

## CADENA DE MENTIRAS

Los personajes se verán forzados a realizar un trabajo que los introducirá de lleno en una espiral frenética donde nada es lo que parece. Trata de blancas, una amenaza nanobiológica, piratas, patrullas, y un enemigo formidable. Es muy posible que los héroes consigan un buen puñado de *cubits* al finalizar la aventura, pero a buen seguro que se ganarán algunos nuevos enemigos. ¡Si consiguen sobrevivir primero!

### UNA PROPUESTA INACEPTABLE

Los héroes acuden al club *Stratus* en *Arcturis* para mantener una entrevista sobre un trabajo anunciado en el *Directorio Merc*. Serán conducidos a una sala privada donde conocerán a su empleadora, *Tane Val'ta* quien les preguntará acerca de su experiencia profesional y detalles sobre su nave (se conectará a la *Esfera* para comprobar la información de registro de la nave). Si encuentra que todo es satisfactorio, se mostrará dispuesta a comunicar los detalles de su misión pero como buena *sturmiana*, insistirá primero en brindar por una fructífera relación de negocios.

El trabajo consiste en transportar una delicada carga desde *Alecto* hasta la base exterior *sturmiana* de *Hainbor*, en el cercano sistema *Saturine*. Si preguntan por la naturaleza de la carga, *Tane* responderá abiertamente que se trata de una hembra *salzzyr* que deben entregar a su comprador en *Hainbor*. Deja que los PJ se manifiesten

libremente si consideran inaceptable un trabajo de este tipo. Al cabo de unos segundos todos sufrirán un dolor terrible, como si una descarga eléctrica recorriese cada terminación nerviosa de su cuerpo, concentrándose en su espina dorsal y la parte inferior del cráneo.

### LA AMENAZA NANOIDE

*Tane* les explicará que con la bebida han ingerido una cantidad abrumadora de pequeños *nanoides* que construyen una red en sus terminaciones nerviosas con el objetivo de hacer colapsar su cerebro en treinta días (el plazo es teórico y depende de cada sujeto). Al cabo de este tiempo, la *nanored* sobrecargará su sistema nervioso y freirá su cerebro. Si los aventureros realizan el trabajo, recibirán una buena cantidad de *cubits* y una dosis que detendrá a los *nanoides* y hará que sean expulsados por su organismo. *Tane* no tiene el antídoto con ella, solo lo conseguirán si entregan a la chica en *Hainbor*.

Cada *PJ* debe realizar una tirada de *Vigor* en este momento debido al insufrible dolor:

- *Fallo*: El *PJ* resulta *Incapacitado*
- *Éxito*: El *PJ* gana dos niveles de *Fatiga*
- *1+* *Aumentos*: El *PJ* gana un nivel de *Fatiga*

### EL TIEMPO JUEGA A FAVOR

El viaje desde *Alecto* hasta *Hainbor* supone 13 o 17 jornadas (para naves con *d8* o *d6* en su valor *FTL* respectivamente) lo que permite entregar la carga con tiempo suficiente antes de que los jugadores terminen con el cerebro frito. Por supuesto, el viaje

## CADENA DE MENTIRAS

UN ONE SHEET PARA SAVAGE WORLDS  
DE GONZALO DURÁN MARTÍNEZ



# HIGH SPACE



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.



# NÉBULA ROL

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

no estará exento de problemas. En primer lugar, *Saturine* está muy cerca de la *Nebulosa del Faro*, por lo que los efectos de su influencia se dejarán notar en los sensores (-4 a las tiradas y diez rondas para que los sistemas establezcan el fijado de objetivo).

### ATAQUE PIRATA

La ruta entre *Saturine* y *Dupheris* es frecuentada por piratas que buscan hacerse con el cargamento de los cargueros de sistema de *St. Cloud*, repletos de ástato y normalmente desarmados.

