

Misión: Finis Cosmos



Una aventura en una hoja para Lejías del Espacio de Juan Fernández Martín ("Dr. Alban"). La ilustración es de Jagoba Lekuona. Puedes usar los personajes pregenerados que se encuentran en nuestra página de descargas o crear los tuyos propios.

El brifin

Finis Cosmos es una estación espacial término que se encuentra en los confines del espacio conocido del Imperio español. Desde ahí los lejías exploradores realizan incursiones en diferentes sistemas solares para cartografiar y explorar los planetas que puedan terraformarse o habitables. El MALEJ ordena a los lejías que investiguen qué es lo que está ocurriendo, ya que desde hace semanas no tienen ningún tipo de contacto con la estación.

Personajes: Pelotón de cinco lejías compuesto por un cabo y cuatro lejías rasos. Uno de ellos puede sustituirse por un lejía pesado.

Reglas de ambientación: Baraja española, comodín salvaje, fallos críticos, niveles de munición.

El viaje

El MALEJ enviará dos naves de espacio profundo hasta la estación espacial, llamadas *Atrevida* y *Descubierta*. Mientras los lejías viajan en la *Descubierta*, la *Atrevida* se dedicará a patrullar alrededor de *Finis Cosmos* y abrirá fuego ante cualquier salida de la estación no declarada. La *Atrevida* se quedará en una posición geostacionaria, a la espera del regreso de los lejías y NO SE ACERCARÁ a la estación espacial ocurra lo que ocurra. Serán transportados por una pequeña pinaza espacial (la *Airosa*) controlada desde la *Atrevida* de forma remota.

El meollo

Al *Finis Cosmos* han llegado a la vez varias "plagas"; consulta el manual de *Savage Worlds* para sus valores:

- Zombis (SW pág. 214), en la zona de carga. Un total de 1D8+(LJ). ¿Cómo es que hay tan pocos zombis? Las arañas gigantes tienen la culpa. Pero no adelantemos acontecimientos.
- Un elemental de fuego (SW pág. 202) deambulando por los pasillos de la estación. Espera, espera. ¿Un elemental de fuego? ¿Qué mierda de juego es este? ¿*Dragados* y *Monas*? Tranquilo, amado lector. Todo se descubrirá más adelante.

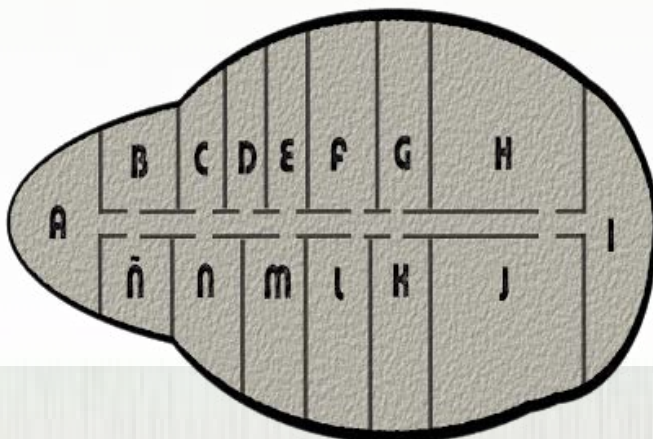
- Esqueletos (SW pág. 202) en las habitaciones de los residentes. Han quedado así tras ser zombificados al principio, comidos parcialmente por las arañas gigantes.
- Arañas gigantes (SW pág. 198). En el puesto de mando. Un montón de telas de araña y un montón de arañas con mucha mala leche.
- (LJ) hongos de Yuggoth (de los de H.P. Lovecraft) en el mini golf. ¿Qué hacen aquí estas criaturas? El espacio tiempo se ha abierto dejando paso a algunas criaturas que... Nah, en realidad que le molan al creador y punto. Encontrarás valores para ellos al final del documento.
- Un mek centinela (SW pág. 207) en la santa bárbara (no hay más munición) que considerará una amenaza a los LJ.
- Un elemental de metal (considerar como elemental de tierra, SW pág. 202). Deambula igual que el de fuego, pero por los servicios.

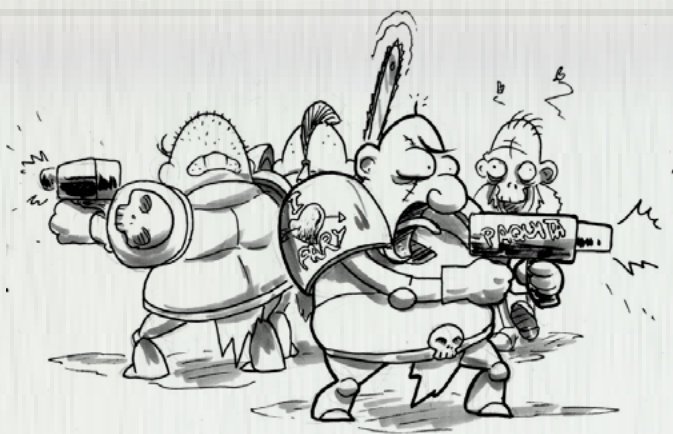
¿Qué demonios está pasando aquí?

