

PROTOCOLO DE CUARENTENA

UNA AGOBIANTE AVENTURA PARA ESTRELLAS ERRANTES



JUEGO DE ROL DE EXPLORACIÓN ESPACIAL
**ESTRELLAS
ERRANTES**



EL NAUFRAGIO

CRÉDITOS

Protocolo de cuarentena v.2.3

Redacción y maquetación: Adrián Diego «Starkvind»

Corrección: Cristina Borrego «Denebia»

Pruebas de juego: Cristina Borrego y Jorge Borrego «JB»

Agradecimientos adicionales: Adrián Incera, Eduardo José Aguilar, José Antonio Diego y Alberto Méndez

Estrellas Errantes pertenece a **YipiKaYei!!**. Esta obra es un homenaje al trabajo que han realizado.

<https://naufragio.net>

ÍNDICE

Introducción	4
<i>Distribución de la nave</i>	6
Desarrollo	10
<i>Desactivación del protocolo</i>	10
<i>Primer contacto</i>	11
<i>El festín del Chef</i>	12
<i>Llamada de Yunta</i>	12
<i>Selda en peligro</i>	13
<i>Auxilio de Kalu</i>	14
<i>Camarote del Capitán</i>	15
<i>Ascensor Bloqueado</i>	16
<i>Hangar de la Nave</i>	17
Conclusión	19
<i>Zugwobug VI</i>	20
<i>Astronave Forseti</i>	21
<i>Tripulación</i>	22
<i>Criaturas</i>	24
<i>Gatónido</i>	26
<i>Equipamiento</i>	28
Licencia	30

INTRODUCCIÓN

Este documento que tienes en tu poder es una aventura para el juego de rol de exploración espacial **Estrellas Errantes**, publicado por la editorial española **Yipi Ka Yei!!**.

Protocolo de cuarentena es una historia introductoria y sencilla, que actúa como tutorial para jugadores noveles y no presenta desafíos complicados, aunque los más veteranos pueden disfrutarla de igual modo.

El **Guardián Estelar** debe leer la siguiente información antes de continuar, para no herir sensibilidades durante la sesión.

» Esta es una aventura de introducción, con unos adversarios no demasiado complicados. Se estima que dure unas dos o tres horas a lo sumo.

» En la aventura se describen escenas chocantes de cadáveres mutilados, víctimas de criaturas ficticias inhumanas.

» En una escena opcional, se hace insinuación de la sexualidad de uno de los personajes no jugadores.

» El uso de armas y violencia está contemplado por las reglas, proponiendo diferentes escenarios en el que se emplean.

TRASFONDO

Los protagonistas son miembros de la tripulación de **Coricius Yunta**, un criminal desertor del **Imperio intergaláctico**. Este bandido no lleva demasiado tiempo ejerciendo la piratería estelar, pero ha utilizado antiguos contactos para reclutar esbirros y su conocimiento de rutas comerciales para saquear naves de transporte.

Tras unos cuantos trabajos que han acabado de mala manera, **Yunta** está desesperado por conseguir un botín digno que satisfaga a su tripulación. Sigue siendo intimidante, pero la incipiente escasez de ganancias está crispando a los más ambiciosos.

En un alarde de ingenio, ha logrado interceptar una comunicación encriptada desde una colonia minera en el sistema **Zugwobug**. Éste cuadrante es conocido por su fauna autóctona, unos seres no euclidianos que se desplazan por más de cinco dimensiones y que son especialmente violentos.

Los distintos planetas del sistema están repletos de minerales valiosos, depósitos de gas vitriólico y acumulaciones de opso en la atmósfera, pero la existencia de dichos seres complica la extracción de tales recursos.



Los trabajadores que operaban en el planeta enviaron una señal de rescate solicitando auxilio tras haber sufrido un ataque en las instalaciones mineras. Los supervivientes se vieron obligados a abandonar la colonia, dejando atrás toneladas de mineral sin procesar y filone de cristales luminosos. **Yunta** planea desvalijar el campamento minero en distintas incursiones, actuando de forma rápida para evitar el peligro de los seres nativos.

Órbita de Zugwobug VI

La nave de los piratas, la **Forseti**, llega a la órbita planetaria de **Zugwobug VI** tras un salto en el hiperespacio algo accidentado: el oficial al cargo del puesto de Cálculo, un humano de piel púrpura llamado **Rynser**, sufre algún tipo de afección mortal, y fallece de forma repentina en cuanto la embarcación se estabiliza. El capitán ordena a dos de los tripulantes que se lleven el cuerpo a la enfermería, marchándose con ellos. Los personajes y la piloto, una gatónida llamada **Selda**, se quedan en el **Puente de mando**, asistiendo en las tareas ordinarias.

Mientras **Yunta** y sus subordinados intentan averiguar por qué **Rynser** ha fallecido, el puente detecta una señal de auxilio, procedente de una sonda de escape a la deriva en las cercanías. El

capitán ordena interceptarla, esperando que los supervivientes puedan ofrecer información valiosa sobre las instalaciones mineras.

Con destreza, **Selda** redirige la trayectoria e introduce la sonda en el hangar. El vehículo tiene forma de orbe, con dos ventanas ovaladas a los lados que muestran el interior, pero se encuentran manchadas de sangre. En cuanto la puerta de acceso se abre, una abominación recubierta de pelo, de tamaño similar a un coche, emerge acompañado por varios seres de aspecto similar, y se abalanzan sobre los piratas, enfrascándose en un cruel enfrentamiento.

El capitán, que ha estado observando la situación desde los equipos de la enfermería, activa el protocolo de cuarentena, bloqueando las puertas de acceso a cada uno de los habitáculos de la nave. La tripulación se encuentra encerrada con un extraño organismo violento y alienígena, con muy pocas posibilidades de sobrevivir si no logran vencer a la criatura.

