



# Por un puñado de tierras

## Prefacio

*"Por un puñado de tierras" es una aventura para Savage Worlds de Millán Mozota, "Khulmani/Culmani". Está ambientada en el universo de las ficciones de Firefly [serie de Tv] y Serenity [película de cine], del autor y director Josh Whedon. En cuanto a la aventura en sí, se trata de una historia independiente, para dirigirla en una única sesión media o larga. Puede funcionar bien como "one-shot" y se puede insertar con facilidad en una campaña de mayor duración.*

## Reglas y manuales:

Es posible jugar esta aventura usando las reglas estándar de Savage Worlds, con la base del "SW deLuxe". Y como apoyo o recurso opcional, puede buena idea tener a mano el "Science-Fiction Companion". Existen varias adaptaciones fan de Firefly/Serenity para Savage Worlds, tanto en Inglés como en Francés; todas ellas tienen cosas interesantes, y pueden servir de apoyo también, pero no son en absoluto indispensables para dirigir esta aventura.

## Personajes de los jugadores

Al final de esta aventura se proporcionan cinco personajes pre-generados que forman una típica tripulación de una nave de transporte Firefly. Esto incluye a la capitana, piloto y copiloto, ingeniero y mercenaria de seguridad. El sexo de los personajes no es particularmente relevante en la aventura y puede ser modificado al gusto de los jugadores que elijan a cada pj.

## Barrowclough, allá en los confines.

Barrowclough, que orbita en torno al planeta Constance del sistema Kalidasa, es una luna atrasada de un planeta en el Borde del 'verso.

Es un cuerpo astronómico con una terraformación que data del año 2415 y que resultó algo deficiente. Se ha convertido en una tierra muy dura y árida, donde sólo viven los colonos más recios y persistentes. Tiene sólo 250.000 habitantes, quienes son, sobre todo, prospectores y mineros independientes. También

hay bastantes comerciantes minoristas y algunos rancheros. La mayor concentración de población vive en torno al único asentamiento de importancia, Chéngshi-Taylor, donde habitan unos 50.000 colonos incluyendo sus alrededores.

Los otros cuerpos celestiales próximos, Constance y la luna de Disraeli, están algo más poblados. Allí la terraformación y la colonización han avanzado más, y tienen mejores condiciones que las imperantes en Barrowclough: Disraeli tiene más riquezas minerales y Constance más colonos y agricultura.

En Barrowclough la propiedad de la tierra se divide entre las familias de colonos por estricto orden de llegada. Actualmente, está asignado sólo el 30% del territorio, pero esas zonas incluyen la práctica totalidad de las tierras con valor para la minería, y también todos los terrenos que son más o menos cultivables.

De ese 30% de terreno ya adjudicado, la inmensa mayoría de las hectáreas no están aprovechadas de ninguna forma, y sólo son propiedades nominales, que figuran como tales en los archivos locales y de la Alianza.

## El gancho

Uno de los pj's, un miembro de la tripulación, es natural de Constance o una de sus lunas. O al menos pasó buena parte de su infancia y adolescencia allí. En todo caso, uno de sus mejores amigos de los buenos tiempos es hoy el sheriff de Chéngshi-Taylor, en Barrowclough. Además, ambas familias siempre han mantenido una relación de camaradería y afecto. Por eso, cuando el pj visita la luna, es de los pocos lugares en los que se siente como en casa. El hombre se llama Seth Foreman, sheriff Foreman para todos, salvo para su madre. Casi nadie le llama por su nombre de pila.

En cuanto a los pj's y su nave, han llegado a Barrowclough con perspectivas de un negocio rápido y limpio, si bien no muy provechoso. Se trata de vender el último cargamento de la nave de los pj's. El pj con lazos de amistad con el

sheriff Foreman esperará poder visitar a su viejo amigo y a su familia. Pero se encontrarán una desagradable sorpresa: Alguien ha atentado contra la vida de Foreman profesionalmente, y se ha salvado de milagro, aunque está en coma. Se halla protegido por su familia, y los pj's se verán envueltos en todo el asunto.

### La historia hasta ahora

La compañía de explotaciones mineras Jinshan Gold es una subsidiaria de la mega-corporación Blue Sun, y tiene una sede regional en Disraeli (la casa matriz Blue Sun, por su parte, tiene representación en Constance).

Recientemente, Jinshan Gold ha mostrado un renovado interés en invertir en la luna de Barrowclough. Tras una serie de prospecciones en los últimos años, los responsables de Jinshan Gold están interesados en abrir grandes explotaciones mecanizadas a cielo abierto, para extraer en masa minerales metálicos - básicamente cobre, oro y plata.

La minería a cielo abierto se llevaría a cabo en extensos terrenos que nunca han sido explotados, pero que sí fueron reclamados como propiedad, hace generaciones. Pertenecen a tres de las familias locales más influyentes. Por ello, se está negociando un acuerdo marco con esas familias propietarias, y también con el resto del consejo rector local (una asamblea de representantes de las viejas familias de colonos).

Además de un pago razonable por esas enormes extensiones de terreno, el consejo pide una compensación por "daños ecológicos y sociales", en forma de donaciones de Jinshan Gold al conjunto de la comunidad.

Por desgracia para los colonos, sólo saben una parte de la historia. Las palabras clave que desconocen son: "Minerales de tierras raras", o Rare Earth Minerals en Inglés. Los prospectores de Jinshan Gold han descubierto a cierta profundidad importantes concentraciones explotables de dichos minerales de tierras raras. Esos yacimientos multiplican al menos por veinte los beneficios potenciales de la minería en los terrenos, y por tanto si se hace público, se elevará igualmente el precio de los terrenos.

Blue Sun y sus subsidiarias no son partidarias de compartir y amar, excepto a sí mismos. Así que han mantenido el descubrimiento en el más absoluto secreto. No quieren fugas de información hasta que todos los papeles estén firmados y todo esté atado y bien atado.

Aquí entra el sheriff Foreman, un sabueso de los de antes. El hombre de la Ley de Chéngshì-Taylor siempre tiene un oído atento a los rumores, y este llegó de un prospector de Jinshan Gold borracho, que habló más de la cuenta antes de dejar la luna. Lo que el sheriff dedujo de los balbuceos alcohólicos le bastó para sospechar que Jinshan Gold está ocultando algo gordo.

Ahora bien, no había mucho que pudiera hacer. Todos los prospectores ya habían dejado Barrowclough, y ahora solo los ejecutivos trajeados iban y venían desde Constance a la luna. Y, a estos, no se les escapa ni un detalle.

