

LA LÍNEA ROJA

Los personajes jugadores son contratados por la *Asociación de Contratistas* para transportar suministros hasta una pequeña colonia minera del sistema *V.K. Mani*, pero cuando lleguen allí se encontrarán con algo que no esperan. La sencilla misión se convierte en una verdadera lucha por la supervivencia y, al final, tendrán que tomar una decisión que podría marcarles para siempre.

EN RUTA DESDE ALECTO

Los espaciales han sido contactados en *Arcturis* por la *Asociación de Contratistas* para que lleven unos suministros desde el espaciopuerto de *Alecto* hasta la colonia *SM-3215*, situada en el vasto cinturón de asteroides del sistema *V.K. Mani*. Pueden utilizar su propia nave si disponen de ella. Si no es así, la asociación les proporcionará un pequeño carguero con FTL d8, lo que supondrá que la duración del viaje será de casi 18 días. Afortunadamente, no hay sorpresas en la ruta y podrán llegar a su destino sin mayores problemas.

FANTASMAS EN LA MÁQUINA

V.K. Mani está relativamente alejado de la nebulosa, por lo que las interferencias magnéticas no alteran los sistemas en la misma medida que en otras zonas de *El Faro*. Cada vez que sea necesario realizar una tirada de sensores, armamento o cualquier otro sistema que implique localizar a otra nave o cuerpo estelar, roba una carta. Si es de color negro, la acción

no resultará afectada. Si la carta es de color rojo, la *Nebulosa del Faro* hará de las suyas pero de manera mucho más sutil: La penalización será solamente de -1 y el tiempo necesario para que los sensores y otros sistemas fijen el blanco será de cinco rondas en lugar de las diez habituales.

VIGILANCIA DE LA C.R.U.

Dos fragatas militares de la *Corporación de Recursos Unidos* patrullan la zona con la misión de vigilar el acceso al cinturón de asteroides para, al menos en teoría, impedir que sirva de refugio a piratas espaciales y otros indeseables.

La nave de los jugadores tardará cuatro rondas en llegar a la distancia de seguridad (cinco mil kilómetros) al cinturón de asteroides. Durante todo ese tiempo, tanto las fragatas de la *C.R.U.* como el carguero de los héroes pueden ser detectados por los *Sensores Pasivos* (dos rondas a larga distancia, una tercera a media distancia y, finalmente, otra a corta distancia). Los *Sensores Activos* solo podrán utilizarse durante las dos últimas rondas.

La nave necesitará otros 45 minutos para adentrarse en el cinturón de asteroides y llegar a la colosal roca que alberga la colina minera.

Si el carguero es detectado por alguna de las fragatas, recibirán una comunicación en la que les instarán a que transfieran su manifiesto de carga y se preparen para ser abordados (cualquier comportamiento que parezca sospechoso provocará un ataque por parte de las naves de la *C.R.U.*)

LA LÍNEA ROJA

UN ONE SHEET PARA SAVAGE WORLDS
DE GONZALO DURÁN MARTÍNEZ



HIGH SPACE



NÉBULA ROL

www.nebularol.es

INVITADOS A BORDO

Seis soldados y un oficial de la C.R.U. inspeccionarán el interior del carguero pero, afortunadamente para los PJs, todo está en orden y los contenedores no esconden ninguna sorpresa. Sin embargo, es una buena ocasión para hacerles sudar un poco. El oficial se mostrará hosco y desconfiado e insistirá en comprobarlo todo minuciosamente.

Algunos de los contenedores albergan en su interior sacos de fertilizante en polvo. El oficial perforará una de las bolsas provocando que el polvo amarillento caiga al suelo de la bodega. Esto no tendrá relevancia alguna más adelante salvo que, si los jugadores recuerdan el incidente, podrían volverse un tanto paranoicos.

ADENTRÁNDOSE EN EL CINTURÓN

Aproximarse a la colonia minera SM-3215 mientras navegan por el campo de asteroides requiere superar una *Tarea Dramática* estándar a -2 basada en *Pilotar* o *Maniobra*. Cada vez que suceda una complicación, el piloto o la computadora deberán superar una tirada a -2 para evitar 3d6 de daño debido a la colisión con un asteroide. Si no logran superar la *Tarea Dramática*, la nave sufrirá una *brecha* y 3d6 puntos de daño adicionales.

LA TRAGEDIA DE SM-3215

En la colonia habitan treinta mineros y algunas de sus familias, lo que eleva la población a medio centenar. Los aventureros descubrirán muy pronto que algo no marcha bien. Nadie responde a sus llamadas y los sensores no devuelven información alguna (con una carta roja) y tan sólo una fugaz lectura de presencia vital que dura unos segundos (si la carta es negra).

Lo que ha ocurrido es que los perforadores recuperaron una extraña cápsula que contenía *xeno-esporas* que al entrar en contacto con el oxígeno y el agua se han transformado en plantas inteligentes que se alimentan de otros seres vivos.

El *DJ* debe plantear una escena de exploración en tono de horror espacial, en la que los heroes se encontrarán con cadáveres que muestran una ausencia total de fluidos y extraños signos de daño, un musgo rojizo que parece invadirlo todo y, de

cuando en cuando, el cuerpo de un colono que parece estar *atravesado* por misteriosas ramas rojizas que brotan de sus orificios corporales. Están realmente muertos pero, las *xeno-plantas*, simulan algunos movimientos y sonidos para atraer a los héroes y entonces lanzar su ataque.

XENO-PLANTAS

Agilidad d4, **Astucia** d4(A), **Espíritu** d6, **Fuerza** d6, **Vigor** d8

Paso: 0; **Parada:** 2; **Dureza:** 9 (2)

Armadura +2: Corteza dura; **Planta:** Los ataques apuntados no hacen daño extra, las armas de proyectiles provocan la mitad de daño; **Zarcillos:** la *xeno-planta* lanza numerosos tentáculos que causan 2d6 de daño por perforación a cualquiera que se encuentre dentro del área de efecto (plantilla de área mediana centrada sobre la propia *xeno-planta*).

UNA DECISIÓN DIFÍCIL

En algún momento, los héroes descubrirán al único superviviente, un niño de siete años llamado Aaron. Su piel presenta algunas manchas similares a hematomas y luce un fino vello corporal de un tono rojizo similar al del musgo que cubre gran parte de la superficie de la colonia. Además, unas pequeñas protuberancias, similares a los brotes jóvenes de una planta convencional, pero de color rojizo, asoman de sus orejas moviéndose de cuando en cuando.

Aparte de esto, el niño es normal. De alguna manera, ha conseguido que la *xeno-planta* no lo mate. Los *PJ* se enfrentan pues a un dilema: Llevarse a Aaron con ellos y arriesgarse a que propague una pandemia o abandonarlo allí (o incluso acabar con él) para evitar cualquier riesgo.

El *DJ* robará una carta y la colocará boca abajo en la mesa sin mirarla. Mientras los jugadores discuten sobre sus opciones, el *DJ* debe advertirles de las implicaciones que tendrá su decisión si se equivocan. Cuando tomen una decisión, el *DJ* podrá mirar la carta: Si es negra, el niño provocará la expansión de las *xeno-plantas*, si es roja, su huésped resultará inofensivo. Si es un *comodín*, los jugadores decidirán. Por supuesto, el *DJ* no está obligado a confesar el verdadero desenlace y quizá prefiera que los *PJ* desconozcan la verdad para siempre.