



La Carrera de Hermes

Una aventura breve para Savage Worlds en el universo de Serenity/Firefly, por Millán Mozota, "Khulmani/Culmani".

Esta aventura aborda algunos de los temas de la serie *Firefly* y el filme *Serenity*, pero además su estructura básica se inspira directamente en la aventura de una hoja "The Salvage of the USS Kaine", incluida en el manual "SW deLuxe".

La historia está concebida para ser jugada como una aventura breve independiente ("one-shot") pero también puede utilizarse como el prólogo o el comienzo de una campaña basada en este universo. O incluso como interludio, entre distintos capítulos de las aventuras de una cuadrilla que posea una nave independiente como la *Aurora* (sea o no una nave de tipo *Firefly*).

Resumen para el DJ

La A. R. S. [Alliance Research Ship] *Hermes* era una nave espacial experimental de la Alianza, nominalmente bajo su división de investigación.

La *Aurora*, una *Firefly* tripulada por un variopinto grupo de buscavidas y aventureros (pj's), descubrirá a la *Hermes* varada en un rincón aislado del espacio. Los pj's, ávidos de un posible saqueo, y quizás con la buena voluntad de rescatar a los posibles supervivientes, se decidirán a explorar la misteriosa nave espacial y sus terribles secretos.

El principal peligro que implica la A. R. S. *Hermes* es, precisamente, la presencia de algunos supervivientes de su tripulación. Por desgracia, todos ellos han enloquecido, desarrollando: 1- una esquizofrenia frenética y violenta (con cierto paralelismo con los Reavers, aunque sin el componente "heavy-metal"), 2- una reversión al salvajismo animal, y 3- una mente colmena, producto de que eran sujetos ligeramente prescientes o psico-activos.

Por otro lado, existe otro riesgo: aunque menos inmediato, el meter las narices en los secretos oscuros de la división de investigación de la

Alianza puede resultar un peligro mucho más grave y definitivo.

Reglas y manuales:

Se recomienda usar las reglas estándar de *Savage Worlds* y el uso del "SW deLuxe" y como apoyo y recurso opcional, 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.

Personajes de los jugadores

Al final de esta aventura se proporcionan cinco personajes pre-generados que forman la tripulación de la nave espacial *Aurora* (clase *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.

A. R. S. *Hermes*

La *Hermes* ha sufrido una terrible serie de desastres hasta cierto punto imprevistos, pero su estado actual es, sobre todo, consecuencia de los secretos de la Alianza que oculta en su interior.

Es una nave experimental de la Alianza, con varios punteros y peligrosos secretos. Por una parte, es una nave con un segundo motor además del habitual: uno que responde a las siglas C-L-S. E., o motor de Velocidad Cercana a la de la Luz (Close-to-Light-Speed Engine). De hecho, el motivo del viaje que terminó con la nave varada en el espacio profundo fue, precisamente, poner a prueba dicho dispositivo. Ahora podemos decir que "era" una nave con ese motor, y eso se debe a que, en el momento de comenzar la aventura, el ingenio está destruido por completo. De hecho se quemó por malfuncionamiento y sobrecarga explosiva (te contaremos más sobre esto más adelante, DJ).

Los mecanismos físicos y de ingeniería que permiten funcionar a este dispositivo de la nave, escapan a lo que necesitamos explicar en esta aventura. Pero sí que es importante aclarar un punto en concreto: Aunque -en principio- la tecnología a bordo de la A. R. S. *Hermes* permite compensar las fuerzas cósmicas de la aceleración a una velocidad cercana a la de la luz, no se ha descubierto nada que pueda proteger las mentes de la tripulación ante los efectos -en sus percepciones y pensamientos- de la aceleración a esos niveles, que produce graves alteraciones y a menudo ciertas demencias.

Esto nos lleva al segundo gran secreto de la *Hermes*. Aunque el viaje de prueba del motor C-L-S. E. se esperaba fuera corto y controlado, los riesgos para las psiques de los tripulantes eran conocidos por los responsables del proyecto. Por ello, se tomaron precauciones: además de aceptar sólo voluntarios de departamentos especiales de la Alianza (ámbito militar y de investigación), todos fueron sometidos al más férreo escrutinio de seguridad. Y además, se le trató con fármacos anti-psicóticos especiales.

Pero, y esto es el secreto más sucio de la *Hermes*, resulta que una parte de la tripulación eran prescientes o psico-activos menores, con poderes no manifestados. Y fueron tratados con fármacos experimentales antes y durante el viaje.

En efecto, una parte de los tripulantes de la A. R. S. *Hermes* fue seleccionada de entre los expedientes desechados del proyecto R-TM2. Ese proyecto R-TM2 busca la expansión y control de las capacidades psico-activas de los sujetos. Dicho de otra forma: Estas personas habían sido pre-seleccionadas para ser conejillos de indias en la experimentación con poderes psíquicos. Pero se les desechó de ese programa, porque aunque tenían algunas capacidades, todas ellas eran talentos eran muy menores, y no manifestados o apenas manifestados.

Todos esos sujetos, y el resto de la tripulación, fueron tratados con una gran variedad de fármacos de diseño "ad hoc" para la situación tan especial de la A. R. S. *Hermes*. Es decir para tratar de controlar y prevenir los trastornos mentales que el viaje podría, previsiblemente, producir.

Por supuesto, la medicación de los tripulantes psico-activos tenía unos efectos ocultos adicionales: se esperaba que los fármacos pudieran potenciar sus capacidades, y quizás despertar talentos ocultos. Obviamente, ellos no fueron informados de nada de esto. Solo el Oficial Médico de la A. R. S. *Hermes*, el Dr. Quan Sparks, lo sabía y era el responsable de los experimentos. Además, él mismo era un presciente, con un talento mínimamente manifestado.

El viaje de prueba de la *Hermes* debería haber durado menos de 24 horas. No fue así. El sistema de control del motor C-L-S. E. falló y el motor se bloqueó en una aceleración baja pero constante hasta que se sobrecargó y quemó. Después, gracias a los mecanismos de seguridad la nave logró decelerar a velocidades normales. El tiempo relativo dentro de la nave fue de unos tres días. Durante las primeras veinticuatro horas del viaje la tripulación mantuvo la calma, pero después, y ante la falta de control de la misión, y los fallos del motor, el pánico, la confusión y la demencia se adueñaron de la tripulación.

