

Un planeta demasiado lejano

Nota: Esta aventura se jugó en las Savage Con '18, y está colgada en nuestro canal de youtube: <https://youtu.be/vhptiGb1U2g>

La evolución de la guerra ha llevado a la armada republicana a una situación desesperada. La Primera Flota, con las mejores naves de la R.F.P., ha sido rodeada y aislada por fuerzas enemigas muy superiores, en torno a un mundo llamado Ester. Allí está tratando de realizar las reparaciones que necesitan urgentemente para poder mantener su capacidad combativa. Sin embargo, aunque Ester es un mundo repleto de todo tipo de materias primas, es pobre en algo fundamental, el grafito. El grafito es utilizado en algunos de los elementos electrónicos de las naves de combate, y solo abunda en mundos que han tenido vida desde hace millones de años, algo que no es el caso de Ester.

Hace unas semanas, el grupo exo de nombre "Objetivo alcanzado", dirigido por el capitán Almad, fue enviado a una misión en el mundo Gerr. La misión, consistente en el asalto de unas instalaciones piratas que parecían colaborar con los verrianos, parece haber sido un éxito absoluto a juzgar por otros informes. Pero el grupo jamás regresó a la base. Hace unas horas, uno de los verrianeros que tratan de burlar el bloqueo y transportar grafito hasta Ester detectó una señal de socorro en el planeta Jeze. La señal correspondía al grupo exo Objetivo alcanzado, lo cual es extraño ya que el planeta Jeze se encuentra no solo muy lejos de Gerr sino además lejos de la ruta de regreso que deberían haber tomado.

A nuestros PJ se les asigna una Cruz equipada con un trialon y son enviados a Jeze a investigar la señal de socorro. No hay muchos motivos para ser optimistas pero, al fin y al cabo, los grupos exo nunca abandonan a los suyos.

El grupo exo Objetivo Alcanzado

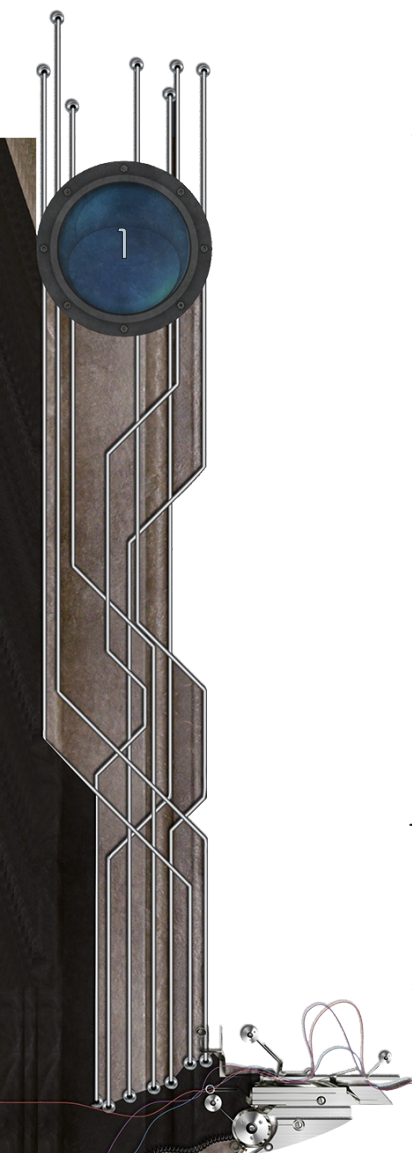
Tras sufrir varias bajas durante su misión en el planeta Gerr, el grupo exo Objetivo Alcanzado ha hecho un tremendo descubrimiento, un mapa de recursos estelares que muestra claramente que en un cinturón de asteroides del mismo sistema del planeta Esther, se encuentran varios asteroides de grafito, restos de un antiguo planeta destruido. La flota de la R.F.P. desconoce que tiene la salvación tan cerca.