El *Finis Cosmos* se encuentra muy cerca de la "frontera" exterior del imperio Orco. Uno de los grupos de exploradores trajo consigo un objeto "inusual" de uno de los mundos que estaban explorando. Este objeto es que el que delimitaba la frontera orca. Al ser movido de lugar, saltaron las alarmas orcas, por lo que una nave de esta raza ha decidido ir a buscarla "zea donde zea" a recuperarla. Y ese "donde zea" es el *Finis Cosmos*. Las propiedades de este objeto son lo que está provocando que esta serie de criaturas extrañas aparezcan en la estación espacial. En el diario de bitácora (que se encuentra en el puesto de mando también) pueden encontrar que comenzaron a reportarse ataques de seres extraños dentro de la estación tras la llegada de una nave de reconocimiento portando una "extraña máscara". En otra entrada pueden encontrar que el capitán se lo llevó a su camarote. Pero ya no está ahí, ya que una de las arañas lo encontró y lo enterró entre multitud de telas de araña. Si lo descubren tiene la forma de una especie de careta con cuerno de metal. En el camarote del capitán encontrarán dos zombis y dos esqueletos atacando por sorpresa. No encontrarán nada más en él.

Estación término Finis Cosmos

- A: Puesto de mando
- B: Camarote del capitán
- C-G: Habitaciones de los residentes
- H y J: Bodegas de carga
- I: Santa Bárbara
- K: Servicios
- L: Hangar y acceso al exterior
- M: Hospital
- N: Billares
- Ñ: Mini golf





La nave orca hará un agujero en la estación espacial y desembarcarán un ogro, cinco orcos y un caudillo (consulta sus valores en el manual, págs. 208-209). El único que llevará un arma de fuego (aparte de los lejiás) es el caudillo orco: un cetme 40K. Los orcos lo único que quieren es encontrar su objeto de poder y salir pitando de allí, por lo que si los LJ no se cruzan en su camino, no tendrán ningún problema. Pero no creo que nuestros muchachos sean pacíficos.

Si alguien del grupo tiene la ventaja Lingüista y pasa la tirada de AST, podrá hacerse entender con cualquier orco (no con el ogro, a quien ni los orcos lo entienden). Podrían incluso colaborar, pues la entrada del comando orco tendrá lugar cuando le plazca al DJ (incluso podrían estar ya allí cuando lleguen los LJ, creando aún más confusión).

Posibles finales

Pues puede acabar “como el rosario de la aurora” o “sin pegar un tiro”, en función de si saben qué hacer o por el contrario entran a sangre y fuego, que es lo más normal. Si los orcos encuentran su objeto de poder, intentarán salir de la estación lo más rápidamente posible con él. Volverán a su nave de desembarco, evitando las andanadas de la *Atrevida* y poniendo pies en polvorosa. Los orcos no renunciarán a la máscara y no se rendirán sin intentar conseguirla.

El cabo se explica

En cualquier caso, los LJ tendrán que dar explicaciones al MALEJ de lo que encontraron (si consiguen volver con vida) y cómo se han desenvuelto con los problemas. El MALEJ estará MUY interesado en esos seres que luchaban de forma organizada y regresar con información u objetos de ese pelotón proporcionará una condecoración.

Hongos de Yuggoth

Atributos: Agilidad d12, Astucia d12+3, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d12+1.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (1) o 11 (3).

Habilidades: Forzar Cerraduras d10, Notar d10, Pelear d8, Reparar d12, Sanar d8, Sigilo d12.

Ventajas: Reflejos de combate, Esquiva, Frenesí mejorado.

Habilidades especiales:

- **Agarrar:** Escapar requiere una tirada opuesta de Fuerza como acción.
- **Armadura +1:** Quitina y metal alienígena. Aumenta el valor hasta +3 contra ataques basados en el fuego o la electricidad.
- **Garras:** FUE+d6; Agarrar con aumento.
- **Inmunidad (frío).**
- **Planta:** +2 para recuperarse de aturdimiento, ignora modificadores de heridas, veneno, y cualquier otro tipo de heridas.
- **Sin respiración:** Inmunes a efectos derivados del olor. También le permite volar por el espacio sin problemas.
- **Visión en la penumbra:** Ignoran las penalizaciones de penumbra y oscuridad.
- **Vuelo:** Paso volando 10, con Trepada +2.



Gorn el Carnicero

Líder de guerra del pelotón orco.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 11 (3).

Habilidades: Conocimiento (Batalla) d6, Disparar d8, Intimidar d10, Lanzar d8, Notar d6, Pelear d12, Pilotar d6.

Ventajas: Barrido, Mando, Reflejos de Combate.

Equipo: Cetme 40K robado (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, PA 2, Auto, FUE-Mín d6), exohacha (FUE+d8, PA 1), coraza metálica (+3).

Habilidades especiales:

- **Infravisión:** Reduce a la mitad la penalización por mala visión contra blancos vivos (redondea hacia abajo)
- **Tamaño +1:** Los orcos son ligeramente más grandes que los humanos.

¿Quieres empezar a jugar sin más preámbulos ni perder el tiempo? ¡Por supuesto, colega! Todo lo que tienes que hacer es conectarte a Internet y visitar nuestra página web, donde podrás descargar personajes, ayudas de juego y muchas cosas más. Puedes encontrarnos en:

www.htpublishers.es

¿Quiénes probar *Savage Worlds* antes de saber si te gastas en él la pasta? De nuevo, *no problem, my friend*. En nuestra página web encontrarás también nuestras Reglas de Prueba, junto con varias aventuras y personajes pregenerados. Así podrás catar por adelantado nuestros numerosos mundos salvajes. ¡Estamos seguros de que os encantarán!

Y recuerda comprobar de vez en cuando nuestra dirección electrónica, pues nuestra colección de aventuras en una hoja está creciendo continuamente.



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.penguin.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.

