

UN VIAJE DE RUTINA

La TransNebula es una compañía estándar de transporte perteneciente a empresarios de la casa imperial. Su negocio está concentrado en Breming, donde tienen su centro de operaciones. Rivalizan por el comercio entre Amtor y Jhoral en el negocio de transporte con otras compañías imperiales. Aprovechándose de la eterna enemistad entre ambos ducados, las imperiales son la alternativa perfecta. Transportan suministros, sobre todo agua y alimentos, de Amtor a Jhoral y combustibles de Jhoral a Amtor.

Dentro de este contexto los jugadores son empleados de la compañía. En concreto miembros de la tripulación del Worcester, una nave de transporte ligera de 3200 Tn, capaz de transportar 1500 Tn, y con 16 tripulantes al mando del capitán Jhon Cromwell. Éste capitán es un viejo "lobo de mar", tiene unos 60 años aparentes, muy duro y estricto en las normas. Sus reglas son simples: ni alcohol, ni tabaco, ni sexo. Y las diversiones dentro de la nave que no sean ruidosas o aparatosas. Le gusta la puntualidad y el cumplimiento de todas las regulaciones y pequeños detalles de la rutina de una nave. Afortunadamente él es el primero en cumplir sus normas y sólo se le ve en el puente o en los pasillos de acceso desde el puente a su cabina (que está al lado). Así que, si no tienes guardia con él, la cosa es soportable y la mayor parte de tripulantes se saltan las normas a sus espaldas con disimulo.

La partida empieza en Breming. En uno de sus espaciopuertos de carga. Este planeta es industrial, como todos los planetas imperiales. La ciudad del espaciopuerto es una inmensa urbe con edificios gigantescos, intenso tráfico y una atmósfera planetaria tan densa y contaminada que la ciudad esta dotada de un inmenso domo que la protege. Poco se diferencian sus días de sus noches bajo ese



cielo permanentemente encapotado donde la luz artificial está encendida todo el rato.

Los personajes ya han viajado con el viejo antes. Como mínimo desde Huariton, en Amtor, hasta Breming. Y ahora están de permiso de un día antes de volver a la nave. Su nuevo destino: Athalia, en Jhoral. Para llevar un "apasionante" cargamento de frutas, carne y agua mineral, obtenido en Huariton, hasta ese desértico planeta. Los jugadores pueden estar en alguna de las tabernas del espaciopuerto. Imagínate algún tugurio, en alguna calle estrecha y poco iluminada, donde las leyes son un poco más tenues de lo normal y la suciedad un poco más gruesa. La iluminación del local se mantiene a un nivel bajo, adecuado para la gente que no gusta de miradas indiscretas. Hay música de fondo y varios hologramas con temas pornográficos y de deportes diseminados por doquier. Éste es el lugar adecuado para "tomar el pulso" a los personajes. Ellos son oficiales de la nave. Por cierto, la tripulación de 16 personas consta de 8 oficiales y 4 suboficiales y 4 marineros (pueden ser hombres o mujeres sin distinción):

- Capitán (hace las funciones de piloto en su turno de guardia)
- Dos pilotos (uno es el Primer Oficial. Hay tres suboficiales de puente a su mando. Uno por cada turno)
- El Jefe Ingeniero (tiene al mando a dos machacas)
- El Jefe de Seguridad (tiene al mando a un segurata)
- El Jefe Médico (tiene al mando a un suboficial enfermero)

- El Intendente (Encargado de la intendencia y la cocina. tiene al mando a un ayudante)

- El Comercial (habla en nombre de la compañía para cerrar los tratos ya establecidos y hacer nuevos según las directrices recibidas)

Déjales que disfruten del ambiente a su manera. Sólo hay una norma clara: son las 12 de la noche y a las 8 de la mañana hay que estar en la puerta de la nave. Si no serán despedidos.

Por cierto, pueden comprar alguna cosa para vender en Athalia usando su derecho de carga (unos 100 Kg).

