

# LA CACERÍA

Módulo para 4-6 pjs muy experimentados en armas y mejor con conocimientos mágicos, que toda ayuda es poca....

Hace falta introducirlo poco a poco y con la ayuda de PNJs que vayan dando profundidad a las pistas.

Todas estas pistas vendrán marcadas entre comillas. A Discreción del Máster irías introduciendo. No es imprescindible hacerlo por el orden escrito. Este es un modulo pensado para adaptarlo en la zona que quieras y para insertar entre aventuras, ideal para intercalar en un campaña y en ese caso los PJ no sabrán ni de dónde les bajas las castañas.... hasta que sepan que es lo que pasa realmente.

NOTA PARA EL DJ: DIFICULTAD PARA LOS PJ MUY ALTA. Donde ese Pj que siempre te toca las pelot\*\* tiene la oportunidad de "DESCANSAR EN PAZ" ( de máster a máster... tu ya me entiendes, no?)

## 1.-El Inicio – La Ola de Calor

### OLA DE CALOR

El que no supere un RESx3 no puede ponerse las ropas gruesas y solo podrá llevar ropas normales = -1 a les prot. (para los listillos que se suman las protecciones... que se que sois muchos ;-))

Si algún Pj igualmente las lleva -25% a todas las competencias de habilidad i agilidad (HACE MUCHO CALOR)

Hay una terrible ola de calor en la ciudad, los ancianos se quejan hacía muchos años que no se pasaba tanta calor y que la última vez que pasó, ese año murió mucha gente de forma muy extraña por culpa de que "el diablo salió de las calderas del infierno a cazar almas en la superficie para llenar el inframundo de nuevas víctimas".

Elementos de ambientación para introducirse en la trama del módulo:

NOTA: INTRODUCIR ESTOS ELEMENTOS DE AMBIENTACIÓN A DISCRECIÓN DEL MASTER. A SER POSIBLE POCO A POCO Y OBSERVAREIS COMO CRECE LA TENSIÓN Y TARDARÁN EN ENTENDER LO QUE LES VIENE ENCIMA.

**ESCENA 1:** A medida que se acercan los Pjs a un lugar a determinar por el DJ según le convenga, se estará formando un corrillo de gente que al acercase y con mucha facilidad, los Pjs oirán:

"Santa Madre de Dios" comentan santiguándose al comentar lo que recuerdan de sus abuelos (con mucho terror). Tiradas de Psicología +25% para saber que están totalmente aterrados al recordad la idea.

**ESCENA 2:** Si se invita a unas copas el veterano de la guardia que habrá en la taberna explicará entre copas lo que recuerda de cuando era pequeño y su padre era el novato de las patrullas de eso hace ya unos 40 años....

"Yo era un mozo que ya iba para hombre y recuerdo haber visto a mi padre muy asustado y comentando lo siguiente en casa con otros guardias lo siguiente:"

"Pero qué diablos ha pasado aquí?"

"Yo conocía a estos soldados, y eran muy buenos, fuertes y experimentados.... no es forma de morir para un soldado lo que sufrieron esos desgraciados..."

"Además es muy extraño, debieron sentir pánico, dispararon con sus ballestas en todas direcciones..."

"No me creo que esos hombres cayeran en una emboscada.... además el señor había conseguido que los pasos y caminos fueran casi seguros con sus patrullas..."

"Yo tampoco, no encontramos una sola huella que no fuera de los muertos..."

"Esto no tiene ningún sentido... Y el resto de los hombres del sargento de la guardia?!!"

"No hay el menor rastro de ellos, sencillamente han desaparecido"

"Y esa conversación me quedó gravada a fuego en la cabeza y ahora me ha vuelto al ver que estamos en una ola de calor como la esos días"

## 2.-El Demonio de el calor, dicen los más ancianos....

**ESCENA 3** Durante una noche en los Pjs se enterarán que ha desaparecido gente del barrio, todos ellos han ido en un momento u otro al bosque y no han regresado. Y además con cierta facilidad se percatarán de la preocupación flotante en el ambiente de la gente y se podrán oír los siguientes comentarios, (alguna tiradita de escuchar o si deciden entrar en las conversaciones algún psicología para corroborar las afirmaciones de la gente) (El soldado que explique esa historia se irá emborrachando hasta caer totalmente KO, los demás no sabrán ningún detalle más que lo dicho por el borracho)

"Recuerdo aquel explorador que tenía el favor del señor"

"El Sargento de la patrulla lo respetaba porque tenía un sexto sentido que lo advertía del peligro. De tal forma que salvaron la vida en varias ocasiones de caer en emboscadas de bandidos o batidas de exploración moriscas en sus incursiones a estas tierras y poco antes de empezar todo, un día durante una patrulla se adelantó al grupo y lo encontraron en un claro totalmente inmóvil con su ballesta en la mano y mirando al bosque..."

"El sargento al ver eso mandó a su patrulla que tomaran posición de cobertura alrededor suyo a cubierto de lo que fuera que encontró el grupo y con mucha precaución se le acercó..."

-Bernat que pasa? BERNAT QUE DIABLOS TE PASA?!....

-En esos árboles hay algo.....

-Y que puede ser? - le pregunto el sargento....

Al final entre sudores fríos Bernat le contestó al sargento...

-No será nada señor...

Y bajó la cabeza con una expresión de alguien que sabe que va a morir.

Fue muy inquietante, porque Bernat tenía ese sentido suyo del peligro que ponía los pelos de punta, y una vez se adelantó ya no lo vimos más, solo se oyó un terrible grito, ni cuerpo, ni huellas, ni rastro de nada."

**ESCENA 4:** "Recuerdas cuando un grupo de soldados estaban siguiendo el rastro de una ladronzuela encontraron a la mujer llena de sangre y unos restos que ni siquiera supieron si eran de personas hasta que vieron que eran vísceras humanas a un montón de armas, escudos y trozos de armadura esparcidas por el suelo (equipamiento estándar de los soldados de la guardia)?" "Sí, lo recuerdo, y la mujer no volvió a abrir la boca si no era por decir siempre lo mismo. POR DIOS BENDITO. Presa del terror hasta que murió tiempo más tarde." "Nunca consiguieron que explicara nada coherente." "y los soldados nunca fueron encontrados, bueno lo de dentro si (las vísceras)... lo de fuera no..."

**ESCENA5:** "A mí me explicaron que Bernat antes de la última misión en la que murió le encontraron bebiendo en la cantina y le preguntaron qué te pasa? Y él respondió Tengo miedo.... Mentira, tú no tienes miedo a ningún hombre.... Ahí fuera hay algo que nos está esperando y no es ningún hombre....vamos a morir todos...." Y al día siguiente empezó la masacre del diablo.

