



Lejías del espacio

Misión: Rescatar a Errejón Rivera



Una aventura para Lejías del Espacio de Juan Fernando Martín. Ilustraciones de Miguel Ángel Moreno ("Cable"). Puedes usar los personajes pregenerados que se encuentran en nuestra página de descargas o crear los tuyos propios.

Agradecimientos: Laboratorio Rolero (Gon, Miguel Ángel "Cable" y Agustín Derleth).

Basado muy libremente en la aventura de Umberto Pignatelli "Moonless night over Grimdell", con permiso del autor.

Introducción

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

Este escenario está pensado para un grupo de tres a cinco LJ, pero también puede ser jugado por dos (haciendo las modificaciones necesarias) o incluso por un lejía solitario y machote, aunque habría que hacer bastantes modificaciones.

Durante la aventura cuando se hace referencia a las reglas del manual básico, aparecerán dos números, el primero hace referencia al libro físico y el segundo al digital.

Por ejemplo. Si se hace referencia a Fatiga páginas 123/125, el primer número hace referencia al libro físico y el segundo al digital.

Un hijo del senador del partido político "¡Podemos, ciudadanos!" ha sido raptado por un psíquico. A nadie le importa una mierda el partido, el senador o el niño (que se llama Errejón Rivera), pero hete aquí que la familia del niño es amiga de un brigada, que montará una misión clandestina de infiltración y rescate para salvar al hijo de sus amigos.

El psíquico es muy poderoso y tendrá a su disposición poderes que ni aparecen ni volverán a aparecer (creo) en una aventura de *Savage Worlds*. Ha conseguido hacerse fuerte en un castillo en lo alto de una montaña, ha convertido a toda su guardia personal en centinelas extraños y ha hecho experimentos en todos aquellos que consideraba indignos de su confianza.

El lugar de infiltración y extracción es un castillo con aire medieval sin ningún tipo de comodidad futurística. Por ello, lo único que revelará que estamos en el futuro son las armas de los combatientes (de uno y otro lado) y la nave que se intentará llevar a Errejón Rivera y al psíquico si los LJ tardan demasiado.

El brifin

Los lejías reciben una llamada del MALEJ: deben presentarse ante el brigada Romero.

Cuando estén frente a él, el brigada Romero les explicará que hace poco hubo un ataque a una nave española en el espacio, una nave llamada *Pinturera*. Dentro de esa nave se encontraba el hijo del senador del partido político "¡Podemos, ciudadanos!", llamado Errejón Rivera. El navío *Pinturera* fue destruido, pero se sabe que Errejón Rivera fue raptado y llevado al planeta New Glasgow, todo esto según el Servicio de Inteligencia Mexicano (SIM).

Quien lo ha raptado es un tal Rasputón Nelson. Un psíquico de padre inglés, madre holandesa y nacido en París. El psíquico es muy poderoso y en el momento de la conversación con el brigada se encuentra en unas instalaciones de la zona más montañosa del planeta. Y aquí viene el gran problema. El planeta está dentro del territorio inglés y el imperio español no puede arriesgarse a crear un conflicto diplomático en un planeta a tomar por culo y por el hijo de un senador que no le interesa a nadie. Pero Errejón Rivera es amigo de la familia del brigada Romero, cosa que el brigada no les contará a los LJ. "Debéis tener mucho cuidado. No lleváis ningún tipo de apoyo y si os pillan, nosotros negaremos todo conocimiento sobre la misión diciendo que habéis actuado por vuestra propia iniciativa".

Esto último es verdad: esta misión es cosa del brigada Romero, quien no tiene ni permiso ni conocimiento de sus superiores.

La información que puede proporcionar el brigada, si los LJ preguntan (conmina a que los jugadores pregunta todo lo que se les ocurra) es:

- Las instalaciones están en el pico de una montaña, aunque según la inteligencia mexicana, la guarnición es escasa.
- Errejón Rivera es un joven de unos 25 añitos, muy guapo y "en la flor de la vida".
- Rasputón Nelson es un psíquico renegado del imperio inglés; siempre han habido rumores sobre él afirmando que en realidad no era psíquico, sino un brujo por los poderes tan extraños que tiene.
- Rasputón es mayor (unos 50 años), con barba de chivo y muy delgado.
- Según los espías mexicanos, el psíquico/brujo tiene unos poderes psíquicos extraordinarios pero no se sabe muy bien cómo consigue tener tantísimo poder sin problemas de contención psiónica.
- Las instalaciones están dispuestas como si fuera un castillo: tres muros de piedra, cerrándolo la parte de atrás con la pared de la montaña. Al frente dos torres, que vigilan la entrada, con puente levadizo (sí, un puente levadizo). Un adarve o camino de ronda pasa por encima de las tres paredes de roca. Entre los edificios que hay al fondo (pegados a la montaña) y la puerta, se extiende un patio de armas con un pozo. En la zona oeste hay un edificio bajo y al este, otro edificio alto en forma de "L".
- Si se sube por el camino que da al puente levadizo, los soldados que patrullan el adarve, los verán llegar de muy lejos. La única forma de llegar hasta arriba sin ser vistos es escalando por la pared oeste de la montaña y alcanzar así el adarve.
- Llegarán a la falda de la montaña sobre la una de la madrugada. Noche cerrada. La misión terminará cuando despunte el alba (a las cinco de la mañana), pues se sabe que al día siguiente Rasputón partirá del planeta con Errejón Rivera.
- Para llegar al planeta, el pelotón de lejías se trasladará a New Glasgow en una nave "científica" (es la tapadera) y llegarán hasta la falda de la montaña un poco antes de la una de la madrugada.