DISTRIBUCIÓN DE LA NAVE

La **Forseti** fue, en sus buenos tiempos, un famoso navío inter-sistema que trasladaba mercancías de un punto a otro del sector **Targajel**. De construcción fiable y con un equipo humano poco preparado, fue abordada tras enfrentarse a la infame flota de **Coricius Yunta**; el exmilitar acabó con toda la tripulación e hizo de ella su buque insignia.

Tras las caras modificaciones realizadas bajo sus caprichos, la nave está compuesta por dos niveles: el superior, que contiene los barracones, las zonas comunes y el puente, y un amplio hangar con espacio para cuatro cazas modelo **Cuervo**.

1. Puente de mando

Esta estancia llena de orgullo a **Yunta**: ha invertido gran cantidad de Créditos en renovar equipos y procesadores de Cálculo, para asegurarse de que no erre ningún salto hiperespacial.

2. Barracones

Las ampliaciones a los dormitorios permiten que convivan hasta dieciocho miembros de la tripulación, alternándose los turnos de sueño; contiene un total de seis cápsulas oníricas, más un servicio con dos cabinas de aseo.

3. Cocina

La mayoría de miembros de la tripulación se quejan de que, teniendo comida sintética a disposición en sencillos paquetes comprimidos, la **Forseti** disponga de una amplia cocina con un refrigerador. En el interior de la cámara de frío se encuentra un dispositivo de CCTV, para controlar quien entra a comer a deshorras

4. Camarote de Yunta

Yunta echó abajo una de las estancias de carga del nivel superior para levantar su propio camarote, con una cápsula onírica privada, un ornamentado escritorio de madera sintética e incluso un camastro auténtico, con colchón de plumas.

Obviamente, ningún pasajero puede acceder a los aposentos, pues el panel de acceso está codificado para que sólo se pueda abrir con la mano de **Yunta**.

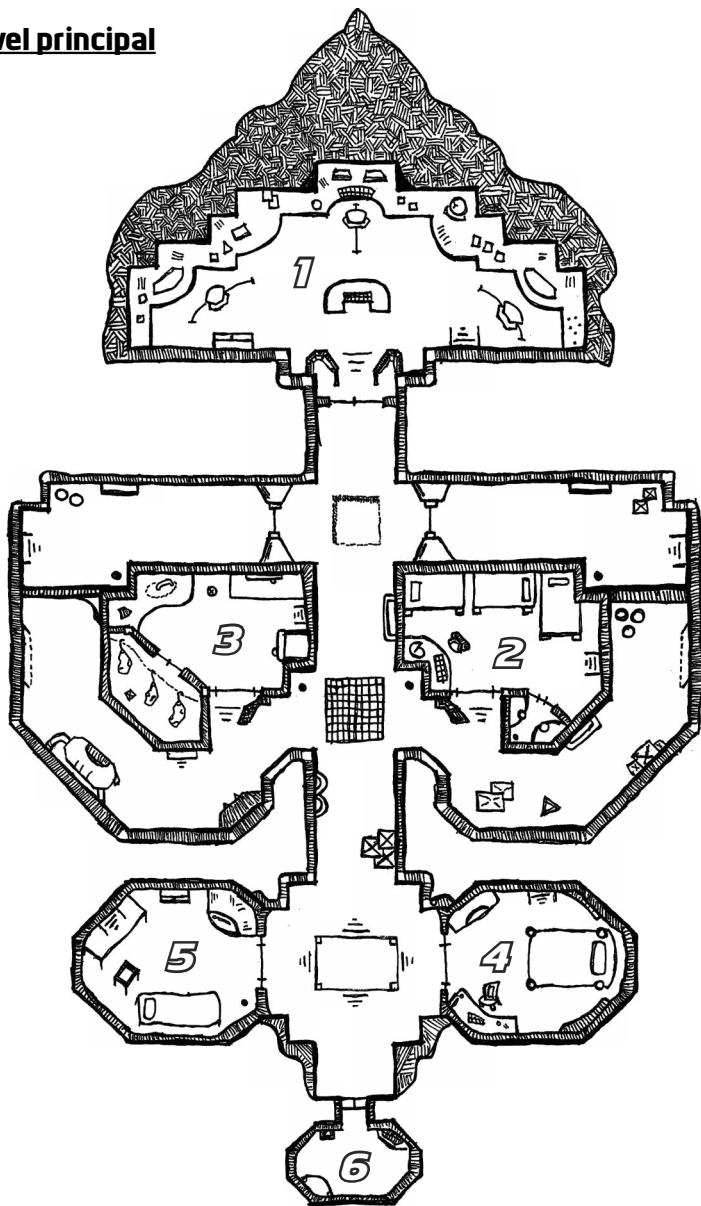
Algunos tripulantes de la nave afirman que, cuando el capitán se mete en su camarote, se pueden escuchar unos golpes rítmicos.

5. Bahía médica

Uno de los caprichos más deseados de **Yunta** era una **bio-cabina** para poder sanar a sus esbirros, y no perder el tiempo reclutando nuevos miembros.

Insiste en que se preocupa por su tripulación, y tras un exitoso asalto a una fragata hospital, la **Forseti** posee esta bahía médica, instalada en uno de los viejos almacenes del primer nivel.

