecen aliens de sangre amarilla que son capaces de dominar a los personajes
3. Se produce una pequeña explosión y la sala de despresuriza
4. Un sistema de seguridad se activa y ataca a los PJ
5. Aparecen pequeños robots dominados por la IA
6. Se desactiva la gravedad artificial
7. Un asteroide impacta con la nave y todo se mueve
8. Un personaje (elegido al azar) sufre un ataque psicótico y huye de sus compañeros

COORDINACIÓN: VETUSTOS DEL ROL

AGRADECIMIENTOS: FADA JOE (ORGULLO FREAK)