Así que, bueno... a veces para proteger a la gente hay que retorcer un poco la Ley. Foreman llegó a un acuerdo con un chico rebelde local, con ínfulas de pirata informático -de nombre "Ocean" Jerry Crow. Le perdonó algunas faltas menores, a cambio de que pirateara el equipo informático de uno de los representantes de Jinshan Gold, y le entregara la información al sheriff. "Ocean" hizo su parte, al principio. Pero al descubrir el pastel ocultado por la corporación, quiso reclamar un trozo para él. Y se puso en contacto con los ejecutivos, para chantajear a Jinshan Gold.

En ese momento, en la sucursal de Blue Sun sonaron todas las alarmas metafóricas, ya que estaba en riesgo una operación muy lucrativa (aunque hay quien la llamaría estafa). Blue Sun envió desde Constance a lo mejor que había disponible: una "solucionadora de problemas", también llamada asesina en otras culturas, de nombre Mary Cheng. Y también mandaron de refuerzo a una cuadrilla de brutales mercenarios de seguridad, conocida como el Pelotón de Lope. La asesina de Blue Sun llegó oculta en la nave del Capitán Lope, la *Honey Badger*.

Al mismo tiempo que esta gente tan poco recomendable llegaba a Barrowclough, Foreman estaba cada vez más preocupado. Se había percatado de que "Ocean" trataba de evitarle. Y

no le tranquilizó nada recibir, de parte del chico un mensaje críptico... ¿Qué decía ese mensaje? Bueno, el caso es que "Ocean" empezaba a intuir que las buenas reacciones de los chantajeados, y su disposición a pagarle todo lo que pedía, sólo podían significar que iban a optar por una solución drástica y definitiva. Por eso escribió al sheriff lo siguiente: "Igual sí que la he cagado socio. Por si lo peor, recuerda TB1!!" Esa segunda frase es una pista sobre donde ha escondido los datos pirateados a Jinshan Gold.

Foreman no entendió la referencia, y tras buscar de nuevo al chico, no pudo encontrarlo. Entonces decidió tomar sus propias precauciones. El sheriff registró en un archivo de texto, muy detallado, toda la cronología de sus sospechas y todas sus pistas e impresiones al respecto. Entonces viajó a su vieja cabaña de caza situada en una zona agreste, a la que sólo se puede llegar en mula o a caballo. Allí ocultó su diario de investigación, y luego regresó a Chéngshì-Taylor.

Mientras tanto, los mercenarios llegaron a la luna. Simularon una escala más o menos casual en Barrowclough, como una cuadrilla de matasietes que busca intimidad y precios baratos, mientras revisan su nave. Mary Cheng salió subrepticamente del (por otro lado no vigilado) espacio-puerto de Chéngshì-Taylor. A continuación preparó un vivac bien oculto en el vertedero de chatarra local, y comenzó su trabajo de "limpiar la casa" para Jinshan Gold.

En primer lugar, siguió a "Ocean" hasta que estuvo a solas, y entonces lo mató y simuló un accidente. Específicamente un accidente de vehículo a las afueras de Chéngshì-Taylor. Simuló una salida del camino, caída por un terraplén y choque del quad del chico contra unas rocas, de forma bastante convincente.

Después, acertó a localizar al sheriff Foreman cuando este regresaba a la ciudad de madrugada, y le emboscó cuando llegaba a su oficina. Debería haber sido una cosa limpia y rápida: una ráfaga certera de subfusil con silenciador, mientras Foreman cruzaba el callejón entre los establos y su oficina. Pero el sheriff es un tipo recio. Mientras Cheng le disparaba, Foreman tuvo reflejos y aguante suficiente como para desenfundar y disparar dos veces... hacia el

bulto o la zona donde debía estar el tirador. Con una buena dosis de suerte, acertó uno de los disparos, que tiró de espaldas a Mary Cheng, aunque no atravesó su blindaje protector. Entre que la asesina quedó aturdida unos instantes, y que el ruido del potente revolver de Foreman despertó a medio pueblo, Cheng no pudo ir a rematar al sheriff. Creyendo que estaba muerto, o moriría en unos instantes, Mary Cheng abandonó la escena sin ser vista, usando sus habilidades furtivas.

Desde ese momento, hasta que los pj's entran en escena, han pasado unas 12 horas. En ese tiempo, Cheng ha contactado con unos "mountain-men" o montañeses (tramperos y mineros semi-asilvestrados, que viven al margen de la civilización). Esa banda, la de los hermanos Dyson, ya estaba en los archivos de Blue Sun por algún turbio asunto anterior, y son unos bastardos sin escrúpulos, tan estúpidos como codiciosos. Cheng les ha dado una radio por satélite, carísima y a prueba de interferencias (alineada a un satélite ilegal de Jinshan Gold); y les ha enviado a registrar la cabaña del sheriff. Por último la asesina se ha colado en la casa de "Ocean" Jerry Crow, donde sólo está su padre alcoholizado, y ha robado todos los dispositivos electrónicos y soportes de datos que ha podido encontrar. Pero no ha dado con el escondite donde el chico puso los datos del millón de créditos (es un decir, pueden valer mucho más).

### Escenas para los pj's

#### **Malas noticias**

*Los pj's descubren que han atentado contra Foreman y está en coma protegido por miembros su familia. Su hermana les pide ayuda y les dirige al otro alguacil del sheriff, un joven imberbe que está "guardando el fuerte"*

La nave de los pj's ha recalado en Chéngshì-Taylor, la única ciudad de Barrowclough digna de ese nombre, para vender su último cargamento. Esperan recuperar algo del dinero perdido en sus últimos negocios. Si tienes que decidir sobre la marcha cuál es el cargamento, unos equipos informáticos de 2ª y 3ª mano serían algo adecuado para traer a esta luna en los confines del 'verso. Y por otra parte, uno de los pj's es

amigo desde su infancia y adolescencia, del sheriff Foreman y su familia, y tiene muchas ganas de presentarles al resto de la tripulación.

En el espacio-puerto de Chéngshì-Taylor, el único vigilante-aduanero no les hará ninguna pregunta, y sólo les sellará sus papeles sin mirarlos. A no ser que pregunten *muy* específicamente, no les dirá nada del atentado contra el sheriff: No es bueno ir contando por ahí a los recién llegados que la Ley está fuera de juego. Y menos si parece que pueden ser peligrosos. El corto paseo hasta la casa de Foreman les lleva a una inquietante sorpresa, al encontrarse una nota grapada en la puerta que dice:

"En la clínica. Fdo: Familia del sheriff".

La clínica local es pequeña y anticuada, pero limpia, ordenada, y con un personal tan solícito como escaso (un recepcionista, una doctora y dos enfermeras).

