



## Lejías del espacio

# Misión: Alguien, el octavo pasajero



Una aventura en una hoja para Lejías del Espacio de Ricard Ibañez. Puedes usar los personajes pregenerados que se encuentran en nuestra página de descargas o crear los tuyos propios.

### Introducción

El *Nuestra Señora de las Cien Mil Virtudes* es una nave de carga enorme. Tan enorme que la tripulación que lleva dicha nave tiene prohibida la entrada en la parte de carga, no se vayan a perder. Dicha nave está adscrita a la flota lejía como transporte de suministros. Un destino rutinario en que lo que peor que le puede pasar a uno es que las chinches le coman los calzoncillos. Así que para el pelotón encargado de la seguridad de la nave es una bicoca. Y de las gordas. De hecho, la gente se pega (literalmente) por pillar ese servicio. Así que los que componen ese pelotón son, como poco, unos enchufados. ¡Y sí, claro, son nuestros aguerridos LJ!

Complementan la tripulación una médico cyborg llamada P-LAN-Duska (no se hagan ilusiones, tiene el aspecto de un camionero calvo y con bigote, de voz muy aflautada, eso sí) y un tripulante civil, Pedro Catedrales, que está contratado por una ETT y hace las funciones de cocinero/navegante/mecánico/limpiador/camarero/loquesea del *Nuestra Señora*. Y que gruñe mucho, el muy desagradecido, diciendo no se qué de que aquí el único que curra es él.

**Personajes:** Pelotón de cinco lejías compuesto por un cabo y cuatro lejías rasos. Uno de ellos puede sustituirse por un lejía pesado.

**Reglas de ambientación:** *Baraja española, comodín salvaje, fallos críticos, niveles de munición.*

### Una llamada de alerta

Un mal día la sirena de alarma de MADRE (del Abor Herboso), el ordenador central de abordo, rompe la dulce monotonía de la tripulación: se ha captado una llamada de socorro procedente de un planeta llamado Mistetas. No es que a los LJ les tenga que hacer mucha gracia, esto de ir a investigar qué pasa, pero MADRE ya ha cursado la petición y no hay manera de escaquearse: como no vayan a ver qué narices pasa les va a caer un puro de los gordos.

### Mistetas

Según MADRE, el planeta Mistetas es una colonia minera de trabajadores temporeros que se dedican a la recogida de la haceytuna, nombre que recibe un curioso mineral bastante radioactivo que se encuentra con cierta facilidad en el lugar. El planeta, por cierto, tiene una atmósfera algo contaminada: su superficie está recubierta de plantas de tabaco, lo que unido a los pequeños volcanes que lo salpican (y que entran espontáneamente en erupción) hace que esté siempre llena de una espesa neblina... muy nicotinizada, por decirlo con suavidad.

Una vez hayan desembarcado, los LJ deberán atravesar la selva para llegar al recinto minero, aunque claro, tampoco hay otros sitios donde ir. Deberán sacar dos cartas de encuentro hasta llegar al recinto (consulta en el manual básico la sección de **Exploración y Viajes**, páginas 119-120).

**Espadas/Picas:** En un momento dado de su caminata, habrá un ataque de emboscada (ver **Combate**) por parte de un total de perros (página 207 del manual) igual al número de héroes presentes más tres. Los LJ deberán realizar tiradas de Notar para evitar la sorpresa. Deben aplicar un modificador de -2 a sus tiradas debido a que van avanzando por mitad de la selva narcótica.

**Oros/Diamantes:** Un camión todo terreno con tantas botellas de «Jumilla» (un tónico de importación que proporciona +2 a Carisma durante 1d3 horas pero reduce tu Astucia y habilidades dependientes de ella en un nivel de dado durante otro 1d3 horas al acabar la duración), como LJ haya en el grupo.

