



LOST



WAYS



UNA AVENTURA PARA

SAVAGE

firefly



LOST WAYS: Prefacio y notas

En las páginas siguientes encontrarás una aventura completa para **Savage Worlds (edición Aventura)**. Se trata de una historia diseñada para jugarse como un *one-shot* o aventura independiente, protagonizada por los **personajes pre-generados** que aparecen al final de la misma.

La ambientación donde tiene lugar la acción es el *verso* de la serie **Firefly** y la película **Serenity**, un western-espacial de culto creado por Joss Whedon. Si no lo conoces, te bastará con ver un par de episodios de la serie (preferiblemente), o la película (que contiene *spoilers* de la serie), para hacerte con los conceptos básicos de ese fascinante universo de ficción. También hay innumerables páginas web fan, cómics oficiales, juegos de mesa y dos juegos de rol oficiales sobre el tema.

En la aventura, los **personajes jugadores** (PJs) forman la tripulación de la **Aurora**, una nave independiente tipo *Firefly*, similar a la **Serenity** de la serie y la película. Los PJs son socios de negocios y copropietarios de la nave, siendo la principal accionista de su minúscula sociedad la capitana Sheen. Son comerciantes libres, contrabandistas y “arregladores” que viven “a salto de mata”, tratando de sobrevivir en libertad en el espacio, por debajo del radar de las fuerzas gubernamentales.

Nota bene: Esta aventura no es mía originalmente (**Khulmani**) sino que se trata de una traducción, adaptación libre y conversión a la edición Aventura de [*The Price of Success*](#), un magnífico módulo para convenciones escrito por el fan y bloguero estadounidense **Jim Davenport**.

Aurora, transporte clase Firefly: Tamaño 13 (Colosal); Velocidad máxima: 900 Km/h en vuelo atmosférico; Maniobra: -1; Dureza: 24 (8); Tripulación: 5+5; Notas: Bodega de carga/garaje, capacidad atmosférica; Vehículos auxiliares: 2 transbordadores, 1 *mula* (Hover-Grav), Equipo a bordo: 5 trajes espaciales, armero con 5 pistolas medianas (12/24/48, TdF 1, 2d6, Mun 20, PA2, Fue d4).

Mula (Hover-grav): Tamaño 4 (Grande); Velocidad máxima: 120 Km/h; Maniobra: 0; Dureza: 12 (2); Tripulación: 1+3; Dureza: 14 (4); Notas: Plataforma de carga.

Transbordador auxiliar: Tamaño 6 (Grande); Velocidad máxima: 900 Km/h en vuelo atmosférico; Maniobra: 0; Dureza 20 (6); Tripulación 1+7.

LOST WAYS: La aventura

EL PLANETA GIPSY

El mundo de **Paquin** en el sistema Heinlein es conocido como el planeta **gipsy**. Su superficie alberga más carnavales, teatros, arenas de espectáculos y casas de juego que cualquier otro mundo del Borde. Nadie sabe de dónde viene la fiebre **gitana**: no consta que el planeta fuera colonizado por gentes de esa etnia de la Vieja Tierra. Simplemente, parece que cierta forma de vida, unida a un determinado gusto artístico y estético se extendieron hace un par de generaciones. Se basa, por tanto, en una reinterpretación dramática de la historia, y no en la continuidad cultural. En cualquier caso, no ha dejado de crecer hasta englobar a la totalidad de sus 175 millones de habitantes.

El ambiente planetario es único, y la naturaleza pone su granito de arena con una atmósfera llena de auroras, y con la estrella roja de Heinlein, que da lugar a increíbles puestas de sol y amaneceres, famosos en todo el 'verso.

Al igual que todos los mundos, Paquin tiene su lado oscuro, negocios turbios de todo tipo, y entretenimientos que van de lo pervertido a lo salvaje. Se dice que “busques lo que busques, lo encontrarás en algún lugar de Paquin... siempre que llames a la puerta adecuada y no te falten los créditos”.

Aunque todo el planeta es muy festivo, la joya de la corona de la juerga es la urbe llamada **Lost Ways**, capital oficiosa del mundo.

Es una metrópolis pulsante, que ejemplifica todo aquello por lo que Paquin es famoso. Y allí es donde nuestra cuadrilla va a comenzar su aventura, con una terrible resaca.

Por otro lado, la luna de **Shinbone** es de importancia secundaria en la aventura: Es un pequeño cuerpo celestial, también terraformado, que orbita en torno a Paquin. Esta luna está escasamente poblada: tiene unos 3 millones de habitantes y la mayoría son colonos agrícolas que pertenecen a minorías religiosas tradicionalistas.

LO QUE HA SUCEDIDO

La aventura tiene un comienzo *in media res*, combinado con una grave amnesia de corto plazo (del día anterior, básicamente) que comparten todos los PJs. Sin embargo, es importante para el DJ entender cómo han llegado a la situación actual. Por eso ofrecemos a continuación una relación de hechos.

En la mañana del día anterior (tiempo de Paquin) la **tripulación de la Aurora** recogió un cargamento y a un pasajero en Shinbone. El pasajero era **Lucas Fehr**, miembro de la secta de los Jeremitas (una comunidad religiosa rígida y tradicionalista, al estilo de los *Amish* de la Vieja Tierra). Lucas Fehr se dirigía a Whitehall para casarse con su prometida **Sarah Gothe**, en un matrimonio concertado. El joven jeremita viajaba en la *Aurora* con su equipaje y un cargamento de vino de Shinbone, destinado a las celebraciones de su boda.

Sin que Lucas lo supiera, su hermano **Zacarías** drogó con *Flunitrazepam* todo el cargamento de vino jeremita. El hermano tiene una vena traicionera, y está enamorado de Sarah. Por eso quiere que la boda degenere en una orgía alcohólica, para que el escándalo obligue a anular el matrimonio.

Los PJs sólo tenían que llevar a Lucas hasta Paquin, donde se embarcaría en un transporte convencional con su cargamento y equipaje. Además, habían conseguido un cargamento de productos frescos para el planeta *gipsy*.

Mientras la *Aurora* viajaba hasta Paquin, en el planeta empezaban a desarrollarse ciertos asuntos. En un golpe chapucero pero increíblemente exitoso, una banda de salteadores de poca monta, los **Drug-Boys**, robaron un cargamento de la droga ilegal conocida como Tren Nocturno. Se lo quitaron al tong del **Dragón de Jade**, que es la mafia local más poderosa y tiene lazos con la Triada. El valor del cargamento en la calle llegaría a los 50.000 créditos. La banda de los Drug-Boys lleva las ocho cajas de Tren Nocturno a la ciudad fantasma de **Paraíso**, y las esconde en un almacén de la estación de ferrocarril. Ponen un candado nuevo en la puerta, y se marchan para dejar que el asunto se enfríe.

Mientras la *Aurora* atracaba en el espacio-puerto NorthStar de Lost Ways, **Belle** escamoteó varias botellas del vino de Lucas (drogado con *Flunitrazepam*) y lo pasó a varias jarras propias. Una vez aterrizaron, la tripulación se dedicó a las tareas pendientes: reaprovisionar la *Aurora*, vender el

cargamento, y gestionar la transferencia del pasajero y su carga.