UN TRAYECTO CON SORPRESA

El viaje empieza como todos, con la rutina de salida orbital y maniobra de alineamiento y aceleración para el salto warp. En el puente está el oficial de guardia en el asiento de mando, el suboficial de puente sentado ante su consola y el otro piloto y el capitán (si no es él el que esta de guardia), de pie, mirando. Esto sucede porque el capitán interpreta las normativas que requieren que todos los pilotos estén disponibles en las operaciones de entrada y salida del sistema como que además estén presentes en el puente. Lo cual se traduce en varias horas de pie sin hacer nada más que mirar las aburridas operaciones. Si los personajes se fueron de juerga y han descansado poco o nada hazles hacer una tirada de fortaleza de dificultad 13 (o más si se propasaron) para permanecer "decentes" ante la severa mirada del capitán. Si alguien la falla el capitán le llamará la atención. Si el personaje esta de guardia entonces la tirada representará algún error de procedimiento con la consiguiente bronca del capitán que se apresurará a enmendar el error. Si el capitán considera que el personaje no es apto para el servicio (el fallo ha sido

garrafal) le relevará de la guardia y le arrestará en su cabina durante ese periodo (que le descontará del sueldo).

Una vez la nave alineada y conseguida la aceleración suficiente, se acciona el dispositivo de disrupción warp y la nave entra en salto. A partir de allí todo es automático y no hay nada más que hacer sino supervisar de vez en cuando los controles. El salto warp durará 30 días. Los protocolos contemplan un primer día de operaciones normales para permitir que la gente acabe las operaciones que queden con tranquilidad antes de pasar al periodo de "sueño de viaje". Al día siguiente todo el mundo entra en animación suspendida menos los de la primera guardia que son:

- Un piloto (puede ser el capitán)
- Un miembro de ingeniería

Reparte los pilotos y al ingeniero en los tres turnos como te convenga. También puedes hacer una tirada para ello y que sea el azar quien decida. La guardia es de una semana, pasada la cual se despierta al siguiente turno y al médico de la nave para que haga un chequeo de todos los miembros (no solo de los despiertos). Al cabo de un día, el turno anterior y el médico pasan a animación suspendida. Esto se repite cada semana para cada cambio de turno hasta llegar al destino en que se despierta a toda la tripulación.

En la segunda semana de viaje se produce un hecho inesperado: uno de los elementos del sistema warp empieza a fallar. El miembro del equipo de ingeniería presente hace despertar al ingeniero jefe (si no lo era él) debido a la importancia del fallo. Se establece que sólo se puede mantener el warp un día o dos. Y se despierta al capitán para informarle del problema (si ésta no era su guardia). Afortunadamente hay un sistema con una estación de auxilio a dos días de viaje en warp. El ingeniero habría de pasar una

tirada a dificultad 13. Si la falla la nave entra en espacio normal antes de alcanzar su destino, fuera de los límites del sistema. El viaje hasta la estación tomará 4D6 días. Si la pasa, logran llegar hasta las cercanías del gigante de gas en el que orbita la estación y la maniobra de aproximación les llevará 4D6 horas. Antes de llegar se despierta a todo el mundo.

LA ESTACIÓN DE AUXILIO

Las estaciones de auxilio son bastante grandes aunque están diseñadas de forma económica. Por ello no tienen generadores de gravedad artificial que son muy caros y aprovechan la fuerza centrífuga provocada por la rotación de la estación para tener gravedad. Su estructura es simple: un anillo donde está la zona de hábitat, el equipo de mantenimiento, los talleres, enfermería, etc. Y un cilindro central, sin gravedad, donde están los hangares, almacenes, baterías y depósitos de combustible. El tamaño es considerable: 60 metros de largo

para el cilindro por 40 metros de diámetro en el anillo. Esto da para un perímetro de unos 120 m en el anillo.

El hangar es de unos 20 metros de ancho por cinco de alto. Con una gran esclusa de 4 metros por 8 que permite la entrada y salida de naves pequeñas. Contiene dos pequeñas remolcadoras sin capacidad warp ni motor de éter que se impulsan por cohetes. Hay tres cilindros extensibles, de unos 2 m de diámetro, que pueden comunicar las naves visitantes con el hangar y son llamados "puertos de anclaje".