Careciendo de medios para comunicar esta información, los supervivientes del grupo decidieron que no había tiempo que perder y que su obligación debería ser la de tratar de contactar con la Primera Flota en Esther, al precio que fuera. Tristemente, fueron interceptados y capturados cerca de Jeze.

En viaje a Jeze

Los mensajes de socorro de este tipo se emiten mediante ondas electromagnéticas, por lo tanto se transmiten a la velocidad de la luz. Teniendo en cuenta el poco tiempo que hace desde que desaparecieron los Objetivo Alcanzado, la señal no debe haber salido desde muy lejos, y el planeta Jeze es el único mundo habitado en toda la zona.

Jeze se encuentra en un área fuertemente patrullada por los verrianos que tratan de evitar como sea la llegada de suministros a Esther. Aún así, el espacio es muy grande y los PJ tienen algunas posibilidades de alcanzar el planeta sin encontrar ninguna patrulla verriana. Será una decisión que podrás tomar a tu gusto, según el tiempo que tengas para la partida y las ganas que tengas de empezar a foguear a tus jugadores y forzarles a perder alguno de sus valiosos benis. En el caso de que te apetezca un enfrentamiento espacial, puedes enfrentar a tus PJ a una patrulla formada por 5 cazas V-1 y una garrapata.



El planeta Jeze

El planeta Jeze está poblado por jionall. El mundo entero está cuajado de grandes ciudades unidas entre sí por una gran red de carreteras. Todo Jeze está bajo el mando de un gobierno único teocrático que tiene como única función la de servir y glorificar a los verrianos.

La señal del grupo Objetivo Alcanzado procede de una de las ciudades más pobladas. Los nativos la conocen como Lierante y es uno de los principales núcleos políticos del planeta.

La ciudad de Lierante

Toda la ciudad está construída en bloques de hormigón visto, todos iguales. En el diseño arquitectónico de Jeze prima ante todo funcional. La sensación es tremendamente claustrofóbica, con largas filas de edificios grises, con ventanas negras, generalmente cerradas (en este planeta muchas veces no es buena idea enterarse de lo que está pasando, evita la posibilidad de ser víctima de posibles interrogatorios policiales).

La austeridad reinante solo se ve rota por esporádicos monumentos a la gloria verriana. Normalmente en forma de estatuas enormes, de hasta 20 metros, que generalmente consisten en un verriano en actitud triunfal.

La plaza de la salvación

En el centro de Lierante se encuentra una enorme plaza a la que llegan las doce grandes avenidas que vertebran la ciudad. En la plaza hay, como no, un gran monumento a los verrianos. De su brazo derecho cuelgan cuatro cuerpos... los últimos miembros del grupo Objetivo Alcanzado, muertos ya hace varios días. Los PJ probablemente no lo saben, pero encima llevan el mapa que señala la presencia de grafito cerca de Esther. El mapa que puede salvar a la Primera Flota y a toda la República.

Posibles estrategias

Los jugadores pueden enfrentarse a esta aventura de muchas maneras. La tecnología de los jionall en Jeze no es precisamente tecnología puntera, piensa en algo semejante a nuestro mundo en los años 70, pero disponen de armas modernas suministradas por los verrianos (utilizar los fusiles verrianos del manual básico). La dictadura verriana está muy bien asentada en este mundo y tratar de subvertirla será realmente difícil, en todo caso si los PJ son capaces de permanecer suficientemente tiempo oculto, lo cierto es que hay grupos de jionall que luchan por su libertad. En la televisión oficial les definen como "terroristas".

La misión se considera cumplida simplemente si descubren qué ha pasado con los miembros del grupo desaparecido. Sin embargo, siempre será más apreciado que se puedan recuperar los cuerpos. Además, en ese caso, es posible que los PJ encuentren el mapa que le costó la vida a sus compañeros... y se encuentren con el mismo dilema ¿regresan a la central o recorren el poco espacio que les separa ya de la Primera Flota para que puedan empezar ya mismo a explotar el grafito que tanto necesitan? Las guerras se deciden por dilemas como este.