Los LJ pueden hacerse con material de escalada como cuerdas, ganchos, etc. Además, SI LO PIDEN podrán obtener el siguiente equipo por parte del brigada.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.pinnacle.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.



Prismáticos (nº de LJ): Este instrumental moderno mejora la distancia de visión unas quinientas veces (x500 aumentos), proporciona un cálculo estimado de distancias y dirección magnética. Incluye luz ultravioleta o infravisión (eliminando las penalizaciones de luz) según la modalidad. Proporciona una bonificación de +2 a las tiradas de Notar basadas en la vista para otear en la distancia. Permiten también atravesar quince centímetros de cualquier material sólido excepto piedra, metal u otras sustancias similares. 1 kg.

Comunicador de mastoideo (nº de LJ): Un dispositivo de comunicación, activado por voz, que se lleva en la garganta y el oído. Tiene un alcance efectivo de kilómetro y medio.

Mochila multisensor (nº de LJ): Esta mochila (unos 9 kg) es una colección de sensores activos, incluyendo dispositivos ópticos, químicos, de movimiento, etc. Desgraciadamente está escharrada y continuamente emite señales, ya que también capta a quien la lleva. Si no calibran los sensores ANTES de la misión, al conectarla emitirá un sonido agudo y señales luminosas. Saca una carta. Si es de espadas o bastos, hace mucho ruido y el grupo gana un punto de detección (consulta más adelante).

Minas anticarro (ilimitadas): Capaces de causar 5d10 de daño con PA 20. Solo explotarán cuando haya un mínimo de doscientos cincuenta kilos de peso sobre ellas. Cada una pesa 2,5 kg. Si hacen estallar alguna, se ajustan los puntos de detección a 5 sin sacar carta ni nada (ver más adelante).

Filtro de aire (nº de LJ): Es una mascarilla facial que proporciona doce horas de aire respirable, añadiendo +2 a las tiradas para resistir el daño de gases o atmósferas dañinas. Cuando la atmósfera ya tiene los gases que portador respira (como oxígeno en el caso de seres humanos), el filtro puede funcionar durante tiempo ilimitado mientras solo filtra los gases dañinos. Pesa 0,5 kg.

Equipo hombre-araña (nº de LJ): Con estos guantes, rodilleras y pies de gato es posible moverse escalando por todo tipo de superficies, desde el cristal más resbaladizo a la piedra trabajada. Permite ignorar las penalizaciones por el tipo de terreno al hacer tiradas de Tregar. El equipo completo pesa 1 kg. Desgraciadamente solo funciona uno de los sistemas ofrecidos, el resto están escharrados.

Los equipos fallan tanto debido a que el brigada Romero los ha “conseguido” de forma muy poco convencional (u honrada), sacándolos a escondidas de los almacenes del tercio. Eso hace que varios de los objetos estuvieran retirados a la espera de visitar el taller.

Antes de partir, que cada uno diga qué es lo que lleva para ajustar el nivel de carga... y para poder putearlos un poco durante la aventura, faltaría más.

Puntos de detección

Esta es una aventura de infiltración. No ser detectado es crucial. En este caso, los puntos de detección nos informan hasta qué punto los LJ han logrado avanzar sin hacer ruido y no ser detectados. Cada vez que los LJ hagan algo que pueda provocar ruido (explicitado en la aventura), se ha de sacar una carta para generar puntos de detección. El número total de puntos de detección acumulados influirá en la forma en que se comportarán quienes están dentro del castillo.

Permanecer en alguna parte segura del castillo sin hacer ruido durante media hora, resta un punto del total a no ser que ya se tengan cinco o más.

Si no se dice lo contrario, cada combate proporciona un punto de detección por cada dos rondas de duración.

Solo el Máster conoce la existencia de estos puntos de detección y los LJ no deberían ni saber qué están siendo “examinados”.