El único paciente ingresado es Seth Foreman, el sheriff en la sección de trauma. Siempre lo cuidan y vigilan al menos dos familiares, que están armados con escopetas. Cuando lleguen los pj's, serán el tío Bob, y su hermana menor, Virginia Foreman. Virginia es una joven vigorosa, de carácter templado, a la vez que segura y valiente. Es quien más tiempo pasa junto al sheriff, y ella misma es alguacil local.

Virginia reconocerá perfectamente al pj, quien por su parte sólo recordará a una niña llena de pecas y coletas, y apenas podrá creer que se trata de esta imponente joven, que mira directamente a los ojos.

Primero explicará que un desconocido o desconocidos han disparado a su hermano, anoche, y que está en coma. Está estable pero la doctora no sabe cuándo saldrá del coma. Si todo va bien, debería ser entre mañana y el final de la semana. Después preguntará al pj cómo está, y qué hace aquí, y dejará que se explique y presente al resto de la tripulación.

Virginia reconocerá la reputación de la nave de los pj's y de su capitán o capitana, y hará unas rápidas cábalas mentales. Sin ningún rubor o duda, les pedirá ayuda: Les dice que no tienen ni idea de quién ha podido disparar a su hermano, y

con ella aquí, sólo hay un alguacil novato para ocuparse de la Ley. Así que, en estos momentos, nadie está investigando este asunto de forma dedicada. Por tanto, si aceptan ayudar, les da su placa de alguacil, y les dice que vayan a hablar con Josh, el alguacil novato del que hablaba, que está en la oficina del sheriff. El les pondrá al tanto del crimen y de posibles sospechosos, "aunque no hay ninguno evidente, la verdad" - concluye.

### Haciendo de detectives

*Partiendo de la oficina del sheriff, los pj's revisan los últimos pasos de Foreman y algunas pistas más en Chéngshì-Taylor. Esto puede incluir: una visita a los matones de la Triada locales, una entrevista con los mercenarios del Pelotón de Lope, o una reunión con una representante del consejo rector de los colonos. También pueden revisar la escena del atentado contra el sheriff o la del supuesto accidente de "Ocean" Jerry Crow; o registrar la vivienda de este último.*

En la oficina del sheriff les espera el alguacil Josh, un joven imberbe de mirada asustada y que parece a punto de entrar en pánico o echarse a llorar. Virginia le ha llamado para que colabore con los pj's. Les dará la información de la que dispone si los pj's hacen las preguntas adecuadas:

- Sobre el atentado en sí: Tuvo lugar en un callejón entre esta oficina y los establos. El sheriff acababa de regresar de una visita a su cabaña en Los Cañones, una zona muy agreste y accidentada, a unas cuantas horas a caballo de la ciudad (el pj amigo de Foreman sabría llegar). Le dispararon con un subfusil, seguramente silenciado, y Foreman pudo responder con un par de tiros, que alertaron a los vecinos. Nadie vio al tirador.
- Sobre posibles sospechosos: Los tipos más peligrosos de por aquí son los miembros locales de la Triada, el sindicato criminal más importante del Borde. Y por otro lado están algunos de los "mountain-men", aunque estos sólo paran por el pueblo de vez en cuando. Pero Josh cree que la Triada no atacaría al sheriff sin "avisar" -sin intentar otras tácticas antes. Y el *modus operandi* del crimen no concuerda con un montañés asilvestrado. Los pj's pueden hablar con los miembros de

la Triada, pero no hay ahora mismo ningún montañés en la ciudad.

- Asuntos políticos o económicos importantes en marcha: En cuanto a este tema, Josh les hablará de las negociaciones de la empresa minera Jinshan Gold con algunas de las viejas familias locales (no sabe cuáles son) y con el consejo rector local. Consulta el epígrafe de "La historia hasta ahora" para dar a los jugadores una visión superficial del tema desde el punto de vista de los colonos. Josh puede dirigirles a la Secretaria Jennifer West, en el edificio del consejo rector, como alguien que puede saber más del tema.
- Sobre otros sucesos o muertes recientes: Lo único que Josh destaca es el accidente mortal de un joven, "Ocean" Jerry Crow. Un muchacho rebelde con ínfulas de pirata informático. Se mató anoche, mientras el sheriff estaba fuera de la ciudad, despeñándose por un terraplén con su quad. Tampoco hay nadie investigando el tema, pero en principio no parecía algo sospechoso, sólo trágico.
- Si ha llegado alguien extraño a la luna: La verdad es que sí, hay un grupo de mercenarios independientes en el espacio-puerto. Por suerte no han salido de allí ni han buscado problemas. Dicen estar revisando su nave, la *Honey Badger*, y descansando entre contratos. Se hacen llamar el pelotón de Lope. Una tirada de **Con. común / Common Know.** permite reconocer a una infame banda de mercenarios, conocidos como rompe-huelgas, y sospechosos de al menos una masacre de colonos "ilegales".

A partir de las declaraciones del alguacil Josh hay varios sitios a donde los pj's pueden ir para seguir las pistas. Salvo el viaje a la montaña, que aparece en el siguiente epígrafe, el resto se detalla a continuación:

La escena del ataque al sheriff: Los buenos samaritanos y curiosos han borrado toda huella útil para identificar las pisadas del tirador, pero una tirada de **Percepción/ Notice -4 o Investigación/ Investigation -4** permite localizar unas astillas de madera con sangre seca, en el marco exterior de una ventana del callejón. Da la impresión que el tirador pudo arañarse al

apoyarse allí, quizás al ser derribado o agacharse para evitar los disparos de Foreman. No hay nada más de interés. La sangre es, en efecto, de Mary Cheng, pero seguramente no sea de gran utilidad durante esta aventura (que no se resolverá con un rondo de sospechosos a lo Agatha Christie). Una vez concluida la aventura, puede ayudar a justificar la muerte de Cheng y sus secuaces a manos de los pj's.

El cuartel de la Triada: Los mafiosos locales tienen su guarida en una taberna y chiringuito de juego llamada La Vaca de Oro. Su líder es un hombre joven de raíces orientales, "Mapache" Wen, llamado así por tener un tatuaje en forma de antifaz sobre los ojos. Explica pacientemente que no tienen nada que ver con el ataque al sheriff, y que ellos mismos están interesados en encontrar al culpable y hacerle pagar. Ese tipo de violencia es mala para los negocios. Todo lo que dice es más o menos cierto.

El lugar del accidente de "Ocean": No hay nada que descubrir o deducir aquí, dado que se han llevado el cuerpo y el quad del chico, y hay pisadas de bastante gente y varios vehículos, que han acabado con cualquier posibilidad de reconstruir los hechos del presunto accidente.