**Copas/Corazones:** Encuentran 1d6 caparazones quitinosos por el camino. Con una tirada de Conocimiento (Xenología) podrán descubrir que han pertenecido a unos seres insectoides que NO pertenecen a este planeta.

**Bastos/Tréboles:** Un problema de índole física que se puede superar con un juicioso uso de habilidades... También podría tratarse de animales de la jungla (consulta el capítulo de **Criaturas**) que se podrían evitar o sobornar para esquivar un combate. Consulta el valor de la carta en la Tabla de Obstáculos.

Recuerda ir llevando un control del nivel de munición que sus personajes conservan.

Tabla de Obstáculos

2-3	Río	10-J	Araña gigante
4	Puente de cuerdas	Q	Caímanes
5	Quebrada	K	Lobo gigante
6-7	Tormenta repentina	A	Serpiente
8-9	Vegetación muy densa	Com.	Saca dos cartas y combina.

Tras pasar estos encuentros, hallarán el recinto que buscaban. Parece abandonado, pero hay un edificio donde hay una luz parpadeante...

### ¡Sorpresa!

El edificio es la cantina, y la luz procede de una bola de espejo que cuelga del techo... Al principio parece abandonado, pero... ¡de pronto, lanzando horribles chillidos, un enjambre de bichos con aspecto así, como de piojo pero en ganso, de más de dos metros, sale de sus escondrijos y se lanza contra los LJ! No van armados, pero parecen buscar el cuerpo a cuerpo y sacan como un agujón largo de dentro de sus cuerpos que, si pueden, clavarán en los LJ. Se impone una retirada táctica frenando la horda de bichos a tiros y granadas, de vuelta a la nave. Por cierto, y no es que importe mucho, pero si alguien realiza una tirada de Conocimiento (Xenoidiomas) –que seguramente nadie tendrá, por lo que podrán hacer una tirada de Conocimientos Generales con -4–, los chillidos se pueden traducir como «No os vayáis, pocitos de placer».

Al llegar a la nave les espera otra sorpresa: las puertas están cerradas... Y no se abren. Recordemos que estas naves están equipadas para aguantar granadas y misilazos, que nos conocemos. El tripulante civil, Pedro Catedrales, ha elegido precisamente este momento (en el que está solo en la nave) para declararse en huelga para defender de sus derechos laborales, etc... como informará a través del interfono. Los LJ tendrán que Intimidar, Persuadir, o lo que sea, para convencerle de que abra... mientras tratan de frenar a la horda de bichos que se les echa literalmente encima. Lo ideal es que, al menos, UNO de los LJ acabase esta escena herido. Para ello, primero vendrá una oleada de cinco bichos, después seis... Así hasta que uno (o varios) quede herido, momento en el cual Pedro Catedrales les abrirá si lo han convencido de la manera que sea.

Finalmente las puertas se abren y P-LAN-Duska sale a entretener a los bichos mientras los LJ se meten de nuevo dentro de la nave. Lo que hagan después al tripulante civil ya es cosa suya.

## Una situación embarazosa

Al LJ que han herido los bichos se le empieza a hinchar la barriga de manera preocupante. Una revisión médica indica que... efectivamente, está embarazado. Con más datos, MADRE (del Abor Herboso) explicará que los bichos son de la raza de los q-ritos: unos bichos insectoides con fama de ser muy buenos trabajadores... salvo cuando entran en celo. Entonces sólo piensan en procrear. Como al procrear mueren poco después, lo que hace la compañía es enviar sólo machos a los lugares de trabajo. Cuando están salidísimos sueltan un cargamento de hembras y luego las recogen ya embarazadas de una nueva remesa de trabajadores. Por desgracia los q-ritos de Mistetas han resultado ser muy imaginativos y han montado una trampa a ver si aparecía un pardillo al que fecundar.

En fin, nada grave, el (o los) LJ preñados se han de someter a un tratamiento en la enfermería cuando de repente...

P-LAN-Duska se pone rara...

Empieza a convulsionar...