- *Cero puntos:* No hay nivel de alerta. Todos los PNJ se consideran inactivos y no hacen ni rondas.
- *Un punto:* Nivel de alerta muy bajo. Solo los guardias están activos.
- *Dos puntos:* Nivel de alerta bajo. Los guardias están buscando actividad sospechosa. Cada vez que los LJ vayan a otro lugar

dentro del castillo, roba una carta. Si la carta es de espadas, una patrulla de PNJ guardias (uno por cada uno de ellos) llegará en 1d10 turnos.

- *Tres puntos:* Nivel de alerta medio. Los guardias buscan activamente actividad sospechosa. Cada vez que los LJ vayan a otro lugar dentro del castillo, roba una carta. Si la carta es de espadas o bastos, una patrulla de PNJ guardias (uno por cada uno de ellos) llegará en 1d6 turnos.
- *Cuatro puntos:* Nivel de alerta alto. Todos los PNJ de las zonas exteriores (adarve, patio de armas y techo de los edificios) están activos, atentos a cualquier movimiento en dichas zonas. Una patrulla de PNJ guardias (uno por cada uno de ellos) les atacará.
- *Cinco puntos:* Alerta general. Todos los PNJ y Rasputón Nelson están activos. Los LJ no podrán atacarlo mientras duerme (consulta más adelante).

Infiltración

Preparación

Llegan a la falda de la montaña poco antes de la una de la madrugada. Si miran hacia arriba podrán ver hasta dónde tienen que llegar. Parece que los LJ tendrán que usar sus dotes de escaladores.

Si deciden cualquier otra acción que no sea escalar la montaña para entrar por el lado oeste del castillo, intenta desalentarlos de alguna manera, incluso con minas antipersona, fuego de mortero, un dragón muy, muy deprimido con una cabeza nuclear en la mano o lo que sea.

Tregar

Una vez que se hayan dado cuenta de que la única opción sensata es escalar, tendrán que Tregar cincuenta metros hasta llegar la base del castillo.

Tiradas de Tregar. Habilidades. Ver páginas 28-29/26-27 del manual básico.

La ascensión se divide en tres secciones más o menos iguales de unos diez pasos cada una: unos 20 metros y entre 30-45 minutos.

- La primera sección tiene una pendiente bastante menos acentuada que el resto y requiere una tirada de Tregar con un modificador de +2.
- La segunda sección tiene mucha pendiente, muy pocos agarres y, a menos que se lleve el sistema hombre-araña que funcione, habrá un modificador de -2.
- La tercera sección tiene muchos recovecos para poder tregar; no tendrá modificadores.

Los LJ pueden asegurarse unos a otros por si acaso alguno falla una tirada y no caer al vacío. Esta recomendación debería partir del Máster si a ellos no se les ocurre.

Además, los que mejor trepen pueden ir primero y, de esa manera, facilitar a los demás el proceso con su forma de escalar. En términos de juego, cada LJ recibe un +1 por cada uno de los que hayan conseguido escalar de forma exitosa o con uno o varios aumentos antes que él.

Por ejemplo, en un grupo de 4 LJ, se obtienen los siguientes resultados en la tercera sección de la escalada: 4, 8, 6, 1.

El primer LJ consigue escalar y le da un +1 al siguiente.

Al segundo no le hace falta porque también lo consigue (con un aumento, aunque solo proporcione un +1, igual que un éxito), por lo que proporcionará al tercero un +2.

Al tercero tampoco le hace falta, pero al tener éxito, proporciona al siguiente uno más: +3.

El cuarto NECESITABA que los demás le hubieran dado un +1 cada uno (+3) porque sacó un 1, pero al sumar ese +3, consigue escalar.

En caso de fallar la tirada, el LJ simplemente no avanza pero hace detenerse al equipo entero y ha de volver a tirar, esta vez sin ningún +1 por la escalada de los precedentes.

En caso de fallo catastrófico, saca una carta: si es copas u oros el LJ falla (si está asegurado con cuerdas solo se magulla un poco con las rocas de la montaña). Si es de espadas o bastos la carta que saca, hace mucho ruido y el grupo recibe un punto de detección.

Usar los garfios

Una vez que el grupo haya llegado a la base del castillo, los LJ deberán Lanzar los garfios con cuerdas para llegar hasta el adarve o Tregar (10 pasos) con un modificador de -2. También se puede usar el sistema hombre-araña que funciona.

Tiradas de Agilidad. Atributo.

Cuando se lanza un garfio de este modo se debe resolver una tirada de Agilidad para que el instrumento quede asegurado arriba. Si se falla, se roba una carta: cuando es de espadas o bastos, hace mucho ruido y el grupo recibe un punto de detección.