En esa situación, las mentes de los tripulantes con capacidades psíco-activas latentes (incluido el Dr. Quan Spark) potenciadas por los fármacos administrados, despertaron su poder de forma inesperada: Se fundieron en una mente telepática de tipo colmena, pero al coste de la pérdida de su humanidad. Explicado en pocas palabras: se convirtieron en seres salvajes sin ningún tipo de patrón de conducta, salvo los instinto de auto-preservación, de supervivencia, y de destrucción de las amenazas. Y como principal amenaza vieron a "los otros": todos los demás miembros de la tripulación, que fueron asesinados en una orgía de sangre y violencia.

En el momento de comenzar la aventura, la A. R. S. *Hermes* es un pecio impulsado lentamente por el espacio vacío, en un rincón solitario de 'verso, Muy lejos de donde la Alianza puede suponer que estará. Aún es impulsada por su motor auxiliar, se mantiene el soporte vital (aunque no la gravedad artificial), y tiene reservas de agua y oxígeno para algún tiempo más.

La mente colmena de Sparks y los psico-activos sigue funcionando, sobreviviendo como pueden, dentro de un salvajismo animal con puntuales

destellos de intuición y brillantez. Se han acostumbrado a la falta de gravedad, y ya no les impide las acciones o el movimiento.

Entran los héroes (¡o los pj's, al menos!)

Los pj's son como hemos dicho la tripulación de la *Aurora*, una nave de tipo Firefly. Son un grupo de arrojados buscavidas, que en esta ocasión están dando uno de esos "rodeos por el espacio vacío" para evitar naves patrulla de la Alianza, y también algunos enemigos recientes hechos en las colonias próximas. En concreto, están viajando desde Salisbury hacia Aberdeen, con un poco prometedor cargamento de frutos secos.

La aventura comienza cuando comienzan a recibir una onda en pulsos regulares, que contiene lo que a priori parece una señal de baliza de emergencia (por la cadencia y el tipo de señal), pero que a la vez es extraña e ininteligible.

Una hora estudiando la señal y una tirada de **Conocimiento/ Knowledge [ordenadores] -4** o bien de **Conocimiento/ Knowledge (Astrogración) -2**, permite determinar la procedencia con cierta exactitud, a unas tres horas de distancia, a velocidad máxima de la *Aurora*. Además, el analista deducirá que se trata de una nave o sonda moviéndose a una muy escasa velocidad, algo muy raro aquí, en "medio de la nada". Con un **Incremento** en la tirada, también deducirá que la señal está encriptada y codificada, con algún medio tecnológico de vanguardia que no puede determinar; pero a pesar de todo ello, da la sensación de ser una señal de S. O. S.

Cuando lleguen a distancia visual podrán ver lo que parece un extraño pecio: una nave sin identificativos de ningún tipo. Es difícil decir si se trata de una nave de exploración, de guerra, o científica, ya que recuerda un poco a todas ellas, y tiene armamento: Una torreta con un cañón doble y un par de tubos lanza-misiles. Aparentemente, está funcionando bajo unas capacidades mínimas, y con una impulsión que no la llevará a ningún sitio en muchas décadas. Hay algo de radiación emanando de la nave, que podría corresponder a fugas muy menores o problemas de contención de su motor, o a alguna otra causa desconocida. No son niveles peligrosos, al corto o medio plazo.

Los pj's deben hacer una tirada de **Percepción/ Notice**: Si la superan, notarán que el casco exterior, sobre todo hacia la parte delantera, está extrañamente doblado y deformado, como si hubiera sido sometido a tensiones y fuerzas de un poder difícil de concebir. Con un **Incremento**, también se dan cuenta de que esa zona de proa parece enormemente reforzada, con un blindaje doble o triple, y una forma original francamente extraña (aunque los pj's no lo pueden saber, esto es así para resistir las pequeñas colisiones de micropartículas durante las aceleraciones C- L-S).

La nave no emite ninguna señal activa, excepto la extraña onda de balizamiento encriptada. Una tirada de **Reparar/Repair** permite fijarse en que tampoco parece haber luz ni actividad humana ninguna (de una posible tripulación).

En esta primera escena, el DJ debería señalar, "mostrando sin empujar", que los pj's son -entre otras cosas- ávidos saqueadores que no dejan pasar las oportunidades, y esa nave probablemente esté sin tripulación (podrían estar muertos), y potencialmente cargada de equipamiento valioso. Y, aquí, en medio de la nada pueden pasar décadas antes de que nadie más se cruce con ella. Es un misterio, y puede ser peligrosa, pero también un tesoro en potencia.

Abordaje

Los pj's pueden acoplar su nave tipo Firefly con la desconocida uniendo su exclusiva de aire modular a la exclusiva "de acoplamiento" [6] o bien a la exclusiva inferior [5] de carga de la nave misteriosa. También pueden preferir no hacerlo, y acceder de forma extra-vehicular, utilizando los trajes espaciales (ver más adelante).

En todo caso deberán decidir si van a pasar todos a la nave o alguien se queda en la *Aurora* (y si lo hace, donde estará ese "vigilante" o "reserva": en el puente, en la exclusiva acoplada, o en otro lugar).

El acoplamiento de las exclusas es una maniobra delicada, que implica cierto peligro y requiere una tirada de **Pilotar/Piloting**. Un fallo significa que se ha dañado significativamente la exclusiva de la nave misteriosa, y no se podrá acoplar en ella sin repararla. Un fallo crítico significa que se han dañado ambas exclusas, la de la nave misteriosa y la de la *Aurora*.

La *Aurora* dispone de tantos trajes espaciales como tripulantes. El paseo espacial no debería ser peligroso, salvo si se pifia (ojos de serpiente) una tirada de **Agilidad/Agility**. En caso de dicha pifia, el personaje tiene una única oportunidad para regresar hacia el casco de una de las naves (tira par-impar). Eso requiere una tirada de **Agilidad/Agility**. En caso contrario, el "naufraigo" se aleja hacia el gran vacío... pero puede ser rescatado con la nave o los transbordadores (¡suponiendo que haya piloto!). Hay que invertir 30 minutos y superar una tirada de **Pilotar/ Piloting** para recogerle.