Nivel principal

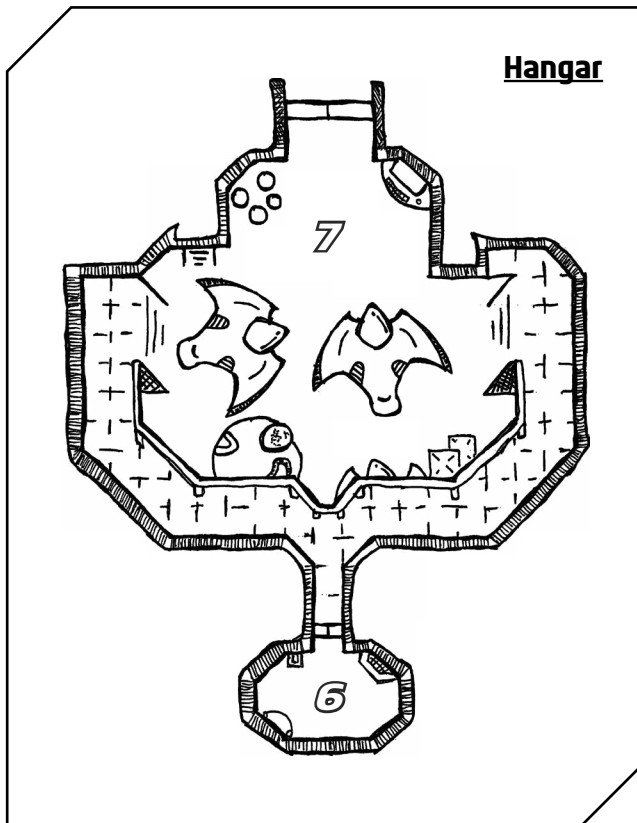


6. Ascensor

Al fondo del pasillo se encuentra un **Ascensor** (6), que comunica los dos niveles de la nave.

7. Hangar

Se encuentran tres **Cuervos**, aunque sólo 1 de ellos posee el depósito de combustible lleno; los otros 2 tienen un 50% de posibilidades de no tener combustible o tener 1d4. Todos los cazas han sido modificados por la tripulación pirata para hacer espacio a una persona más: este pasajero suele eyectarse cuando sobrevuelan un carguero o una nave similar y abordar a la tripulación desde abajo.



DESARROLLO

Esta aventura no sigue un orden establecido de eventos, si no que pone a los jugadores en una situación extrema para que tomen decisiones y actúen según sus instintos. La nave no es demasiado grande, estando formada por cinco estancias en el primer nivel y el hangar en el segundo, pero posee el tamaño preciso para que una epidemia extraterrestre sea una amenaza considerable.

Los protagonistas se encuentran encerrados en el **Puente de mando** junto a la gatónida **Selda**, la piloto. Es posible que hayan visualizado la masacre del hangar mediante el circuito cerrado de televisión de la nave, o que lo hayan escuchado a través de las comunicaciones, por lo que tendrán que tomar decisiones inmediatas. A continuación se muestran ciertos eventos, que el **Guardián Estelar** puede ir describiendo, en el orden que guste, según los personajes vayan avanzando por la aventura.

DESACTIVACIÓN DEL PROTOCOLO

Lo primero que querrán hacer los personajes será poder acceder al resto de estancias de la nave, a pesar del evidente peligro que conlleva. Otros grupos sopesarán idear un plan de escape, en caso de que no tengan ningún interés en continuar formando parte de la tripulación de **Yunta**. Tendrán varias opciones para hacerlo, como colarse por los conductos de ventilación, intentar hackear el sistema informático o averiguar la palabra clave maestra para desactivar el protocolo de cuarentena.

Selda desconoce dicha información, aunque podrá sugerir a los personajes que usen los conductos de aire para moverse por la nave; las criaturas han estado moviéndose a través de ellos, pero su organismo mutante les hace muy silenciosos. Si se atreven a usarlos, tendrán un 40% de posibilidades de darse de bruces con un arctobio joven y el enfrentamiento será muy interesante.

Por otro lado, si prefieren usar sus capacidades como piratas espaciales, pueden hackear el sistema en un Intervalo tras una prueba exitosa de TEC.

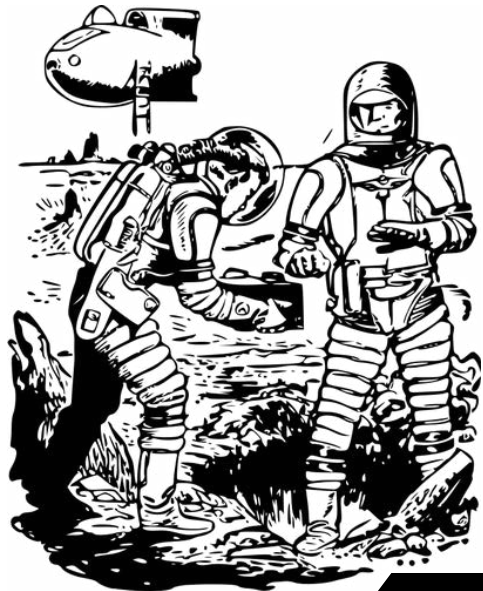
O, si el **Guardián Estelar** ha descrito el evento **Llamada de Yunta**, pueden intentar sonsacar la palabra clave al capitán; si logran convencerle, la contraseña es JUSTICIA.

De un modo u otro, tras desactivar el protocolo, los portones metálicos se replegarán y la nave será explorable, aunque la amenaza del extraño monstruo continuará presente. El cuerpo de un pirata, muerto por las heridas que le han infligido, estará apoyado en las puertas del **Puente de mando**; cuando se abran, caerá como un saco, probablemente enfrente de uno o dos personajes despistados. El cadáver está armado con un Rifle, cargado con 1d6 de munición.

PRIMER CONTACTO

Si los personajes logran desactivar el protocolo de cuarentena, accederán al pasillo central de la nave. A pesar de haber activado el sistema de iluminación, los fluorescentes que alumbran el interior están estropeados, y una tenue luz rojiza es lo único que permite discernir lo que mora en la oscuridad. Necesitarán algún tipo de linterna o dispositivo de iluminación para orientarse.

En la intersección central que conecta el pasillo al **Puente de mando**, la **Cocina** y los **Barracones**, encontrarán una pila de cuerpos desmembrados y roídos, de otros miembros de la tripulación, claras víctimas de un asalto voraz.



Por encima de los restos de la masacre, en el oxidado techo de la nave, hay un agujero provocado desde el interior, por el que se deslizan apestosos restos sanguinolentos de órganos y fluidos corporales.