Escalar la pared del castillo

Llegamos a la parte más física de la aventura: los LJ deberán escalar con las cuerdas usando solo sus músculos. Recordemos que es posible que decidieran traer minas anticarro, etc... Por lo que habrá que ver cómo pueden escalar con el peso extra (si lo llevan). Excepto si se usa el sistema hombre-araña, el resto deberán realizar una tirada de Fuerza. En caso de fallo no caerán pero ganarán un nivel de Fatiga y deberán volver a tirar hasta que lo consigan. Solo caerán si quedan incapacitados. La Fatiga desaparecerá descansando cinco minutos.

Asegurar el adarve

Cada vez que un LJ llegue al adarve, se roba una carta. Si es de espadas o bastos, un centinela extraño está cerca.

Tirada de Sigilo. Habilidades. Página 28/26

El LJ deberá hacer una tirada de Sigilo para escapar o acabar con él silenciosamente.

Tirada de Notar a -1. Habilidades. Página 26/24

Si se consigue, verán a los cuatro centinelas de ronda, aunque estos nunca están todos juntos sino que van cada uno por un lado del castillo y todos moviendo en la misma dirección (levógira o dextrógira). Tras asegurar el adarve, pueden bajar al patio de armas.

Con un aumento, se verá una ventana del piso superior del edificio A, abierta.

Conmina a algún lejía o a todos a usar un beni para conseguir dicho aumento. Ver manual básico en página 83/83 para ver el uso de los benis.

El castillo por dentro

El castillo no es muy grande, como se puede apreciar en el mapa. Las zonas son:

- Edificio A, de dos plantas y forma de "L". Planta baja: cocina, salón y barracones. Planta alta: salón de hologramas, laboratorio y aposentos.
- Edificio B de una planta y también forma de "L": garaje y taller.
- Adarve o caminode ronda (C).

- Torres de vigilancia (D).
- Patio de armas (E).
- Puertas (F) y el punto de inserción (G).
- Espacios entre edificios y muro del castillo (H).
- Puerta principal (J).

Los centinelas extraños tardan 3 turnos en pasar de una zona a otra adyacente del castillo.

A no ser que se diga lo contrario, todas las puertas están hechas de madera con barras de refuerzo (Dureza 8). Dentro de los edificios hay algo de luz, gracias a algunas antorchas colocadas de forma estratégica. Todos los edificios poseen ventanas, aunque cerradas, excepto las de la planta alta del edificio A, donde hay una ventana abierta (que da al laboratorio).

Moverse por el castillo

Adarve

El castillo está rodeado por un paseo de ronda por sus cuatro costados. Los centinelas patrullan el adarve por la noche y el cambio de guardia se realiza una hora antes de amanecer (4 de la mañana). Si el reemplazo no encuentra a sus camaradas o los encuentra muertos, otorga 3 puntos de detección de forma automática.

- Centinelas extraños patrullando (x4).

Zonas adyacentes al adarve:

- Bajando las escaleras: El patio de armas.
- Saltando sobre el techo: Edificio A (laboratorio, cocina y barracones), edificio B (garaje y taller). Para saltar sobre el techo, hay que hacer una tirada de Fuerza (pág. 87/87) o de Agilidad para no caer al suelo. Si se falla, son 2D6+2 de daño y saca una carta: cuando es de espadas o bastos se añade un punto de detección por la caída al patio de armas.

Para tirarse desde el techo de cualquier edificio al patio de armas, se realizará mediante un salto para el que no hará falta ni tirar.

Para subir del techo de cualquier edificio al adarve, habrá que realizar una tirada de Tregar. Si no se consigue, no caerán, pero ganarán un nivel de fatiga y deberán volver a tirar hasta que lo consigan. Solo caerán si quedan incapacitados, en cuyo caso deberá solventarse como un salto sobre un techo fallido (ver más arriba). La fatiga desaparecerá descansando cinco minutos.

Patio de armas

El patio de armas está vacío excepto por un antiaéreo que hay montado al lado del pozo. Desgraciadamente, está escacharrado y no funciona (si se acercan a examinarlo). Cada vez que pasen por el patio de armas, sacar una carta: si es de bastos, un centinela solitario está cruzando el patio desde la puerta principal hasta uno de los edificios: cuando la carta de bastos era un as o una figura, va directamente hacia los LJ. Si el centinela se percató de los LJ, correrá hasta la puerta principal a dar la voz de alarma a sus compañeros.

- Centinela extraño deambulando (x1).

Zonas adyacentes al patio de armas:

- Subiendo las escaleras: Adarve.
- Puerta principal.
- Trepando sobre el techo: Edificio A (laboratorio, cocina y barracones) y edificio B (garaje y taller).
- Entradas a los edificios A y B.
- Espacios entre edificios y muro del castillo.