Trajes espaciales

Los trajes espaciales de la *Aurora* disponen de un pequeño ordenador y un HUD bastante primitivo, una radio de corto alcance, propulsores de emergencia para unos 10 minutos de impulsión, botas magnetizables, y un kit con dos parches adhesivos para reparar brechas y pinchazos del traje.

El traje ofrece un **+1** de **Armadura** a la **Resistencia/ Toughness** y un bono de **+4** para resistir los efectos de la **Radiación**.

Si el traje sufre una rotura en el vacío, la despresurización causa una herida al portador, por cada turno en el que no supera una tirada de **Vigor**.

Cómo están las cosas (en la *Hermes*)

La A. R. S. *Hermes* está funcionando bajo mínimos con su motor auxiliar convencional.

La nave se mueve a baja velocidad por el espacio vacío, no funciona la gravedad artificial (por lo tanto es un ambiente de Gravedad Cero), sólo funciona la iluminación de emergencia (lo que deja todas las salas en una inquietante penumbra) y la temperatura es "fresca", de unos 15 grados centígrados.

A continuación describimos, para el DJ, lo primero que se encontrarán los pj's al acceder a la *Hermes*. Después viene un resumen de las acciones de los tripulantes enloquecidos de la "mente colmena". Y, por último, la descripción de detalle de las distintas zonas de la *Hermes*.

En la boca del lobo

Las compuertas de las esclusas de aire deben ser abiertas manualmente desde el exterior, usando el sistema de emergencia. Una vez en la esclusa de aire, se pueden apreciar dos cosas:

- El logo de la A. R. S. *Hermes* (tirada de **Conocimiento Común/ Common Knowledge** para suponer qué significa A. R. S., ya que no es una nomenclatura estándar, sino confidencial).
- La primera de muchas consolas de acceso al sistema de ordenadores de la *Hermes*, a la que no se puede acceder, pues está bloqueada. El monitor sólo muestra en un parpadeo luminoso la palabra "Bloqueado" en Inglés y en Mandarín. Y en las mismas lenguas, aproximadamente cada minuto, aparece un mensaje que dice "Anular el estado de Bloqueado desde la consola autorizada".

Todos los accesos a los ordenadores de la nave que los pj's se encontrarán en la *Hermes* están igual, y sólo se puede anular desde la consola del puente. El sistema no puede ser pirateado mientras esté en este estado "Bloqueado".

Primeras impresiones

En el interior de la nave el ambiente es fresco (15°C), pero también seco. La iluminación es escasa y penumbrosa, y desde el primer momento se percibe un olor tenue pero indudablemente desagradable, que una tirada de **Supervivencia/Survival** o **Curar/Healing** identifica como de cadáveres, o carne en descomposición.

Los tripulantes dementes y sus acciones

Los tripulantes han descendido a los abismos del canibalismo, pero la carne de sus víctimas ya empieza a estar excesivamente reseca y putrefacta (el sistema de soporte vital absorbe el exceso de humedad, retrasando pero no impidiendo la putrefacción, y resecando los restos orgánicos en general).

En cuanto a su movilidad, hay que resaltar que los tripulantes dementes no sufren las penalizaciones normales por la Gravedad Cero (ver sus características al final de la aventura).

Los cuerpos de la mente colmena se alimentan ahora, sobre todo, de las provisiones de la nave, que han saqueado y esparcido por las zonas de la nave donde se guardaban esos suministros.

Efectos de la Gravedad Cero:

- Los personajes que no estén aclimatados a la gravedad Cero (p.e. con la **Ventaja/ Edge** adecuado) sufren un -2 a todas las tiradas de **Agilidad/ Agility** y de habilidades dependientes de esa característica.
- +2 pasos al dado de **Fuerza/ Strength** y +4 **Movimiento/ Pace**.
- Cuando se saca un 1 en el dado de rasgo en una tirada física, se pierde el control. -2 a todas las tiradas hasta recuperar el control. Recuperar el control es una acción de **Agilidad/ Agility** gratuita y se puede tirar una vez en cada turno del pj.
- Propulsarse desde una plataforma fija permite desplazarse con un **Movimiento/ Pace** cada turno que es igual al dado de **Fuerza/ Strength**, hasta chocar con alguna superficie sólida que detenga el movimiento.
- Los ataques físicos y disparos de armas de fuego (no de energía) realizados por un personaje le impulsan hacia atrás 1 casilla/pulgada, o 2 si es un golpe muy potente o un arma de gran calibre.
- Si se utilizan botas con anclajes magnéticos, se anulan todos los efectos de la Gravedad Cero salvo el primero, el -2 a todas las acciones de **Agilidad/ Agility** de los que no están aclimatados a estas condiciones. Pero por otro lado, las botas magnéticas reducen el **Movimiento/ Pace** del personaje a la mitad.

En la nave habrá un total de locos de la mente colmena igual a siete, más el número de pj's que jueguen la aventura (**nº pj's+7**).

Estos locos están más allá de toda curación y recuperación psicológica (como los Reavers, por ejemplo), ya que sus mentes se han alterado a un nivel cuántico. Su comportamiento es primario, instintivo, y salvaje, con destellos de genialidades tácticas o de otro tipo basadas sobre todo en la

astucia y la mente compartida. No hablan ni realizan operaciones complejas, más allá de usar puertas o exclusas de aire por medios mecánicos. En todo caso lo que está claro es que son extremadamente violentos, y unos asesinos y caníbales. Prefieren el uso de armas afiladas y cortantes, pero no hacen ascos a usar sus dientes y sus puños y rodillas.

Las siguientes posibilidades se ofrecen como ideas para poder crear los encuentros sobre la marcha, y no deberían estar "escritas en piedra".

1- ¡Emboscada!

Una vez que los pj's aborden la A. R. S. *Hermes* y empiecen a explorarla, en la segunda o tercera zona que investiguen (y a poder ser algo alejados de las exclusas de aire) serán emboscados por 3-4 dementes de la mente colmena -el DJ decidirá cuantos, en función del número de pj's.