Mientras realizaban sus tareas, los PJs descubrieron que Paquin estaba en medio de la juerga de una semana instaurada para conmemorar la festividad de San Duncan. Tras una breve discusión, decidieron unánimemente que debían tomar, al menos, un trago... aunque fuera sin alejarse mucho del espacio-puerto. Y convencieron a **Lucas Fehr** para que se les uniera ("bueno, sólo una copa... qué daño puede hacer"). Belle, con secreta satisfacción gamberra, sacó las jarras de vino para invitar a unos brindis a sus compañeros y al propio Lucas. Todos tomaron varias rondas.

Media hora después, a eso de las siete de la tarde hora de Paquin, cuando estaban en un salón para gente viajera, cerca de espacio-puerto de NorthStar, la **droga** hizo su efecto. Les produjo una gran desinhibición y un estado de embriaguez severo y prolongado, así como una posterior amnesia de corto plazo.

LA GRAN JUERGA

Hacia las diez de la noche, la cuadrilla recala en un complejo para el espectáculo y el vicio llamado **Geese Circus & Naked Girls** (Circo de Gansos y Chicas Desnudas). Es una mezcla de bar-restaurante, discoteca, casino, teatro de variedades, hotel y burdel, con cinco plantas dedicadas a proveer de diversión y relax a sus clientes. Allí:

- Toda la cuadrilla bebe y come delicatessen sin reparar en gastos.
- Mohamed y Ho Long desaparecen un rato en compañía de fulanas de alto *standing*.

- La Capitana Sheen pasa un buen rato con **John Turnbull**, un agraciado y joven suboficial de los marshalls de la Alianza, de permiso, al que podría doblar en edad. En algún momento, recoge y se queda (inadvertidamente) con su identificación.
- Lucas Fehr queda prendado -viciosamente prendado- de una atractiva chica de alterne llamada **Bianca Smith**. En un arrebató, le pide al ingeniero Wowg Tang que le guarde su anillo de compromiso.

Al regresar a la calle, quedan atrapados un buen rato en el **desfile de San Duncan**, una procesión de jueguistas borrachos, carrozas y bandas de música y baile. En ese tiempo:

- Belle cambia su chaqueta por una máscara de plástico, de una sorprendente calidad y detalle, de la "Fruity Oaty Girl", personaje de un anuncio viral.
- La capitana Sheen es declarada "Reina de la fiesta" por un grupo de jóvenes musculosos y atractivos que apenas llevan ropa. La regalan gran número de joyas de bisutería, la pintan con pinturas comestibles, y la llevan un rato en volandas, y ella enseña los pechos como agradecimiento a tan grata actitud.

Hacia las doce de la noche, pasan un rato de relativa calma. En la misma calle secundaria, Lucas y Wowg Tang van al **Salón de tatuaje del Gato Solista**, y el resto de la cuadrilla al **restaurante del Gran Dragón Verde**. Lo que sucede es lo siguiente:

- Lucas se tatúa el nombre "Bianca" en el pectoral izquierdo, sobre el corazón.

- El ingeniero Wowg Tang se tatúa una nave tipo Firefly en el tobillo.

El resto del grupo (Sheen, Belle, Ho Long y Mohamed) empieza a cenar tranquilamente, pero se meten en una gran pelea a puñetazos en el restaurante, que es propiedad del tong del Dragón de Jade. Los tong toman buena nota de sus caras y los persiguen aunque sin mucho ahínco (todavía). En la atropellada huída recogen al ingeniero, pero se dejan a Lucas, quien sigue ajeno a todo, en el salón de tatuaje.

Hacia la una de la madrugada, en paralelo:

- **Lucas** va al "Geese Circus & Naked Girls" para declarar su amor eterno a "Bianca", y el personal de seguridad lo entrega a los alguaciles locales. Termina durmiendo en un calabozo. Hacia las dos de la madrugada llega un grupo de antidisturbios con varias decenas de alborotadores borrachos, hay un tumulto, y Lucas simplemente se levanta y se marcha cuando se abre la puerta de su celda.
- El grupo de PJs llega a un local de peleas ilegales llamado **El Anillo de Hierro** (un tipo vestido de San Duncan les explicó cómo llegar). Belle pelea con tres amateurs, noqueándolos a todos (Frank "El Calvo", Tony "El Martillo" y Jeffer "Son-Son"). La mercenaria es abordada por un representante de tong del Dragón de Jade, quien ofrece 600 créditos por dejarse derrotar en la siguiente pelea. Belle, sin enterarse muy bien de lo que dice el tipo ese, y pensando que la cabeza le da vueltas y seguramente se va a desmayar en seguida le dice "que sí, que vale, tío" a todo.

En cuanto entra en el ring Belle le revienta la nariz a su contrincante (Perro Rabioso) y está a punto de matarlo. Mientras la multitud la vitorea ("¡la bella bestia!"), Ho Long se da cuenta de que una banda de tong armados se acerca con cara de mala leche, y la cuadrilla sale a escape de allí también. Los tong les persiguen un tiempo por las calles hasta que logran perderlos.

Hacia las tres de la madrugada, en paralelo:

- La cuadrilla entra en el casino **La Casa de la Suerte** y gastan casi todo lo que les queda apostando y bebiendo. Además:
 - Ho Long reconoce a una celebridad del crimen organizada, un tipo siniestro y peligroso conocido en todo el Bordo como **Mr. Niska**. Le acompaña su ojito derecho e hija casadera Bianca, una muchacha poco agradecida y muy malcriada.
 - El único afortunado en el casino es Mohamed, quien gana 2000 créditos y los deja en una taquilla del lugar, guardándose la llave.
 - Al marcharse, la capitana Sheen confunde su chaqueta con la de un tipo llamado **Nathan Fellowes**.
- **Lucas** va vagabundeando y le siguen matones del tong del Dragón de Jade. Estos matones han recibido un soplo de un informador que lo recuerda en compañía de los PJs. Finalmente lo atrapan y

secuestran, y lo llevan al restaurante del Gran Dragón Verde.

El resto de la noche pertenece a los PJs: Al salir del casino, de alguna forma terminan en la zona de carga y descarga trasera del edificio, y allí "toman prestada" una mula de carga aerodeslizadora ("Ey, seguro que es la nuestra... se parece mucho ¿no?").

La capitana Sheen encuentra en los bolsillos de la chaqueta confundida un *omni-mando* para la seguridad de la casa de Nathan Fellowes. Ho Long piratea el *omni-mando* en un momento.

Van a la **mansión de los Fellowes**, donde no hay nadie en ese momento. Allí descubren lo que llevaban en el compartimento de carga de la mula: Un cocodrilo de Sihnon de tres metros. Como acto de respeto a los animales, lo sueltan en la piscina de la casa, la saquean en busca de más bebidas, y se largan a toda prisa mientras están llegando los propietarios.

Hacia las cinco de la mañana, visitan el **Templo Budista del Amanecer**, donde Mohamed roba la estatuilla de un Buda dorado, pero deja a cambio la llave de la taquilla de la Casa de la Suerte. Wowg Tang, que llevaba el "bote" del grupo, lo dona a los monjes. En realidad, trata de dárselo al monje "de guardia" en la madrugada, quien le indica el cepillo de las donaciones. Inadvertidamente, se guarda varias varillas de incienso con oraciones en mandarín.

