

EL DESASTRE DE LA ATLANTIS

Los jugadores reciben una transmisión de emergencia. Se trata de un mensaje grabado que se emite en bucle y que alerta de alguna situación grave a bordo de una nave.

Cuando los jugadores llegan al lugar donde se encuentra la nave espacial, todo parece en calma. Tendrán que realizar un abordaje y explorar su interior en condiciones de gravedad cero enfrentándose a seres horribles mientras intentan localizar al único superviviente. Cuando lo consigan se verán obligados a correr por sus vidas.

SEÑAL DE DESASTRE

El grupo se encuentra en su nave rumbo a Yostra donde van a entregar un cargamento que han recogido en *Saturine*, cuando la computadora les anuncia que ha detectado una señal de desastre. Se trata de un mensaje de emergencia que se emite en bucle. El video del mensaje se encuentra lleno de interferencias y ruidos molestos, pero todos pueden ver la gran preocupación que se refleja en el rostro del humano que aparece en la imagen distorsionada.

¡Mayday! ¡mayday!

Nave científica Atlantis, código de registro 765-GFCB-2755-0PK442. Al habla Heldrom Maknis... Daños en todos los sistemas, alerta biológica.

Quedamos solo unos pocos, por favor ¡ayúdennos! Antes de que sea demasiado tarde... ¡Oh no! ¡Ya están aquí! Intentaremos resistir todo el tiempo posible. ¡Ayúdennos, por favor, ayúdennos!

LA NAVE CIENTÍFICA ATLANTIS

La nave se encuentra a *Larga Distancia* por lo que los sensores pasivos no la podrán localizar pero ellos no lo saben (el **DJ** debería permitirles tirar con un +4 al VO debido a la influencia de la nebulosa). Los sensores activos la detectarían automáticamente ya que se trata de una nave científica con *Desplazamiento* d10, pero debido a los efectos nebulosos se requiere una tirada para detectarla.

Llegar hasta la nave en problemas requerirá de cinco horas de navegación *FTL* poniendo rumbo hacia el corazón de la nebulosa. El **DJ** debería hacerles saber que si su nave sufre daños podría suceder que nunca los encontrasen a pesar de no hallarse demasiado lejos de la ruta comercial.

A medida que se aproximan a la *Atlantis* las lecturas de los sensores comienzan a sufrir parpadeos, lecturas fantasma y otros efectos inquietantes debido a las anomalías magnéticas de la nebulosa.

La nave científica flota lentamente a la deriva, con prácticamente todos sus sistemas apagados. No recibirán respuesta si intentan comunicarse con ella y la computadora les alertará de que muy probablemente los sistemas de soporte vital estarán desconectados.

EL DESASTRE DE LA ATLANTIS

UN ONE SHEET PARA SAVAGE WORLDS
DE GONZALO DURÁN MARTÍNEZ



HIGH SPACE



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

ABORDANDO LA ATLANTIS

Llegar al interior de la nave científica requerirá abrir una brecha en su casco utilizando un cortador de plasma o bien acoplar las dos naves.

Si optan por una maniobra extra-vehicular para perforar el casco, cada espacial involucrado en la tarea deberá superar una tirada de *Spacewise* y después otra de *Reparar*. La perforación durará una hora y cada aumento obtenido en la tirada reducirá el tiempo necesario en 15 minutos. Si deciden acoplar las naves, solo requerirán una tirada de *Seguridad* a -2 para abrir la escotilla de la Atlantis desde el interior del cordón umbilical.

EN LA BOCA DEL LOBO

Solamente hay un superviviente, *Heldron Maknis*, uno de los investigadores. Se ha encerrado en la bodega inferior y su reserva de oxígeno se agota.

La mayoría de la tripulación ha sido contagiada por un virus con el que estaban experimentando para la corporación *Smaw* y todos se han convertido en violentos seres humanoides de piel negra y dura, que no necesitan aire para vivir y que sufren un apetito atroz por la carne humana.

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

Pelear d6, **Intimidar** d8, **Notar** d6

Paso: 5; **Parada:** 4; **Dureza:** 6 (1)

Armadura +1: Piel dura, **Mordisco:** Fue+d4

EXPLORANDO LA NAVE

La Atlantis está iluminada únicamente por las luces de emergencia. Hace frío y no hay gravedad ni oxígeno. El **DJ** debe describir ruidos misteriosos, sombras cambiantes, desorden flotante, residuos de extraños fluidos y restos humanos.

Los jugadores pueden decidir a que zona de la nave desean llegar; laboratorios, enfermería, zona recreativa, ingeniería, bodega, puente, alojamiento de la tripulación y cualquier otra ubicación que tenga sentido. Necesitarán 15 minutos para llegar de una localización a otra.

Cada vez que elijan visitar una localización de la nave robarán una carta de acción:

- **Tréboles:** Reciben el ataque de un tripulante contagiado por cada héroe del grupo
- **Diamantes:** Encuentran alguna pieza de equipo valiosa u otro material interesante.
- **Corazones:** *Maknis* contacta por radio y les dice que está en la bodega inferior.
- **Picas:** Los heroes sufren una emboscada de un tripulante contagiado por cada héroe del grupo +1.
- **Joker:** Un superviviente está rodeado por un tripulante contagiado por cada héroe.

RESTAURANDO EL SOPORTE VITAL

El sistema de soporte vital puede restaurarse desde el puente con una tirada de *Reparar*, pues *Maknis* lo ha dañado a conciencia. Si los jugadores desean restaurar el sistema, el **DJ** robará una carta, si es un trébol no sucederá nada, en caso contrario *Maknis* contacta con ellos por radio y les advierte que el oxígeno posibilita el contagio del virus (aún así es posible restaurar la gravedad, la temperatura, etc.).

SALIR DE LA SARTÉN...

Cuando consigan reunirse con *Maknis*, les pedirá que le acompañen a la sección de Ingeniería, donde hay una consola auxiliar desde la que desea destruir todos los datos de la investigación para que no caigan en malas manos.

Una vez allí, *Maknis* activa el sistema de autodestrucción de la nave mientras repite una y otra vez "no debe caer en malas manos". Ha perdido la cabeza y no desea salvarse.

Los heroes tendrán que superar una **Tarea Dramática** estándar a -2 para salvarse:

- *Spacewise* si no han restaurado la gravedad
- *Agilidad* si han restaurado la gravedad
- *Seguridad* (-2 adicional) para desactivar el sistema de autodestrucción de la nave.