Una tirada enfrentada entre ambos grupos, del **Sigilo/Stealth** de los dementes contra la **Percepción/ Notice** de los pj's, decidirá si éstos últimos son sorprendidos. Si la mente colmena les coge con la guardia baja, los dementes ganan **"The Drop" (víctima desprevenida)** en sus ataques del primer turno de combate,

2- ¡Contra-abordaje!

Si la nave de los pj's, la *Aurora*, está acoplada a la *Hermes*, la mente colmena tiene otra sorpresa para los pj's: durante la emboscada antes descrita, o justo cuando termina, otros 2-3 dementes se lanzan hacia la exclusiva. Atacan a los vigilantes, o pasan a la *Aurora* si no encuentran a nadie guardándola (usando los mandos de apertura manual). Después uno de los salvajes se queda atrás y, por error o no, separa las naves de forma insegura... hay una descompresión explosiva pero limitada a la exclusiva de aire: el demente es arrastrado al espacio y muere en segundos, y la fuerza del aire comprimido separa las naves. La exclusiva de la *Aurora* estará intacta pero la de la *Hermes* queda dañada.

Además, y como resulta obvio, si los pj's no han evitado todo esto, ahora se enfrentan a uno o quizás dos dementes en propia nave. Y, en el peor de los casos, a una nave que se ha separado y se aleja... lenta pero peligrosamente.

En el caso desastroso de quedar varados en la A. R. S. *Hermes*, lo único que puede salvarlos de convertirse en "náufragos" en medio de la nada, es una rápida reacción y el uso de los trajes espaciales, para regresar a la *Aurora* (al menos, uno los pj's que sepa pilotar).

Los trajes tienen impulsión suficiente para alcanzar su nave. Sólo es necesaria una tirada, o bien de **Pilotar/ Piloting -2**, o bien de **Agilidad/ Agility -4**. Si se falla esta tirada, el pj tiene una última oportunidad para rectificar el rumbo (repite la misma tirada, pero con otro -2 adicional). Si falla esta última tirada, es un ¡adiós vida humana, hola gran vacío exterior!

3- La última resistencia

El resto de la mente colmena que no haya atacado a los pj's, o realizado otras acciones malevolentes, se reunirá para una última resistencia contra los invasores.

En este grupo está la pieza central de la mente, el hombre antes conocido como Dr. Quan Sparks. Éste antagonista es un **Wildcard**. Le acompañan el resto de los tripulantes dementes.

Esta última confrontación tendrá lugar en uno de varios lugares, a poder ser el último que decidan visitar los pj's: o bien el área del Puente (nº 8 y alojamientos adyacentes -nº 9 de esa zona); o bien la zona médica y de investigación (nº 1 y 2); o en la Sala de Motores (nº 13). En todos los casos los dementes estarán ocultos y preparados para saltar sobre los pj's en cuanto abran una puerta o comiencen a investigar. Por suerte ahora los pj's estarán prevenidos, y es casi imposible que les sorprendan realmente (no hay emboscada).

Descripción de detalle del A. R. S. *Hermes*

1- Laboratorio científico: Al entrar aquí los pj's deben hacer una tirada de **Miedo (Nausea)/ Fear (Nausea)**. El "gore" es aquí bastante marcado. Hay manchas secas de sangre en suelo, paredes y techo, grandes manchones alargados y también miles de marcas de gotitas, pero lo más desagradable son los numerosos restos humanos descuartizados, sobre todo trozos semi-secos de vísceras e intestinos, y huesos roídos, que flotan por todas partes.

Aparte de eso, hay un equipamiento científico-médico de muy alta tecnología con algunos componentes salvables (se pueden carroñear objetos por valor de unos 500 créditos dedicando 30 minutos a ello). La mente colmena ha acabado con la mayor parte de los fármacos, en especial los usados en los experimentos con sus antiguas mentes. También flotando, hay decenas de botes abiertos y ampollas vacías, rotulados sólo con códigos alfanuméricos. Faltan la mayoría de los elementos cortantes, punzantes y que sirven para hacer daño de forma efectiva.

Hay una consola médica bloqueada como el resto del sistema de ordenadores de a bordo. Pero además hay un computador no conectado a esa red. Una tirada de **Conocimiento común/ Common Knowledge** o de **Con. (Ordenadores) /Know. (Computer)** lo identifica como un ordenador extremadamente seguro, de alta tecnología reservada de la Alianza. Para acceder a este ordenador hay que piratearlo (el Dr. Quan Sparks no se dejó en ningún lado escrita la contraseña). Piratearlo requiere que el pirata informático realice una tarea dramática estándar, con complicaciones, de **Con. (Ordenadores) /Know. (Computer)**. Si se fracasa en la tarea significará que se borran sin remedio todos los datos contenidos en ese ordenador.

Si se accede a los datos, un examen rápido permite determinar que recoge los resultados de investigaciones médicas que incluyen, o de hecho se centran, en la experimentación con los sujetos de la propia tripulación. Los resultados están organizados en dos grupos diferenciados, los "psico-activos" y los "normales". Son una docena en cada grupo. El Dr. Quan Sparks autor del estudio está en el primer grupo, y el Capitán Kurt Ridgent en el segundo. Parece que los resultados se centran en cuantificar los efectos de la medicación farmacológica a la hora de prevenir lo que se denominan "daños psicológicos y psicométricos por la aceleración".

Un estudio más detallado, de varias horas, dará a los pj's la información sobre los experimentos éditos contenida en el epígrafe A. R. S. *Hermes* de las primeras páginas de la aventura, aunque pasa muy por encima y no da ningún detalle sobre la parte de ingeniería y viaje espacial de la misión (es

decir, sobre los objetivos y finalidad principal de la propia nave].

2- Enfermería: Esta sala también provoca una tirada de **Miedo (Nausea)/ Fear (Nausea)**. de los pj's. Adyacente y comunicada con el Laboratorio científico, está en muy mal estado, con restos resacos de cadáveres, y un par de cuerpos más o menos enteros, salvo partes arrancadas, cortadas y mordidas, que están atados a sendas camillas fijadas al suelo. Hay restos de fármacos y suministros médicos flotando libres por todas partes, en su mayoría estropeados (pero se pueden carroñear objetos por valor de unos 300 créditos, dedicando 30 minutos a ello). Una tirada de **Percepción/ Notice** permite encontrar también un tubo intacto de Medi-Gel. Este producto tecnológico de la alianza ofrece un +2 adicional a las tiradas de **Curar/ Healing** para recuperar heridas, y a las tiradas para evitar la muerte por desangramiento.

3- Lounge/carga: Esta zona está vacía aunque hay marcas antiguas de un color marrón mate, que una tirada de **Supervivencia/ Survival** o **Curar/ Healing** identifica como sangre seca y otros fluidos corporales, por todo el suelo y la parte baja de los mamparos. Por lo demás, hay algunas mesas, sillones y otros muebles modulares de plástico, plegados y afianzados a los mamparos laterales.

4, 5, 6 - Exclusas de aire: Ya descritas en los apartados anteriores. Sólo se puede acoplar otra nave directamente en la exclusiva precisamente llamada de acoplamiento [6], o bien la exclusiva de carga [5].

7- Impulsores de dirección.

8- Puente: De nuevo aquí, los pj's deben realizar al entrar o ver el puente una tirada de **Miedo (Nausea)/ Fear (Nausea)**. Hay una situación bastante "gore" a la vista. La cabeza del Capitán Kurt Ridgent [un hombre mayor, cano, con barba gris] está clavada en un lado del timón principal, y en el otro lado está la cabeza de uno de los pilotos [un hombre joven pelirrojo]. El cuerpo del primero también está, desmembrado, flotando por el puente en varios trozos.

En el puente está, aún intacta, la única consola del ordenador de a bordo que puede desbloquear el

sistema de computadores. Basta pulsar sobre la pantalla cuando parpadea el mensaje de "Pulse ahora" que se repite cada minuto. Si lo hacen, aparecerá una línea para introducir una contraseña de 8 letras o dígitos. Esta contraseña puede encontrarse buscando en el alojamiento del Capitán (ver más adelante).

Si no consiguen hallar la contraseña, se puede intentar piratear el sistema. Requiere realizar con éxito una tarea dramática estándar, con complicaciones, de **Con. (Ordenadores) /Know. (Computer)**. Si se falla, el sistema se auto-destruye, con el contenido de todos los archivos (los sistemas de soporte vital de la nave no se ven afectados, ya que funcionan en automático).

Una vez accedido al sistema, se pueden hacer las siguientes cosas:

- Chequeos de integridad de la nave: Darán una visión general del estado de la A. R. S. *Hermes* y una estimación de la duración de las reservas actuales del soporte vital (2d6+1 días).
- Controlar buena parte de las compuertas, puertas y esclusas de la nave, aunque algunas están forzadas e inservibles: En concreto no funcionan las de el laboratorio científico, la del puente, la sala de motores y el acceso al transbordador.
- Deducir de forma indirecta, por mediciones del sistema de soporte vital, dónde se encuentran el resto de los dementes de la mente colmena -requiere una tirada de **Con. (Ordenadores) /Know. (Computer)**.
- Tratar de acceder a los archivos clasificados. Esto requiere una nueva tarea dramática, en este caso con un -2 adicional, y por supuesto con complicaciones. La tarea es de **Con. (Ordenadores) /Know. (Computer)**. Si se falla, se borran los archivos de forma irrecuperable. En los archivos está la verdad sobre la finalidad y misión de la *Hermes*, salvo la parte de los experimentos médicos con psico-activos del Dr. Quan Sparks.

Lo que no se puede hacer desde aquí es desconectar el soporte vital por completo. Tampoco hay en estos ordenadores (o en ningún lugar de la nave, información sobre las investigaciones científicas que han permitido

diseñar el motor C-L-S. E. y la propia estructura de la nave. Ni ningún tipo de planos o diagramas de dicho motor, ni ninguna información detallada sobre su funcionamiento interno. La Alianza no quiso arriesgar esa información, y su ausencia fue una de las causas de la incapacidad de la tripulación para detener o reparar el motor C-L-S. E. una vez comenzaron los problemas.

9- Alojamientos de la tripulación: Estas cabinas son compactas y bien diseñadas, con armarios modulares y literas empotradas. En cada una de ellas podían descansar de 2 a 4 de los tripulantes de la *Hermes*. Están sucias y revueltas en general, y los dementes usan las tres cabinas del nivel 3 para orinar o defecar en ellas, por lo que en ellas el olor es casi insoportable y "esas cosas" flotan libremente (Tirada de **Vigor** para evitar perder un nivel de Fatiga que se recupera tras una hora de descanso). Si se carroñea en los alojamientos, cada una de las cabinas reportará objetos por valor de 1d6x10 créditos. Cada búsqueda lleva 15 minutos. En el alojamiento del Capitán (a estribor, junto al Puente) hay una fotografía en la que parece él de joven junto con otros oficiales, sonrientes y al fondo un campo de batalla devastado. Por detrás de la foto pone "Serenity Valley". Esto es una pista al código de acceso al ordenador principal, que es "Serenity".

10- Transbordador: Tanto los mandos de este transbordador, cómo la compuerta de acceso, han sido irremediabilmente dañados (al menos, al corto plazo) por los dementes. Eso impide obviamente que pueda despegar. Hay algo de equipo de emergencia y supervivencia que podría ser útil, aunque está mezclado y desparramado, flotando en el interior del transbordador (es posible carroñear objetos por valor de unos 150 créditos dedicando 15 minutos a ello).

11- Almacén: Esta zona está casi vacía y más o menos despejada. Hay algunas manchas de sangre aquí y allá, y acoples en los mamparos para cajas de carga y muebles modulares que nunca se instalaron. Lo único importante que hay aquí es un armero blindado y reforzado empotrado en uno de los mamparos. Está protegido por una cerradura de seguridad (**Forzar Cerraduras/ Lockpicking -2**) y contiene cuatro subfusiles militares (12/24/48, CdF 3, 2D6, PA

2, 7 lb, Mun 45; SA, R3B; Fue/Str min. d6) y 2000 balas para ellos.

12- Tubos de misiles: La A. R. S. *Hermes* no iba armada de misiles, y los tubos están fijados al casco. No hay mucho que hacer o carroñear aquí.

13- Sala de motores: Esta gran sala en torno a los motores de la nave también da una fuerte impresión al entrar, en el sentido "gore" de impresión. La visión requiere una tirada de **Miedo (Nausea)/ Fear (Nausea)**, pues hay restos descuartizados de cadáveres ressecos, al menos tres si se juzga por el número de cabezas. También hay algunos huesos mordisqueados aquí y allí, flotando como los demás restos.

El área en sí está relativamente despejada, a excepción de su zona central a popa, donde están los motores. Los mamparos están cubiertos de conductos, tubos y cables, así como de consolas de control, válvulas, etc.

En varias pantallas aún funcionales parpadean señales de peligro de radiación. De hecho es alta pero no letal. De todas formas, quien pase unos minutos aquí debería darse una buena ducha y pasar un protocolo de descontaminación pronto.

El motor principal, de tipo C-L-S. E, sólo es una ruina informe. Está adosado a la parte de popa a un metro y medio sobre el suelo, y en estos momentos parece un gran cubo de un material sólido y duro, pero de aspecto esponjoso, y color gris mate. Una tirada de **Conocimiento Común / Common Knowledge** lo identifica como un gel anti-incendios de alta tecnología y de precio exorbitante. Por debajo del gel solidificado, y en algunos puntos de los laterales, se aprecian los restos de maquinaria y cableados, completamente destrozados y quemados. No es salvable, ni tampoco se puede deducir de los restos su naturaleza o funcionamiento. Debajo del motor C-L-S. E, y prácticamente intacto, se puede ver, funcionando, el corazón de un motor de impulsión convencional, que es lo que mantiene en marcha a la *Hermes*.

En la Sala de Motores es posible carroñear objetos por valor de unos 500 Créditos, dedicando unos 30 minutos a ello).

14- Reactores.

15- Comedor/Salón: En esta zona común hay algunas sillas y enseres domésticos varios flotando [cubtería, vasos...], También hay pequeñas manchas de sangre seca aquí y allá.

16- Dispensa: Las reservas de alimentos han sido concienzudamente saqueadas por los salvajes de la mente colmena, y está llena de un auténtico confeti de pequeños restos de comida reseca, de varios tipos, Y también de trozos de envoltorios de todo tipo.

17- Corredor.

18- Ducha: Una pequeña ducha modular para el aseo personal más exhaustivo, inesperadamente intacta en comparación con el resto de la nave.

19- Combustible.

20- Torreta: El armamento de la torreta, dos cañones automáticos pesados, en principio funciona (y hay unas 1000 balas para cada cañón en las cintas de alimentación). Sin embargo, la energía con la que cuenta la A. R. S. *Hermes* es insuficiente para mover la propia torreta, así que el armamento es bastante inútil actualmente.

Consecuencias

Si esta aventura se utiliza como un "one-shot" las consecuencias de la misma no son muy relevantes, excepto quizás como cierre de la partida. Pero si la aventura se juega como inicio o prólogo de una nueva saga épica, o como interludio/episodio en una campaña en marcha, hay que tener en cuenta un par de cuestiones, en lo referido a las consecuencias de la historia y de las acciones de los pj's.

En primer lugar, está la cuestión del motor C. L. S. E. Este ingenio es un típico "mcguffin rompe-campañas" y su tecnología afectaría y cambiaría -de forma decisiva e imprevisible- un universo como el de las ficciones de *Firefly/Serenity*. Por suerte para ti, DJ, eso no puede suceder realmente: Lo tenemos controlado.

Por una parte, el vuelo de prueba se consideró un completo fracaso por parte de la Alianza y de los lobbies secretos que en un principio habían apoyado el proyecto. Y por otra parte, el motor y la tecnología que lo rodea (como se ha visto) es

muy peligroso, y prohibitivamente caro. La construcción de un nuevo prototipo requeriría de un gasto económico enorme, el de la terraformación de uno o varios mundos enteros. Ese coste, y los peligros, se mantendrían durante varias generaciones. Es decir, durante más de un siglo -hasta que mejorara la tecnología para abaratarlo y controlarlo mejor. Por tanto, no es algo que vaya a verse pronto.

Y en segundo lugar, están las consecuencias para los pj's. Debería ser evidente para los jugadores (y si no lo es, el DJ puede pedir tiradas de **Inteligencia/ Smarts** al final de la partida, para comunicárselo) que cualquier intento de recuperar la nave o partes importantes de ella (p. e. el transbordador o la torreta) es una acción suicida: Actualmente, la Alianza no sabe qué fue de la A. R. S. *Hermes*, pero desde luego está atenta a cualquier información que pudiera surgir. Teniendo en cuenta los sucios secretos que guarda la nave en su interior, en cuanto llegue a la persona adecuada la más mínima pista, los agentes encubiertos y operativos de la Alianza se lanzarán como sabuesos implacables, a la caza de cualquier resto de la nave, y también de cualquier testigo o persona que pueda haberla descubierto. Con las peores intenciones.

Como elemento adicional de continuidad, y posible origen de interesantes complicaciones, el DJ puede considerar el botín menor de saqueo y carroñeo de la nave. Algunos de esos elementos, pasado el tiempo suficiente, podrían llegar a las manos "adecuadas", como los agentes y operativos de la Alianza. En ese caso, empezarían a recorrer el camino inverso, de comerciantes, intermediarios... hacia los pj's.

Consejos para dirigir esta aventura:

- Usa los dementes para crear tensión y momentos de pánico, y no de forma masiva para avasallar a los pj's. Mantén el ritmo.
- Si a los jugadores no les acompaña la suerte y están teniendo dificultades (varias heridas...), reparte más Bennies: dale uno a cada pj tras un combate especialmente duro, etc.
- Retrasa todo lo posible la "Última resistencia" de la mente colmena a las últimas zonas exploradas de la nave, si es coherente.

Las naves

No se proporcionan estadísticas de juego de la *A. R. S. Hermes* porque realmente no son necesarias para la historia, y porque en su estado actual no puede hacerse con ella mucho más de lo que ya está haciendo (vagar por el espacio a la espera de la desconexión final).

Las características de la Aurora, la nave de los pj's si que se proporcionan a continuación, para el caso de que esta historia sea el comienzo o parte de una campaña.

Aurora, transporte clase Firefly

Tamaño 8 (M)

Aceleración/Velocidad máxima: 50/700

Ascensión: 2

Dureza: 27 (8)

Espacio para carga extra/modificaciones: 0

Tripulación: 5

Energía: 100

Extras (coste en modificaciones): Armadura (1), Atmosférica (4), Bodega de carga/garaje (5), Contramedidas AMCM (1), Espacio para tripulación x2 (2), Fijaciones para transbordadores x2 (8), Velocidad (4)

Notas: Contiene trajes espaciales x5, una Mula (vehículo deslizador para 4 personas), 2 transbordadores.

Opción, un Dr. Quan Sparks con poderes: Si quieres forzar un poco la máquina de lo espectacular, o si los pj's están teniéndolo demasiado *fácil*, puedes darle al Dr. Sparks poderes psíquicos. Considera que tiene la ventaja/ edge de **TA: Psiónico/ AB: Psionics**, y también: una habilidad de **Psiónica/ Psionics** de 1d10, un par de poderes de tu elección (¿qué tal Stun y Burst?) y unos trappings poco espectaculares, de efectos invisibles y fuerzas telequinéticas. Ser víctimas de esto podría causar tiradas de **Miedo/ Fear** en los pj's.

Tripulantes Dementes

Extras, salvo el Dr. Quan Sparks que es un *Wildcard*.

Nota: ya tienen sumados los bonos a Fuerza/Strenght y a Movimiento/Pace por la Gravedad Cero.

Atributos:

- Agilidad/ Agility d8
- Inteligencia/ Smarts d4
- Espíritu/ Spirit d6
- Fuerza/ Strenght d10 (d6 grav. normal)
- Vigor/ Vigor d6

Habilidades:

- Pelea/ Fighting d8
- Sigilo/ Stealth d8
- Throwing/ Lanzar d6

Otros rasgos:

- Carisma/ Charisma: -4
- Movimiento/ Pace: 10 (6 grav. normal)
- Parada/ Parry: 6
- Toughness/ Dureza: 5

Ventajas/ Edges:

- Frenesí mejorado/ Improved Frenzy: Dos ataques por turno sin penalización a blancos de melé; los *Wildcards* tiran 2 dados de habilidad y 1 salvaje.
- Aclimatación Gravitatoria: No sufren el -2 a todas las tiradas basadas en Agilidad en gravedades diferentes a la estándar.

Habilidades Especiales:

- Armas naturales: Daño = Fuerza/ Strenght **(d10)**
- Trastos y armas de cortar y apuñalar: Daño = Fuerza/ Strenght **(d10) +d4+1**

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: Aclimatación Gravitatoria/ Gravitic Acclimation [no sufre el -2 a todas las tiradas basadas en Agilidad en gravedades diferentes a la estándar], Bien equipada /Geared up [extra créditos iniciales], Extracción/ Extraction.

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: Aclimatación Gravitatoria/ Gravitic Acclimation (no sufre el -2 a todas las tiradas basadas en Agilidad en gravedades diferentes a la estándar), 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 d4
- Forzar cerraduras/Lockpicking d4
- Investigación/ Investigation d6
- Percepción/Notice d6
- Pilotar/Piloting d4
- Sigilo/ Stealth d4

Otros rasgos:

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

Desventajas/Hindrances: Buscado/ Wanted (-),
Codigo 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.

Reconocimientos

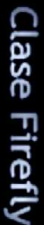
Esa aventura está basada en la serie Firefly y el filme Serenity, ambos de Joss Whedon, así como en su "universo expandido" tanto oficial como fan. Por otro lado, su estructura básica la he tomado directamente de la aventura-de-una-hoja "The Salvage of the USS Kaine", incluída en el manual "SW deLuxe" -que, a su vez, se basa en clásicos de la ciencia-ficción de terror como *Event Horizon*, o la más reciente *Pandorum*.

Los planos de la nave *Aurora* (tipo Firefly) están tomados de unos planos de la *Serenity* realizados por un fan de la serie (GAILHEAD, serenityverse.com).

Los planos de la nave *A. R. S. Hermes* son una modificación de los planos de una nave tipo "Phoenix Gunboat", presentados por el fan de Firefly TENSEN01 en www.fireflyfans.net .

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.

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.



FORBÉ PASSAGE

**STAIRS
DOWN TO
CARGO BAY**

DINING

ART PASSAGE

**STAIRS
DOWN TO
INFIRMARY**

ENGINE ROOM



АИИОСКИ

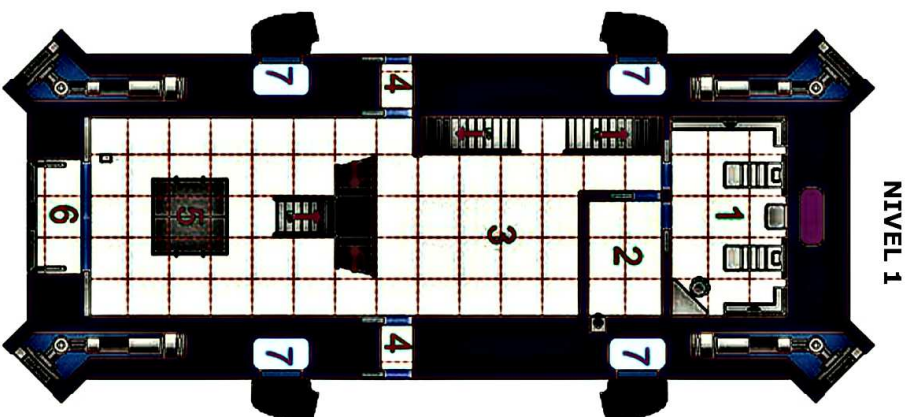
CALIGO

COMMON AREA

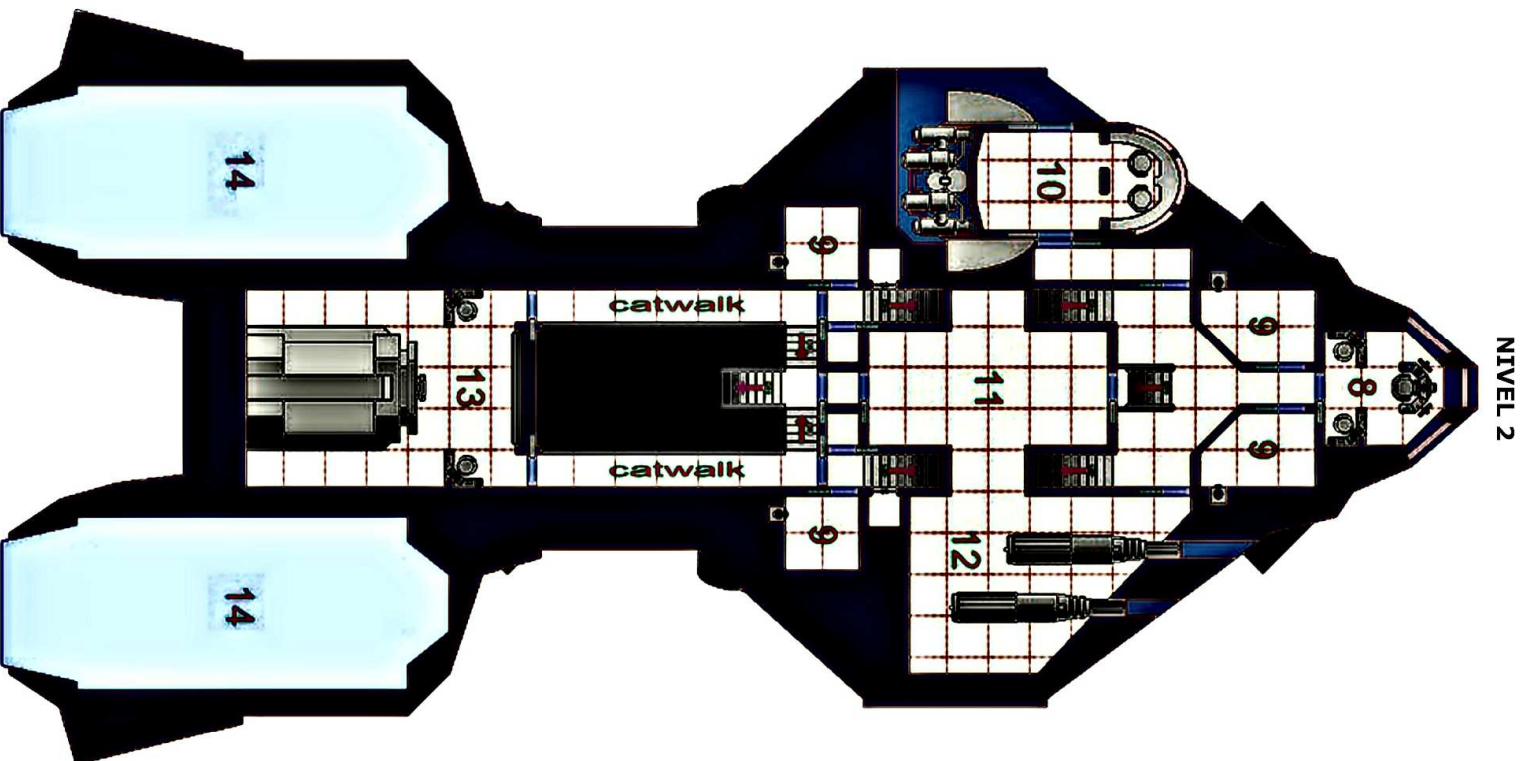
PASSENGER QUARTERS

Class code 03-K64
Firefly Midbulk Transport.

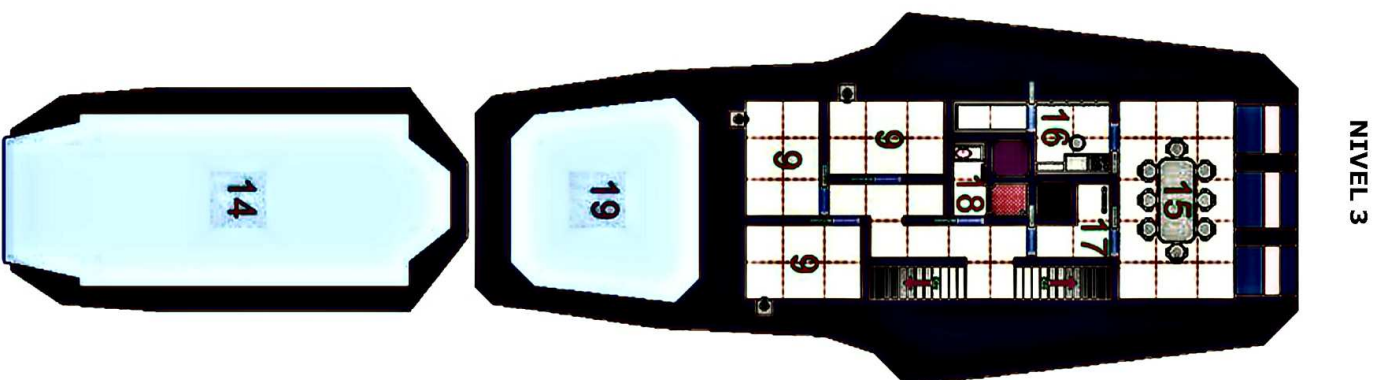




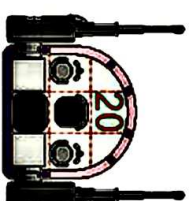
NIVEL 1



NIVEL 2



NIVEL 3



LEYENDA

- 1 - Lab. científico
- 2 - Enfermería
- 3 - Lounge/carga
- 4 - Exclusa de aire
- 5 - Exclusa de aire de carga
- 6 - Exclusa de aire de acoplamiento
- 7 - Impulsores de dirección
- 8 - Puente
- 9 - Alojamientos tripulación
- 10 - Transbordador
- 11 - Almacén
- 12 - Tubos de misiles
- 13 - Sala de motores
- 14 - Reactores
- 15 - Comedor/salón
- 16 - Despensa
- 17 - Corredor
- 18 - Ducha
- 19 - Combustible
- 20 - Torreta