Luego de presenciar esta escena tan perturbadora, el **Guardián Estelar** puede exigir a los personajes realizar una tirada de *Humanidad*. Si se atreven a investigar entre los restos, encontrarán 1d4 Granadas y 1d4 * 10 Créditos en metálico.

EL FESTÍN DEL CHEF

Al fondo de alguno de los pasillos de la nave, el **Chef** está siendo atacado por dos arctobios jóvenes. En caso de que los personajes sean lo suficientemente raudos como para llegar a tiempo – que tarden un **Intervalo** o menos en salir del **Puente de mando**–, podrán intentar salvarle la vida; de otra forma, el pobre hombre estará condenado a morir, ya sea devorado por los aberrantes seres o por las heridas.

Para que esta escena tenga cierto impacto, se recomienda al **Guardián Estelar** haber descrito anteriormente la relación que han tenido los personajes con el **Chef**, un hombre miserable que se unió a la banda de **Yunta** por necesidad y es el único lugar donde se sentía a gusto consigo mismo. En contraste con la personalidad desagradable del resto de la tripulación, el **Chef** siempre estaba con una sonrisa. Presenciar la muerte de este bonachón provocará una tirada de *Humanidad*, y probablemente un enfrentamiento con los alienígenas.

LLAMADA DE YUNTA

En algún momento desde la activación del protocolo de cuarentena, el capitán intentará comunicarse con los miembros que aún permanezcan en el **Puente de mando** para exigirles que acaben con la criatura que ha invadido la nave; se mostrará especialmente nervioso y desquiciado.

Cuando los personajes se encuentren con **Yunta** en la **Bahía médica**, verán que se ha encerrado en la **bio-cabina** y está parapetado tras el cristal protector, armado con una Escopeta y equipado con su Protección pesada. Como se ha temido lo peor, se ha guardado con él una bolsa de plástico sintético con varios credstick por valor de 2.000 Créditos y documentación relacionada con su periodo de actividad como militar.

Afuera, en la enfermería, los cuerpos de dos piratas abatidos a disparos de plasma harán que los personajes frunzan el ceño. El cadáver de **Rynser** aún se encuentra en la camilla dónde lo colocaron antes de la invasión, con expresión inerte y fría.

En las estanterías y muebles de la enfermería se encuentran 1d4 Kits médicos, una Nanomemoria con datos biométricos de la tripulación, un paquete de munición para Pistola y una linterna. La **bio-cabina** puede usarse para restaurar por completo la Salud de un personaje herido tras una intervención que dura 1d10 minutos, pero **Yunta** debe permitir utilizarla –o no estar para impedirlo–; hacer uso de este beneficio consume una Célula de energía por completo.

SELDA EN PELIGRO

La gatónida **Selda** decidirá quedarse en el **Puente de mando** armada con su Pistola y se negará a explorar la nave. Evidentemente, en cuanto los arctobios puedan acceder con libertad al puente, ella se encontrará en peligro. Existe un 50% de posibilidades que un arctobio invasor amenace a la piloto, destrozando varios equipos de control en el proceso. En caso de que el sistema sea dañado, la nave quedará a la deriva e inutilizable.

Si los personajes se encuentran en los habitáculos cercanos, el **Guardián Estelar** puede pedirles una prueba de PSI para que se den cuenta; que decidan o no salvarla, quedará en su conciencia. Si la rescatan, una prueba de COM puede convencerla para unirse al grupo.

AUXILIO DE KALU

Una de las guerreras más sanguinarias de la tripulación, la feroz **Kalu**, contactará con los sistemas de comunicación de los personajes; si ninguno de ellos lleva dicha Mejora equipada en su Protección, redirigirá la llamada al sistema interno del **Puente de mando**. Si los personajes se encuentran lejos y **Selda** continúa con vida, la gatónida puede avisarles por el sistema de interfonía. La pirata explicará a los personajes que el ser que entró por el hangar es el único de crear más monstruos, pero la línea se cortará antes de que pueda dar más información.

Kalu estará encerrada en la cámara frigorífica, tras haber sido herida. Para llegar, los personajes tendrán que pasar por la **Cocina**, en la que hay dos cuerpos de la tripulación mordisqueados por arctobios invasores. Dependiendo de lo que tarden los personajes en llegar, los seres pueden estar vivos o haber sido asesinados por **Kalu** antes de encerrarse. De cualquier modo, las armas de los cadáveres –dos Pistolas con 1d4 de munición– y el hacha láser de **Kalu** –arma cuerpo a cuerpo a dos manos– podrán ser recogidas. Si no tardan demasiado en explorar la **Cocina**, **Kalu** puede ser rescatada. Para abrir la puerta de la cámara se requiere que, al menos, dos personajes superen una prueba de BIO.



En el caso de que aún siga con vida, necesitará un Kit médico para recuperarse de las heridas; se pueden encontrar en la **Bahía médica**, dónde está encerrado el capitán. **Kalu** puede ser una aliada importante, que puede convertirse en personaje jugador si alguno de ellos ha muerto.

CAMAROTE DEL CAPITÁN

Esta estancia fue, antes de la renovación de **Yunta**, uno de los almacenes de carga. Aquí es dónde el capitán pasa sus ratos libres, y el acceso está prohibido al resto de la tripulación. Si los personajes se atreven a investigar el camarote, hallarán el cadáver inerte de un humano joven, de buen ver, víctima de los hambrientos arctobios; la tripulación desconoce la identidad de este mancebo.

1d6 arctobios jóvenes estarán merodeando por la habitación, deseosos de carne viva. Una vez hayan eliminado la amenaza, los personajes podrán registrar los muebles para obtener un credstick con 500 Créditos registrado a nombre de un tal **Samor Ke-fav**, 1d4 munición perforante para Escopeta, un cuchillo fotónico –arma ligera cuerpo a cuerpo–, un traje de gala masculino de color blanco (*Ropas de lujo*) y un paquete con etiqueta militar que contiene 1d6 Granadas sónicas.

