



Lejías del espacio

# Misión: Una nueva desesperanza



Una aventura por Ovejita Lucera, ganadora del concurso Lejías del Espacio, organizado por el blog [Frikis y Mazmorras](#). Ilustraciones de Jagoba Lekuona y Miguel A. Moreno.

## Introducción

**Personajes:** Pelotón de cinco lejías compuesto por un cabo y cuatro lejías rasos. No es aconsejable que lleven un lejía pesado, ya que una explosión en una nave puede provocar una enorme brecha en el casco de la misma, pero allá ellos si quieren hacerlo.

**Reglas de ambientación:** Baraja española, comodín salvaje, fallos críticos, niveles de munición (solo en Tatuín y en *La Estrella de Suerte*, en el resto habrá munición de sobra).

El comercio de lana merina es una de las empresas más beneficiosas que hay en el universo. La lana pasa de un planeta a otro hasta que al final termina convirtiéndose en ropa manufacturada, dándole pingües beneficios a sus dueños. Los impuestos que genera también proporcionan al imperio español muchísima pasta gansa.

Este lucrativo comercio está controlado por los mestafaris, una poderosa organización semisecreta y bastante chunga, capaz de poner en un brete incluso al poderoso imperio español y que ha llamado la atención de la inquisición por sus extraños rituales de iniciación. Pero eso es otra historia...

La ruta que lleva la lana de un planeta a otro es secreto de estado. Los demás imperios estarían encantados de conocerla, ya que sabiendo por donde pasará dicha mercancía es más fácil atacar ese cargamento y hacerse con él.

## El brifin

Hace unas semanas, unos espías ingleses se hicieron con dicha información. Se sabe que tienen esos datos porque unos espías mexicanos consiguieron interceptar algunas comunicaciones inglesas que hablaban de ello. La información en cuestión son unos mapas que van a bordo de una nave consular diplomática llamada *Tentativa IV*.

Se sabe que Lina Morgana, una famosa princesa inglesa, va a bordo y es ella la que tiene los mapas. Hay que hacerse con esa información sea como sea. El MALEJ ordena a los lejías que capturen la nave y recuperen los planos. El abordaje se realizará en la órbita del planeta Tatuín, un mundo desértico.

## El viaje

Los LJ viajarán en *La Santísima Trinidad (LST)*, la nave más grande del imperio español y posiblemente del universo conocido. Hay otros 300 pelotones dentro de *LST* por lo que la misión no parece que vaya a ser muy difícil.

A los LJ se les ordenará que se coloquen en una de las puertas y que esperen. Oirán diferentes ruidos fortísimos cerca de donde están apostados que una tirada exitosa de Conocimientos Generales identificará con facilidad. Primero, salvas advirtiendo que se paren, posteriormente disparos de combate y finalmente un rayo tractor Caterpillar.

Tras esos ruidos (los hayan identificado o no), oirán por megafonía la siguiente grabación: "Atención, se acaba de atrapar una nave. Prepárense para el abordaje". Adivinad quienes son los que van a ir en cabeza (y de culo, como ya veremos). Pues sí, los LJ.

## ¡Al abordaje!

La puerta se abrirá con una gran explosión y todo el pasillo (en donde están tanto los LJ como los ingleses) se llenará de humo (-2 por visibilidad hasta el turno 4).

El pasillo es de 2 metros de ancho, por lo que solo cabe un LJ avanzando a la vez. Hay 1D6+4 pérfidos ingleses en el pasillo, en cobertura +6 (consulta **Obstáculos** en el manual de *Savage Worlds*). Los LJ deberán entrar y buscar cobertura para poder disparar en iguales condiciones que sus enemigos.

Ve pidiéndole a los jugadores que te vayan explicando en qué orden van sus LJ mientras avanzan buscando la cobertura de las paredes. En cuanto hayan caído la mitad o más de los ingleses, estos se rendirán y cantarán de plano todo lo que quieran saber: la ubicación de la princesa Morgana y que es ella quien tiene los planos.