La habitación de "Ocean": El padre del chico, Samuel Crow, es un alcoholico que está ahora mismo entregado a su adicción. Está semi-inconsciente en el sofá de su casa, y parece que lleva tiempo así, rodeado de botellas vacías. La puerta de la calle está abierta y cualquiera que se asome podrá ver al tipo. La habitación de "Ocean" está al fondo de la casa de una sola planta. Un simple vistazo permite determinar que alguien se ha llevado todos los soportes que podían usarse para guardar información digital, y también los computadores y cualquier otro aparato electrónico que pudiera tener "Ocean". No hay ninguna pista sobre el misterioso ladrón.

Si los pj's insisten específicamente en buscar algo oculto en la habitación, invierten al menos una hora, y superan una tirada de **Percepción/ Notice -10**, o de **Investigación/ Investigation -8**, podrían encontrar la pequeña tarjeta de datos que "Ocean" ocultó. Está en un hueco diminuto, apenas una ranura, bajo una de los cientos de pegatinas que hay en la puerta de su armario. En

concreto, es la pegatina de una serie de animación titulada "The Big 1". La tarjeta contiene datos detallados sobre las prospecciones de Jinshan Gold y sobre el verdadero valor de los terrenos, y es lo que el chico robó a un ejecutivo de la compañía.

De todas formas, es improbable que los pj's encuentren esto en su primera visita a la habitación. Es mucho más fácil que lo localicen en su segunda visita, cuando ya hayan dado con la pista oculta en la cabaña del sheriff de Los Cañones (ver más adelante). Si saben dónde buscar, no necesitan tirar para encontrarlo.

La Secretaria Jennifer West: La señora West es una mujer afable y sincera. Es amiga del sheriff Foreman y está muy apenada y preocupada por el crimen. No se le ocurre quien puede ser el culpable, y no cree que las negociaciones con la empresa minera Jinshan Gold tengan nada que ver. Foreman no tuvo ninguna relación con el tema, y las negociaciones son complejas, pero pacíficas por todas las partes. No puede dar detalles de ese tema, por ser información reservada a los implicados.

La Honey Badger y el Pelotón de Lope: Los mercenarios tienen a su disposición un hangar completo con varias habitaciones accesorias.

El Capitán Lope y sus dos tipos de confianza, estarán sentados junto a su nave en sillas plegables de picnic, de tela de color verde chillón. Se levantará y recibirá con una actitud paciente y socarrona a "la Ley". Simulará no saber nada de ninguno de los sucesos recientes de la ciudad, incluido el atentado contra Foreman, y mucho menos el accidente de un chico local. Mantendrá su historia de que son un grupo que sólo está reparando y revisando su nave, y descansando entre contratos en un lugar tranquilo. Y si le preguntan dirá que no han dejado la nave.

Una tirada de **Percepción/ Notice -2** o **Investigación/ Investigation -2** permite deducir que oculta algo, pero también queda claro que no lo dejará ir por accidente. Eso sí, parece bastante seguro al afirmar que ninguno de sus mercenarios ha dejado el espacio-puerto. Al pj que sacó la tirada le parecerá que, o bien lo que

dice es cierto, o Lope piensa que no van a demostrar lo contrario.

Lope sabe casi todo sobre el asunto del sheriff y de la Jinshan Gold, pero no caerá en trucos obvios, como hablar de cosas que no debería saber, o de personas que no debería conocer.

En el rato que pasen allí, los pj's podrán ver dos o tres mercenarios más, de ambos sexos, subir o bajar de la nave, o ir de aquí a allá con alguna tarea. Si preguntan a Lope o en el espacio-puerto, pueden darles el número concreto de mercenarios incluido el Capitán. Ese número será igual al número de **pj's+2**.

### Viaje a la montaña

*Los pj's van hasta la cabaña de caza del sheriff, en busca de más pistas. Está en un lugar agreste, inaccesible excepto en mula o a caballo. Se encuentran con los "mountain-men" contratados por Mary Cheng, que tratarán de matar a los pj's en cuanto les vean aparecer. Al final encuentran el diario de investigación del sheriff. Además de darles mucho contexto, el informe les llevará de vuelta a la casa de "Ocean".*

Solo es posible llegar hasta la cabaña de Foreman en Los Cañones a caballo o en mula. Esa zona agreste y salvaje está en el abrupto ascenso a una meseta llamada El Cielo, cuyas laderas se elevan más de un kilómetro desde la llanura donde se encuentra la ciudad de Chéngshì-Taylor.

La orografía del entorno de la cabaña se compone de valles estrechos, terminados profundos cañones, por los que descienden ríos salvajes con muchos rápidos y cataratas. Toda la zona está cubierta de densos bosques formados por grandes árboles de la familia de las pináceas. Sólo algún vehículo de vuelo de precisión y de despegue vertical podría acercarse allí y con riesgo, y no hay nada parecido en toda la luna. Queda descartado utilizar una nave espacial, por ejemplo, para llegar a la cabaña.

Los pj's pueden pedir prestados caballos y mulas a los familiares del sheriff, para el viaje hasta la cabaña de caza. Los personajes que no tengan la habilidad de **Montar/Riding** deberían elegir las mulas, ya que son más lentas y tranquilas.

Cuesta unas 4 horas llegar a caballo, entre 5 y 6 en mula; y entre 8 y 9 horas andando. Si van montados, deben que hacer una tirada de **Montar/ Riding (-1 los que van en mula)** para no ganar un nivel de *Fatiga* al final del viaje, que se recupera tras una hora de descanso real. Además, los que vayan a caballo, deben hacer otra tirada de **Montar/ Riding** para evitar una caída en el camino [1d6 de daño]. En mula el viaje es más lento, pero más seguro, y no hay que hacer esa segunda tirada.

El posterior viaje de regreso a Chéngshì-Taylor tendrá la misma duración que el de ida, y requerirá de las mismas tiradas.

En la cabaña encontrarán a un grupo de "mountain-men". Estos montañeses medio-salvajes han sido contratados por Mary Cheng, y están registrando y destrozándolo todo. Se trata de la banda de los hermanos Dyson. Sus jefes son, como el nombre indica, los hermanos Paul y Jeff Dyson, quienes dirigen este pequeño grupo de bastardos codiciosos de la montaña.

#### Situación inicial en la cabaña

Cuando los pj's lleguen, verán a cierta distancia la cabaña, en un diminuto claro del bosque. Todos los montañeses, salvo un vigía muy bien oculto, están registrando la cabaña de Foreman. Son tipos de aspecto asilvestrado, con rifles al hombro, sucias chaquetas de piel de conejo, y gorros de piel de marta o mapache. De hecho, están empezando a dismantelar la cabaña, ya que aún no han encontrado nada interesante.