Una vez tengas toda la ambientación hecha ya podemos ir entrando al tajo de la historia:

### 3.- Contacto!!!!!!....

Continuarán el ritmo de desaparecidos provocando nerviosismo entre los ciudadanos. Todos tendrán el mismo elemento en común., han ido al bosque y no han regresado. La zona del bosque dónde desaparece la gente es de las pocas con buena caza que no tienen restricción por ser coto del señor de la zona y además abunda la leña para el invierno. Es un bosque muy grande y profundo, con muchos caminitos formados por los lugareños en sus ir y venir.

La ola de calor ha empeorado a límites que son inaguantables, empiezan los problemas en el pueblo, se estropea la carne en los mercados, el pescado no aguanta fresco casi nada sin pudrirse deprisa, la cerveza y el vino se agria. La salubridad de la ciudad está en peligro, por suerte los ancianos dicen que la última vez llegados a este punto no duró demasiado, pero lo peor no será el calor de estos días, dirán que lo más malo está por llegar ya que en este mismo punto fue cuando empezaron las muertes y mutilaciones.

**Si los PJ se escaquean del tema...** pues nada en unos días irá refrescando paulatinamente y se enterarán que se ha perdido un par de patrullas de la guardia y que han organizado una batida en el bosque sin encontrar nada más que los pertrechos destrozados de los guardias y mucha sangre alrededor, signos de lucha (sólo de los soldados) y disparos de ballesta en todas direcciones, y nada más. Y pasados unos días habrá mucha gente que verá una luz que se aleja desde detrás de la montaña tras el bosque hasta el fin del horizonte ( la señal que la maldición se aleja.. dirán algunos, los arcángeles han dado cuenta del demonio y vuelven al cielo dirán otros) y para estos PJs fin del módulo. – Tirar 2D6 para determinar el nº de lugareños que han desaparecido y tirar 2D6 para determinar el nº de soldados de la guardia que no han regresado de las patrullas- La suma de las dos tiradas será en nº de puntos negativos de experiencia que ganarán los Pj por evadir la aventura y que se compensarán con los del siguiente módulo que jueguen. (Siempre a discreción del DJ)

Maneras de enganchar a los PJs con el tema:

- 1) Suculenta recompensa ofrecida por un rico burgués de la ciudad a quién le ha desaparecido su hija (según dicen una de las más bellas de la zona) La recompensa puede ir reforzada con trato de favor al comprar con los comerciantes de la zona o incluso reequiparlos con lo necesario para proseguir (armas, ropas, raciones de viaje, carruaje y mula de tiro, cueros con refuerzos, cascos y escudos)
- 2) En caso de tener amigos, conocidos o familiares en la zona se puede usar la desaparición de alguien muy cercano a estos o incluso uno de ellos para que tengan ganas de ir a buscarle.
- 3) Si tus Pjs son los típicos “valientes que todo lo resuelven” de la zona, que los lugareños les hagan una petición popular mientras están en el mercadillo o comiendo en la taberna, o en cualquier sitio público donde les sea aun más difícil de rechazar la petición de auxilio popular.
- 4) Cualquier combinación de las anteriores u otra no expuesta o alguna improvisación sobre la marcha que sea un buen gancho para que les llame la atención poderosamente.

Sea una u otra la manera de que se enganchen al tema siempre habrá un leñador que se ofrecerá de guía para llevarlos hasta el último lugar por donde entraron al bosque los desaparecidos en cuestión. Este lo guiará y los dejará una vez hayan entrado por el camino correcto del bosque.

**NOTA PARA EL DJ:** usa este leñador para que no se desvíen y vayan directos al caminito que lleva a la cueva

Al internarse en el bosque los Pjs pueden descubrir (tiradas por rastrear) que muchos animales han salido corriendo en el sentido contrario al que llevan ellos internándose.

ESCRITO Y MAQUETADO POR ALBERT TARRÉS  
<http://greatfrezerspanishversion.blogspot.com>  
 Con la ayuda de Jordi Ribas en la revisión y corrección, y de Juan Pablo en la mejora del concepto original hasta el producto final

Tirar por encuentros 1D10:

1. Nada
2. Un oso muy nervioso (75% que ataque al grupo)
3. Nada
4. Un grupo de lobos huyendo (25% que ataquen al grupo)
5. Un jabalí asustado (50% que ataque al grupo)
6. Encuentro 2,4 y 5 simultáneamente
7. Un cuerpo humano colgado de un árbol boca abajo sin cabeza
8. Nada
9. Nada
0. Haz repetir la tirada una vez más con cara de circunstancias y elige el encuentro que quieras con el 7 al finalizar

Para aumentar el nivel de tensión en el grupo de PJs, ves haciendo alguna que otra tiradita detrás de las tablas acompañado de alguna mirada y silencio sentenciador. Cuando ya están en lo profundo del bosque con una tirada de Escuchar se percataran del silencio tan fuera de lo común que los rodea (si la tirada es un crítico, indica que sólo puede ser la ausencia total de caza ya que los animales deben haberse asustado y huido de la zona) Poco después el que supere una tirada de suerte será testigo de los ojos del Predator ( Solamente se ven dos ojos amarillo-verdosos ya que el Predator tiene el camuflaje activado), y si el avistamiento lo hacen solos mejor. En el caso que el o los PJ reaccionen violentamente contra el Predator, este actuará despreciando al grupo, no los considera un verdadero reto de caza y no hay honor en matarlos (ver apéndices). Saltará a la parte alta de los árboles para irse, todo intento de agresión tendrá un -75% (ver apéndice – explicación poderes especiales). Si aún así logran herirlo (con una flecha por ejemplo), el Predator disparará con el cañón de plasma y destruirá el arma con la que se le ha atacado pero ante la sorpresa se retirará para curar la herida y posteriormente su intención será estudiar al grupo para reconsiderar si pueden ser o no una presa digna para la caza.

Con un seguir rastros +25% detectaran por donde se internaron los desaparecidos. Llegarán a un claro del bosque y se encontrarán un árbol donde cuelgan tres cuerpos (uno con la piel arrancada de cintura para arriba, al otro le falta la columna y la cabeza, el tercero está destripado) y hay una charca de sangre en el suelo.

Podrán oír al Predator con una tirada de escuchar -25% (el ruido que hace el Predator es ese kkrkrkr que hace al hacer vibrar su doble mandíbula, es un sonido característico de cuando están al acecho y la presa parece digna de ser cazada).

Hay un rastro muy evidente de lucha sin cuartel pero sin más rastros que los de los muertos, disparos de ballesta en todas direcciones, armaduras destrozadas y cortadas, armas partidas...

El único rastro que queda lleva directamente a la cueva.