## La princesa Lina Morgana

Es prácticamente una niña y se comporta como tal. Llorará, morderá, escupirá, amenazará con dejar de respirar, les dará puntapiés a los LJ, etc. Hablará por los codos e interrumpirá constantemente a los LJ. Si le amenazan con daño físico, ella recurrirá a una enmienda del acuerdo Bredotó en el que se dice específicamente que no se le infringirá daño a nadie de la realeza, en el planeta Tierra o en el espacio. Con una tirada de Conocimiento (Leyes) normal o de Conocimientos Generales a -4, sabrán que es mentira y cuando vuelvan a amenazarla dirá que ha introducido los planos que buscan en un robot.

La nave está limpia, pero si preguntan a quien sea: informático, superior o a alguien de la limpieza, sabrán que un módulo de salvamento (sin señales de vida) se lanzó en dirección al planeta Tatuín y, como han sido ellos quienes lo han descubierto, también serán ellos los que bajen a esa mierda de planeta a recuperar el robot que buscan.

## El planeta Tatuín

Efectivamente, es un asquito de planeta, casi todo es desierto y con dos soles abrasadores. El imperio intentó promocionarlo como destino turístico, pero no cuajó por razones obvias (los primeros turistas acabaron con quemaduras de segundo grado en el 67% de su cuerpo). Pero eso es otra historia...

Esto hace que cualquier tirada conlleve una penalización de -2 debido al insportable calor. El rastro, que resulta ser de 2 robots en lugar de uno, es muy claro: uno parece ser bípedo y el otro tener ruedas. El rastro conduce hasta una granja de sequedad. Cuando se acerquen, les recibirán con una lluvia de balas. Consulta las reglas de **Sorpresa** en el manual.

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.



Dos granjeros (un hombre y una mujer) están parapetados entre diferentes escombros (armadura +3, consulta de nuevo **Obstáculos**) y dispararán a los LJ.

No se rendirán bajo ningún concepto y usarán granadas para intentar deshacerse de los “intrusos”. Sus nombres son tía Berrugosa y tío Cagiën. Encontrarás sus plantillas al final de este documento.

Tras deshacerse de estos dos, podrán encontrar en la granja el diario de un tal Lucas Andacielos, donde se relata que estos dos granjeros lo tenían en régimen de semiesclavitud y que ha decidido largarse del planeta con dos robots que se ha encontrado por el desierto. Se dirige a la ciudad de Anclaje. Hay una foto del tal Lucas con su deslizador, matrícula 1138-THX.

## La cantina

Llevarle ciudad a “eso” parece una broma. Es tan asquerosa como el resto del planeta o quizás más. Solo hay un espacio puerto, controlado por el imperio (menos mal), una cantina, muchas tiendas de chatarra y polvo hasta decir basta, además del consabido calor abrasador.

Delante de la cantina está el deslizador con matrícula 1138-THX.

Al entrar en la cantina, los parroquianos se les quedarán mirando, para después tirar las mesas al suelo y parapetarse detrás (cobertura ligera y Armadura +2 de obstáculo). Después comenzarán a disparar a los LJ. Hay un total de nueve ingleses, incluido el barman, quienes dispararán instantes después de que entren.

En cuanto acaben con 4, el resto se rendirán. Les dirán que el tal Lucas, quien venía con un señor mayor con túnica rara llamado Venancio Quenové, ha alquilado los servicios de Juan Soletilla, capitán de una nave muy rápida llamada el *Halcón Peregrino*.

## El espaciopuerto

Si no han ido a la cantina antes, no encontrarán nada en el espaciopuerto que les llame la atención. Si han ido a la cantina y han conseguido la pista del *Halcón Peregrino*, verán como del espacio puerto despegaba una nave hacia el espacio.

El que esté al mando del espaciopuerto, un burócrata llamado Antonio Garindan no dirá dónde va la nave a no ser que consigan intimidarlo. Al

parecer, se dirige hacia un planeta llamado Estrella de la Suerte. Tendrán que solicitar transporte hasta ese planeta si quieren recuperar los planos.