Edificio B

Aquí se encuentra el garaje y el taller para vehículos. Se darán cuentan rápidamente por el olor a grasa para máquinas y la maquinaria pesada. En estos momentos está vacío. Lo único de utilidad que los

LJ podrían sacar de aquí, si no llevaran armas, es una llave inglesa de considerables dimensiones que puede usarse para causar FUE+d8 de daño como arma improvisada (página 94-95/94-95 del manual) si se tiene suficiente fuerza.

Tirada de Notar a -1. Habilidades. Página 26/24.

Si pasan la tirada, encontrarán un **cajetín del disyuntor**. Tiene tres posiciones: izquierda, centro o derecha. Ahora mismo se encuentra en la posición central. Si mueven la posición del disyuntor, que digan hacia donde. No hay ninguna posibilidad de saber para qué sirve esto.

Cada vez que entren en este edificio, se saca una carta. Si es de bastos, al poco de ellos entrar, aparecerá un centinela que atacará los LJ presentes en el lugar.

- Centinela extraño que entra (x1).

Zonas adyacentes al patio de armas:

- Patio de armas.

Espacios entre edificios y muro del castillo

Son unos espacios estrechos que dejan sitio justo para que una persona camine de lado. Ahí se está bastante bien resguardado de miradas indiscretas, proporcionando un lugar bastante seguro donde permanecer oculto. Lo único malo que apesta a excrementos y orín, porque es donde suelen vaciar los bajos todos los del castillo.

Zonas adyacentes al rincón:

- Patio de armas.

Barbacana

Es donde se encuentra el mecanismo para subir y bajar el puente levadizo. Dentro de la barbacana hay un total de 8 centinelas extraños. Si se intenta entrar en el mismo o incluso acercarse mucho (unos 5 metros), saca una carta: si es de espadas, bastos o copas, los verán y darán la voz de alarma: como si hubieran conseguido 5 puntos de detección.

Los centinelas extraños además de portar todos un CETME 40K, tienen instalado un CETME 80K que está apuntando hacia afuera. Moverán el cañón del arma en dirección a los LJ en 2 turnos para intentar masacrarlos.

- Centinelas extraños (x8).
- Cetme 80K (50/100/200, 3d6, CdF 3, PA 2, Auto, NoMov).

Zonas adyacentes a la barbacana:

- Patio de armas.
- Adarve.

Edificio A

El interior del edificio A se divide en dos plantas con tres estancias cada una, separadas por puertas interiores. La parte baja la componen la cocina, el salón y los barracones. La parte de arriba (a donde se accede por unas escaleras desde el salón) la componen el salón de los hologramas, el laboratorio y los aposentos. A la cocina se llega por la puerta oeste y al salón por la norte. Delante de la puerta norte (la del salón) hay dos centinelas extraños por el lado exterior.

Planta baja: Cocina

Si entran por la puerta oeste del edificio A, nada más entrar se encontrarán en la cocina con sillas y muchas mesas pequeñas en su interior, con utensilios para cocinar encima de ellas.

Tirada de Notar a -1 por penumbra debido a la oscuridad y las antorchas. Habilidades. Página 26/24 del manual.

Si consiguen la tirada se darán cuenta que el fuego hace mucho que no se enciende y que tampoco se ha usado esta estancia desde hace bastante tiempo.

En un rincón se encuentra un hombre, parece un cocinero, durmiendo a pierna suelta. Si consiguen hablar con él (se llama Chicote y habla español perfectamente) y lo tratan bien, estará de acuerdo en ayudar al grupo. No soporta al nuevo propietario del castillo y está amargado porque ya no cocina.

Tirada de Persuadir. Habilidades. Página 26/24.

La reacción de Chicote es “Solicito” (a no ser que la caguen los LJ). Si se consigue la tirada de Persuadir, les dará la siguiente información dependiendo del grado de éxito. Cada grado superior ofrece también la información de los niveles inferiores:

Éxito: Nadie se rebeló cuando llegó el nuevo amo, excepto Castle y Pawn, los hermanos mecánicos. Y su venganza ha sido terrible: a Castle le ha hecho algo raro... ha cambiado. En cuanto a Pawn, ha desaparecido completamente.

Un aumento: Cuidado con la habitación de los hologramas. Ahí hay algo muy malo.

Dos aumentos: A veces Rasputón no parece Rasputón. Es muy raro.

- Chicote, el cocinero.

Zonas adyacentes a la cocina:

- Patio de armas.
- Salón.

Planta baja: Salón

Si intentan entrar en el edificio A por la puerta norte, verán (Notar a +1) a dos centinelas extraños en esa puerta. O bien entran por otra puerta o bien se deshacen de forma silenciosa de ellos. Si hay pelea, proporcionará un punto de detección en cada ronda. Al pasar la puerta (por la norte o por la que conecta con la cocina) vislumbrarán gracias a las luces de las antorchas qué hay en la habitación: un gran salón con pilares bastante altos, mesas alargadas en paralelo a la estancia y en cada esquina una estatua.