ADAPTACIÓN DE CHAOSMIM Y C-SYSTEM A AQUELARRE: ALBERT TARRÉS  
 Fuente de consulta: Manual Alien vs Predator by Riback

#### 4.- La Cueva

Lo que no saben del Pjs es que el Predator ha llegado a la zona hace unos días y ha buscado una cueva profunda donde poner los huevos que trae en su nave y captura humanos para inmovilizarlos delante de los huevos para que salgan los Abrazacaras y los infesten.

Una vez los aliens Revientapechos “nacen” les ha proporcionado múltiples piezas de caza para que se alimenten y se desarrollen y así tener presas para cazar. Mientras tanto ha practicado con los soldados de la patrulla y ha usado a los pueblerinos que se han acercado demasiado y a otros animales del bosque que ha cazado para alimentar a los aliens y no nos engañemos eso era su precalentamiento.... :-)

En la secuencia de la partida tenemos que:

Una vez los Pjs entran al bosque, los animales de caza ya se han percatado del peligro y por eso están huyendo.

El Predator, que aún no se ha decidido sobre el grupo de Pj (o sea que no tiene de momento, ninguna intención de matarlos) sigue estando al acecho. Los Pjs solo podrán detectar su presencia con algún crítico Los Pj encontrarán la cueva donde se refugian los aliens. Los eventos en la cueva serán:

1) Sala con huevos, humanos y uno de ellos con un abrazacaras enganchado. Otro estará despertando (huésped de embrión) y habrá un abrazacaras muerto en la sala. Descripción sugerida para el abrazacaras: “especie de escorpión de color muy pálido que se mueve rápido como un demonio”

2) Ataque de Abrazacaras al grupo (se abre un huevo medio oculto en un rincón de la sala)

3) A la muerte del Abrazacaras este lanza un grito de socorro y acudirá un guerrero joven. El guerrero joven se cebará contra el PJ que haya matado al abrazacaras.

4) Nacimiento del Revientapechos. Esto necesita de una tirada de Templanza para poder soportar la escena del pecho explotando y ver cómo surge un pequeño monstruo asesino de su interior. Rápidamente huirá al interior de la cueva. Descripción sugerida para el Revientapechos: “especie de serpiente que chillaba muy fuerte y con dientes como de tiburón, sólo cuando empieza a moverse una vez fuera del cuerpo del que ha salido adviertes que también tiene extremidades que le permiten moverse todavía más rápido que el escorpión que habéis visto antes”

5) Si vencen al guerrero joven, este en su último estertor hará un salvaje grito de agonía (como el del Abrazacaras pero mucho más fuerte) Aparecerá el guerrero adulto. Descripción sugerida para el alien guerrero: “enorme criatura de cabeza alargada que ruga como un gato cuando bufaba pero con un sonido mucho más fuerte, tiene piel muy oscura con muchas protuberancias en la espalda y algo que llama mucho la atención es que no para de soltar babas” recomendando hacer lanzar los dados y el que saque la tirada más baja del grupo le pasas una nota que diga: “si en lugar de tu Pj, fueras tu el que está en esa sala jurarías que eso es un alien como el de las pelis.” Pero esto, es opcional, por supuesto.

6) Aparición en escena del Predator que ignorando inicialmente a los humanos (tiene visor ajustado a detectar aliens) se descamfla (el camuflaje sólo es efectivo contra humanos, los aliens lo ven igualmente al predator) y se lanza en combate singular contra el guerrero adulto. Vencerá pero recibiendo serias heridas. Esta entrada en escena y la lucha provocará un derrumbamiento (el combate cuerpo a cuerpo es muy salvaje y violento, golpeando las columnas de estalactitas que ayudan a sustentar el techo de parte de la cueva) de la entrada que no dejará huir a los PJ (unos disparos del cañón del predator deberían bastar para empujarlos hacia donde deben) y deben adentrarse (si hay corriente de aire, hay una salida)

Si llegados a este punto aún no han descubierto contra que luchan, procura que confundan al Predator con un demonio menor y observa sus caras cuando les digas que ese demonio acaba de disparar un blasterazo con su cañón de plasma del hombro.

Si lo prefieres más peliculero puedes atribuir el derrumbe a un zarpazo del alien contra el Predator que al esquivar su ataque no puede

evitar que golpee su arma de plasma del hombro y este se dispara destrozando alguna columna cercana a la entrada y empieza el derrumbamiento.

Pero como esto es rol y no una película puede ser que los Pjs te actúen de otro modo, como por ejemplo:

#### *Si los Pjs deciden atacar al alien ayudando al Predator:*

El predator luchará con el alien y permitirá que los Pjs luchen, pero hasta que no lo hieran los dejará absolutamente a su suerte. Si hieren al alien y no se demuestran hostilidad en su contra lo tratará como a cazadores y les dará la oportunidad de luchar por su honor. El predator acabará venciendo el combate recibiendo heridas de consideración. Una vez ganado el combate, el Predator asistirá a los Pjs con su medikit que automáticamente los restaurará la mitad de las heridas recibidas en ese combate. Seguidamente caerá víctima de sus propias heridas aunque no parecían tan graves, ni mucho menos. El hecho es que empezará a convulsionar salvajemente hasta que le revienta el pecho saliendo un alien revientapechos más grande que el visto anteriormente (tiene ADN predator en el) que quedará desintegrado por el disparo de un blaster de uno de los 4 predators que se descamflarán en la sala y recogerán con todos los honores al Predator que hay en el suelo. Antes de desaparecer camuflándose de nuevo se acercarán a los Pjs y les ofrecerán un arcón que contendrá los mismos objetos que podrían encontrar en la cueva de Koldo (Ver final del modulo), evidentemente si reciben el arcón no hallarán el túnel que lleva a la cueva acondicionada del final del túnel.

#### *Si los Pjs deciden atacar al Predator ayudando al alien:*

Aquí sí que te digo: “son tus PJs... son tus problemas...” o sea, suponiendo que venzan al Predator, el alien no dejará en ningún momento de mostrarse mortalmente hostil, además si algún Pj se le pone al alcance mientras luchan con el predator, el alien los atacará sin piedad. Y no olvides que pasa si el Predator muere en combate (ver final modulo apartado “Que pasa si los Pjs matan al Predator?”) (Secuencia automática de autodestrucción).

#### *Si algún Pj decide luchar con el alien para poder cubrir la retirada del resto de compañeros,*

concede una muerte lo más gloriosa que te permitan las circunstancias y facilita que la heroica muerte sirva para permitir huir al grupo. Al autor de este módulo le gustaría que con la creación de nuevo personaje del jugador se le concedieran el doble de puntos de aprendizaje y un Orgullo de 1 o 2 puntos según lo bien que haya llevado a cabo la acción de sacrificarse sin que tenga que aplicarse esos puntos en vergüenzas.

7) Encontrarán al Revientapechos en un rincón, se mostrará muy agresivo, el hambre que sienten en esta etapa es voraz ya que deben alimentarse para crecer y hacer su mutación a guerrero (Ver apéndices), a la menor oportunidad atacará.