Después de eso, los tong del Dragón de Jade los localizan de nuevo, y vuelven a perseguirlos. En su huida, los PJs terminan en una **estación del ferrocarril local**.

Llevados por el pánico se suben a un vagón de ganado, y aunque logran huir, terminan inconscientes entre los animales (el agotamiento por fin hace mella). Un rato después son descubiertos por el personal del tren, quienes les dejan en el apeadero de la ciudad *boomtown* abandonada de **Paraíso**.

ESCENA INICIAL:

PERDIDOS EN EL PARAÍSO

Los personajes despiertan con una horrible resaca, en el suelo de un andén, bajo un tejadillo de estación, en un lugar silencioso, polvoriento, seco y caluroso. La Capitana Sheen está apoyada en las piernas de Belle, y tiene a Wowg Tang con la cabeza apoyada sobre sus piernas. Y los otros dos (Mohamed y Ho Long) están apoyados uno contra el otro. Debe ser algo antes del mediodía.

Todos los PJs han perdido todo su dinero, salvo Belle que tiene **600 créditos**. Tampoco tienen nada de su equipo habitual salvo la mayor parte de su ropa (no toda) y los objetos iniciales que se enumeran a continuación.

Nota: La mayoría de sus pertenencias personales están en realidad en la *Aurora*.

Entrega a cada jugador/a la tarjeta con la ilustración correspondiente a cada objeto que lleva encima, según la lista siguiente.

Objetos iniciales

Capitana Sheen (3 objetos)

- Chaqueta de cuero de vestir muy cara, vagamente parecida a la suya, pero de mucha mejor calidad. Y posiblemente de hombre, no de mujer.

- Invitación a la fiesta de Bianca Niska (ayer por la noche, en La Casa de la Suerte), a nombre de Nathan Fellowes y acompañante.
- Tarjeta de identificación oficial y auténtica de un Marshall de la Alianza.

Mohamed (2 objetos)

- Estatuilla de un Buda dorado, no parece de los típicos de tienda de recuerdos, sino algo más antiguo y de cierto valor.
- Cupón de descuento del Salón de Tatuaje del Gato Solista.

Ho Long (2 objetos)

- *Omni-mando* pirateado de la casa de Nathan Fellowes.
- Abanico de plumas de ganso y marfil, de dudoso buen gusto.

Belle (2 objetos)

- Guante derecho de combate deportivo (como los que se usan en deportes de lucha como las artes marciales extremas).
- Máscara de plástico de buena calidad de la "Fruity Oaty Girl".

Wowg Tang (3 objetos)

- Tatuaje de una nave tipo *Firefly* en el tobillo (muy reciente, de anoche).
- Anillo de compromiso, de hombre, de aspecto tradicional.
- Puñado de varillas de incienso con oraciones budistas en mandarín.

Ninguno de ellos tiene recuerdos (excepto lo especificado en el siguiente párrafo) de lo que hicieron ayer desde su llegada a Paquin.

Su último recuerdo mínimamente claro es estar en el comedor de la *Aurora*, charlando animadamente sobre divertirse un poco, y tratando de convencer a su pasajero, Lucas, de que se les uniese "para tomar algo, hombre". No recuerdan nada de las horas posteriores y sólo tienen recuerdos borrosos de las horas anteriores (del viaje de **Shinbone** a **Paquin**).

Cada jugador tira una vez ahora en la **tabla de recuerdos** (ver apéndice) de su personaje, para recibir un breve *flash* de la noche pasada.

Una rápida exploración permite percibir algunas cosas entre la fatiga y el mareo:

Se encuentran en una pequeña estación o **apeadero de tren** que lleva fuera de servicio mucho tiempo, a juzgar por los viejos carteles de "Estación clausurada" y "Los trenes no se detienen en esta estación". El lugar se llama **Paraíso**, según otros carteles indicativos.

En el interior de la estación hay una sala de espera algo más fresca, con bancos, y un baño en el que milagrosamente funciona el agua corriente (aunque está caldeada y algo sucia).

También hay una pequeña sala donde estaba la **taquilla del vendedor de billetes**, sin nada de interés (no está cerrada con llave ni conserva apenas muebles). Un mapa en el interior permite deducir que están a unas 20 millas al Oeste de las afueras de Lost Ways.

Una exploración un poco más atrevida, de los alrededores, revela que están en lo que parece un **pueblo fantasma**, una *boomtown* abandonada hace años.

Los pocos edificios que hay, en la única calle, están en mucho peor estado que la estación, y lo único que destaca es un **almacén** de ladrillo rojo, en buen estado, que pertenece al ferrocarril, a poca distancia del apeadero. Con un poco de astucia pueden hacerse con armas improvisadas pequeñas o grandes por el pueblo (patas de sillas, rocas, etc.).

El **almacén** tiene una única entrada: una sólida puerta metálica con un candado nuevo. Si los PJs quieren entrar tendrán que:

- Forzar el candado: **Latrocinio (-4)**, es difícil por calidad del objeto y falta de equipo apropiado para la acción.
- Romper la puerta: **Parada 2, Dureza 10**, recuerda que los dados de daño no explotan ni cuentan los aumentos.

Dentro encontrarán abundante equipamiento industrial relacionado con el mantenimiento del ferrocarril, y una lona negra que cubre lo que parecen grandes cajas. Del equipo ferroviario, lo único realmente útil es un juego de **dos hachas de mano** (Fue+d6) y una **pistola lanza-bengalas** (5/10/20, 2D8, TdF 1, Mun 1, arma improvisada, desechable, posibilidad de prender en llamas).

Por otra parte, bajo la lona negra, lo que encuentran son ocho grandes cajas de plástico, que tienen el símbolo de un dragón verde. En cada una hay muchos paquetes de plástico al vacío, llenos de lo que parece un polvo negro. Una tirada de **Conocimientos Generales (-2)** lo reconoce como Tren Nocturno, una potente (y perjudicial) droga ilegal.

PROBLEMAS EN EL PARAÍSO

Recuerdas que antes hablamos de los Drug-Boys y su espectacular robo al tong del Dragón de Jade... bueno, pues el Tren Nocturno de las cajas del almacén es, precisamente, su botín.

Eso nos lleva a **Mike "el espabilado"**. Este rufián es un tipo listo y escurridizo que siempre está buscando como enriquecerse sin el mínimo asomo de honor o escrúpulos.

En este caso Mike iba a actuar como intermediario, entre los Drug-Boys y ciertos compradores de fuera de Paquin, que estarían interesados en adquirir la droga.

Pero entonces Mike descubrió que los Drug-Boys habían robado al tong del Dragón de Jade, y se le ocurrió que podría quedarse con todo. Para ello, "el espabilado" ha sobornado a uno de los Drug-Boys (**Lou**).

Este bandido ha contado a Mike donde está la droga y ahora van a llevarse el Tren Nocturno en secreto. De esa forma, ellos se quedan con todo mientras que los demás Drug-Boys siguen siendo el objetivo de los matones del tong...

Un *win-win* ¿no?