Un personaje *Contrabandista* (o cualquiera, según lo que considere el **Guardián Estelar** si el trasfondo coincide con lo descrito a continuación) puede hacer una prueba de PSI. Con éxito, reconoce a **Samor** como un jovencito de compañía bastante famoso en sectores indecorosos de la **Nación Kirishima**. La muerte de dicha celebridad puede traerle varios problemas al capitán, pues los servicios que ofrece son prohibitivamente caros y sus máangers querrán recibir alguna compensación.



ASCENSOR BLOQUEADO

El acceso al hangar es un ascensor, que se encuentra bloqueado por las interferencias de las criaturas invasoras. Un personaje puede forzar la apertura del mecanismo mediante una prueba de TEC con Desventaja, aunque un miembro de la clase *Cable* puede conectarse y realizar la prueba sin el perjuicio.

En cuanto se conecte el motor del ascensor, 2d4 arctobios jóvenes y 2 arctobios invasores se dirigirán, a través de los conductos de ventilación, hacia la posición de los personajes. Dependiendo del resultado de la prueba de TEC, llegarán antes o después.

TABLA 1: LAS CRIATURAS LLEGAN...

D20	RESULTADO
1-9	... de forma instantánea. ¡¡Qué mala suerte!!
10-14	.. en 1 Asalto. ¡Rápido, correde!
15-19	... en 2 Asaltos. ¡No queda tiempo!
20	... en 3 Asaltos. ¡Daos prisa!

Con los asaltantes eliminados, los personajes podrán acceder al hangar en el nivel inferior. Cabe destacar que este método no es el único que existe, puesto que mediante los conductos de ventilación se llega también. Sin embargo, es como los arctobios se han extendido por la nave, así que los personajes deberán tener especial cuidado.

Si se atreven a adentrarse en los túneles de ventilación, todas las estancias de la nave están interconectadas por los conductos. Atravesarlos no debería ser ningún problema para un tamaño normal; aquellos que sean corpulentos lo van a tener muy complicado: deben superar una prueba de BIO con Desventaja, arriesgándose a quedar atrapados y a merced de los arctobios que puedan merodear por ahí en busca de nuevas presas.

HANGAR DE LA NAVE

El clímax de la aventura se encuentra en el **Hangar**, a no ser que los personajes hayan despresurizado la nave desde el **Puente de mando** y hayan expulsado al arctobio patriarca al vacío del espacio. Al hangar se accede por una pasarela metálica que se divide en forma de U tras salir del **Ascensor**. En los extremos se hallan dos escaleras que conectan con la zona de aterrizaje; el camino se encuentra bloqueado con cajas metálicas y barriles de suministros que han sido derribados durante la lucha entre las criaturas invasoras y los piratas.

Los tres **Cuervos** que la tripulación usa en sus asaltos se encuentran anclados al suelo, mientras que la cápsula de salvamento en la que llegaron los arctobios está partida por la mitad, empotrada en la pared más cercana a la esclusa. En el centro, un ser enorme similar a los que han estado hostigando –y asesinando– a la tripulación, se encuentra latente, palpitando como un órgano en estado de hibernación. Si es molestado, liberará a las crías que está gestando, lanzando un total de 3d6 arctobios jóvenes contra los personajes, pero si superan una prueba de BIO con una penalización -2, pueden moverse por el lugar sin alertar al monstruo.

La situación puede resolverse usando toda la potencia de fuego que tengan, o intentar escapar de la nave utilizando los **Cuervos**. El hangar contiene herramientas y aparatos para el mantenimiento de las naves, repartidos en cajas por toda la estancia. Solo una tiene el Combustible al máximo.

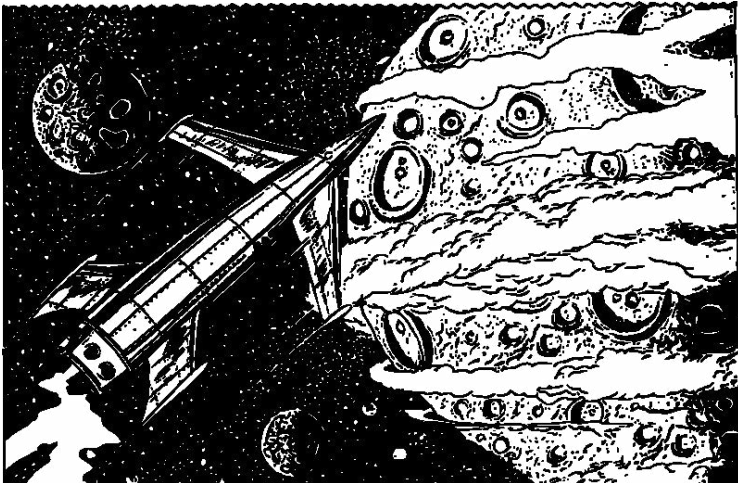
TABLA 2: OBJETOS EN EL HANGAR

D4	OBJETO
1	4 equipos de exploración espacial (Traje, bombona).
2	30 metros de cuerda y 3 garfios de acero.
3	Un paquete con 1d6 Celulas de energía
4	Una herramienta pesada a dos manos.

El método más lógico para huir consiste en abrir la esclusa y escapar en los **Cuervos**; sin embargo, quizás los personajes deseen hacerse con el control de la nave espacial: para ello deben acabar con todas las criaturas, incluido el abominable arctobio patriarca. El **Guardián Estelar** deberá presentar un desafío épico, con un montón de seres atacando y arrinconando a los personajes mientras éstos luchan por su vida. Si es menester, los valientes pueden encontrar uno o dos Lanzallamas tirados por el suelo para facilitar la contienda.

De otra forma, los personajes que usen la ruta de los **Cuervos**, deberán abrir la esclusa, ya sea desde el **Puente de mando** o forzando la apertura desde un terminal en el hangar; ambos métodos requieren una prueba de TEC, aunque el segundo provoca Desventaja.