El anillo, de unos 120 metros de largo por seis de ancho, tiene dos niveles: el más alejado con los talleres y pequeños almacenes, y el más interior con las habitaciones para el personal y visitantes, comedor, cocina y enfermería. Aquí también está el centro de control y el ordenador principal. Hay algunas zonas de doble piso: la dedicada a los tanques hidropónicos regeneradores del aire y la del almacén general.



El cilindro tiene varios pisos dedicados a depósitos y almacenaje. Además contiene los generadores y las baterías. Hay un amplio ascensor central, capaz de transportar grandes volúmenes, que recorre el cilindro desde los hangares, en la parte inferior, hasta el otro extremo, donde está la sala de observación principal y la sala de ascensores que comunican con el anillo. Éstos son más pequeños, con capacidad para 6 personas. Hay tres, uno por cada conducto. Uno de ellos conduce hacia la zona del anillo donde está la sala de control.

¿HAY ALGUIEN AHÍ?

El primer problema que se encuentran los personajes es que nadie contesta a su señal de saludo. Sólo reciben la respuesta automática del ordenador central de la estación (que no es una inteligencia artificial, prohibidas en el Imperio, sino un simple gestor con inteligencia limitada). El agente del servicio de auxilio no parece estar disponible. Todo y así no hay problema para atracar en la estación. El ordenador es capaz de ese tipo de protocolos sencillos.

Al acercarse podrán observar que hay una nave en uno de los puertos de anclaje. Una tirada por alguna profesión relacionada con las naves espaciales (cualquiera de los personajes menos, quizás, el comercial, ha de poder hacerla) reconoce fácilmente (dificultad 11) que ésa es una nave pirata o Qyr. Con un 15 en la tirada se sabe a ciencia cierta que es pirata. Concretamente se trata de una fragata.

¿Habrán asaltado la estación? Alguien con pasado criminal o de profesión policía sabrá que eso es muy improbable ya que los piratas respetan al servicio de auxilio. Además tampoco los piratas parecen reaccionar ni dar señales de vida. Y sin duda lo habrían hecho ya, así que... ¿Qué demonios está pasando?

LO QUE HA SUCEDIDO

El origen del problema es un experimento de los Qyr. Sus científicos han desarrollado un virus muy activo y rápido que enloquece las mentes humanas sin que el cuerpo muera durante bastante tiempo. Además aumenta la fortaleza y, como están enloquecidos, su aguante también es mayor y luchan hasta la muerte. Es parecido a la rabia pero se transmite mucho más fácilmente, una simple salpicadura de sangre o saliva es suficiente, y su periodo de incubación es de tan solo unas horas.

Los individuos infectados van enloqueciendo gradualmente hasta que al final se tornan agresivos y muy violentos con unas ansias locas de matar. En este estado pueden pasar varios días en los que el cuerpo va desfigurándose poco a poco debido a que hay un crecimiento de los músculos y un aumento vertiginoso de la tensión arterial. Al final mueren en un paroxismo de violencia en la que son capaces de arrancarse los ojos, morderse la lengua, estrellarse contra las paredes, etc. Si no mueren a causa de las heridas autoinfligidas, el corazón acaba estallando dentro de la cavidad torácica. Es algo bastante espectacular.

Pero la cosa está aún en fase de desarrollo y necesitaban hacer alguna prueba de campo. Así que decidieron poner el virus en una nave abandonada justo en una ruta muy transitada por los piratas. Éstos detectaron la nave flotando sin rumbo en el espacio y se acercaron a investigar. Dentro encontraron a la tripulación muerta a tiros aparentemente por alguna disputa entre ellos. Y un cargamento de alimentos (todos infectados) que los piratas aprovecharon para llenar su despensa.