No. Por desgracia para estos listillos, Lou es bastante torpe, y ha dejado pistas suficientes para que sus compañeros se huelan algo raro y piensen que les van a traicionar.

La situación actual es que Mike, Lou y otro matón (**Joel**, un esbirro habitual de Mike) se dirigen en cambión a recoger el cargamento oculto en Paraíso. Pero a no mucha distancia, los Drug-Boys también azuzan a sus caballos para comprobar que la droga sigue allí.

Volviendo a los PJs, después de pasar un tiempo curioseando por el pueblo y seguramente descubrir el Tren Nocturno, la primera pista que tendrán de que se acercan problemas es la nube de polvo levantada por un vehículo. Está claro que alguien se acerca a Paraíso, desde el Este, es decir probablemente desde la ciudad de Lost Ways.

Una tirada de **Notar (-2)** es apropiada, para descubrir con bastante tiempo de reacción, qué es lo que se aproxima:

- Con un éxito, les parece que se trata de un anticuado vehículo de ruedas: un **camión** grande, de carga y probablemente con capacidad todoterreno.
- Con un aumento, además notan que el camión no tiene ningún tipo de marcas externas y que va artillado con lo que podría ser una **ametralladora**, anclada al techo de la cabina, de forma que se manejaría desde la caja. No parece haber artillero a la vista manejando el arma.

En el **camión** viene Mike "el espabilado" con dos secuaces: Lou el traidor de los Drug-Boys, y el esbirro llamado Joel. Vienen a llevarse el cargamento de Tren Nocturno, y en cuanto descubran que hay gente en Paraíso, harán lo posible por silenciarla. Es decir, van a poner todo su empeño liquidar a los PJs.

Lou es un Drug-boy veterano, y como tal un buen rastreador, y Mike es bastante perceptivo. Así que, incluso si se esconden, es fácil que los malos descubran su presencia. Y es probable que los héroes hayan hecho antes un buen estropicio al forzar la puerta del almacén, o hayan dejado otros rastros.

Mike y los otros están armados: todos tienen pistolas y "el espabilao" también lleva una escopeta. Y no hay que olvidar la ametralladora del camión. En principio no estarán controlándola, pero Joel irá a la posición artillera en cuanto se huelan problemas. Estos maleantes tratarán de matar a los PJs, pero si los héroes les machacan, terminarán por rendirse si tienen la oportunidad.

La principal ventaja de los PJs en esta escena es que tienen tiempo para esconderse y (si se les ocurre) preparar una emboscada a los criminales que se acercan a Paraíso.

El superviviente o supervivientes "largarán" lo menos posible, pero con tiradas de **Intimidar** o **Persuadir** podrán reconstruir lo fundamental de su historia. De este modo podrán deducir que, en principio, el asunto no tiene mucho que ver con ellos.

LOS DRUG-BOYS

Tras el encuentro con "el espabilado" y los otros, los PJs deberían estar moderadamente armados (con tres pistolas y una escopeta), además de tener un vehículo con una ametralladora. Con eso pueden volver a Lost Ways, aunque desde luego sabrán que no es buena idea pasearse después por la ciudad con un vehículo artillado. Y en realidad el camión es muy inadecuado para las calles llenas de gente de la festiva Lost Ways.

De todas formas, ese equipamiento les va a hacer falta antes de llegar a la ciudad, porque de camino se cruzan con la banda al completo de los **Drug-Boys** (11 tipos malos).

Van a caballo, y se dirigen a comprobar su cargamento de Tren Nocturno. Prácticamente se cruzan con ellos, al salir de un recodo del camino con escasa visibilidad. Es un punto de la ruta que forma una encrucijada, a la que los PJs llegan desde el Oeste y los Drug-Boys desde el Norte.

Al ver el camión de Mike "el espabilado", los Drug-Boys asumen que han robado el cargamento de Tren Nocturno, y se lanzan a lo loco disparando contra los PJs, que seguramente pisen el acelerador, comenzando una **Persecución**.

Usa las reglas de persecuciones teniendo en cuenta estas cosas:

- Maneja a los Drug-Boys en tres grupos:
 - Un grupo lo forma solito el jefe, Bruno Cabeza (*Comodín*).
 - Otro grupo lo forman 5 Drug-Boys veteranos (i. e. tantos como PJs)
 - Y el último, 5 Drug-Boys novatos.
- El camión de los PJs es más rápido que los caballos. Estos se pueden mover por terrenos más difíciles, pero al final la diferencia de velocidad se debe notar.
- Al ir todos los PJs en el mismo vehículo, las maniobra del conductor son importantes (menciónalo a los jugadores/as).
- Todos los participantes en la persecución tienen un **-2** a sus ataques por **Plataforma Inestable**.
- Si algún PJ decide no hacer nada en una ronda, puede obtener una cobertura pesada del camión, que penaliza en **-6** los ataques contra él o ella.

EN LOST WAYS

A partir del retorno a Lost Ways de los PJs, la aventura toma una forma bastante libre, desarrollándose en función de los lugares que visiten y lo que hagan allí.

El hilo conductor de las acciones debería ser, en primer lugar, encontrar al pobre Lucas. Y también deshacer parte de los entuertos que los PJs provocaron anoche. Sus desventajas les impulsarán a tratar reconstruir la noche pasada, arreglar problemas, y buscar a Lucas. Y también querrán descubrir por qué todos han perdido la memoria.

MOVERSE POR LA CIUDAD

Cada vez que los PJs vayan de un lugar a otro en Lost Ways, elige entre:

- Hacerles tirar a todos en la tabla de recuerdos aleatorios de la noche (ver apéndice).
- Hacer una única tirada en la siguiente **tabla de encuentros** (o elegir uno que resulte conveniente).

Tabla de encuentros aleatorios en Lost Ways

1-2: Un grupo de chavales de aspecto callejero empiezan a vitorear a Belle como "¡La Bella Bestia!" Si preguntan les dirigirán al **Circulo de Hierro**, un sitio de combates ilegales y dirán que Belle es la mejor.

3-4: Se cruzan con el gran **desfile de San Duncan**, una procesión de varios días de juerguistas borrachos, carrozas y músicos y bailarines. Ven a un grupo de chicas locales con máscaras de las **Fruity Oaty Girl**. Ellas no les conocen pero explican que es un adorno festivo muy popular este año.

5-6: Tantos **tongs** como PJs caen sobre los héroes en un callejón (sólo tienen machetes, no pistolas, pero empezarán el combate muy cerca de los PJs). Si les vencen y registran, tendrán muy poco dinero y tatuajes entre los que destaca un **dragón verde** como elemento común. Si consiguen interrogarlos antes de que lleguen los alguaciles, dirán que se busca a los PJs porque hay una recompensa del tong por ellos. Se resistirán especialmente a revelar dónde está su cuartel general (el restaurante del Gran Dragón Verde).

LA CASA DE LA SUERTE

Situado en el distrito de las Segundas Oportunidades, la **Casa de la Suerte** es uno de los mayores y más lujosos casinos de Lost Ways. Tiene una gran planta de espacios diáfanos dedicada al juego, grandes salones para fiestas en el entresuelo, y un hotel de lujo en los pisos superiores.