NOTA: Cada ataque que haga con éxito le regenera puntos de vida del orden 2 a 1, o sea que cada dos puntos de daño que haga al morder recupera un de vida si le falta alguno.

8) El fragor del combate no dejará de oírse mientras avanzan huyendo del derrumbe de la cueva (el que falle una suerte +25% le cae una roca encima que le hará 1D4 de daño, posteriormente los Pjs estarán más atentos a las rocas que les puedan caer y les puedes aplicar alguna tiradita a esquivar si lo crees necesario – Recomendando aplicar la solución de las rocas si es necesario para seguir empujando a los Pj a que avancen)

9) La salida pasa por dejarse llevar por una corriente subterránea (NOTA PARA EL DJ: Ojo a las armaduras, si se lo han currado un poco dales la opción de hacer algo para no tener que abandonarlas, como hacer un fardo con alguna capa o poner el escudo boca arriba en el agua cargarlo con la cota de malla o los cueros con refuerzos, tu mismo) Empuja a los Pj al agua con más temblores consecuencia del terrible combate en la entrada de la cueva o más caídas de rocas (no hace falta que cada roca haga daño, ajustar a las circunstancias. Aunque siempre puede ser útil para convencer a ese Pj que siempre tenemos en la mesa que se resiste a seguir los “consejos”... JE JE.)

**10)** Al zambullirse en el agua para pasar un paso sumergido (tirada de nadar +25% para superar el paso sumergido sin problemas en caso de llevar algún fardo extra como una cota de malla plegada sobre el escudo por ejemplo) llegamos a una cueva que tiene luz natural que entra a través de una pequeña catarata que oculta la existencia de la misma. Es una gran sala donde se nota que alguien la usó años atrás para ocultarse aquí entre las montañas. Hay una serie de pequeñas habitaciones montadas que aprovechan la forma de las cuevas. En una de ellas hay una interesante sala donde se nota que estuvo un alquimista o mago instalado. Se encuentra un diario muy estropeado en el que se pueden leer las memorias de un mago de Euskadi, su autor es Koldo de Ituriz y en él se relatan los experimentos que hizo durante un par de años alejado de todo, hay un cofre cubierto de polvo y escondido entre las sombras y tapado por alguna que otra piedra y musgo (tirada de otear para encontrarlo). Está cerrado, se puede abrir con una tirada de abrir cerraduras o forzarla con una tirada de FUEx2 si lo hace un solo PJ o una tirada de FUEx4 si lo hacen dos Pjs o más. En el interior hay el tesoro de monedas y una espada envuelta en una tela de terciopelo rojo que está atada con cordel de seda azul (espada corta - mirar descripción más abajo)

**Memorias de Koldo:** (escrito en Castellano, enseñar 45%, Alquimia +20% máximo 80%, Con Vegetal, animal y mineral +15% máximo 75%) Con estas memorias se aprende a mejorar el método de trabajo y conocimientos pero no contiene formulas ni hechizos.

**Tesoro en monedas:** 500 + 2D100 Croats de plata y 50 + 2D10 Florines de oro (moneda de la corona de Aragón. 1 Florín=33 maravedís, 1 Croat=3 maravedís) (Una bonita cantidad)

Instrumental para crear pociones y ungüentos de gran calidad que otorgarán un magnífico +15% a las tiradas de Alquimia para la preparación de pociones y ungüentos.

**Libro de Postrimerías:** (Árabe, enseñar 30%, +25P Ap. Conocimiento Mágico con máximo de 100%, Conjuros: Arma Inquebrantable, Arma Invicta, Piel de Lobo, Manto de Sombras, Talismán de Protección y Leche de Sapiencia)

### Espada corta:

Antigua espada que perteneció a Koldo, en la que aplicó muchos de sus conocimientos de alquimia, artesanía y magia a la práctica:

Fabricada con acero filosófico (produce 1 punto más de daño), el daño base del arma es de 1D6+2

Tiene atado un talismán de arma invicta

Es extraordinariamente ligera (FUE mínima para usarla es 5 y no 8)

El equilibrado del arma es perfecto y la hace más fácil de usar (+5% bonus a la competencia de uso del arma)

El arma ha sido forjada una y otra vez (como las katanas japonesas) proceso en el que el acero ha sido tan compactado que a todos los efectos se tratará como irrompible sin que por eso sea considerada como mágica.

## NOTA: Y QUÈ HAGO SI EN LA PARTIDA PASA...?

### -Qué pasa si los Pjs utilizan magia contra los aliens o el Predator?

En el caso que los Pjs usen la magia contra estas criaturas se encontrarán que la magia no siempre resultará efectiva en ellos. La explicación la encontramos en el origen de las criaturas, al no pertenecer a nuestro mundo, la magia lanzada directamente contra ellos no tendrá ningún efecto (por ejemplo: Inmovilización o Alma de estatua), por otra parte si la magia tiene un puente material de nuestro mundo si que los afectará (por ejemplo: Arma invencible o Arma Invicta). En el segundo caso si tiene efecto por que la magia se transmite a través del metal del arma (material de nuestro mundo) hasta el cuerpo del alien o del predator (criatura que no pertenece a nuestro mundo)

### -Qué pasa si los Pjs matan al Predator?

Si durante el combate el Predator cae muerto, automáticamente se activará un mini-dispositivo de autodestrucción al detectar que los signos vitales del Predator indican la muerte del sujeto. Será una terrible explosión que provocará un derrumbe total allá donde haga detonación. Todo rastro del cuerpo alienígena del Predator y su tecnología desaparecerá.

Automáticamente la nave del Predator entrará en piloto automático y emprenderá rumbo a casa.

### -Qué pasa si los Pjs matan un alien?

Si los Pjs en algún momento matan un alien que te hagan una tirada del tipo CULx5 para que se les ocurra que hay dos partes del alien que pueden ser muy útiles. El cráneo del alien y la cola del alien.

Con el cráneo del alien se pueden fabricar un escudo. Este proceso solamente se podrá llevar a cabo por alguien con una Artesanía con un mínimo de un 75%, en caso de hacer un escudo este será totalmente inmune a los ácidos y será de una dureza de 200 como si fuera un escudo Tarja pero con requisitos y malus como un escudo de Madera (página 140 manual tercera edición).

Con la cola del alien se puede fabricar un arma del tipo daga, espada o lanza. La cola de alien se puede trabajar con un artesanía mínimo de 75% para adaptarla como punta de lanza o para forjar una espada corta. Para hacer espada larga hay un malus de 15% en el proceso por el hecho de tener que hacerle un mango más largo y mucho más difícil de equilibrar respecto el peso de la hoja del arma.