El ruido de la esclusa alertará a todos los arctobios que queden vivos y el arctobio patriarca liberará a su prole en 1d4 Asaltos, por lo que los personajes que queden libres tendrán que soportar la carga de dichas criaturas. La **Forseti** comenzará a despresurizarse en cuanto la esclusa se abra, absorbiendo hacia el espacio todos los objetos y seres que no superen una prueba de BIO. Con el portón abierto, los **Cuervos** tendrán vía libre para marcharse.

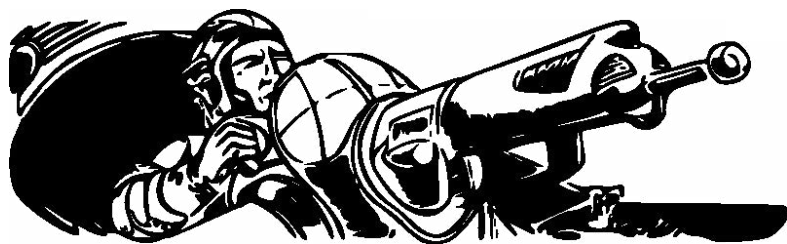


CONCLUSIÓN

El plan inicial del capitán **Yunta** ha quedado truncado por la repentina invasión de los arctobios, pero los personajes son libres de continuar a pesar de que él muera. La superficie del planeta **Zugwobug VI** no es nada agradable, y la amenaza de los moradores no euclidianos continúa existiendo. Por otro lado, si han logrado limpiar la **Forseti** de criaturas, habrá quedado dañada por los enfrentamientos y requerirá cierto mantenimiento y una buena reparación.

La incógnita del fallecimiento del oficial **Rynser** y la coincidencia con la llegada de los arctobios puede ser una semilla de aventura. ¿Y si esos seres han escapado de las instalaciones de **Zugwobug VI** e intentan invadir otras naves o planetas? ¿Están relacionadas con la muerte de **Rynser**?

Si han descubierto el cadáver de **Samor Kefav**, se pueden involucrar en una indeseable trama por haber sido -indirectamente- los causantes de la muerte de una celebridad tan conocida.



Esta aventura forma parte de la ambientación **Ocaso Sideral**, creada por **El Naufragio**. Los supervivientes de la **Forseti** podrán continuar sus desgraciadas aventuras en la **Colonia ZGWG-6a**, dónde se toparán con amenazas más terribles que los arctobios.

Próximamente, en nuestra bitácora, **Ceniza asfixiante**.

ZUGWOBUG VI

- » **Nivel 4**
- » **Tamaño:** Grande
 - **Radio:** 7871 km
 - **Superficie:** 778,125,171 km²
 - **Rotación:** 56 horas
- » **Posición:** 6 de 15
 - **Distancia de la estrella:** 1,133,947,000 km (1.13 gk)
 - **Órbita:** cada 8,054 días
- » **Bioma:** Umbrío
 - **Climatología:** Tormenta de polvo
 - **Temperatura media:** -56°
- » **Gravedad:** Igual que la Tierra
- » **Recursos:** Minerales valiosos

La superficie está compuesta por siniestras sombras que tapan la luz de forma perenne. Posee diversas excavaciones mineras que son consideradas un tesoro. Criaturas de formas no euclidianas recorren el planeta. Los seres autóctonos son extremadamente violentos y atacarán a cualquier intruso a la vista.

Semilla: 19,17,17,1,6,2,1,4,3,1



ASTRONAVE FORSETI

- » **Nivel 3**
- » **Artillería 12** (Daño 1d6), **Cálculo 10**, **Manejo 11**
- » **Combustible 1d10**, **Defensa 4**, **Salud 12**
- » Precio 25.000

Una nave de transporte comercial reconvertida a navío de asalto pirata por el sanguinario **Coricius Yunta**. A pesar de mantener los mismos defectos y la estructura frágil de su modelo original, ha sido modificada por los mecánicos de **Yunta** para prepararla para el combate espacial y los saltos intergalácticos.

Requiere cubrir cuatro puestos: uno para Manejo, otro para Cálculo y dos para la Artillería; cuando fija objetivos, puede fijar hasta a dos adversarios. Cuando hace maniobras ofensivas, puede activar un motor auxiliar para obtener Ventaja en la tirada; no obstante, esto gasta Combustible.

Tripulación

La nave tiene capacidad para albergar 18 tripulantes y 4 astronaves de tipo caza. La bodega es lo suficientemente amplia para guardar hasta 2 toneladas de cargamento.

Durante los sucesos de **Protocolo de cuarentena** los *chaquetas rojas* de la nave han muerto a merced de los arctobios, aunque si el **Guardian Estelar** necesita las estadísticas de dichos individuos, puede utilizar las siguientes.

Pirata de la Forseti

Nivel 1. Salud 1d8. Defensa 2. Daño 1d4.

Va equipado con una Pistola bláster y un cuchillo de acero templado. Si ve como sus aliados caen, tiene un 50% de acobardarse: intentará huir de la trifulca.

TRIPULACIÓN

CORICIUS YUNTA

- » **Soldado** 3. BIO 8, COM 10, PSI 14, TEC 12
- » **Salud** 3d10 +4. **Defensa** 8. **Humanidad** 1d6. **Daño** 1d10 +2.
- » **Equipo:** Escopeta +1, Protección pesada, 2.000 Créditos.
- » **Implantes:** Ciberbrazo, Ciberojos.

El capitán **Coricius Yunta** es un infame soldado de alguna organización militar humana, que se ha lanzado a una vida de pillaje fácil tras haber sido licenciado con deshonor. Sus rasgos más característicos son su cabeza afeitada de mala manera, su ojo biónico y su implante de brazo mecánico de primera generación.