Pistas y objetos: Alguien del personal puede recordarlos de la juerga de anoche, y con las tiradas sociales adecuadas podrían descubrir que Mohamed gano bastante dinero. Una vez que consigan la llave de la taquilla (que está en el **Templo Budista del Amanecer**) podrán acceder a los 2000 créditos allí depositados.

Complicaciones: Al aparecer por la Casa de la Suerte, serán localizados por hombres del infame mafioso **Niska**. Les interceptarán cuando salgan, y uno de ellos, un cabecilla de nombre **Andrei Cheng**, usará amenazas para exigirles que devuelvan a **Bruto**, el cocodrilo de Sihnon que robaron ayer.

A los PJs seguramente no les preocuparán tanto las amenazas físicas como la aterradora reputación de Mr. Niska, señor del crimen y torturador. Cheng les dará cuatro horas de tiempo para devolver el cocodrilo.

TEMPLO BUDISTA DEL AMANE CER

Este templo está situado sobre una colina en el distrito de la Armonía. Lo cuidan un pequeño grupo de **monjes budistas**, que han hecho **voto de celibato, pobreza y silencio**. El edificio principal es una hermosa estructura de piedra y madera en medio de jardines con estanques y arboledas. Transmite tranquilidad.

Pistas y objetos: Los monjes silenciosos reaccionarán con desagrado ante Mohamed, pero con amabilidad comprensiva ante Wowg Tang. Si los PJs devuelven el **buda dorado**, que es una reliquia menor del culto, uno de los monjes les entregará agradecido la **llave** de la taquilla de La Casa de la Suerte.

GEESE CIRCUS & NAKED GIRLS

Este notable centro del espectáculo y el vicio está situado en el distrito de las Luces Rojas.

La parte baja de la fachada del complejo está esculpida en mármol blanco y esquistos de color crema. Está diseñada como una pareja de gansos blancos, gigantes, y con los cuellos enroscados el uno en el otro. El lugar es un edificio enorme de cinco plantas, que contiene una fusión de bar-restaurant, discoteca, casino, teatro de variedades, hotel y burdel de clase alta. La temática de los gansos está omnipresente en la decoración y el vestuario de empleados y empleadas, destacando los micro-vestidos y tangas con plumas de ganso, y

los abanicos del mismo material. Las empleadas y empleados que ejercen la prostitución pueden ser contactados (o lo hacen ellos mismos "espontáneamente") en casi todas las zonas del complejo.

Pistas: El abanico lo adquirieron o tomaron prestado aquí. No es que a nadie le vaya a importar, se producen en masa para el establecimiento por la industria local. Indagando un poco, pueden encontrar a **Verónica**, una chica que trabajó anoche y que sufre de insomnio, y está desayunando en el restaurante. Aunque no le gusta que la molesten, en el fondo tiene buen corazón, y si preguntan por Lucas, les explicará lo que sabe: Un paleta jovencito, con ese nombre, apareció en el teatro pasada la una de la madrugada, interrumpiendo la actuación de una chica, **Bianca Smith**, y enseñando un tatuaje con su nombre. Seguridad lo retuvo y llamó a los alguaciles locales, que lo detuvieron y se lo llevaron. No parecía peligroso, y les preocupaba, más que otra cosa, que él mismo se hiciera daño.

Complicaciones: Mientras están indagando por la zona de bar-restaurant, aparece **John Turnbull** el joven suboficial de los marshalls de permiso que se enrolló con **Sheen** anoche (y al que le desapareció la identificación). Va con otros cuatro marshalls, y cuando reconoce a la capitana, y se lo dice, uno de sus compañeros más impulsivos se encara con los PJs. Sin pensar, llamará ladrona y furcia a Sheen (su compañero está confuso) y exigirá que le devuelva la identificación. Esto puede derivar o no en una divertida pelea a puños.

MANSIÓN DE LOS FELLOWES

La vivienda de los Fellowes es una de las numerosas villas de lujo, ajardinadas y con buena seguridad, que se alinean en el distrito del Arco Esmeralda.

Objetos: **Nathan Fellowes** tiene la **chaqueta** de la capitana Sheen Wood.

Complicaciones: Cuando lleguen se encontrarán allí a un muy enfadado Nathan Fellowes, en compañía de un taciturno empleado de la ciudad del Departamento de animales y salud pública (**Lao Cheng**). Resulta que el cocodrilo de Sihnon, Bruto, sigue en la piscina, porque el equipo de control de animales de la ciudad está ocupado persiguiendo a los tigres escapados de un espectáculo con animales del distrito de las Luces Rojas. Fellowes reconoce sus caras, por las grabaciones de seguridad de su casa. Exigirá a los PJs que saquen al animal de allí y se lo lleven, o llamará a los alguaciles para que los detengan. Y si se largan, asegura que contratará asesinos para que los sigan y los despellejen. También les exigirá la devolución de su omni-mando de seguridad.

EL ANILLO DE HIERRO

Esta instalación de peleas ilegales está en el distrito de las Pezuñas Voladoras, en un almacén entre un hipódromo y un picadero.

Pistas: Aquí lo que encontrarán serán algunos fans locales de Belle, usando las cutres instalaciones a modo de gimnasio y local para pasar el rato. Unos pocos todavía están borrachos o drogados con excitantes, desde anoche, y otros ya han dormido. Pero todos

reconocerán a la campeona y corearán su apodo "**la bella bestia**". Pueden explicar, con gran entusiasmo, cómo Belle venció a todos sus contrincantes de anoche: Tres amateurs (Frank "El Calvo", Tony "El Martillo" y Jeffer "Son-Son") y un profesional (Perro Rabioso). También relatarán cómo los matones tong del Dragón de Jade se lanzaron contra ellos nada más acabar el combate, y se fueron todos corriendo. Al parecer, los testaferreros de los tongs habían apostado fuerte a que ganaría Perro Rabioso, y lo perdieron todo.

SALÓN DE TATUAJES

DEL GATO SOLISTA

Situado en el distrito de los Almacenes, este salón de tatuaje es un local largo y estrecho, limpio y bien iluminado, pero con paredes negras cubiertas de cuadros de clientes tatuados y de diseños para tatuajes. Hay cuatro pequeños boxes con cortinas para una cierta intimidad, y ahora mismo están trabajando dos de las tres propietarias, dos mujeres rubicundas y enormes, de aspecto eslavo, en la variante profusamente tatuada, de nombres **Valentina** y **Helena**. Al fondo hay una barra donde se sirven té y sopas calientes.

Pistas: Valentina recuerda a Lucas y a Wowg Tang, de anoche. Y también que el resto salió corriendo del cercano restaurante del **Gran Dragón Verde**, escapando de los tongs. En su huida, sacaron de aquí a Wowg Tang, pero se dejaron olvidado a Lucas. Valentina le oyó decir que iría al **Geese Circus & Naked Girls**. También puede contarles que Lucas se tatuó el nombre Bianca en el pectoral izquierdo, sobre el corazón.