Arma	Daño base normal	Daño con cola de alien
Espada corta	1D6+1	1D4+3
Espada normal	1D8+1	1D6+3
Lanza corta	1D6+1	1D4+3

Estas armas además al tocar al oponente actuará como si el atacado tuviera un punto menos de armadura.

### NOTA: Corrige los detalles del modulo según tus necesidades...

**Ejemplo 1:** si estás en el Al Ándalus, en lugar de llamar Bernat al explorador citado en la escenas de ambientación llámalo Yussuf...

**Ejemplo 2:** si no hay mucha montaña y no sabes de donde sacar la cueva, ubica el capítulo de la cueva en unas abandonadas ruinas de una fortaleza abandonada y medio olvidada por los lugareños...

**Ejemplo 3:** si los Pjs necesitan un reto mayor añade algún guerrero joven más antes de la llegada del guerrero adulto... repásate las hojas de personaje de tus jugadores antes de incrementar la dificultad...

### RECOMPENSAS - PUNTOS DE APRENDIZAJE:

Si pasan de la aventura calcular los puntos de aprendizaje negativos según el apartado "Si los PJ se escaquean del tema" del capítulo 3

Llegar al refugio del mago Koldo 60 P.Ap.

Valentía o buena interpretación Hasta 15 p. Ap

Hacer lo correcto con los soldados y lugareños encontrados muertos o no hasta 15 P Ap. (que a mí me mataron a los de las cuevas. "Por si acaso", "No sea que tengan a uno de esos dentro")

NOTA PARA EL DJ: A discreción del DJ estas cuevas pueden ser un buen escondite para los PJs, necesitarían de varias jornadas de reacondicionamiento para ser un lugar donde vivir. Si has utilizado este módulo en una campaña esta posibilidad te puede ser muy útil como posible cuartel de tu grupo de Pjs. Ahí queda eso.

## APÉNDICE 1: YAUTJAS

### MODO DE VIDA

Los depredadores o Yautja como se autodenominan son una raza tecnológicamente avanzada de cazadores que no tiene clemencia sobre las otras razas, nacen para llegar a ser grandes Yautja y viven para la cacería. En general los Yautja no participan en grandes guerras, en su lugar atacan a otras razas por pura diversión, como parte de su particular cacería. Se consideran el escalón más alto de la cadena alimenticia y probablemente lo sean, es por ello se surcan las galaxias en busca de piezas dignas contra las que luchar y trofeos que recoger para aumentar así su rango social y llegar a convertirse en Honorables Primarcas o Arbitradores.

### FISIOLOGÍA YAUTJA

Una de las principales diferencias entre los Depredadores (Yautja) y los humanos es su longevidad, se calcula que estos suelen vivir unos tres siglos, aunque algunos individuos excepcionales se cree que han llegado a vivir mucho más tiempo, e incluso se rumorea que la ingesta de carne de Yautja aumenta la longevidad. Sin embargo, los Yautja ancianos no son necesariamente decrepitos y enfermizos, de hecho conservan un estado de salud normal hasta que les llega la muerte, si bien no son posiblemente tan fuertes ni hábiles como lo fueron de jóvenes. Su altura media está entre los 2 y los 2'5 m y suelen pesar unos 170 Kg de pura masa muscular. Por su parte las hembras suelen ser incluso más altas que los machos, más fuertes y, a menudo, más inteligentes y astutas.

Los Yautja son criaturas de sangre fría cuya temperatura corporal es la misma que la del ambiente que le rodea, así que el uso de infrarojos no es efectivo para verlos (estén camuflados o no). Su piel es reptiliana y presenta diseños moteados por colores tales como el rojo, el verde o el amarillo, mientras que sus ojos presentan diferentes tonos de verdes y amarillos. Su constitución es similar a la de un humano fornido de hombros anchos y grandes bíceps, aunque son más fibrosos y apenas tienen grasa, debido a su estilo de vida depredador y a su dieta. Asimismo, sus cráneos son más gruesos que los humanos y su espalda está fuertemente reforzada por huesos. También presentan unas uñas largas, negras y afiladas, y a diferencia de los humanos sólo poseen cuatro dedos en sus pies. Pero posiblemente el elemento más característico de los Yautja son sus dos pares de mandíbulas retractiles, bajo las cuales se ocultan los dientes internos y cuya función es principalmente comunicativa, ya que a diferencia de los primates no poseen músculos faciales muy expresivos.

Pueden saltar en vertical hasta 3 veces su altura y dejarse caer hasta 10 veces su altura sin sufrir ningún daño. Además, su singular constitución les permite resistir grandes temperaturas (el agua hirviendo les resulta incomoda tras 5 minutos de inmersión) y son prácticamente inmunes a la electricidad y las radiaciones.

A menudo, su velocidad de reacción les permite evadir los impactos de las balas si las ven venir o, en cualquier caso, pueden, debido a su piel especialmente dura, resistir los impactos de proyectiles de pequeño calibre.

Su sangre es de un tono verde fosforescente, posiblemente debido a que los portadores de oxígeno en su hemoglobina son distintos a los humanos y está basada en el carbono. Mientras los humanos utilizan hierro para ligar las moléculas de oxígeno, los Yautja deben usar cobre o algo similar a él. Así, su sangre sirve además para neutralizar los efectos cáusticos de las sustancias ácidas.

La atmósfera de los Yautja presenta una composición diferente a la terrestre, similar a la que existía en la Tierra hace millones de años, por ello los Yautja respiran más metano, además de un 1% más de oxígeno y un 4% más de nitrógeno que los humanos. Un Yautja puede adaptarse a otras atmósferas de composición similar, pero podrán sobrevivir bajo estas condiciones un máximo de una semana sin utilizar sistemas de respiración asistida (como el proporcionado por sus Máscaras). También son capaces de aguantar su respiración durante varios minutos sin demasiada dificultad.

La cacería es la piedra angular de la sociedad Yautja. Un guerrero debe cazar siempre de acuerdo al Código de Honor para llegar a ser un auténtico Yautja.

El Yautja caza para ganar prestigio y honor en su sociedad. Hay una variedad de armas prescritas para la cacería de las diferentes presas, además de varios tipos de armaduras. La tecnología armamentística de esta raza es mucho más avanzada, pero este arsenal está conformado por armas "tradicionales", que se utilizan para recordar su pasado guerrero. Es por ello que aún se usan armas punzo-cortantes aunque son combinadas con algunas armas de energía. La mayoría de las armas más destructivas no se permiten en las Cacerías, aunque si se utilizan en las guerras. Mientras más anciano es un Yautja menos a favor del uso de armas a distancia estará.

Cualquier Yautja puede disparar a una criatura hasta la muerte, pero un auténtico guerrero lo matará con sus cuchillas y sus manos desnudas. Por la misma razón, no todos utilizan los Mantos de Camuflaje cuando cazan. Los auténticos valientes (¿estúpidos?) cazan a sus presas con la única ayuda de sus cuchillas Kaitip.