Dentro del salón está Castle (consulta la sección de criaturas, más adelante) oculto, observándolos.

Tirada de Notar a -3 por penumbra y cobertura media (página 28/26 del manual de *Savage Worlds*) para percatarse de la presencia de Castle.

No saldrá de su escondite a no ser que los LJ intenten subir las escaleras, en cuyo caso atacará por sorpresa (consulta el manual, página 85/85). Los LJ deberán acabar con Castle de forma rápida y silenciosa o convencerle de que son amigos de Rasputón mediante las reglas de conflicto social (Persuadir combinada de los LJ frente a la Astucia d6 Castle). Si no se gana por un margen de 3 o más aumentos, Castle comenzará a gritar, añadiendo un punto de detección cada turno que siga vivo y activo.

Si los LJ tienen éxito persuadiéndolo, Castle les dirá lo siguiente: “*Mi maestro es demasiado listo para temer a ningún asesino. Sabe que nadie querría matarlo*”.

- Castle, el engendro.
- Centinelas por la parte de afuera de la puerta (x2).

Zonas adyacentes al salón:

- Cocina.
- Patio de armas (resguardados por centinelas).
- Escaleras al piso superior (sala de hologramas).
- Barracones.

Planta baja: Barracones

Es aquí donde los centinelas extraños “duermen”. Hay un total de 20, todos con los ojos abiertos y un CETME 40K. Hay bastante munición y las camas están siendo usadas por parejas (en cada cama hay dos centinelas).

Tirada de Notar a - 2 para escuchar los ronquidos de 20 centinelas a través de la puerta.

Si deciden entrar en la habitación sin tomar precauciones del tipo “abro la puerta silenciosamente”, saca una carta: si no es de copas, los centinelas extraños darán la voz de alarma y lucharán contra los LJ. Considera que se han llegado a 5 puntos de detección.

- Centinelas “durmiendo” (x20).

Zonas adyacentes a los barracones:

- Salón.

Planta alta: Salón de hologramas

Se llega hasta aquí por las escaleras que hay en el salón.

Es un pasillo enorme con decenas de hologramas de diferentes personas. Con una tirada de Notar, se darán cuenta de que de uno de esos hologramas (uno que está dentro de un ataúd) comienzan a salir una mujer viejísima de afilados colmillos. No es un holograma. En realidad es una alucinación creada por esta sala, pero ellos no lo saben.

Por cierto, los LJ que no hayan sacado la tirada de Notar deberán decir la siguiente frase “*No soy de la secta, no soy de la secta, no soy de la secta*”. Si lo hacen de forma que le haga gracia al Máster, se ganarán un beni (incluso si superan los benis iniciales). Excepto esta frase, deberán permanecer inactivos y en silencio mientras los que sí lo hicieron actúan. Esto se puede llevar a cabo mediante unos papelitos que se le distribuyen a los que no han sacado la tirada del estilo de: “*Tú no ves a la vampiresa. Es una alucinación. Hasta que tu/s compañero/s no “acaben” con la monstrea, no digas ni hagas nada. Después se lo explicamos*”.

Una vez acaben con la vampiresa, la alucinación cesará. Además, los que hayan luchado contra ella lo han hecho en su mente, por lo que no han ni gastado munición ni han hecho ruido. Esta alucinación tiene como objetivo que los intrusos salgan de esta parte del edificio.

Los hologramas son imposibles de desconectar.

- Espeoranza Agarra, vampiresa.

Zonas adyacentes al salón de hologramas:

- Escaleras que bajan al salón.
- Laboratorio.
- Aposentos.

Planta alta: Laboratorio

La puerta tiene una cerradura que solo puede ser abierta o desde dentro o con la mano de Rasputón. Está hecha de cuerno (es imposible de romper). La única manera de entrar es descolgarse por el techo desde el adarve y entrar por la ventana abierta.

Dentro del laboratorio hay un quirófano perfectamente equipado, pero con muchas manchas de sangre por todos lados. En un bocoy cercano hay un cuerpo de un hombre sin cabeza y el cuerpo entero de otro hombre abierto en canal.

Además en un lado hay un aparato extrañísimo que está funcionando en estos momentos. Es un canalizador de energía Psiónica (C.E.P.). Posee energía, que posiblemente se haya cargado durante el día con células fotoeléctricas.

Si la desconectan correctamente, Rasputón no podrá usar con los LJ ningún tipo de ataque psíquico. Además, los centinelas extraños dejarán de ser extraños y volverán a la normalidad. Ayudarán a los LJ si los ven por el castillo. Desgraciadamente para los centinelas extraños, el salón de los hologramas hace de barrera y no pueden pasar de ahí.

Tirada de Conocimiento (maquinaria extraña), página 22/20 del manual básico.