En algún momento, una nave pirata en *Modo Silencioso* los ataca por sorpresa. Si los *PJ* acceden a entregar a los piratas dos sistemas de armamento y les permiten registrar la bodega en busca de mercancía valiosa, los asaltantes no les harán daño (no se mostrarán interesados en la *salzzyr*).

### UN CONTROL DE RUTINA

Dos días después de su encuentro con los piratas, recibirán una comunicación de una fragata de la *C.R.U.* que pide que les transfieran el manifiesto de carga. Al oficial al mando parece no cuadrarle el asunto, y se mostrará inclinado a realizar una inspección. Si uno de los *PJ* logra superar una tirada opuesta de *Persuadir* contra *Astucia*, el oficial les permitirá continuar. Si no logran convencer al oficial, tendrán que huir o luchar (permitir la inspección hará que los detengan por tráfico de seres sintientes).

### FABRICANDO EL ANTÍDOTO

Si la nave de los *PJ* cuenta con un laboratorio nanomédico, podrán intentar sintetizar una cura durante el viaje, pero el proceso lleva su tiempo. Para ello deben superar una *Tarea Dramática* estándar basada en una habilidad de *Conocimiento* como *Nanotecnología* o *Medicina avanzada* (la nave puede utilizar su atributo de *Calidad*). Cada tirada necesita de un día completo y si, en cualquier momento, sucede una *complicación* (aparece una carta de *tréboles*) la *tarea* no ofrecerá resultados aunque se termine con éxito. Los nanoides no existen, todo ha sido un truco de *Tane* para que aceptasen el trabajo.

### EXAMINADO LA "CARGA"

La chica es en realidad una asesina en serie recluida en una cabina de sueño inducido que se encuentra dentro de un contenedor protegido por una cerradura electrónica (-4 a tiradas de *Seguridad*).

Es posible sacarla de su estado ya sea abriendo la cabina o manteniéndola cerrada. Es una criatura bellísima y se mostrará asustada, frágil... Suplicará que la dejen salir. La cabina, además de su función principal, bloquea sus facultades especiales, pero en cuanto se abra, usará todo su poder para acabar con los héroes.

### ENTREGANDO EL "CARGAMENTO"

Si los *PJ* logran llegar hasta *Hainbor*, el ejército *sturmiano* les permitirá atracar en la base pero se mostrarán poco colaboradores hasta que descubran que el manifiesto de carga ha sido expedido por una empresa *sturmiana*. Relajarán su actitud y aguardarán la llegada de un alto oficial llamado *Piotr Kulas*, quién les pagará la cantidad prometida por *Tane* pero asegurará no saber nada acerca del antídoto (y es cierto, todo ha sido una estratagema de *Tane* para conseguir que los *PJ* le quitaran la patata caliente de las manos). *Kulas* despertará a *Zialai* sin abrir la cabina y mirándola a los ojos desactivará el suministro de oxígeno contemplando su agónica muerte. Si los héroes tratan de impedirlo, serán detenidos por los soldados *sturmianos*.

Si los *PJ* han acabado con *Zialai*, el comandante *Kulas* los fulminará con una mirada de odio, pero les permitirá marcharse.

### ◆ ZIALAI, LA ASESINA SALZZYR

La especie humanoide de piel azulada conocida como *Salzzyr*, destaca por el talento innato para las artes. *Zialai*, sin embargo, es una asesina en serie, una auténtica sociópata que emplea su enorme potencial psiónico para sembrar la destrucción.

**AGI** d6, **AST** d10, **ESP** d8, **FUE** d6, **VIG** d8

Pelear d8, Intimidar d8, Notar d6, Persuadir d8, Psiónica d10, Sigilo d8, Provocar d6

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

*Sanguinario, Trasfondo Arcano (Psiónica), Muy atractivo, Contraataque.*

**PP:** 20; **Poderes:** Sudario oscuro (*Armadura*), Dardo mental (*Proyectil*), Piel de espinas (*Aura dañina*), Aullido de repulsión (*Caos*), Ondas de choque (*Empujón*)