Su conducta se rige por el siguiente código de honor del cazador.

### CODIGO DE HONOR

- 1) *No dañar nunca a ningún inocente. Aquellos quienes no dañan no deberían ser dañados.*
- 2) *No cazar nunca a hembras embarazadas o jóvenes. Esto es para asegurar la continuación de las especies.*
- 3) *Cuando se cace para comer, caza siempre a los más débiles. Esto es para purificar la línea de las especies.*
- 4) *Cuando caces por trofeo, coge solamente la presa que te ofrece deporte, o peligro o dificultad técnica.*
- 5) *Nunca reclames la muerte de otro como tuya. Hacer eso es arriesgarse a la cólera de su dueño legítimo.*
- 6) *Si la presa es herida por otro cazador, y el animal está muriendo sin deportividad, muestra honor a la muerte del otro. Si la caza todavía muestra deportividad, puede ser un trofeo.*
- 7) *No disfrutes de la caza de otro, o caces en su territorio sin su permiso. Todos los trofeos obtenidos de esta manera son trofeos robados y serán devueltos a su dueño legítimo.*
- 8) *Aquellos quienes te venzan en una caza limpia y te muestren su compasión serán considerados nuestros iguales. Debes matarlos a ellos y a ti mismo, o adoptarlos como tus Pupilos de Honor, con las responsabilidades que ello conlleva.*
- 9) *Nunca permitas que nuestra tecnología caiga en manos de otros seres o permitas que nuestra existencia sea conocida. Eso podría poner en peligro nuestra supervivencia.*
- 10) *Aquellos que rompan el Código son renegados, no se les considerará Yautja y no tendrán las protecciones y los derechos de un Yautja.*

### PUPILOS DE HONOR

El concepto de Pupilo de Honor Yautja es algo inusual. Los Yautja son, en todos los sentidos, poco comunicativos y separatistas, no aceptando a extraños entre su prole. Sin embargo en ocasiones los Yautjas han reconocido un Honor sin igual en miembros de otras razas, y les han reconocido como iguales. Pero la mayor parte del tiempo los Yautjas consideran a las otras razas simples trofeos, sobre todo los miembros de castas medias o inferiores, que están a favor de la búsqueda continua de Honor e intentan cazar todos los trofeos posibles.

Por otra parte, los Ancestros suelen mostrarse más consecuentes, pues ya han ganado suficiente Honor como para mantener una posición de manera permanente en el sistema de castas. Ellos consideran a los luchadores honrados de otras especies tan respetables como a sus propios parientes, por lo que en ocasiones han permitido a guerreros de otras especies vivir después de que estos demostraran su valía. Por lo general esto sólo sucede si el sujeto ha sido capaz de matar a un Yautja o ha luchado junto a uno de los suyos en una batalla.



<b>FUE</b>	25	<b>Altura:</b>	2'50 mts
<b>AGI</b>	30	<b>Peso:</b>	200 kg
<b>HAB</b>	35	<b>Aspecto:</b>	-
<b>RES</b>	30	<b>RR:</b>	0%
<b>PER</b>	25*	<b>IRR:</b>	0%
<b>COM</b>	10		
<b>CUL</b>	30		

**Armas:**

*Pelea* 75% (1D3+3D6)

*Cuchillas de muñeca (Dah'kte)* (1D8+1+4D6)

Son unas largas cuchillas introducidas en el antebrazo del cazador que al apretar el puño se extienden y capaces de cortar cualquier metal. Tienen una longitud de 40 a 80 centímetros, pueden girar 180 grados y son retráctiles. Solo un alien puede competir con esta arma aunque los Predator disponen a veces de una cuchilla inmune a cualquier tipo de ácido

*Arma de plasma (Sivk'va-tai)* (2D12+2D8+6)

También conocido como cañón tri, de plasma o arma de hombro, trabaja junto con su máscara para adquirir blancos, es su arma principal, posee un gran alcance y su potencial destructivo es tremendo siendo capaz de atravesar cualquier blindaje personal conocido por el ser humano y acumula energía gracias al traje

**Armadura Natural:** Piel Dura + Protección parcial con cubre hombros, y rodilleras de combate (Prot. especial)

**Competencias:** *Escondese* 95%, *Discreción* 85%, *Saltar* 65%, *Trepar* 65%, *Escuchar* 125%, *Visión térmica* 125% (detecta formas de vida)

**Poderes Especiales:** Traje de camuflaje ( solo se le ve con un otear -75% )  
Falla al mojarse

\*Su alta percepción se debe al casco de su traje que le permite ver presas por calor y captar sonidos y localizarlos por debajo del umbral de oído humano. Sin el casco sus percepciones van a -75%

\*A su antojo repite el sonido de expresiones de las presas con volumen muy alto para atemorizar sus presas con sus propias frases

*Armadura de cazador:*

Ofrece protección donde más se necesita.

Los componentes de la armadura de caza ligera son los siguientes:

- Los brazaes del antebrazo.
- Tobilleras metálicas con cubierta total de manera anterior y posterior (están protegidos los gemelos y tibia).
- Rodilleras metálicas articuladas.
- Protectores metálicos para muslos.
- Las hombreras también son metálicas y cubren la parte superior del brazo casi hasta la articulación de tal.
- Protección en la región dorsal formada por una gran placa metálica, que cubre parte de la columna, y una mochila del mismo material.
- Malla conductora/calefactora.
- Cinturón y sandalias. Hay seis perchas en el cinturón para otros artículos.

**PREDATOR PROTECCIONES** El valor Prot.1 es con el camuflaje activo, sin camuflaje el valor de Prot.2, esto se explica por el campo de distorsión del camuflaje, o distorsiona para camuflar o ayuda a proteger agregando un pequeño campo de energía de protección.

Localización al daño:	Prot.1	Prot.2
1 cabeza	8	12
2 brazo d.	6	10
3 brazo i.	6	10
4,5 pecho	8	12
6,7 abdomen	3	6
8 cintura	8	12
9 pierna d	6	10
10 pierna i	6	10

## APÉNDICE 2: XENOMORFOS

### Crecimiento

Los aliens, después de haber emergido de su huésped, pueden devorar CUALQUIER COSA para incrementar su masa corporal. Eso no quiere decir que necesiten matar para crecer. Pueden convertir cualquier material refinado, sea orgánico o no (animales o metales) y convertirlos en una biomasa que aprovecha para crecer o para crear secreciones. Con eso en mente, se ha calculado que un alien puede alcanzar su tamaño "adulto" en menos de 10 horas, sea un obrero, un Guardia Real o la misma Reina.