Zonas adyacentes al laboratorio:

- Sala de hologramas.

Planta alta: Aposentos

Si entran sin ningún tipo de precaución, se ganarán un punto de detección.

Tirada de Sigilo aplicando los diferentes modificadores correspondientes que aparecen la página 28/26 del manual.

Si llegados a este punto tienen más de 5 puntos de detección, Rasputón estará despierto.

En una cama de agua redonda, se encuentran los cuerpos desnudos de un hombre mayor y un chico joven. El hombre mayor es delgado y con barba de chivo. El cuerpo del joven es espectacular: parece un efebo.

La cama tiene un dosel que proporciona una luz extraña. Es un campo de intercambio. Las imágenes de los cuerpos de los amantes están intercambiadas, por lo que si matan a Rasputón, en realidad estarán matando a Errejón y viceversa.

Si han desconectado la luz del dosel, verían inmediatamente la verdad de las imágenes intercambiadas. Desgraciadamente el interruptor estaba en el edificio B, llamado **cajetín del disyuntor**. Para desconectarlo debían ponerlo en la posición izquierda, después derecha y por último volverlo a dejar en la posición central.

En este momento pueden ocurrir varias cosas según las siguientes combinaciones:

- Rasputón dormido o despierto.
- El dosel desconectado (está en el taller, usando la combinación correcta en el cajetín disyuntor).
- El canalizador de energía psíquica (C.E.P.) desconectado (está en el laboratorio).

Si Rasputón está dormido:

- *Atacan o inmovilizan a quien parece Rasputón:* Usando cuerdas, disparos, facas energéticas, etc. acaban con él rápidamente. En ese momento desaparece el efecto del dosel, Rasputón se despierta y ven que han matado a Errejón.
- *Atacan o inmovilizan a quien parece Errejón:* Usando cuerdas, disparos, facas energéticas, etc. acaban con él rápidamente. En ese momento desaparece el efecto del dosel, Errejón se despierta y ven que han matado a Rasputón.
- *Atacan o inmovilizan a los dos:* Usando cuerdas, disparos, facas energéticas, etc. acaban o inmovilizan a los dos. En ese momento desaparece el efecto del dosel.
- *Esperan hasta que se despierte Rasputón:* En ese momento desaparece el efecto del dosel.

Si Rasputón está despierto:

- *C.E.P. desconectado:* Solo podrá atacar a los LJ con un CETME 40K que tiene bajo la cama de agua.
- *C.E.P. conectado:* Realizará primero ataques psiónicos combinándolos con ataques con el CETME 40K.

En cualquier caso, ocurra lo que ocurra con este encuentro, el módulo está finiquitado. Si mueren los LJ pues no se puede decir nada más. Si muere Rasputón, al llegar a la planta baja los centinelas extraños ya no serán extraños y los LJ serán vitoreados por haberlos liberado de Rasputón (hayan salvado o no a Errejón Rivera).

Después, al volver, deberán dar explicaciones al brigada Romero:

- Si han traído de vuelta a Errejón Rivera, todos ganarán la ventaja Conexiones con su familia.
- Si Errejón Rivera ha muerto, todos ganarán la desventaja Enemigo (sin que les dé puntos).

Lista de PNJ



Castle, el engendro

Producto de uno de los experimentos más extraños que hizo Rasputón, al no poder afectar a Castle con sus poderes psíquicos, lo cambió a base de operaciones en el laboratorio. Injertó su cabeza a una especie de gorila sin pelo propio de este planeta. También usó partes del cuerpo de su hermano (que aún vivía) para que su creación quedara perfecta. La operación fue “en vivo” y en el mismo proceso perdió la razón.

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

Paso: Especial; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Habilidades: Notar d8, Pelear d8, Provocar d8, Sigilo d8.

Capacidades especiales:

- **Escalador nato:** Castle tiene Paso 8 andando y 6 trepando, gracias al uso de sus cuatro extremidades.
- **Fornido:** +1 a Dureza y capacidad de carga mejorada.

Centinelas extraños

Rasputón, gracias a sus habilidades psíquicas, consiguió “cambiar” a su pequeño ejército para generar la fidelidad que él deseaba. Esto les provoca a los componentes de su guardia personal una serie de cambios faciales y un extraño rictus, de ahí su nombre. Además, a veces, a estos centinelas les aparecen extrañas protuberancias en la cara: colmillos, granos supurantes, dientes, cuernos, etc. Son absolutamente fieles y darán su vida por Rasputón. Son una especie de zombis creados por el psíquico para su servicio personal.

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

Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 8.

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6.

Equipo: Equivalente inglés al Cetme 40K (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, 5 kg, PA 2, Auto, FUEMín d6).