Vomita un líquido así, lechoso por la boca...

Y estalla.

De entre sus restos sale un bicho así, medio cyborg medio insecto... y con muy mala uva.

## La caza der bisho

Y es que P-LAN-Duska, al salir a cubrir el embarque de los PJ, ha sido repetidamente inseminada por los q-ritos, y claro, pasó lo que tenía que pasar. El niño es bastante bestiajo, y crece con rapidez, así que mejor será que los LJ organicen una cacería por la enorme bodega de carga y lo eliminen... antes que se los coma.

## Kenofomas

### Q-rito

Raza alienígena menor. Se trata de una raza insectoide que realiza trabajos de minería, pues tienen unas potentes pinzas en forma de pala para realizar túneles. Son bastante dóciles hasta que llega el momento del celo, momento en que «fecundarán» al primero que se les cruce por el camino, sea q-rito hembra o cualquier otro ser vivo.

**Atributos:** Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d6.  
**Paso:** 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 7 (2).

**Habilidades:** Intimidar d8, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10.

**Capacidades especiales:**

- **Aguijón:** FUE de daño más embarazosis.
- **Armadura +2:** Caparazón quitinoso.
- **Embarazosis:** Si alguien resulta herido por un q-rito, quedará embarazado de forma instantánea del mismo. A las doce horas le saldrá del pecho un nuevo q-rito con muchas ganas de trabajar. Una operación de cirugía (Sanar con -2 en instalaciones adecuadas) extrae a la criatura y salva al paciente si aún no ha eclosionado.
- **Pinzas:** FUE+d8 de daño.

### Er bisho

Un híbrido de cyborg y q-rito. Un ser muy rápido al principio y una mala bestia cuando madure.

### Er bisho de shico

Antes de metamorfosearse. Huirá a la enorme bodega de carga de la nave en cuanto tenga ocasión.

**Atributos:** Agilidad d12, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d12.

**Paso:** 15; **Parada:** 2; **Dureza:** 8 (2).

**Habilidades:** Notar d10, Sigilo d10.

**Capacidades especiales:**

- **¡Tate quieto, carajo!**: Dado lo rápido y escurridizo que es, aplica una penalización de -2 a todos los ataques que lo tomen como blanco.
- **Armadura +2:** Quitina y metal orgánico.
- **Infravisión:** Reduce a la mitad la penalización por mala visión contra blancos vivos (redondea hacia abajo)
- **Pequeño:** Atacar al bicho de shico conlleva un modificador de -2 debido a su tamaño.
- **Tamaño -2:** Mide alrededor de unos 20 cm.

### Er bisho de grande

Después de metamorfosearse.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d12+2.

**Paso:** 10; **Parada:** 8; **Dureza:** 11 (2).

**Habilidades:** Notar d10, Pelear d12, Sigilo d10.

**Capacidades especiales:**

- **Armadura +2:** Quitina y metal orgánico.
- **Garras:** FUE+d6 de daño.
- **Infravisión:** Reduce a la mitad la penalización por mala visión contra blancos vivos (redondea hacia abajo)

¿Quieres empezar a jugar sin más preámbulos ni perder el tiempo? ¡Por supuesto, colega! Todo lo que tienes que hacer es conectarte a Internet y visitar nuestra página web, donde podrás descargar personajes, ayudas de juego y muchas cosas más. Puedes encontrarnos en:

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

¿Quiénes probar *Savage Worlds* antes de saber si te gastas en él la pasta? De nuevo, *no problem, my friend*. En nuestra página web encontrarás también nuestras Reglas de Prueba, junto con varias aventuras y personajes pregenerados. Así podrás catar por adelantado nuestros numerosos mundos salvajes. ¡Estamos seguros de que os encantarán!

Y recuerda comprobar de vez en cuando nuestra dirección electrónica, pues nuestra colección de aventuras en una hoja está creciendo continuamente.



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