### Cuerpo

La piel de los Xenomorfos es rígida y extremadamente resistente. Son inmunes a todo tipo de inclemencias atmosféricas, incluyendo la gravedad cero y las altas temperaturas. El alien no necesita aire tal como nosotros lo conocemos. Por supuesto, necesita aire para producir sonidos; pero también lo necesita para los procesos de conversión. También lo utiliza para mantener la temperatura.

Tienen una mayor resistencia al daño, desarrollada como blindaje de exoesqueleto, que se resta ante el daño contundente y letal.

### Sentidos

Los aliens usan sentidos de detección del movimiento, cargas eléctricas y de la presión del aire para localizar una presa, los sistemas de camuflaje son inútiles. También pueden utilizar el olfato y el oído; pero no tienen ningún tipo de sensores visuales. Por ello, estas criaturas son muy sensibles a explosiones poderosas, tanto como los humanos o más. Una de las cosas por las que retrocederán es el calor. Como muchos animales, el Alien se retira ante las llamas.

### Sangre ácida

La sangre de los aliens es su vida. Es una forma altamente corrosiva de ácido molecular. Al contrario que muchas otras criaturas, la sangre está bajo una enorme presión. La criatura tiene lo que se podría llamar corazón, aunque funciona un poco diferente al humano. En comparación, un alien tiene una presión sanguínea y un bombeo mayor que el de un colibrí. Impactar a un Alien es una mala idea. Fueron diseñados de manera que la lucha contra ellos fuese fútil. Si un enemigo mata a un alien, su ácido explotará en un área pequeña. Si estaba enzarzado en cuerpo a cuerpo o cerca de alguien, lo más probable es que el xenomorfo lo rocíe con su ácida sangre.

### Comunicación

Los aliens utilizan algún tipo de comunicación telepática entre ellos. Esta es la manera por la cual la Reina puede controlar todos los miembros de la Colmena desde su trono. Los xenomorfos son inmunes a todo tipo de problemas psicológicos, así como todas las enfermedades conocidas. La electricidad sólo les hace la mitad de daño. Jamás se cansan, ni necesitan dormir.

### Armas naturales

La fisiología de los aliens está diseñada para el combate. Cualquier tipo de xenomorfo adulto cuenta con las siguientes armas naturales:

Garras: Ataque que utiliza las grandes zarpas del xenomorfo

Cola: Ataque que utiliza la larga cola del xenomorfo.

Mandíbulas. Los mordiscos de un xenomorfo adulto causan gran daño.

Algunas clases de aliens pueden incluso ocasionar más daño.

Boca interna. El segundo juego de mandíbulas tan características de los aliens. Siguen las mismas reglas que los ataques por mordisco pero, al ser un ataque perforante, el valor de los blindajes es reducido a la mitad. Un xenomorfo puede atacar con el segundo par de mandíbulas cerradas, ocasionando daño contundente, y dejar a su víctima inconsciente, y lista para servir de anfitrión.

### Furia

Los aliens no se toman nada de manera personal; pero hay cosas que les ponen muy furiosos. Entre ellas están una amenaza hacia los huevos, la reina o un huésped. La criatura atacará violentamente, sin pensar en un momento por su seguridad.

### Tiempos

Una Reina, una vez emergida, se desarrollará hasta la madurez total en 10 horas, y con la ayuda de obreros, puede empezar a crear sus propios huevos 6 horas más tarde.

Una Reina puede poner un huevo cada 5 minutos.

Un grupo de obreros pueden convertir un huevo normal y corriente en uno de la Guardia Real o Real en seis horas adicionales mediante la Gelatina Real.

Un obrero solitario puede convertir a un huésped vivo en un huevo normal en 10 horas mediante gelatina.

La esperanza de vida de un huevo es de 200 años.

La esperanza de vida de un Alien es un 25% de la del huésped.

La esperanza de vida de un Guardia Real es de 30 años, si supera el 25% de la del huésped.

La esperanza de vida de una Reina es de 100 años, si supera el 25% de la del huésped.

Una vez que un Huevo ha nacido, puede liberar su Abrazacaras inmediatamente.

### Ciclo de Vida de los Aliens

Fase 1. Huevo. Es una simple cáscara para mantener la forma de vida del Abrazacaras. Cualquier organismo vivo que se aproxime a menos de 3 metros lo activará. Una vez activado, el Abrazacaras atacará o intentará escapar para buscar donde implantar el embrión.

Fase 2. Abrazacaras. Su único objetivo es implantar embriones. Pequeño, duro y muy rápido. Una vez se engancha a la víctima le implanta el embrión a la víctima y pasadas unas 6 horas se despegan y si no tiene otra víctima para implantar muere en unos minutos.

Fase 3. La víctima recupera el sentido y sin tener idea de lo que le está sucediendo es portador de su propia muerte, ya que en pocas horas se desarrolla el Revientapechos, su única forma de salir le da el sobrenombre que tiene. Este proceso provoca sin ningún remedio para evitarlo 20D4 con una tirada de secuelas con un +7 (o sea 1D10+7) en la tabla de secuelas del pecho (pág. 101 del nuevo manual de Aquelarre). El objetivo del Revientapechos es huir y alimentarse frenéticamente para desarrollarse y hacer la primera "muda" y convertirse en guerrero joven.

Fase 4. Tras convertirse en guerrero joven asumirá nuevas funciones en el nido dependiendo de la situación, buscar huéspedes para los embriones para crear más guerreros y poder defender el nido de toda amenaza existente. A pesar de no estar plenamente desarrollado ya es una auténtica máquina diseñada para matar y sobrevivir.

Fase 5. En la segunda "muda" ya se han desarrollado plenamente con una función añadida, el guerrero adulto segrega una sustancia que le permite desarrollar un huevo para provocar un cambio en el Abrazacaras para que implante un tipo de embrión especial, el de la Reina. Previamente para conseguir eso el guerrero usará las secreciones para acondicionar el entorno para favorecer esta metamorfosis al huevo. (O sea los pasillos forrados de material orgánico tan característicos de los nidos Alien)

Fase 6. Implantar embrión de Reina. Los guerreros adultos defenderán al huésped con su propia vida hasta el nacimiento y alimentarán al Revientapechos Reina.

Fase 7. Desarrollo de la Reina y una vez esta pueda poner huevos, lo hará al ritmo de un huevo cada 5 minutos y con su vínculo mental con el resto de aliens del nido irá ordenando la búsqueda de alimento y huéspedes para hacer crecer el nido. Algunos huevos serán tratados de manera diferente con las secreciones anteriormente citadas para desarrollar los Aliens Pretorianos que son los que conformarán la terrible Guardia Real (La proporción será de unos 4 Pretorianos por cada 20 Guerreros que haya en el nido, y siempre tendrá un mínimo de 4 pretorianos que la estarán custodiando noche y día a ella y a los huevos que vaya poniendo)

NOTA: Esta información ahí está por si hay alguien que quiera crear a un nido entero en sus partidas. Por si lo previsto en este módulo parece poco reto para tus PJs.