Habrà un total de montañeses igual al número de pj's+2. Localizar al vigía oculto antes de acercarse al claro de la cabaña requiere superarle en una tirada de la **Percepción/ Notice** del grupo de pj's (o de su explorador avanzado) contra el **Sigilo/ Stealth con +2** del montañés.

Paul Dyson tiene una radio por satélite cara y moderna, que no encaja para nada con el estilo de su gente. Habla por ella, a gritos, con una interlocutora, quien responde mucho más bajo y con un tono seco y calmado. Esa misteriosa mujer les insiste que sigan buscando y que desmonten la cabaña tablón a tablón, y tronco a tronco. Y el duro "mountain-man" la trata de señora, con respeto o más probablemente

miedo; y dice que sí, que si hay algo lo encontrarán, pero que él cree que no hay nada.

#### El tiroteo contra los montañeses

Los montañeses atacarán a los pj's si el vigía u otro de ellos les descubre acercándose o acechándoles. Y, también, si se acercan pacíficamente. Saben que están metidos en un asunto muy gordo, y que tiene que ver con el ataque al sheriff. Por eso atacarán a los pj's en cuanto les vean, o quizás tras intentar que se pongan a la vista, con falsas promesas de parlamento. Uno de los hermanos Dyson dirá "estamos vendidos, chicos, no dejéis que salga vivo ni uno", y comenzará el tiroteo.

Los "mountain-men" tratarán de usar sus rifles para su ventaja, ascendiendo por la ladera y buscando distancia y cobertura de los árboles.

Si los pj's capturan a alguno con vida y lo interrogan con éxito, les contarán lo poco que saben: Les ha contratado una mujer que da miedo, y creen que es una agente de Jinshan Gold. Esa empresa minera es una subsidiaria de la corporación Blue Sun, y ellos hicieron hace años algún trabajito sucio para Blue Sun, en Constance. Piensan que la mujer es, seguramente, la que disparó contra el sheriff. O si no, es quien lo ordenó. Les iba a pagar muy bien, 1000 créditos a cada uno (una fortuna para esta gente) por este trabajo de buscar algo aquí. Y cargarse a quien apareciera.

#### El diario de investigación de Foreman

La cabaña ha sido registrada en términos de vaciar y romper todo lo que no estaba clavado o atornillado. Ahora queda el resto de la estructura por revisar, paso a paso. Por cada hora que inviertan los pj's, pueden realizar cada uno una tirada de **Percepción/ Notice -2, o Investigación/ Investigation +0**. Si la superan encuentran una tarjeta de datos con el diario de investigación de Foreman, donde explica detalladamente: 1) sus sospechas y cómo llegó a ellas, 2) su plan para utilizar a "Ocean" y robar la información a un ejecutivo de Jinshan Gold, y 3) que le parece que funcionó el plan, pero "Ocean" ahora le está evitando.

Y por último, hay también una grabación con el críptico mensaje del chico: "Igual sí que la he cagado socio. Por si lo peor, recuerda TB1!!!".

### Cara a cara final

*Los pj's han descubierto lo suficiente del caso como para pringar a Jinshan Gold incluso aquí, en el culo del 'verso. Sobre todo si consiguieron los datos de minería ocultados por "Ocean". Mary Cheng se juega todo a una carta final, y ofrece un trato junto con amenazas si no aceptan. Pero el trato es una trampa, para reunir y silenciar a todas las partes peligrosas para los suyos.*

Cuando los pj's hayan descubierto los hechos principales que llevaron a la muerte de "Ocean" y al atentado contra el sheriff, también habrán encontrado la información suficiente para incriminar a Jinshan Gold y estropear sus futuros negocios en Barrowclough.

En ese punto, Mary Cheng se pondrá en contacto con ellos, para simular que les ofrece un trato. Su objetivo oculto es reunirlos primero con Foreman y su familia, y después matarlos a todos con ayuda del Pelotón de Lope.

La agente y asesina de Blue Sun habrá mantenido un cierto control de los movimientos de los pj's, gracias a: 1) el satélite ilegal de Jinshan Gold, que casi todo el tiempo está controlando la ciudad de Chéngshì-Taylor; 2) varias cámaras ocultas que vigilan de lejos los "puntos calientes" (p. e.: comisaría, clínica y casa de "Ocean"); y 3) a la nada arcana técnica de inteligencia de disfrazarse y hablar con la gente.

Por ese motivo, tendrá un control relativo de las acciones de los pj's, en especial de sus movimientos en Chéngshì-Taylor (y no tanto fuera del asentamiento). Esto no significa que pueda adelantarse a todo lo que hagan los pj's como un *deus ex-machina*, pero sí que sabrá razonablemente cuando debe lanzar su gambito.

La llamada de Mary Cheng puede ser a través de la radio por satélite (que los pj's pudieran haber "requisado" de los montañeses). O bien un chico de Chéngshì-Taylor se acerca a ellos en la calle (por ejemplo, cuando salen de su segunda visita a la casa del fallecido "Ocean") y les entrega un comunicador o radio, a la que alguien está

llamando o en espera. Una simpática mujer, oriental y bajita, se lo entregó para ellos.

El plan de Mary Cheng es usar el miedo, la coerción y la codicia para atraer a los pj's a la clínica y poder acabar con todos los "cabos sueltos" de una vez. Si la codicia no funciona, puede tratar de apelar a la voluntad de solucionar las cosas pacíficamente de los pj's.

Comenzará diciendo que tiene una oferta para ellos, y que harán bien en aceptarla. Les ofrece un millón de créditos en metálico, a cambio de que se olviden por completo del tema, le entreguen la información que han encontrado, y de que tanto ellos como el sheriff abandonen el planeta, en cuanto Foreman pueda ser trasladado. En quince minutos deberán estar en vestíbulo de la clínica, para realizar el intercambio y cerrar el trato. Si no aceptan, simplemente matará a Foreman y a toda su familia, y después irá a buscarlos, no importa donde se escondan.

Los pj's pueden tratar de cambiar el sentido de la negociación, introduciendo a la comunidad de colonos como parte engañada a la que se debe resarcir. Entonces Cheng les ofrece otro trato: Si los pj's están en 15 minutos en el lugar convenido, y hacen todo lo que les ha pedido, especialmente entregarle los datos y todas las copias, ella hará que se arreglen las cosas para que Jinshan Gold informe hoy mismo al consejo rector. Se les hará saber que un nuevo estudio de los datos ha revelado los minerales de tierras raras, y por tanto se aumentará el precio de compra, dado el nuevo valor de los terrenos.