RESTAURANTE

EL GRAN DRAGON VERDE

El Gran Dragón verde está situado en el distrito de los Almacenes. Además del centro neurálgico del poder del tong, es un gran restaurante por derecho propio: ocupa toda la planta baja de una manzana completa. Tiene un gran comedor, con decenas de mesas redondas para 2, 4 o 6 comensales, y una zona de buffet con bancos y taburetes en torno a grandes mesas comunales, rectangulares y altas. Dos grandes puertas dobles dan acceso a la zona de cocinas y despensas, que tienen salida a un callejón cercano. El piso superior alberga oficinas, salas de juego ilegal (del tong del Dragón de Jade), y despachos de los "hermanos mayores" locales. Unos operarios están reponiendo varios cristales y un par de paneles de madera de la pared.

Complicaciones: Aquí los PJs encontrarán problemas. Los tong les reconocerán al momento y les culpan de al menos dos cosas:

- De los destrozos de anoche en el restaurante, a los que en su momento no dieron mucha importancia, pero que recuerdan bien.
- De hacerles perder (en concreto, Belle) muchos créditos, al aceptar amañar el combate contra Perro Rabioso, y luego casi matarlo en el ring.

Y además, si ha pasado el tiempo suficiente, puede haber llegado a oídos de los tongs que ellos tienen el cargamento de Tren Nocturno (a través de algún Drug-Boy capturado).

Así están las cosas: Cuando aparezcan los PJs, los tong no tardarán en entrar en escena, llevando a Lucas inconsciente y atado a una silla. Serán 10 extras y el cabecilla, un "hermano mayor" llamado **Johnny Lo** (*Comodín*). Exigirán a los PJs que se rindan y entreguen sus armas, pero estará claro que no van a ser muy clementes con ellos, incluso si lo hacen. Estos no son, por supuesto, todos los tongs que hay en la banda, hay muchas decenas de matones, pero están buscando a los PJs y a los Drug-Boys por todo Lost Ways.

DEMASIADO PRONTO

¿Y si los PJs recalán aquí sin apenas haber visitado otros lugares? Bueno, no todo va a ser tan fácil. En ese caso habrá que cambiar las cosas y Lucas ya no estará aquí.

Lo que habrá sucedido es que **Andrei Cheng**, el solucionador de problemas y cabecilla de los matones de **Adelei Niska** ya ha estado en el restaurante. Y se ha llevado a Lucas, para localizar a los PJs y recuperar a **Bruto**, el cocodrilo de Sihnon.

Johnny Lo, antes de atacarles junto con sus hombres, se mofará de ello, y les sugerirá que Niska ya debe estar torturando al patético muchacho (pero no es así).

CALABOZOS LOCALES

Hay varias comisarías en Lost Ways, pero sólo una tiene las instalaciones (un edificio de celdas y zonas de procesamiento de detenidos) para gestionar las avalanchas de cientos de detenidos que hay cada noche en la ciudad. Esta comisaría y calabozos son los del distrito de las Luces Rojas.

Pistas: El alguacil de guardia en la recepción no estaba anoche y Lucas Fehr (si preguntan por él) no aparece en los registros. El oficial trata de pasar de puntillas sobre el asunto, y los jugadores atentos quizás se den cuenta, y logren convencerle para que se confiese. En realidad no puede saber si Lucas estuvo aquí o no, porque anoche hubo una gran pelea entre decenas de detenidos, alguaciles y antidisturbios. Muchos detenidos que estaban siendo procesados huyeron o simplemente salieron caminando en la confusión. No encontrarán pistas o indicios de Lucas en los calabozos ni en los alrededores.

Complicaciones: Puedes hacer que el joven marshall **John Turnbull** esté aquí denunciando el robo de su identificación, con sus compañeros de la policía militar (pero entonces recuerda modificar el posible encuentro en el Geese Circus & Naked Girls).

ESTACIÓN DE MERCANCÍAS FERROVIARIA

Una extensa pero irrelevante estación situada en el distrito de los Almacenes. Es un nexo de carga y traslado de mercancías, incluyendo una buena cantidad de ganado y caballos.

Aquí fue donde los PJs se colaron como polizones en el tren de ganado que les llevó a Paraíso. El mayor desafío es no perder demasiado tiempo en este lugar.



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.

APÉNDICE.TABLA DE RECUERDOS ALEATORIOS DE LA NOCHE

BELLE:

1. Recuerdas agarrar a Wowg Tang del pescuezo y sacarlo corriendo de un lugar oscuro con mujeres grandes.
2. Recuerdas como le partiste la nariz a un luchador en un ring, y tuviste la sensación de que había algo incorrecto.
3. Recuerdas intentar apartar a un tipo con un mono de trabajo pero en su lugar, vomitar y caerte de un tren.
4. Recuerdas como escamoteaste unas botellas del vino que llevaba Lucas para su banquete de bodas.
5. Recuerdas a Mohamed gritando como un crío al ganar en un casino.

SHEEN:

1. Recuerdas a unos camareros de un restaurante de tradición china que parecían más matones que camareros.
2. Recuerdas a Ho Long hablar de Adelei Niska, un reptil frío y cruel, uno de los criminales más poderosos del Borde.
3. Recuerdas a Lucas acunado en el regazo de una bailarina exótica. ¿Bianca?
4. Recuerdas enseñar los pechos a un grupo de hombres jóvenes y guapos, sin apenas ropa... y a toda la calle llena de gente.
5. Recuerdas enrollarte, en una gran fiesta, con un atractivo joven que debía ser algún tipo de soldado u oficial.

MOHAMED:

1. Recuerdas ir por un pasillo con dos chicas de alterne espectaculares y con Ho Long que se va quitando la camisa.
2. Recuerdas a Lucas cogido bajo tu hombro y decirle "Que pardillo eres chaval".
3. Recuerdas a miembros muy enfadados de alguna banda o mafia china perseguiros por las calles.
4. Recuerdas al gran cocodrilo bajando de su jaula a la piscina.
5. Recuerdas un desfile de locos juerguistas, multitudinario.

HO LONG:

1. Recuerdas ver a Adelei Niska, una celebridad infame del crimen organizado, y a una jovencita muy fea de su brazo.
2. Recuerdas a Belle vestida como una luchadora de lucha extrema al borde un ring, hablando con lo que parece un mafioso tatuado.
3. Recuerdas a Lucas con una mirada lujuriosa en el rostro, entregando su anillo de compromiso a Wowg Tang,
4. Recuerdas una "recena" en un restaurante de chinos, y unas ganas terribles de lanzar comida a un cliente irritante.
5. Recuerdas preguntarte porqué tenéis un enorme cocodrilo.

WOWG TANG:

1. Recuerdas mirar la parte de atrás de una mula deslizadora (¿la vuestra?) y preguntarte por el cocodrilo.
2. Recuerdas a Lucas hablando del gran amor de su vida mientras se tatúa su nombre -Bianca.
3. Recuerdas subir apresuradamente a un vagón lleno de vacas que te miran solemnemente.
4. Recuerdas hablar con el propio San Duncan mientras le invitáis a cerveza con whiskey.
5. Recuerdas un lugar tranquilo y armonioso con olor a incienso en el que te gustaría retirarte.

PERSONAJES NO JUGADORES, VEHÍCULOS Y CRIATURAS

MIKE "EL ESPABILAO", *Comodín*

Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d8, Sigilo d4.

Ventajas: Alerta, Carismático.

Paso 6; Parada 4; Dureza 6.