La nave partió seguida discretamente a una distancia respetable por una pequeña nave Qyr (una patrullera especializada en sigilo). Cuando hicieron el salto warp, la nave Qyr calculó el salto más lógico y también lo

realizó. Esperaban que al salir del salto pudieran ver ya algún efecto en la nave pirata y recoger datos. Pero la cosa no sucedió exactamente como pensaban.

Al cabo de unos días se manifestaron los primeros casos en la nave pirata y su médico decidió que habían de conseguir medicinas adecuadas en una estación de auxilio. Ese cambio en la ruta, imposible de predecir, despistó a los Qyr que realizaron el salto completo hasta su destino original. Cuando la nave pirata llegó a la estación, la cosa aún estaba controlada. Tenían diez enfermos que estaban atados a sus camas cuando el médico fue a hablar con el agente del servicio de auxilio y conseguir las medicinas que necesitaba. Pero sucedió que uno de los pacientes, una persona muy fuerte, rompió sus ataduras y empezó a matar a diestro y siniestro dando muestras de una fuerza sobrehumana. Cuando consiguieron acabar con él ya era demasiado tarde, la infección se había extendido de forma descontrolada.

En el momento en que llegan los personajes, de los 60 piratas han muerto más de la mitad (sus cadáveres se pueden encontrar sobre todo en la fragata pirata). La mayor parte sin haber caído enfermos así que sus cuerpos son normales. En total quedan 20 de los que 15 están infectados y recorren la nave como si fueran zombies. Los llamaré zombies a partir de ahora aunque sus movimientos no son para nada lentos. Los otros 5 están:

1. El capitán pirata está encerrado en el puente pero está cercano al coma etílico y no para de beber.

2. El cocinero pirata ha conseguido refugiarse en una de las dos naves remolcadoras del hangar de la estación. No se ha infectado porque siempre come de una remesa especial de manjares que aparta de la despensa para su uso personal. Se puso un traje de vacío y ha quitado el aire del hangar para evitar que nadie entre. Esta armado con un cuchillo de cocina y bastante

borracho.

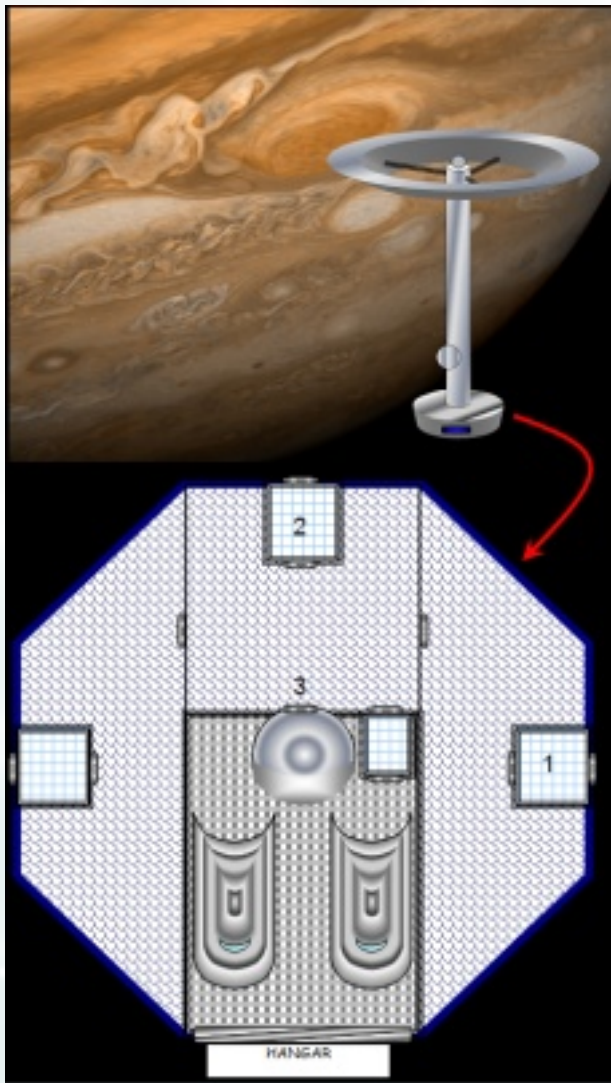
3. Uno de los piratas, apodado "la Esponja" por su capacidad de beber más que nadie, se ha atrincherado en el almacén de carga al lado de las barricas de ron. Está armado con un fusil y una caja de balas de las que ya tan sólo quedan 10 del centenar inicial. Enfrente de la barricada que ha construido de forma precaria se encuentran los cadáveres de 10 zombies. Tiene una cantidad de alcohol considerable en la sangre pero lo lleva bien.