Intenta mantener una actitud de superioridad y dura, aunque en realidad es un cobarde miserable. Ha cumplido su primer año como pirata espacial sin demasiados éxitos, y teme que su tripulación se rebele.

SELDA

- » **Gatónida** 2. BIO 13, COM 14, PSI 12, TEC 9
- » **Salud** 2d6 +4. **Defensa** 2. **Humanidad** 1d10. **Daño** 1d4.
- » **Equipo:** Pistola, Protección ligera, Lata de alimento.



Esta gatónida de pelaje pardo y atigrado proviene de un mundo devastado por la explotación intergaláctica. Afable y bonachona, es incapaz de hablar la lengua "común" y sólo puede comunicarse mediante maullidos, gruñidos o gestos.

Sus capacidades como piloto son notables, motivo por el cual ha podido mantener su puesto.

KALU

- » **Soldado** 2. BIO 6, COM 12, PSI 9, TEC 11
- » **Salud** 2d10 +4. **Defensa** 4. **Humanidad** 1d8. **Daño** 1d10.
- » **Equipo:** Protección media.
- » **Implantes:** Mandíbula biónica (Piel sintética).

Superviviente de una terrible guerra interplanetaria que arrasó varios mundos en el pasado; se unió llena de hastío a la tripulación de **Yunta**. Es una fibrosa mujer de tez oscura que lleva la cabeza afeitada, salvo una larga coleta que cuida con orgullo. Su mandíbula metálica impone, dándole un aspecto inhumano y peligroso, que se complementa con su enorme hacha láser.

GOB "EL CHEF" MANSON

- » **Trabajador** 1. BIO 10, COM 16, PSI 14, TEC 11
- » **Salud** 1d8 +4. **Defensa** 2. **Humanidad** 1d10. **Daño** 1d6.
- » **Equipo:** Cuchillo de cocina (arma ligera), Protección ligera.

Un individuo humano rechoncho y afable que se ha visto en la tesitura de alistarse en una tripulación pirata para continuar pagando las caras facturas médicas de su hija, afligida por una enfermedad letal.

Se dedica a las tareas menos agradadas de la **Forseti**, como puede ser la limpieza de letrinas; lo hace encantado, y siempre tiene una sonrisa en la cara. Además de tales encargos, es el primer cocinero de la tripulación que sabe preparar comida que no sepa a plástico.



CRIATURAS

Estos seres tienen forma de globo orgánico, cubierto por una membrana cartilaginosa de vello oscuro. De su cuerpo principal brotan cuatro tentáculos; éstos acaban en afilados ganchos que cortan y desgarran la carne con facilidad. Un quinto tentáculo emerge del centro, provisto de colmillos afilados, que usan para devorar a sus presas desde el interior. Se desplazan empleando sus zarcillos, arrastrándose; no parecen poseer órganos sensitivos. A simple vista, no son capaces de comunicarse ni conocer un idioma..

Su ciclo reproductivo es asexual: el progenitor es capaz de dar a luz a varias crías en cuestión de minutos si se ha alimentado con materia viva. Los especímenes más jóvenes se dedican a acumular carne en para regurgitarla en el interior del patriarca, que a su vez emplea dicha materia en crear nuevos individuos, generando por sí mismo tanto esperma como óvulos.

Una prueba de PSI superada por un personaje con algún tipo de trasfondo estudioso o militar puede reconocer a estos seres como los arctobios, una especie invasora procedente de mundos boscosos conocida por su voracidad, considerados como una plaga.

Los arctobios provocan Desventaja a las pruebas de PSI para detectarles cuando acechan sigilosamente, haciendo de ellos unos oponentes letales si logran sorprender a sus víctimas.

ARCTOBIO JOVEN

» **Nivel 1. Salud** 1d8. **Daño** 1d6 +1.

El ser más joven e insignificante de la especie. No alcanza el tamaño de un balón de fútbol, pero es muy rápido y atroz. Posee cuatro apéndices cartilagosos puntiagudos y afilados. No es capaz de aparearse.

ARCTOBIO INVASOR

» **Nivel 2. Salud 2d8. Defensa 1, Daño 1d6.**

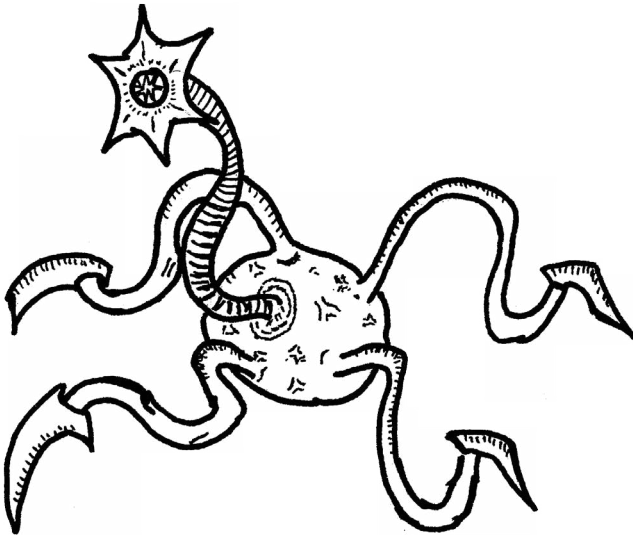
Una criatura más nervuda, violenta que su versión joven. Estos especímenes se dedican a debilitar las presas más complicadas empleando una glándula (DU 1d6) que les permite disparar gargajos de ácido (daño 1d6 + 1d4) a objetivos Cercanos. No es capaz de aparearse.

ARCTOBIO PATRIARCA

» **Nivel 3. Salud 3d8. Defensa 8.**

El ser que viajaba en la sonda de auxilio, una criatura con intenciones incomprensibles para los humanos. Del tamaño de un coche, alberga en su interior decenas de embriones de arctobios jóvenes; debido a su corpulencia es incapaz de moverse.

