



# ENEMIGO MÍO

Una hoja aventura para Savage Worlds por Segis Alonso, con ilustración de Kraffikirby y maquetado por José Francisco Riera Díaz.

# CAERDROIA

Los PJ son mercenarios a los que uno de sus contratistas habituales, Hoxcar Giblon, ha ofrecido el pago de 20.000 Cr, más gastos, por la captura (viva) de Estigia Saavedra, una mujer que ha robado material de investigación de una instalación del SdE y se ha dado a la fuga. Giblon es uno de los contratistas privados que soluciona de forma discreta estos asuntos para el SdE antes de tener que recurrir a las autoridades interplanetarias, y aunque suele ocultar información a sus agentes, por el resto tiene una reputación intachable. Por ello, aunque los PJ sospechen que hay algo más en el encargo y le pregunten, no les dará más información.

Los últimos datos obtenidos indican que Estigia se dirige hacia una pequeña base espacial científica abandonada que se encuentra en los límites del Sector Gladio. Hacia allí deben dirigirse los PJ. Proporcionales una nave, pero no te pares demasiado en los detalles técnicos, sólo en los descriptivos, ya que no habrá combate espacial.

Al abandonar el espacio del Protectorado en el sector Gladio, una nave de patrulla los defenderá y les pedirá las credenciales. Las credenciales como contrata de seguridad del SdE son válidas, pero introduce un poco de tensión como si no lo fuesen a ser para ir ambientando la partida.

La base espacial es antigua y pequeña, de antes del establecimiento de la Zona de Exclusión Drenel. Tiene 4 pisos: el superior es el centro de mando de la estación y en él pueden operar seis personas con comodidad; el inferior es el que tiene las conexiones de ataque y descarga, y los dos de en medio tienen habitaciones y una pequeña zona de descanso y recreo.

Al acercarse a la estación, los sensores de la nave de los PJ no son capaces de

decirle si su llegada ha sido detectada o no, debido a la disparidad de sistemas operativos en interacción. La base, por su antigüedad y pequeño tamaño, no tiene exclusas exteriores que permitan entrar por otro lado que no sea la bahía de atraque, y si atracan la nave es seguro que serán detectados. Si atracan la nave, en la bahía les esperarán cuatro de los secuaces de Estigia, uno de los cuales es un comodín (hay otros dos con ella en el interior de la base). Si entran a la bahía sin atracar, solo habrá dos secuaces -que estarán empaquetando cosas- y habrá cuatro con ella en el interior de la base (el comodín incluido). Durante el combate uno de los secuaces caerá sobre un pequeño contenedor que soltará una espora, la cual se introducirá en su cuerpo (tirada de Notar para verlo).

Tras superar el hangar, los PJ se encontrarán con Estigia y los PJ restantes en el tercer piso (comenzando por abajo). Al acceder del segundo al tercer piso las alarmas biológicas de la estación comenzarán a sonar alertando de una infección. Ignorando la alarma, los secuaces comienzan a abrir fuego parapetados tras las paredes de dos habitaciones y la sala de recreo. Mientras, Estigia escapa hacia la zona de mando tras increpar a los PJ metiéndose con su coeficiente intelectual y su herencia genética.

Cuando los PJ se meten en las escaleras que llevan a la zona de mando, el acceso se cierra tras ellos y son rociados por un chorro de gas que parece ser descontaminante. En lo alto de las escaleras está apostada Estigia con un rifle bláster y les dice que quiere hablar con ellos. Ella tiene un tiro fácil



sobre los PJ, pero estos sobre ella no. Les explica que están encerrados en la nave, y que sus antiguos compañeros están ahora infectados por un parásito que robó de las instalaciones del SdE, que tendrán que deshacerse de ellos y que sería mejor, y más seguro, hacerlo juntos en lugar de matarse unos a otros. Si los PJ han visto la infección será absolutamente creíble; si no lo han visto Estigia tendrá que explicarles que estaban empaquetando todo para salir de la estación y que se habrá producido la infección allí. Lo que ocurra después depende de los PJ, de si aceptan la oferta de Estigia o no. Si aceptan la oferta se enfrentarán junto con Estigia a los infectados, de lo contrario habrá que solucionar la escena con Estigia y después pasar a los infectados. Recuerda a los PJ que la recompensa es por Estigia viva, no vale nada muerta.

Solucionada la cuestión de los infectados. Estigia intentará huir en la nave de los PJ.

**Secuaces** (el comodín tiene las mismas características).

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

**Carisma:** 0. **Paso** 6, **Parada** 5, **Dureza** 6 (1)

**Habilidades:** Disparar d6, Intimidar d8, notar d6, pelear d6, Reparar d4, sigilo d4

**Equipo:** Cuchillo molecular (FUE+d4+2), Pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, PA2), traje espacial (+1)

#### **Estigia Saavedra**

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

**Carisma** +1, **Paso** 6 **Parada** 6, **Dureza** 7(1)

**Habilidades:** Callejear d8, Conducir d6, Tecnología (Equipos) d10, Tecnología (Dis-eño) d10, Disparar d8, Habilidades Negras d10, Pelear d8, Persuadir d8, Notar d8, Provocar d6, Sigilo d10.

**Desventajas:** Cauto

**Ventajas:** Rápido, Conexiones

**Equipo:** Cuchillo molecular (FUE+d4+2), Pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, PA2), traje espacial (+1).

**Infectados:** Puedes usar las estadísticas del Horrornauta (pág. 126 GG:CF) o de la Espora Parásita de Caerdroia.



*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.*