4. Otro pirata apodado "Rambo" por su capacidad de combate se ha hecho fuerte en la zona de los tanques hidropónicos. Los tanques están rotos y la vegetación se ha extendido por toda la zona convirtiendo la gran sala en una selva. Esto ha permitido a Rambo sobrevivir ya que es un experto en la jungla. No se ha infectado debido a su gran fortaleza. Pero lleva su petaca consigo con un buen whisky.

5. El médico fue a ver al agente del servicio de auxilio para explicarle lo que necesitaba cuando la cosa se descontroló. Está encerrado junto con el agente en la enfermería de la estación. Hay unos cuantos zombies que intentan entrar echando abajo la puerta pero de momento se mantiene. Ha conseguido mantenerse sin infectar gracias a los procedimientos y precauciones que ha seguido para evitarlo. El agente no ha estado expuesto todavía a la infección.

El virus tiene un punto débil. El alcohol en la sangre lo debilita de forma que hace difícil la infección. En una escala de 0 a 6 donde 0 es absolutamente sobrio y 6 es cercano al coma etílico se recibe un +2 a la tirada de fortaleza para evitar la infección. Dicha tirada tiene una dificultad de 13 si la exposición es por haber sido manchado por segregaciones provenientes de un infectado y 15 si se es mordido por ellos.

Una vez se ha pasado la tirada ya no se ha de tirar más en caso de una segunda



exposición ya que el cuerpo se ha hecho inmune. Por eso la gente que no ha sido infectada normalmente esta borracha.

UNA DECISIÓN ARRIESGADA

El capitán lo tiene claro. Hay que averiguar que ha pasado e intentar ayudar en lo posible. Eso está muy claro en las regulaciones de la flota. Además para reparar los motores necesitan acceder al ordenador de la estación que está en el anillo para conocer la situación de las piezas que necesitan así que...

Ordena acoplarse con la estación. Se hace la comunicación con el ordenador de la misma y se realiza el proceso automáticamente. Una vez acoplados nombra a un equipo de rescate (los personajes, claro) para que vayan a la estación y

averigüen lo que puedan. El equipo de seguridad de la nave ha de ir aunque ambos sean PNJs. Y, evidentemente, abre el armario del arsenal de la nave que contienen 4 pistolas, 6 fusiles, 8 porras y 8 machetes y lo pone a disposición del equipo de incursión.

A partir de aquí el master tendría que intentar crear un clima de terror. Cuando entren en el hangar, después de pasar la esclusa del puerto de anclaje, se encontrarán con que éste se halla casi a oscuras. Apenas iluminado por las luces de emergencia y algunos chispazos que brillan de vez en cuando en la oscuridad. Hay humo y el aire huele con el tono acre del plástico quemado. Recuerda que esta sección no tiene gravedad. Hay cosas rotas flotando por todos lados, algunos cables eléctricos pelados emiten los chispazos y una terminal destrozada y quemada, aún humeante, emite un pequeño resplandor debido a los rescoldos ardiendo en su interior. Lo que fuera que ocurriera ha sido hace poco tiempo. Uno o dos días como máximo.

La esclusa da a una sección del hangar separada de la pista donde están las remolcadoras. Dicha pista da a la gran esclusa y se ha de sacar el aire antes de abrirla. Por ello toda la pista tiene paredes capaces de soportar la presión. En el esquema adjunto tenemos:

1. Esclusa por la que entran los personajes.
2. Esclusa que comunica con la fragata pirata.
3. Entrada al ascensor del cilindro central.