Emplea sus zarcillos para agarrarse con fuerza a la estructura de la nave, pero no puede atacar. Necesita a su prole para ser alimentado por una boca enorme llena de afilados colmillos, escondida bajo una gruesa capa de pelaje correoso y oscuro.



GATÓNIDO

Atributo recomendado: BIO.

Dado de daño: 1d4.

Dado de Salud: 1d6.

Humanidad: 1d10.

Salud inicial: 1d6 + 4.

Los gatónidos son humanoides con aspecto felino, de estatura más baja que el humano normal y cubiertos por una fina capa de pelo, que varía según su especie. Sus cuerdas vocales son más simples que las humanas, lo que les impide pronunciar ciertas palabras o frases complicadas.



Suelen ser criaturas afables y tranquilas, pero cuando se ven atrapados en los fieros fuegos de la guerra, pueden usar armas cuerpo a cuerpo ligeras y de una mano, pistolas, escopetas y granadas.

Aunque tienen dificultades para encontrar protecciones de su talla, portan con facilidad las ligeras.

TALENTOS

- » **Agilidad felina:** Obtienes ventaja en las pruebas de BIO para moverte sigilosamente, mantener el equilibrio o saltar.
- » **Garras naturales:** Si no tienes armas, puedes realizar ataques como si llevases una o dos –a tu elección– armas cuerpo a cuerpo ligeras.
- » **Carnívoro:** Si comes carne mientras descansas, recuperas 1 PS adicional.
- » **Cazarratones:** A partir de nivel 3, cuando atacas a un enemigo más pequeño que tú, le causas 1 PS adicional. Desde nivel 5, causas en su lugar 3 PS adicionales.
- » **Biología alienígena:** Los implantes y mejoras de las armaduras tienen un coste de 50 Créditos adicionales debido a que deben ser adaptadas al cuerpo de esta especie. La **Humanidad** se reduce en caso de sacar 1.

EQUIPAMIENTO

Durante la aventura, los tripulantes de la **Forseti** pueden obtener varios suministros que no aparecen en el manual básico de **Estrellas Errantes**. En esta sección describimos el uso de estos nuevos elementos.

Hacha de Kalu

Una maravilla de fabricación kirishâ, el hacha láser que porta la fiera **Kalu** funciona como un arma cuerpo a cuerpo a dos manos ordinaria; sin embargo, una vez por combate puede activar un módulo de energía cuántica para liberar una explosión cuando impacta a un objetivo, causándole 1d6 de daño adicional.

Munición perforante

Este tipo de balas se pueden cargar en pistolas, rifles y rifles de precisión. Ignoran hasta 4 puntos de Defensa del objetivo, dañando directamente a la Salud.

Granada sónica

La competencia de este explosivo se comparte con las Granadas. Tras superar una prueba de TEC, el estallido sónico que emite el aparato causa 1d4 de daño a todos los objetivos Cercanos y los paraliza durante 1 Asalto. Aquellos seres que utilicen la ecolocalización (como los arctobios) para orientarse, quedarán paralizados durante 1d4 Asaltos.



IMÁGENES Y RECURSOS

No somos artistas, así que tenemos que usar páginas web con imágenes libres de derechos. Si eres el autor de alguna imagen que aparece en este documento y quieres que sea retirada, contacta con nosotros.

Las que ilustran esta aventura son las siguientes:

- » **Portada:** <https://pixabay.com/es/la-ciencia-ficci%C3%B3n-aventura-2907434/>
- » **Astronauta:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Retro-sci-fi-spaceman/66476.html>
- » **Astronautas 1:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Two-astronauts-from-Danger-n-Deep-Space-vector-illustration/23490.html>
- » **Astronautas 2:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Astronauts-inside-ship-scene-from-Danger-in-Deep-Space-vector-graphics/23496.html>
- » **Habitación:** <https://openclipart.org/detail/270168/furniture>
- » **Cohete y espacio:** <https://openclipart.org/detail/214100/sci-fi-rocket-and-planet>
- » **Señor con cañón:** <https://openclipart.org/detail/5607/danger-in-deep-space-09>
- » **Planeta:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Grayscale-full-Moon-drawing/31592.html>
- » **Gato:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-clip-art-of-tribal-kitten-head/29023.html>
- » **Chef:** <https://openclipart.org/detail/184840/chef-with-a-large-pot>
- » **Granada:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Hand-grenade-vector-clip-art/13985.html>

El icono de **El Naufragio** proviene de www.game-icons.org. Las fuentes utilizadas son *Stark*, *Ubuntu*, *Dyno Sans* y *Ethnocentric*, de libre descarga en las webs habituales de fuentes tipográficas.

Los mapas de la **Forseti**, la ilustración del gatónido y la ilustración del arctobio han sido realizadas por **Maurick Starkvind**.

Todo el contenido de esta aventura es parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Black Hack Copyright 2016, **David Black**.

Estrellas Errantes Copyright 2017, **Carlos Julián del Cerro**.

Protocolo de Cuarentena Copyleft 2018, **Adrián Diego**

Las imágenes empleadas en este documento pertenecen a sus autores.

END OF LICENSE



UN PLAN NADA BUENO

Porque no todas las argucias de un deleznable grupo de piratas intergalácticos salen bien.

*El desesperado **Coricius Yunta** capta una señal de auxilio de una jugosa colonia minera en un inhóspito planeta. Es el plan perfecto para recuperar el respeto de sus subordinados, pero a veces el peligro no es lo que uno se espera. Y los criminales aprenden por las malas.*

*Esta aventura para **Estrellas Errantes** es un módulo sencillo, listo para iniciar a cualquiera en este espectacular juego de exploración espacial de la editorial **YipiKaYei!!**.*

*Entra en la **Forseti**, un navío interestelar infestado por criaturas abominables. Tú y tus compañeros habéis sido abandonados por el capitán a vuestra suerte, y tendréis que idear como vais a escapar de tal terrible situación.*