Capacidades especiales:

- **Centinela extraño:** +2 Dureza, +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento.
- **Debilidad (cabeza):** Las protuberancias les producen dolor si se les toca. Esto hace que los ataques apuntados a la cabeza causen dos puntos adicionales de daño.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.



Chicote, el cocinero

Chicote ya trabajaba en este castillo antes que naciera Rasputón. Es un gran cocinero, al que Rasputón respeta porque hace una *vichissoise* de rechupete. Aunque es inusual, Chicote es Obeso a la vez que Fornido. Pese a tener unos kilos de más, no se trata de grasa flácida sino de carne “apretá”.

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

Carisma: +2; **Paso:** 5; **Parada:** 2; **Dureza:** 7.

Habilidades: Conocimiento (Cocina) d10, Intimidar d8, Notar d6, Persuadir d8.

Ventajas: Carismático, Fornido.

Desventajas: Obeso.

Espeoranza Agarra

Consulta las características de un **vampiro** en la página 198/215 del manual de *Savage Worlds*.



Rasputón Nelson

Un viejo verde, depravado y maligno. Le encantan los jovencitos, tanto que es capaz de atacar naves desprevenidas para raptarlos y poder así consumir sus más abyectos deseos.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Habilidades: Conocimiento (Arcano) d6, Conocimiento (Anatomía), Hechicería d10, Investigar d6, Lanzar d8, Notar d8, Persuadir d8, Provocar d8, Sanar d8.

Desventajas: Arrogante, Buscado, Delirio, Exceso de Confianza.

Equipo: Equivalente inglés al Cetme 40K (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, 5 kg, PA 2, Auto, FUEMín d6), Canalizador de energía psíquica (ver abajo).

Capacidades especiales:

- **Canalizador de energía psíquica:** Mientras el canalizador de energía psíquica esté en funcionamiento, Rasputón tiene puntos de poder casi infinitos. Solo si al sacar una carta obtiene un 2 de bastos/tréboles, el canalizador se escacharrará. Podrá usar un poder por turno, excepto si obtiene una figura, en cuyo caso podrá usar 2. Rasputón no puede extender su duración por más tiempo. Si Rasputón obtiene un 1 natural en su dado de Hechicería, no podrá usar poderes durante 1d8 turnos. Si Rasputón obtiene ojos de serpiente (uno natural en su dado de Hechicería y el dado salvaje) automáticamente quedará aturdido.

Poderes:

Cagaderas

Distancia: Astucia.

Duración: Un turno.

Ornamentos: Un brillo de color rosa en los bajos de los LJ afectados.

Efectos: Al LJ se le descompone la barriga y se caga dentro de su armadura (si la llevaba puesta). Considera que está aturdido hasta que supere una tirada de Vigor al comienzo de su turno.

Más calor que haciendo guarreridas bajo un plástico

Distancia: Astucia.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Rasputón emite rayos de color rosa por los ojos.

Efectos: Dentro de la armadura del lejía empieza a hacer calor... ¡mucho calor! El lejía deberá hacer una tirada de Vigor o sufrir un nivel de fatiga. Este durará hasta que se quite la armadura o caiga desmayado (incapacitación) por acumulación de fatiga. En cuanto se quite la armadura, el lejía se recuperará por completo de esta fatiga tras 1d6 rondas de combate.

Consulta Fatiga en manual de *Savage Worlds*, página 123.

Rebota, rebota y en tu culo explota

Distancia: Astucia.

Duración: Un turno.

Ornamentos: Un brillo de color rosado en torno a Rasputón.

Efectos: Se crea una especie de muro sólido alrededor del brujo, protegiéndole contra ataques metálicos (balas, facas, etc.) con Dureza 10. Tira 1d6 cada vez que rechaza un ataque, con un resultado par, aplica el ataque original contra el atacante.

Teniente perdido

Distancia: Astucia.

Duración: El valor del dado salvaje en turnos de combate.

Ornamentos: Un brillo de color rosa surge de las orejas de Rasputón.

Efectos: Los LJ no pueden comunicarse entre ellos. Obliga a los jugadores a estarse callados y escribir lo que quieran hacer en papelitos, entregándotelos después.

Vacaburra

Distancia: Astucia.

Duración: El valor del dado salvaje en turnos de combate.

Ornamentos: Un brillo rosa alrededor de los lejías.

Efectos: Los LJ, sus armas y equipo doblan su peso. Reduce en consecuencia su Paso a la mitad y aplica una penalización de -2 a todas las tiradas de ataque que realicen.

- (A) Edificio principal.
- (B) Taller y garaje.
- (C) Adarve.
- (D) Torres de vigilancia.
- (E) Pátio de armas.
- (F) Puerta.
- (G) Punto de inserción.
- (H) Espacios entre los edificios y el muro del castillo.
- (I) Puerta principal.
- (J) Puerta principal.