Equipo: **Escopeta** (12/24/48, TdF 1, 1-3d6, Mun 8; Fue d4, +2 ataque), **pistola mediana** (12/24/48, TdF 1, 2d6, Mun 20, PA2, Fue d4).

JOEL EL MATÓN, *Extra*

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d8, Intimidar d4, Notar d4, Pelear d8, Persuadir d4, Sigilo d4.

Ventajas: Puntería.

Paso 6; Parada 6; Dureza 6.

Equipo: **Pistola mediana** (12/24/48, TdF 1, 2d6, Mun 20, PA2, Fue d4), **cuchillo grande de cerámica** (Fue+d4+1)

DRUG-BOYS VETERANOS (incluido LOU), *Extras*

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d8, Disparar d8, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d4, Supervivencia d8.

Ventajas: Fornido.

Paso 6; Parada 5; Dureza 7.

Equipo: **Pistola mediana** (12/24/48, TdF 1, 2d6, Mun 20, PA2, Fue d4), **cuchillo de cerámica** (Fue+d4).

DRUG-BOYS NOVATOS, *Extras*

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d4, Cabalgar d6, Disparar d8, Intimidar d4, Notar d4, Pelear d6, Supervivencia d4.

Paso 6; Parada 5; Dureza 6.

Equipo: **Pistola mediana** (12/24/48, TdF 1, 2d6, Mun 20, PA2, Fue d4), **cuchillo de cerámica** (Fue+d4).

BRUNO CABEZA, *Comodín*

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

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d10, Intimidar d6, Notar d6, Cabalgar d10, Pelear d8, Sigilo d6, Supervivencia d8.

Ventajas: Fornido, Reflejos de combate.

Paso 6; Parada 6; Dureza 7.

Equipo: **Pistola mediana** (12/24/48, TdF 1, 2d6, Mun 20, PA2, Fue d4), **cuchillo grande de cerámica** (Fue+d4+1).

CAMIÓN DE CARGA

Tamaño: 9 (Enorme)

Maniobrabilidad: -2

Velocidad máxima: 121 Km/h

Dureza: 20 [6]

Tripulación: 1+2 (más el espacio de la caja)

Armas: **Ametralladora frontal** (30/60/120, 2d8+1, TdF 3, Mun 200, PA 2).

ANDREI CHENG, HOMBRE DE CONFIANZA DE MR. NISKA, *Comodín*

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

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d10, Intimidar d10, Notar d6, Pelear d8, Provocar d6, Sigilo d6.

Desventajas: Canalla.

Ventajas: Bloqueo, Fornido, Rock'n'roll.

Paso 6; Parada 7; Dureza 7.

Equipo: **Subfusil** [12/24/48, TdF 3, 2D6, Mun. 50, PA 2], **nudilleras aturdidoras** [Ataque de toque, el objetivo debe hacer una tirada de Vigor [-2 con Aumento] o quedar Conmocionado].

MATONES DE MR. NISKA , *Extras*

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d4, Pelear d8, Provocar d4, Sigilo d6.

Paso 6; Parada 6; Dureza 6.

Desventajas: Canalla.

Ventajas: Reflejos de combate.

Equipo: **Pistola pesada** [15/30/60, TdF 1, 2d6+1, Mun 10, PA 4, Fue d6], **nudilleras aturdidoras** [Ataque de toque, el objetivo debe hacer una tirada de Vigor [-2 con Aumento] o quedar Conmocionado].

MARSHALLS DE LA ALIANZA DE VACACIONES, *Extras*

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

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6.

Paso 6; Parada 5; Dureza 6.

BRUTO, COCODRILO DE SIHNON , *Extra*

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 [A], Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6.

Paso: 3; Parada: 6; Dureza: 12 [2].

Capacidades especiales:

- Acuático: Paso 5 nadando.
- Armadura +2: Piel gruesa.
- Contorsión: Cuando uno de estos anfibios impacta con un aumento, causa 1d10 como bonificación de daño, en vez de d6.
- Mordisco: FUE+d6.
- Tamaño 3: mide unos 3 metros de largo.

JOHNNY LO, "HERMANO MAYOR" DEL TONG DRAGÓN DE JADE, *Comodín*

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d8, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Persuadir d4, Pelear d10, Sigilo d6.

Paso 6; Parada 5; Dureza 5.

Desventajas: Canalla, Despiadado, Juramento.

Ventajas: Ambidextro, Con un par.

Equipo: **Dos machetes de cocina de cerámica** [Fue+d4+1].

TONGS DEL DRAGÓN DE JADE, *Extras*

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d4.

Paso 6; Parada 5; Dureza 5.

Desventajas: Canalla, Juramento.

Equipo: **Machete de cocina de cerámica** [Fue+d4+1], **pistola mediana** [12/24/48, TdF 1, 2d6, Mun 20, PA2, Fue d4].

**SECARRAL
Y DESIERTO**

PASTIZALES DE SECANO



BARRIOS OBREROS

**BARRIOS
RESIDENCIALES
DE CLASE
MEDIA**

ARCO

ESMERALDA

ARCO
ESMERALDA

LOST BAY

DISTRITO DE LAS
LUCES ROJAS

(ESPECTÁCULOS Y DIVERSIONES)

ESPACIO-PUERTO
NORTHSTAR

PEQUEÑO,
COMERCIAL

Y

ESPACIO-PUERTO
HIGH-POINT
(VIAJES DE LUJO Y
TRANSPORTES
OFICIALES)

TRANSPORTES
(CARGAS)

1

DISTRITO
DEL RÍO DE
LA PLATA

(COMERCIOS DE LUJO)

DISTRITO

**DISTRITO DE
LA ARMONÍA
(ÓPERAS)**

(ÓPERAS)

**DISTRITO DE LAS
SEGUNDAS
OPORTUNIDADES**

(JUEGO)

DISTRITO DE LAS
PEZUÑAS VOLADORAS

(EQUITACIÓN Y CARREPAS)

(EQUITACION Y CARRERAS)

**DISTRITO DE LOS
ALMACENES (INDUSTRIA)**

ALMACENES (INDUSTRIA)