Por supuesto, todo esto es mentira. Como hemos dicho, Cheng sólo quiere que los pj's, Foreman y los miembros más belicosos de su familia estén en el mismo lugar, para acabar con todos ellos a la vez, usando al Pelotón de Lope. Tanto ella como los mercenarios irán armados y preparados para el combate, llegarán puntuales, y actuarán como un comando de asalto, atacando sin intención de dejar a nadie con vida.

Recuerda que el Pelotón de Lope, incluyendo a su líder (un *wildcard* con ficha propia), está formado por un número de mercenarios igual a **nº de pj's +2**. Y además Mary Cheng (también *wildcard*) se unirá a ellos en el ataque.



Debería estar más o menos claro que los pj's van hacia una trampa. O, al menos, los jugadores deberían sospechar.

En ese sentido, hay varias medidas astutas que pueden tomar, en esos 15 minutos que resultan tan valiosos como breves. Pero deja que ello sean quienes aporten las ideas:

- Preparaciones tácticas: Colocar trampas, francotiradores, atrincherarse, etc. Podemos extendernos un poco en un aspecto concreto: los Explosivos. Quizás los pj's recuerden que están en una luna donde la pequeña minería independiente es algo muy común. Si tratan de conseguir explosivos, y se lo van diciendo a los aliados que llamen [ver a continuación], alguno de los que vengan aparecerá con una pequeña cantidad de explosivo minero sintético, y un par de detonadores. Es todo lo que conseguirán en tan poco tiempo. Ese personaje [decisión del DJ] sabrá usar los explosivos y podrá preparar un par de bombas muy sencillas, que se pueden detonar a distancia por radio. Dichas bombas hacen **4d6 de daño en un área pequeña [SBT]**. Los pnj's aliados no les dejarán poner las bombas *dentro* de la clínica, pero cualquier lugar exterior, incluyendo las entradas, es válido.
- Búsqueda de aliados: Hay un par de sitios a los que acudir. Por una parte, la Triada local está interesada en proteger el estatus quo y al sheriff actual, y podría prestar un par de sus matones a los pj's [tirada de **Persuasión/Persuasion**]. Y por otra parte, si han conocido a Jennifer West, sabrán que es una buena amiga del sheriff. Se apuntará sin pensarlo para protegerle. Por último, recuerda que -como al principio de la aventura- Virginia Foreman y uno de los tíos del Sheriff (Bob, Gary o Kim) están en la clínica. Y otro familiar más está lo bastante cerca como para llegar justo antes del tiroteo. En el combate, usa las estadísticas de "familiares y aliados del sheriff Foreman" para todos estos posibles aliados de los pj's.
- Estropear el plan de los otros a la larga: por ejemplo, aprovechando los 15 minutos para cargar la información que han obtenido en la red de datos local, y dejarla en los buzones de

todos los colonos. Cheng les seguirá atacando igualmente, pero tendrán la satisfacción de que, incluso si triunfa, Jinshan Gold fracasará, y la asesina no sobrevivirá a largo plazo (Blue Sun no tolera tanta incompetencia en sus empleados).

Y más vale que los jugadores aprovechen a poner en práctica esas u otras ideas, porque se les viene encima un brutal tiroteo.

Como hemos dicho, los mercenarios del Pelotón de Lope y Mary Cheng llegarán en formación de asalto, acercándose a la clínica por distintos accesos, usando los vehículos y edificios cercanos como cobertura, etc. Y dispararán en cuanto tengan a tiro a un número razonable de blancos, o en cuanto ellos mismos sean atacados.

Mary Cheng, Lope y el resto d atacarán con decisión, sin dar cuartel y sin mostrar piedad. Pero los mercenarios tampoco son suicidas.

Cuando hayan muerto más de la mitad de los miembros del Pelotón de Lope, y si no ven la victoria clara y cercana, los mercenarios tratarán de retirarse. Si lo consiguen (o quienes lo consigan) regresarán a toda prisa a su nave para marcharse de esta luna maldita.

### Consecuencias y recompensas

Cuando el consejo rector y las familias propietarias se enteren de todo el asunto, estarán más que agradecidos a los pj's. Así como la familia de Foreman, a pesar de los suyos que puedan haber caído en reyerta final. Habrá emotivos funerales de los colonos (o pj's) caídos, y cremaciones sumarias de los mercenarios.

Los ganadores escriben la historia, así que si los pj's vencieron, entre ellos y los colonos podrán preparar la versión que quieran. De todas formas, si no han sido muy salvajes, contar la verdad no atraerá la atención de las autoridades de la Alianza, o al menos no rápidamente, ni les hará venir con naves y pelotones de Marshalls.

Los personajes serán recompensados con equipo de los mercenarios, que será "distráído" de las pruebas de sus crímenes. Será equipo por valor de un total de entre 3000 y 5000 créditos

(incluyendo subfusiles, munición, blindajes corporales, etc.). La cantidad concreta dependerá de cómo hayan actuado los pj's durante la aventura, en términos de respeto a la ley y la propiedad, de daños accidentales, etc.

Si la *Honey Badger* terminó la aventura en Barrowclough, será inmovilizada y acordonada, pero vigilada y respetada intacta. Los colonos no se van a arriesgar a desafiar a la Alianza, dejando que desaparezca o se desguace por partes una nave mercenaria armada, como esa. Saben que vendrán a por ella, más pronto que tarde.

Por último, los pj's recibirán 1000 créditos cada uno, y la promesa de una gratificación mayor si vuelven a la luna más adelante. Pero deberán hacerlo al menos pasado un año, cuando las nuevas explotaciones mineras ya estén en marcha, con otra compañía.

Si los pj's fracasan, seguramente no les importarán mucho las consecuencias, porque estarán muertos. Pero por si acaso, diremos que entonces serán los malos quienes escribirán la historia. Mary Cheng y el Pelotón de Lope serán enviados a otro sistema, convertidos en tipos mucho más ricos. Y Blue Sun y su filial se saldrán con la suya y a la larga con el control de toda la luna de Barrowclough.