## La Estrella de la Suerte

El MALEJ les proporcionará el transporte necesario sin ningún tipo de impedimento. Al llegar, verán que ese planeta está hecho de metal. El espacio puerto está hecho también de metal y en él estará el *Halcón Peregrino*, junto con una nave lejonaria que una tirada de Astucia permitirá identificar como procedente de *La Santísima Trinidad*.

La Estrella de la Suerte es una ratonera: un gran laberinto que solo sirve para matar a la gente que entra en ella. Fue idea de un rico empresario de jamones del planeta Ónuba que se aburría en su tiempo libre. Dejó de aburrirse cuando murió dentro de su obra.

A partir de este momento, el DJ deberá realizar tiradas por cada pasillo por el que pasen los LJ. Estos pasillos están hechos de *cuernox*, por lo que cuando un pasillo se cierra, no se abre hasta acabar con el peligro que contiene. Los pasillos tienen veinte metros de longitud y cinco de anchura. En cada puerta hay un cartel que dice “*Si la puerta quieres traspasar, a ella has de tocar*”. En resumen, para abrir la puerta, simplemente deben tocarla.

Para determinar qué hay en cada habitación, tira 1d6 dos veces. El primer resultado te dirá la forma de la cámara y el segundo sus contenidos.

En realidad, si el DJ quiere, puede ir haciendo que vaya saliendo lo que le apetezca. No tiene por qué ajustarse a la tirada de dados. Pero mejor que tire siempre, pues así parecerá que es aleatorio.

¿Dónde están los robots que estamos buscando? En cualquier pasillo de tipo 1 (nada), excepto la primera vez, si realizan una tirada de Notar con -2, descubrirán que por uno de los agujeros por los que se tiran los restos a los compactadores de basura, están la gente que buscan: Lina Morgana, Lucas Andacielos, Benancio Quenové, Juan Soletilla, un tipo grande y con pelo hasta en los dientes llamado Chustana (y que no sabe hablar cristiano) y dos robots. Se habían refugiado ahí y no sabían después salir.

Lina Morgana había conseguido escapar de *La Santísima Trinidad* y llegar hasta aquí, el punto de reunión, pues el nombre del sitio siempre le había gustado a Lina.

Una vez detenidos, habrán completado con éxito la misión.

### Corredores de la Estrella de la suerte

1d6	Tipo de estancia	Efectos
1	Longitudinal (5x1 pasos)	Nada. Solo tubos de ventilación y agujeros para echar por ahí los restos de lo que sea que se ensucie dicho pasillo a los compactadores de basura de la planta baja. Está extremadamente limpio y no es peligroso en absoluto.
2	Cuadrada (5x5 pasos)	Una sustancia extremadamente resbaladiza. Tienen que tirar Agilidad a -2 para llegar al extremo final del pasillo: es un total de siete tiradas. El fallo supone una caída y 1d6+1 de daño. Este 1d6+1 se acumula por cada caída adicional, de tal manera que si se caen tres veces, habrá que tirar 3d6+3 como daño en ese pasillo concreto. El daño máximo de 4d6+4, aunque se caigan cinco, seis o veinte veces.
3	Longitudinal (5x1 pasos)	Seis torretas, que abrirán fuego contra los LJ. Debido a su pequeño tamaño hay una penalización de -2 a atacarlas pero solo tienen Dureza 8 (4). Considéralas un CETME 40K para propósitos de daño. No tienen controles externos y se alimentan por células fotovoltaicas. La IA de cada una tiene Disparar d8 para manejarlas.
4	Cuadrada (5x5 pasos)	Zombis. 1d10+3 en total. Atacarán nada más se abra la puerta. Son antiguos buscadores de tesoros que se toparon con la Estrella de la Suerte y murieron en su interior.
5	Longitudinal (5x1 pasos)	Este pasillo aparentemente sería igual que el resultado 1, pero está minado. Por cada paso se tira 1d20, si sale un 19 o un 20, explota una mina. Podrían intentar pasar sin pisar el suelo o realizar alguna otra argucia semejante. Mina antipersonal: Daño 2d6+2 PAP. Se debe controlar muy escrupulosamente cómo avanzan los LJ y en qué orden para determinar con (in) justicia quien se ve afectado por la explosión.
6	Bifurcación	Bifurcación. Hay dos pasillos. El DJ puede descubrir la bifurcación como le plazca: de izquierda a derecha, de arriba y abajo, una puerta muy grande y otra muy pequeña, etc. Haz una tirada por cada salida, para ver a dónde conduce la bifurcación.