## Alien – Guerrero veterano



<b>FUE</b>	25	<b>Altura:</b>	2'5 m
<b>AGI</b>	30	<b>Peso:</b>	250 kg
<b>HAB</b>	30	<b>Aspecto:</b>	-
<b>RES</b>	50	<b>RR:</b>	0%
<b>PER</b>	20	<b>IRR:</b>	0%
<b>COM</b>	1		
<b>CUL</b>	1		

### Armas:

*Garras* 85% (2D4+6+2D6) doble ataque por su alta agilidad. Ataque como si fuera arma tipo 2.

*Latigazo con la cola* 95% (2D4+8+2D6) La herida atraviesa el cuerpo. Ataque como si fuera arma tipo 3.

*Mordisco* 80% (1D10+1D6+8) 50% de ignorar armadura. Ataque como si fuera arma tipo 1.

El Mordisco durará 2 asaltos, en el segundo no se defiende de la presa, y la atacará con un mordisco al 95% con su dentadura interna con un daño de 3D6 y se contará la armadura a la mitad porque ya estaba mordiendo a su presa y se considera que en ese punto la primera mordedura la ha dañado hasta ese punto.

**Armadura Natural:** Piel Dura (Prot.10)

**Competencias:** *Escondarse* 85%, *Discreción* 85%, *Saltar* 95%, *Trepar* 95%, *Esquivar* 85%, *Avanzar por paredes y techos* 95%

### Poderes Especiales:

Puede avanzar por paredes y techos de manera indistinta (Dj debe tirar por esa competencia si se le ataca en ese momento además de tirar por esquivar si eso es lo que quiere intentar hacer el alien ante el ataque, si falla esa tirada caerá al suelo irremediamente)

Ataque con garras muy rápido, todo el que intente parar sus ataques que serán dobles puede intentar pararlos con un -25% de malus o solo centrarse en uno y comerse el otro. Para que se entienda mejor: Un personaje contra un alien tiene que tratar cada garra como un enemigo. Un Pj contra un alien si intenta parar las dos garras debe aplicar el malus correspondiente a -25% por enfrentarse a 2 atacantes.

**Sangre ácida:** Toda herida que reciba el alien puede provocar quemaduras por ácido, si no se pasa una tirada de suerte el atacante será salpicado por gotas de ácido del alien.

Daño por ácido dura 3 asaltos en la siguiente secuencia:

Asalto 1 = 1D6+3

Asalto 2 = 1D4+2

Asalto 3 = 1D3+1

Se lanzará localización al daño y el objeto salpicado sufrirá quemadura por ácido, la armadura perderá resistencia. Si el daño supera la protección de la armadura a partir de ese momento en esa localización la protección de la armadura será 0 (se ha agujereado) el daño por ácido persistirá en el personaje salpicado hasta los 3 asaltos de duración haya o no haya agujereado la armadura. Si ha hecho agujero y no se quita la prenda irá sufriendo la quemadura hasta el tercer asalto. Si durante la refriega recibe otra salpicadura se contemplaran por separado. (Nadie dijo que sería fácil matar un alien con armas del siglo XIV)

Cuando un Pj reciba heridas por ácido debe superar un RESx4 o sino le restará además un punto de RES permanente por lesiones internas.

Las armas que infligen heridas a un alien deberán tirar por suerte +25% si es mágica y las no mágicas un suerte con un -25% Si superan la tirada de suerte se contempla que el arma hace herida y sale del cuerpo del alien antes de quedar dañada por el ácido, si la fallan el ácido hace mella en el arma.

Las armas que al atacar resulten dañadas restaran primero un 25% de su daño base, luego en un segundo ataque que resulten dañadas un 50%, al tercer solo harán daño mínimo. Se redondea el daño al alza a favor del PJ.

## Alien – Guerrero joven

<b>FUE</b>	15	<b>Altura:</b>	2 m
<b>AGI</b>	30	<b>Peso:</b>	150 kg
<b>HAB</b>	25	<b>Aspecto:</b>	-
<b>RES</b>	20	<b>RR:</b>	0%
<b>PER</b>	20	<b>IRR:</b>	0%
<b>COM</b>	1		
<b>CUL</b>	1		

### Armas:

*Garras* 75% (2D4+2D6) doble ataque por su alta agilidad. Ataque como si fuera arma tipo 2.

*Latigazo con la cola* 75% (2D4+2D6) La herida atraviesa el cuerpo. Ataque como si fuera arma tipo 3.

*Mordisco* 60% (2D4+1D6+4) 50% de ignorar armadura. Ataque como si fuera arma tipo 1.

El Mordisco durará 2 asaltos, en el segundo no se defiende de la presa, y la atacará con un mordisco al 95% con su dentadura interna con un daño de 3D6 y se contará la armadura a la mitad porque ya estaba mordiendo a su presa y se considera que en ese punto la primera mordedura la ha dañado hasta ese punto.

**Armadura Natural:** Piel Dura (Prot. 7)

**Competencias:** *Escondarse* 75%, *Discreción* 75%, *Saltar* 85%, *Trepar* 95%, *Esquivar* 75%, *Avanzar por paredes y techos* 85%

## Revientapechos

<b>FUE</b>	5	<b>Altura:</b>	20 cms
<b>AGI</b>	20	<b>Peso:</b>	1 kg
<b>HAB</b>	25	<b>Aspecto:</b>	-
<b>RES</b>	8	<b>RR:</b>	0%
<b>PER</b>	20	<b>IRR:</b>	0%
<b>COM</b>	1		
<b>CUL</b>	1		

**Armas:** *Mordisco* 40% (1D4)

**Armadura Natural:** Piel un poco dura (Prot. 2)

**Competencias:** *Escondarse* 75%, *Discreción* 75%, *Trepar* 95%, *Esquivar* 75%, *Avanzar por paredes y techos* 85%

## Abrazacaras

<b>FUE</b>	20	<b>Altura:</b>	25 cms + 60 cms de cola
<b>AGI</b>	10	<b>Peso:</b>	4 kg
<b>HAB</b>	10	<b>Aspecto:</b>	-
<b>RES</b>	15	<b>RR:</b>	0%
<b>PER</b>	10	<b>IRR:</b>	0%
<b>COM</b>	1		
<b>CUL</b>	1		

**Armas:** *Garras para engancharse* (1D4) cada una de ellas si se intenta arrancar superando la fuerza del bicho

*Estrangular* (3D6) Si se ataca al bicho estando enganchado se agarra al huésped con la cola y empieza a apretar provocándole el daño

**Armadura Natural:** -

**Competencias:** *Saltar* 85%, *Engancharse para implantar* 99%