Los personajes entran en 1 y tienen varias opciones. Pueden ir a la fragata pirata por la esclusa 2, pueden acceder al cilindro central a través del ascensor o pueden registrar la pista del hangar. Sea cual sea su intención habrán de acceder a la

sala central. Allí hay un zombie escondido que les va a dar el primer susto.

Cuando acaben con él podrán darse cuenta que la sala con la pista del hangar está sin aire. Esto es muy raro ya que normalmente tendría que estar presurizada. Sólo se quita el aire en el momento de entrada o salida de una nave. El sistema de compresión es sencillo y pueden dar presión si quieren investigar.

EVOLUCIÓN DE LA AVENTURA

Ahora la trama esta abierta. Arbítralo a tu gusto, al fin y al cabo es una de zombies. De todas formas hay algunas cosas a tener en cuenta.

a) La información que buscan se puede obtener del ordenador de la nave pero han de acceder a una terminal principal. Hay una en la sala de control de la estación, en el primer piso del anillo, y otra en la sala del ordenador, en el segundo piso. Otra manera es hablar con el agente del servicio de auxilio que lo sabe de memoria y que está encerrado en la enfermería junto con el médico pirata. En el primer piso del anillo.

b) La fortaleza de los zombies ya esta aumentada en las fichas adjuntas. Los zombies en estado 1 son más o menos humanos, los de estado 2 son inhumanos (grandes y desfigurados). Los de estado 3 son monstruos. Además existe el peligro de que les explote el corazón.

c) La nave pirata tiene un inhibidor de radio. El capitán pirata lo ha activado sin querer al intentar responder por radio a la llamada de los personajes. Después de múltiples intentos infructuosos debido a su estado etílico, empezó a toquetearlo todo y al final activó el sistema. Eso sucede justo cuando los personajes ya están dentro de la estación. Mejor cuando lleguen al anillo.

d) La repentina falta de

comunicaciones hace que el capitán Cromwell salga en rescate de sus hombres. Va solo, ya que no quiere que hayan más bajas, y será infectado en algún encuentro con los zombies, aunque sea con un cadáver de ellos ya que los examina. Eso hará que se vuelva loco más tarde. A gusto del master.

¿Y LOS QYR?

Los Qyr se dieron cuenta que habían perdido el rastro de la nave y dedujeron que los piratas habrían hecho una escala en el camino parando en alguna de las estrellas cercanas a la ruta. Su única oportunidad era volver hacia atrás y acertar la estrella elegida. Afortunadamente para ellos sólo había dos posibilidades y una era más factible que la otra. Así que hicieron un salto warp hacia ella.

Cuando llegan los Qyr han de haber pasado varios días desde que los piratas llegaron. Probablemente unos 15 o 20 días. Como la nave de los jugadores llegó unos 3 días después de que llegaran los piratas y las reparaciones pueden tomar entre 3 y 6 días, esto deja un amplio margen de tiempo extra y puede que los jugadores ya se hayan ido cuando lleguen los Qyr. Depende bastante de lo que decidan hacer pero, suponiendo que estén aún en la base cuando éstos lleguen habrías de tener en cuenta lo siguiente.

a) La tripulación de la nave Qyr está formada por un científico Qyr que tiene a su mando a 6 quakes (hombres rata). De los cuales 1 es el piloto, 2 son ingenieros y 3 son soldados.

b) Intentarán no ser detectados por las sondas de la estación. Esto es casi imposible a menos que se hayan destruido algunos sistemas relacionados con ello. Esto puede haber sucedido a consecuencia de combates en la sala de control.

c) Si son detectados intentarán hacerse pasar por una nave humana en

apuros. Tienen elementos para ello: su nave es una nave humana modificada y tienen varios videos en que aparecen humanos hablando que usarían en sus comunicaciones. En ese caso intentarían hacer caer en una emboscada a los que vinieran a recibirles al entrar en el hangar. Llevarían un traje completo para disimular su naturaleza.

d) La intención del científico Qyr es sacar muestras de los infectados y hacerse una idea de la expansión y virulencia de la enfermedad. Evitará los enfrentamientos si es posible.