DISTRITO
DE LA CITY

(GOBIERNO
Y SERVICIOS

**ESPACIO-PUERTO
SOUTHDOWN
(TRANSPORTE DE
MERCANCÍAS)**

MERCANCÍAS

3

PASTIZALES DE SECANO

SYSTEMS





1



2



3



4



5



6

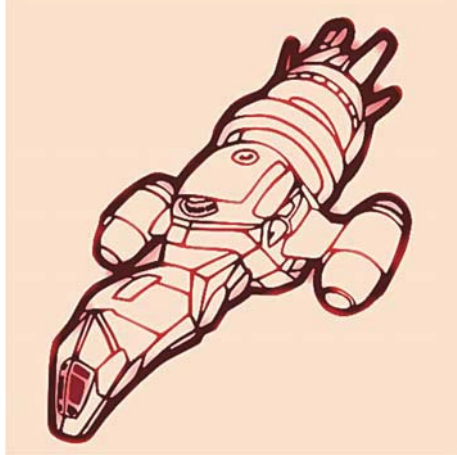


7

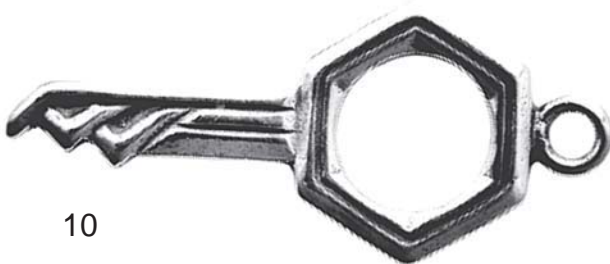


8

OBJETOS DE LA AVENTURA



9



10



11



12



13

- 1 - Guante derecho de combate deportivo (como los que se usan en deportes de lucha como las artes marciales extremas).
- 2 - Puñado de varillas de incienso con oraciones budistas en mandarín.
- 3 - Cupón de descuento del Salón de Tatuaje del Gato Solista.
- 4 - Tarjeta de identificación oficial y auténtica de un Marshall de la Alianza.
- 5 - Anillo de compromiso, de hombre, de aspecto tradicional.
- 6 - Chaqueta de cuero de vestir muy cara, vagamente parecida a la de la capitana, pero de mucha mejor calidad. Y posiblemente de hombre, no de mujer.
- 7 - Abanico de plumas de ganso y marfil, de dudoso buen gusto.
- 8 - Estatuilla de un Buda dorado, no parece de los típicos de tienda de recuerdos, sino algo más antiguo y de cierto valor.
- 9 - Tatuaje de una nave tipo Firefly en el tobillo (muy reciente, de anoche).
- 10 - Llave de taquilla sin marcas excepto un 223 grabado a láser (número de taquilla).
- 11 - Omni-mando pirateado de la casa de Nathan Fellowes.
- 12 - Invitación a la fiesta de Bianca Niska (ayer por la noche, en La Casa de la Suerte), a nombre de Nathan Fellowes y acompañante.
- 13 - Máscara de plástico de buena calidad de la "Fruity Oaty Girl".

Sheen Wood, Capitana

Antigua casaca marrón, veterana de las guerras contra la Alianza, en el bando derrotado. Dura pero justa y honorable; capitana de la nave Aurora y líder informal del grupo.

Heridas: -1 / -2 / -3 / INC Fatiga: -1 / -2 / INC

Atributos:

- Agilidad d8
- Astucia d6
- Espíritu d8
- Fuerza d6
- Vigor d6

Habilidades:

- Atletismo d4
- Conocimientos generales d4
- Disparar d8
- Intimidar d6
- Notar d6
- Ordenadores d4
- Pelear d6
- Persuadir d8
- Pilotar d4
- Sigilo d4

Otros rasgos:

- Rango: Novata (10 PE)
- Paso: 6
- Parada: 5
- Dureza: 5

Desventajas: Código de Honor (+), Leal (-), Tozuda (-).

Ventajas: Callejear (+2 Conocimientos generales y red de contactos con elementos criminales), Carismática (puede repetir una vez las tiradas de Persuadir).

Equipo y notas:



Belle, Mercenaria

Excombatiente independiente, oficial de seguridad de la nave Aurora. Su manía es que siempre masca chicle y habla con una dicción de listilla barriobajera.

Heridas: -0 / -1 / -2 / INC

Fatiga: -1 / -2 / INC

Atributos:

- Agilidad d8
- Astucia d6
- Espíritu d6
- Fuerza d6
- Vigor d8

Habilidades:

- Atletismo d6
- Cabalgar d4
- Conducir d4
- Conocimientos generales d4
- Disparar d8
- Latrocinio d4
- Medicina d4
- Notar d6
- Pelear d8
- Persuadir d4
- Sigilo d4

Otros rasgos:

- Rango: Novata (10 PE)
- Paso: 6
- Parada: 6
- Dureza: 7

Desventajas: Heroica (+), Leal (-), Manía (-).

Ventajas: Fornida (+1 Tamaño y Dureza, ya incluido), Nervios de acero (reduce en 1 penalizaciones por heridas, ya incluido).

Equipo y notas:



Wowg Tang, Ingeniero

Un tipo con suerte -literalmente- y fiel a sus amigos, con un talento natural para estar en el lugar equivocado, meter las narices donde no lo llaman e irse de la lengua.

Heridas: -1 / -2 / -3 / INC Fatiga: -1 / -2 / INC

Atributos:

- Agilidad d6
- Astucia d8
- Espíritu d6
- Fuerza d6
- Vigor d8

Habilidades:

- Atletismo d4
- Ciencias d4
- Conducir d4
- Conocimientos generales d4
- Disparar d4
- Medicina d4
- Notar d6
- Ordenadores d8
- Pelear d4
- Persuadir d4
- Reparar d8
- Sigilo d4

Otros rasgos:

- Rango: Novato (10 PE)
- Paso: 6
- Parada: 4
- Dureza: 6

Desventajas: Curioso (+), Bocazas (-), Leal (-).

Ventajas: Afortunado (+1 Beni inicial), Improvisación (ignora penalizaciones con armas improvisadas).

Equipo y notas:



Mohamed Lee, Piloto

Antiguo repartidor, taxista, piloto de carga, piloto de carreras...
Atrevido por exceso, bravucón a los mandos de cualquier vehículo,
y con secretos de su pasado que proteger.

Heridas: -1 / -2 / -3 / INC Fatiga: -1 / -2 / INC

Atributos:

- Agilidad d10
- Astucia d6
- Espíritu d6
- Fuerza d6
- Vigor d6

Habilidades:

- Atletismo d4
- Conducir d6
- Conocimientos generales d4
- Disparar d6
- Notar d6
- Ordenadores d4
- Pelear d4
- Persuadir d4
- Pilotar d10
- Reparar d4
- Sigilo d4

Otros rasgos:

- Rango: Novato (10 PE)
- Paso: 6
- Parada: 4
- Dureza: 5

Desventajas: Buscado (-), Exceso de confianza (+), Leal (-).

Ventajas: As (Ignoras hasta 2 puntos de penalización a Conducir, Pilotar y Navegar y puedes gastar Beni para absorber Heridas del vehículo), Rápido (carta de iniciativa debe ser superior a 5).

Equipo y notas:



Ho Long, Copiloto (ex-hacker)

Tiene su propio código de honor y principios libertarios, además de unos cuantos secretillos oscuros de su pasado.

Heridas: -1 / -2 / -3 / INC Fatiga: -1 / -2 / INC

Atributos:

- Agilidad d6
- Astucia d10
- Espíritu d6
- Fuerza d6
- Vigor d6

Habilidades:

- Atletismo d4
- Conducir d4
- Conocimientos generales d4
- Disparar d6
- Investigar d6
- Medicina d4
- Notar d4
- Latrocinio d4
- Ordenadores d10
- Persuadir d4
- Pilotar d4
- Sigilo d4

Otros rasgos:

- Rango: Novato (10 PE)
- Paso: 6
- Parada: 2
- Dureza: 5

Desventajas: Buscado (-), Código de Honor (+), Juramento (-).

Ventajas: Ardor (+2 a las tiradas al gastar un Beni para repetir tirada de rasgo), Callejear (+2 Conocimientos generales y red de contactos con elementos criminales).

Equipo y notas:

