

# LA MANO DEL DESTINO

Los personajes son contratados para acudir a una zona de desastre, recuperar parte de la carga y entregarla a su patrón en el planeta *Paridad*. El asunto se complica cuando descubren que están compitiendo contra un equipo rival que persigue el mismo objetivo.

## UN TRABAJO URGENTE

Apenas han pasado unas horas desde que la nave de los héroes ha dejado atrás el sistema *Typhon Beta* (en su ruta desde la estación orbital *Euforia*, en el sistema *Occasus*, hacia el planeta *Paridad* en el sistema *Tor*), cuando llega una comunicación entrante. Se trata de un viejo conocido que ya les ha contratado en otras ocasiones. Una tirada de *Notar -2* permite descubrir que está preocupado incluso antes de que comience a hablarles.

El DJ pedirá a uno de los jugadores que robe una carta: si es de color negro la transmisión es de *Norah Kligard*, de la *Asociación de Contratistas*. Si la carta es roja, el comunicante es *Narooth Assasi*, un intermediario muy astuto a quien conocieron a través del *Directorio Merc*.

Su contacto les informa que un enorme carguero ha sufrido un accidente grave. Su misión consiste en acudir al punto de la catástrofe y recuperar cinco pequeños contenedores que emiten una señal codificada, cuya frecuencia y código les facilitará si

aceptan la misión. Cuando los tengan en su poder, deben entregárselos cuanto antes en el espaciopuerto de *Paridad*, donde les espera.

## EL DESASTRE DE LA DAMIROV

La *Damirov* era un colosal carguero de sistema que partió de *Euforia* dos días antes que la nave de los jugadores. Quien obtenga un aumento en una tirada de *Callejear* habrá escuchado rumores en la estación orbital acerca de que en la nave viajaban unos cazadores de reliquias que, al parecer, habrían tenido mucha suerte en una reciente expedición a *Vestigio-OC7*. Habrían dejado su nave en *Euforia* para evitar cualquier trampa o intento de robo.

Hace dos horas, una señal de desastre que provenía de la *Damirov* se transmitió fugazmente a través de la red de nodos de comunicación FTL de la ruta antes de extinguirse por completo. La señal solo contenía la última posición de la *Damirov*, y los héroes tendrán que llegar allí y recuperar la carga antes de que lleguen la naves militares de la *C.R.U.*

## LA ZONA CERO

La nave de los jugadores está a 0,2 AL del lugar del desastre, por lo que necesitarán de 4 a 6 días para llegar (en función del valor FTL de su nave).

La zona cero está sembrada de infinitos restos del enorme carguero siniestrado flotando a la deriva y no hay otras naves cerca. Representaremos mediante un sistema abstracto el hecho de que el grupo tendrá que trabajar en equipo para localizar, maniobrar y recuperar cada contenedor.

# LA MANO DEL DESTINO

UN ONE SHEET PARA SAVAGE WORLDS  
DE GONZALO DURÁN MARTÍNEZ



# HIGH SPACE



# NÉBULA ROL

[www.nebularol.es](http://www.nebularol.es)

## RECUPERANDO LA CARGA

Para poner a buen recaudo cada contenedor hay que superar una *Tarea Dramática* pero sin aplicar el límite de cinco rondas para conseguirlo. Las fuertes perturbaciones de la *Nebulosa del Faro* alteran todos los sistemas de lectura de la nave afectando a la dificultad general de la tarea hasta un -4.

Uno de los PJ será quien lleve a cabo esta tarea mediante la habilidad de *Disparar* (si la nave dispone de un rayo de tracción) o *Ámbito Espacial* (si deben recurrir a una EVA (Actividad Extra-Vehicular)).

Los otros jugadores pueden ayudar ya sea tirando por la nave o realizando sus propias tiradas cooperativas; *Computadora*, *Calidad* o *Investigar* (Sensores Activos), *Pilotar* o *Maniobra*, *Ámbito Espacial* (si salen al exterior)...

Cada ronda completa que se emplee intentando recuperar un contenedor requiere 10 minutos si utilizan un rayo tractor. Si deben recurrir a EVA serán 20 minutos por ronda. Controlar el tiempo solo es importante una vez que el equipo rival ya esté en la zona.

## ¡TENEMOS COMPAÑÍA!

Los PJ podrán recuperar el primer contenedor en solitario. Coloca un contador sobre la mesa y la primera *Complicación* que suceda a partir de ese momento supondrá, por fin, la llegada de otra nave.

Se trata de un equipo rival que tiene la misma misión que los PJ, recuperar los cinco contenedores. Su actitud dependerá de si los envía *Norah Kligard* (saludarán correctamente mediante una transmisión) o *Narooth Assasi* (se mostrarán arrogantes si los PJ establecen comunicación con ellos). En cualquier caso, se concentrarán en los contenedores restantes (la nave rival cuenta con un rayo de tracción).

## LA VERDAD SOBRE LA DAMIROV

*Norah Kligard* actúa como agente de los cazadores de reliquias que encontraron algo en Vestigio-OC7 y lo había arreglado todo para que la *Damirov* trasladara al grupo y su trofeo hasta *Parity*, desde donde tendría lugar la venta. Solo uno de los cinco pequeños contenedores seguros contiene el artefacto, los otros son un simple señuelo.

*Narooth Assasi* contrató a alguien para que saboteara la *Damirov* y robase la reliquia aprovechando la confusión, pero algo salió mal y el núcleo FTL colapsó esparciendo los restos por el espacio. Ahora ambos intermediarios han contactado con nuevos equipos para que rescaten el artefacto.

## SOLO PUEDE QUEDAR UNO

En algún momento, todos los contenedores estarán en poder de uno u otro equipo. Los PJ son libres de actuar como consideren conveniente pero el otro grupo tendrá muy claro cómo proceder:

Si trabajan para *Norah Kligard* invitarán a los PJ a que envíen a alguien (desarmado) a su nave para negociar. El ofrecimiento es sincero, desean entregar todos los contenedores a *Norah* y repartir el pago al 50%. Si rechazan el trato, tomarán al PJ como rehén y lo intercambiarán por el resto de la carga (no quieren luchar y si la tensión se eleva demasiado lo liberarán).

Si trabajan para *Narooth Assasi* intentarán intimidar a los PJ para que entreguen los contenedores. Si no aceptan, atacarán sin realizar ninguna contraoferta.

## EL TESORO DE VESTIGIO-OC7

Solamente uno de los contenedores contiene el artefacto. El DJ pedirá a uno de los jugadores que robe una carta y la coloque boca arriba para determinar la naturaleza del artefacto (los jugadores no deben saberlo):

- Tréboles: Un arma de la *Confederación*
- Diamantes: Reliquia de los *Auras* (+2 *Espíritu*)
- Corazones: Biotecnología *Keshita* (3 viales)
- Picas: *Patrón de SuperCiencia Nazmec*
- Joker: Una nueva *tabla Nazmec* (valiosísima)

El DJ colocará después cinco cartas boca arriba, una por cada contenedor. La carta más alta indicará cual es el contenedor que alberga el artefacto, el contenido de los otros será objetos mundanos de la misma naturaleza que la reliquia (armas, joyería, ampollas, o piedra).

Abrir un contenedor requiere un código del que no disponen o superar una tirada de *Seguridad* -4.