FINAL

Asumiendo que no son comidos ni infectados por los zombies y que han acabado con la amenaza del capitán Cromwell, se supone que repararán los motores. Una vez reparados tienen varias opciones. Lo más lógico es informar a las autoridades de lo sucedido mediante una sonda correo (de las que la estación esta bien dotada). Los personajes probablemente ya sabrán que es una enfermedad que se transmite por las heridas, sobretodo si han podido hablar con el médico pirata.

Evidentemente, si informan de eso, les harán pasar por una cuarentena. Seguramente en la misma estación lo que haría que estuvieran allí cuando llegaran los Qyr. Pero se darán cuenta que informar de la enfermedad les va hacer llegar muy tarde para entregar el cargamento y la compañía no va a estar muy contenta. Eso lo sabe muy bien el comercial que va con ellos (que quizás es llevado por alguno de los jugadores) y probablemente propondrá otro curso de acción. Al fin y al cabo hay una nave pirata y bien podrían limitarse a decir que fueron atacados por ella y consiguieron escapar. Es una opción pero han de convencer al agente del servicio (si no ha muerto). Si siguen esa alternativa se librarán de los Qyr pero mentir a las autoridades puede tener consecuencias que el master podría explotar en un futuro.

APENDICE DE PNJS

Capitán Pirata

Robert Kirkpatrick, Oficial 2

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
4	3	3	3	4	3
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
5	3	3	0	12	16

Pistola, Sable, Liderazgo, Mando

Cocinero Pirata

Boby Milk, Cocinero 2

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
3	4	2	3	3	3
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
2	4	2	0	15	17

Cuchillo de cocina, Borracho

Marino Pirata

Huch, "La Esponja", Marino 1

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
3	5	2	2	2	2
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
5	3	2	0	12	17

Fusil, machete, Borracho

Soldado Pirata

Jhon, "Rambo", Soldado 2

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
5	6	3	5	2	5
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
6	6	3	0	5	21

Fusil, Machete

Médico Pirata

Dr. Mortimer, Médico 2

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
3	3	5	4	3	4
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
3	2	3	0	14	17

Pistola Láser, Equipo médico

Agente del Servicio de Auxilio

Tony Hancks, Técnico 2

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
3	3	3	3	3	3
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
3	3	3	0	18	16

Pistola de electrochoque

Equipo de reparaciones

Soldado Quake

Soldado 2

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
6	4	3	4	3	3
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
4	4	3	1	16	17

Armadura (1), Fusil Láser, Tregar

Operario Quake

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
6	2	5	4	3	3
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
3	4	3	0	18	15

Llave inglesa, Mordisco, Tregar

Equipo de reparaciones

Científico Qyr (Qyr)

Científico 3

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
4	3	6	3	1	6
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
4	6	4	2	9	19

Armadura (2), Pistola láser

Empatía, Leer mente, Dominar

Zombie estado I

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
3	4	2	2	2	2
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
4	4	1	0	3	16

Garras, Duro de matar

Zombie estado II

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
2	6	1	2	1	2
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
6	3	1	1	2	18

Garras (+1 daño), Duro de matar

Piel dura (1)

Zombie estado III

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
1	8	1	1	1	1
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
8	2	1	2	1	19

Garras (+1 daño), Duro de matar

Piel dura (1)

CARGUERO

VOLUMEN: 14.500 m³
 PESO SIN CARGA: 4.000 Tn
 CARGA: 6.500 Tn
 AUTONOMIA: 6 h
 VELOCIDAD WARP: 18 nudos



- 1 Puesto
- 2 Sala de Tripulación
- 3 Talleres
- 4 Almacén / Habitación contramaestre
- 5 Sala de Máquinas / Generadores
- 6 Propulsor de Eler
- 7 Sala de oficiales
- 8 Habitaciones de oficiales