#### Consejos para dirigir esta aventura:

- En cuanto a la parte de investigación, recuerda que *Savage Worlds* es un juego de aventuras rápido, divertido y furioso. Haz que la información fluya rápidamente, y que los jugadores tengan claro cuando se trata de una pista importante, y cuando no hay nada más que encontrar en un sitio determinado.
- El combate final puede ser realmente duro (número de mercenarios, sus armas y blindajes, etc.). Y además van con dos *wildcards*. Si a los pj's no se le ha ocurrido prepararse bien antes del enfrentamiento, quizás quieras dejar caer que sería una buena idea hacerlo. En fin, lo dejamos en tu mano. Pero, si una vez avisados no se preparan... entonces ¡no tengas piedad de ellos!
- Y recuerda que los disparos a la cabeza, aunque difíciles, permiten evitar las armaduras y hacen mucho más daño. Quizás quieras recordárselo a los jugadores (o no).

#### Créditos del mapa de la clínica

Para el cara a cara final, he confeccionado el mapa de la clínica usando varias fuentes de cartografía rolera. La base del plano del edificio fue un mapa hexagonado que encontré hace años en el foro de *Twilight: 2000* en [forum.juhlin.com](http://forum.juhlin.com). El resto de los objetos provienen de la base de datos gratuita de objetos de [www.rpgmapshare.com](http://www.rpgmapshare.com).

*This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://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.*

*This is a free, non-profit fan created adventure. All Firefly and Serenity content is copyright 2002-2005 Mutant Enemy, Inc., Universal Pictures, and 20th Century Fox. This adventure or its author are in no way affiliated with or endorsed by Mutant Enemy, Inc., Universal Pictures or 20th Century Fox.*

## Familiares y aliados del Sheriff Foreman

Atributos: d6 en todos

Habilidades:

- Conducir/Driving d4
- 1 Conocimiento /Knowledge d6
- Disparar/Shooting d4
- Pelea/Fighting d4
- Percepción/Notice d6

Otros rasgos:

- Carisma/Charisma: 0
- Movimiento/Pace: 6
- Parada/Parry: 4
- Toughness/Dureza: 5

Desventajas/Hindrances: Loyal/Leal

Equipo: Escopeta (12/24/48, CdF 1, 1-3d6, 6 lb, Mun 8; SA, +2 ataque), cuchillo (Str+d4, 3 lb),

## Mountain-men (montañeses)

Atributos:

- Inteligencia/Smarts d4
- d6 en el resto

Habilidades:

- Disparar/Shooting d8
- Intimidación/Intimidation d4
- Montar/Riding d6
- Pelea/Fighting d6
- Percepción/Notice d6
- Sigilo /Stealth d6
- Supervivencia/Survival d6

Otros rasgos:

- Carisma/Charisma: -2
- Movimiento/Pace: 6
- Parada/Parry: 5
- Toughness/Dureza: 5

Desventajas/Hindrances: Codicioso/ Greedy, Despistado/ Clueless, Vil/ Mean.

Equipo: Rifle (24/48/96, CdF 1, 2d8+1, PA 3, 6 lb, Mun 8; Snapfire), cuchillo (Str+d4, 3 lb),



## Mary Cheng

Atributos:

- Agilidad/Agility d8
- Inteligencia/Smarts d6
- Espíritu/Spirit d8
- Fuerza/Strenght d6
- Vigor/Vigor d6

Habilidades:

- Arrojar/Throwing d6
- Callejeo/Streetwise d6
- Disparar/Shooting d8
- Intimidación/Intimidation d6
- Pelea/Fighting d8
- Percepción/Notice d8
- Persuasión/Persuasion d8
- Provocar/Taunt d6
- Sigilo/Stealth d8
- Trepar/Climbing d6

Otros rasgos:

- Carisma/Charisma: +2
- Movimiento/Pace: 6
- Parada/Parry: 6
- Toughness/Dureza: 9 (4)

Desventajas/Hindrances: Juramento/ Vow (siempre terminar un trabajo), Codiciosa/ Greedy.

Ventajas: Alerta/ Alertness, Carismática/ Charismatic, Rápida/ Quick.

Equipo: Armadura corporal (4 arm, niega 4 PA, ocultable), Subfusil (12/24/48, CdF 3, 2D6, PA 2, 7 lb, Mun 45; SA, R3B; Fue/Str min. d6) +silenciador, Katana (Str+d6+2, AP2, 6 lb),



## Lope

Atributos:

- Agilidad/Agility d8
- d6 en el resto

Habilidades:

- Disparar/Shooting d8
- Intimidación/Intimidation d8
- Pelea/Fighting d8
- Percepción/Notice d6
- Pilotar/Piloting d8
- Provocar/Taunt d6
- Sigilo/Stealth d6

Otros rasgos:

- Carisma/Charisma: -2
- Movimiento/Pace: 6
- Parada/Parry: 7
- Toughness/Dureza: 9 [4]

Desventajas/Hindrances: Buscado/ Wanted, Codicioso/ Greedy, Vil/ Mean.

Ventajas: Bloqueo/Block, Reflejos de combate/ Combat reflexes (+2 a salir de *Shaken*), Aclimatación Gravitatoria/ Gravitic Acclimation (no sufre el -2 a todas las tiradas basadas en Agilidad en gravedades diferentes a la estándar),

Equipo: Armadura corporal (4 arm, niega 4 PA, ocultable), revolver Big Six (12/24/48, CdF 1, 2d6+2, PA 4, 5 lb, Mun 6, SA), cuchillo (Str+d4, 3 lb),

## Pelotón de Lope

Atributos: d6 en todos

Habilidades:

- Conducir/Driving d6
- Disparar/Shooting d6
- Intimidación/Intimidation d6
- Pelea/Fighting d6
- Percepción/Notice d6

Otros rasgos:

- Carisma/Charisma: 0
- Movimiento/Pace: 6
- Parada/Parry: 5
- Toughness/Dureza: 9 [4]

Desventajas/Hindrances: Buscado/ Wanted, Codicioso/ Greedy,

Equipo: Armadura corporal (4 arm, niega 4 PA, ocultable), Subfusil (12/24/48, CdF 3, 2D6, PA 2, 7 lb, Mun 45; SA, R3B; Fue/Str min. d6), cuchillo (Str+d4, 3 lb),

## Personajes pre-generados

### Notas:

1. Los personajes están creados casi completamente con las reglas de "SW deluxe". Sólo parte del equipo y algunas ventajas provienen del "Sci-Fi Companion".
2. Todos los personajes son **Novatos (Novices)** con 5 puntos de experiencia, es decir con un Avance, que se ha invertido en aumentar una característica [justo la que se puede aumentar en dicho rango de Novato].