## Lista de PNJ

### Inglés de la Tentativa IV y la cantina

En líneas generales, puedes usar esta plantilla para representar a cualquier *malaje* que ose resistirse a las benéficas virtudes del glorioso imperio, en especial si no merece tener ni nombre.

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

**Carisma:** +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 4.

**Habilidades:** Disparar d6, Pelear d8.

**Desventajas:** Varias.

**Ventajas:** Fuga, Manos Firmes.

### Lina Morgana

Princesa rebelde... ¿quién no lo es a su joven y tierna edad?

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

**Carisma:** +2; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 3.

**Habilidades:** --.

**Desventajas:** Delirio (sé quien es mi padre), Joven, Tozudo.

**Ventajas:** Carismático, Muy Afortunado.



### La tía Berrugosa y el tío Cagüen

Dos veteranos de las guerras trinchocónicas. Con el botín que sacaron se montaron una pequeña granja de sequedad en un rincón perdido de la galaxia.

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

**Carisma:** -4; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Disparar d10, Notar d6, Pelear d6, Provocar d6.

**Desventajas:** Analfabeto, Canalla, Sanguinario.

**Ventajas:** Ambidextro, Con un Par.

### Antonio Garindan

La mismísima imagen del funcionario imperial, más interesado en su propio bienestar que en el avance de la sociedad.

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

**Carisma:** -2; **Paso:** 5; **Parada:** 2; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Conocimiento (Burocracia) d10.

**Desventajas:** Anciano, Feo.

**Ventajas:** Conexiones (burocracia imperial), Fuerza de Voluntad.

### Chustana

Un felpudo con patas.

**Atributos:** Agilidad d4, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d6.

**Carisma:** -2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

**Habilidades:** Disparar d6, Intimidar d6, Lanzar d6, Pelear d8, Pilotar d6.

**Desventajas:** Analfabeto (representa sus problemas para hablar como Dios manda, no que no sepa leer), Buscado (Imperio), Leal (vínculo de sangre con Juan Soletilla), Feo.

**Ventajas:** Arma Distintiva (un arma con forma de ballesta), Fornido.

### Juan Soletilla

El contrabandista más desvergonzado de este lado de la Galaxia.

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

**Carisma:** +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Disparar d6, Notar d8, Pelear d4, Pilotar d10, Reparar d6.

**Desventajas:** Bocazas, Buscado (Imperio), Escéptico.

**Ventajas:** As, Alerta.

### Venancio Quenové

Uno de los últimos representantes de esa "religioncilla". A la Inquisición le encantaría ponerle las manos encima.

**Atributos:** Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d4.

**Carisma:** +0; **Paso:** 5; **Parada:** 4; **Dureza:** 4.

**Habilidades:** Conocimiento (Arcano) d6, Hechicería d10, Investigar d6, Pelear d4.

**Desventajas:** Anciano, Cautó, Pacifista.

**Ventajas:** Nuevo Poder, Puntos de Poder, Trasfondo Arcano (Magia).

**Capacidades especiales:**

- **Poderes (15 PP):** *Desvío, Empujón, Telequinesis, Ventaja de Combate.*



### Zombis

Con el tiempo, se les coge cariño.



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

**Paso:** 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.

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

**Capacidades especiales:**

- **Debilidad (cabeza):** Los disparos a la cabeza de un zombi causan +2 al daño.
- **Impávido:** Son inmunes al miedo e Intimidar.
- **Miedo (0):** La primera vez que se vea un zombi se debe superar una tirada de miedo/náusea.
- **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra (excepto en la cabeza).
- **Uñas y mordiscos:** FUE daño.

¿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.