### Sheen Wood, Capitana

#### Atributos:

- Agilidad/Agility d8
- Inteligencia/Smarts d6
- Espíritu/Spirit d8
- Fuerza/Strenght d4
- Vigor/Vigor d6

#### Habilidades:

- Callejeo/Streetwise d6
- Con [Astrogración]/Know. [Astrogration] d6
- Con. [Ordenadores]/Know. [Computers] d6
- Disparar/Shooting d6
- Intimidación/Intimidation d4
- Pelea/Fighting d4
- Percepción/Notice d4
- Persuasión/Persuasion d6
- Pilotar/Piloting d4
- Supervivencia/ Survival d4

#### Otros rasgos:

- Carisma/ Charisma: +2
- Movimiento/ Pace: 6
- Parada/ Parry: 4
- Toughness/ Dureza: 5

Desventajas/Hindrances: Código de Honor/ Code of Honor(+), Leal/ Loyal(-), Tozudo/ Stubborn (-).

Ventajas/Edges: Aclimatación Gravitatoria/ Gravitic Acclimation [no sufre el -2 a todas las tiradas basadas en Agilidad en gravedades diferentes a la estándar], Carismática/ Charismatic, Mando/ Command.

Equipo: Pistola media (12/24/47, CdF 1, 2d6, PA 2, 2 lb, Mun 24; SA), cuchillo (Str+d4, 3 lb), 125 créditos, 100 balas pistola media.

### Belle, Mercenaria

#### Atributos:

- Agilidad/Agility d8
- Inteligencia/Smarts d4
- Espíritu/Spirit d6
- Fuerza/Strenght d6
- Vigor/Vigor d8

#### Habilidades:

- Arrojar/Throwing d4
- Conducir/Driving d4
- Con. [Ordenadores]/Know. [Computers] d6
- Curar/Healing d4
- Disparar/Shooting d8
- Forzar cerraduras/Lockpicking d4
- Montar/Riding d4
- Pelea/Fighting d8
- Percepción/Notice d4
- Sigilo/Stealth d4
- Supervivencia/ Survival d4

#### Otros rasgos:

- Carisma/ Charisma: -1
- Movimiento/ Pace: 6
- Parada/ Parry: 6
- Toughness/ Dureza: 10 {4}

Desventajas/Hindrances: Hábito irritante/ Habit (-), Heroica/ Heroic (+), Leal/ Loyal (-),

Ventajas/Edges: Bien equipada /Geared up (extra créditos iniciales), Extracción/ Extraction, Nervios de acero/ Nerves of steel.

Equipo: Pistola pesada (12/24/47, CdF 1, 2d6+1, PA 4, 4 lb, Mun 12; SA); Rifle de asalto (24/48/96, CdF 3, 2D8+1, PA 3, 11 lb, Mun 60; R3B), cuchillo (Str+d4, 3 lb), 1300 créditos, 100 balas pistola pesada, 300 balas rifle, armadura corporal [4 arm, niega 4 PA, ocultable], ganchos electrónicos, 2x esposas, 6x mudas de ropa para todos los climas y planetas, kit de primeros auxilios.

## Wowg Tang, Ingeniero

### Atributos:

- Agilidad/Agility d6
- Inteligencia/Smarts d8
- Espíritu/Spirit d6
- Fuerza/Strenght d4
- Vigor/Vigor d8

### Habilidades:

- Conducir/Driving d4
- Con [Física]/Know. [Physics] d6
- Con. [Ordenadores]/Know. [Computers] d8
- Curar/Healing d6
- Disparar/Shooting d6
- Percepción/Notice d4
- Pilotar/Piloting d4
- Reparar/Repair d8

### Otros rasgos:

- Carisma/ Charisma: 0
- Movimiento/ Pace: 6
- Parada/ Parry: 2
- Toughness/ Dureza: 6

Desventajas/Hindrances: Curioso/ Curious (+), Bocazas/ Big mouth (-), Leal/ Loyal (-),

Ventajas/Edges: Coraje líquido/ Liquid courage, Suerte/ Luck, Carroñero/ Scavenger.

Equipo: Pistola media (12/24/47, CdF 1, 2d6, PA 2, 2 lb, Mun 24; SA), 5 créditos, 50 balas pistola media, kit de primeros auxilios, kit de herramientas.

## Mohamed Lee, Piloto

### Atributos:

- Agilidad/Agility d10
- Inteligencia/Smarts d6
- Espíritu/Spirit d6
- Fuerza/Strenght d4
- Vigor/Vigor d6

### Habilidades:

- Conducir/Driving d4
- Con [Astrogración]/Know. [Astrogration] d6
- Con. [Ordenadores]/Know. [Computers] d6
- Disparar/Shooting d8
- Percepción/Notice d6
- Pilotar/Piloting d10
- Reparar/Repair d4

### Otros rasgos:

- Carisma/ Charisma: 0
- Movimiento/ Pace: 6
- Parada/ Parry: 2
- Toughness/ Dureza: 5

Desventajas/Hindrances: Buscado/ Wanted (-), Exceso de confianza/ Overconfident (+), Leal/ Loyal (-),

Ventajas/Edges: Aclimatación Gravitatoria/ Gravitic Acclimation [no sufre el -2 a todas las tiradas basadas en Agilidad en gravedades diferentes a la estándar], As/ Ace, Suerte/ Luck.

Equipo: Pistola media (12/24/47, CdF 1, 2d6, PA 2, 2 lb, Mun 24; SA), 25 créditos, 50 balas pistola media, kit de herramientas.

## Ho Long, Copiloto (ex-hacker)

### Atributos:

- Agilidad/Agility d6
- Inteligencia/Smarts d10
- Espíritu/Spirit d6
- Fuerza/Strenght d4
- Vigor/Vigor d6

### Habilidades:

- Con [Astrogración]/Know. [Astrogration] d4
- Con. [Ordenadores]/Know. [Computers] d10
- Curar/Healing d6
- Disparar/Shooting d6
- Forzar cerraduras/Lockpicking d4
- Investigación/ Investigation d6
- Percepción/Notice d4
- Pilotar/Piloting d4
- Sigilo/ Stealth d4

### Otros rasgos:

- Carisma/ Charisma: 0
- Movimiento/ Pace: 6
- Parada/ Parry: 2
- Toughness/ Dureza: 5

Desventajas/Hindrances: Buscado/ Wanted (-), Código de Honor/ Code of Honor(+), Juramento/ Vow (-)

Ventajas/Edges: Aclimatación Gravitatoria/ Gravitic Acclimation [no sufre el -2 a todas las tiradas basadas en Agilidad en gravedades diferentes a la estándar], Hombre de recursos/ Jack-of-all-Trades, Valiente/ Brave.

Equipo: Pistola media (12/24/47, CdF 1, 2d6, PA 2, 2 lb, Mun 24; SA), 5 créditos, 50 balas pistola media, kit de primeros auxilios, ordenador de bolsillo.



