

TERRITORIO MARCADO

Los jugadores reciben una transmisión de JumpCorp pidiéndoles que investiguen la falta de respuesta por parte de un equipo de ingeniería que ha dejado de informar sobre el progreso de la construcción de unas pequeñas instalaciones.

Cuando llegan al punto de destino, descubren que el trabajo de los ingenieros ha perturbado a los moradores del planeta lo que ha provocado un trágico desenlace, pero esta no será la única complicación para nuestros héroes, ya que la inoportuna llegada de un grupo de esclavistas insectoides les pondrá las cosas aún más difíciles.

COMUNICACIÓN ENTRANTE

El equipo recibe una comunicación de Moryl Aarknedon, un supervisor kaliano de JumpCorp que les informa de que la corporación ha enviado a un equipo de ingeniería al planeta Lerwa III, para que construyan una pequeña base de investigación que posteriormente será utilizada por un equipo científico.

Desde hace tres días, el informe diario de progreso ha dejado de llegar. En JumpCorp piensan que seguramente se trate de algún pequeño contratempo técnico sin importancia, pero prefieren investigarlo y asegurarse de que sus empleados se encuentran bien.

El supervisor les pide a los jugadores que sean ellos quienes se ocupen de este asunto ya que son el equipo más cercano a Lerwa III.

UN VIAJE ACCIDENTADO

El sistema Lerwa se halla en la misma galaxia en la que se encuentra la nave de los jugadores, así es que el viaje por el hiperespacio durará 2d6 horas. Después, la nave aún necesitará otros 2d6 días para llegar a su destino.

Sin embargo, el tránsito por el hiperespacio se verá interrumpido antes de tiempo. Una señal de alarma sobresaltará a todos los tripulantes y la computadora de la nave informará de que saldrán del hiperespacio en 30 segundos.

Control de Daños indica una falla en el sistema de aislamiento del reactor, por lo que la computadora ha bloqueado el funcionamiento del impulsor hiperespacial hasta que se detecte la avería y ésta sea reparada.

Reparar la avería es realmente sencillo, basta con sustituir un sensor defectuoso, pero descubrirla es otro asunto ya que todos los chequeos indican que los sistemas funcionan correctamente. Será necesario superar una tirada de Reparar a -2 y emplear 2d8 horas en revisar todo el sistema, lo que supone arrastrarse por estrechos pasajes de mantenimiento situados entre cubiertas y trabajar en condiciones difíciles.

EL TAMAÑO SÍ QUE IMPORTA

Antes de que los jugadores finalicen sus labores de reparación, cualquier tripulante que se encuentre en el puente podrá realizar una tirada de Notar para descubrir en los sensores la presencia de una nave de guerra que se acerca a su posición.

TERRITORIO MARCADO

UN ONE SHEET PARA SAVAGE WORLDS
DE GONZALO DURÁN MARTÍNEZ



THE LAST PARSEC

Se trata de un acorazado ligero (*light battleship*, tamaño 20). Su transpondedor indica que se trata de una nave de la Armada Imperial de Tazan.

Una señal de comunicación entrante advierte de que la nave tazana está intentando ponerse en contacto con ellos. Si aceptan la comunicación verán en pantalla a una comandante rakashana con gesto fiero que les preguntará sobre que hacen en la zona y les ofrecerá ayuda si la necesitan. También les informará de que están tras la pista de una nave de esclavistas riguelianos que de momento ha logrado eludir su vigilancia.

LLEGADA A LA BASE

Los jugadores lograrán finalmente reparar la fastidiosa avería y usar de nuevo el impulsor para reanudar su viaje por el hiperespacio que esta vez finalizará sin problemas.

El trayecto de 2d6 días a través del espacio normal también estará libre de incidentes y aunque la busquen activamente, no habrá ni rastro de la nave rigueliana.

Lerwa III es un planeta rocoso con una gravedad similar a la terrestre y una atmósfera absolutamente irrespirable, lo que obliga al uso de trajes espaciales. JumpCorp está construyendo una base de investigación para estudiar desde allí una anomalía en el cinturón de asteroides presente en el sistema, un campo de asteroides que podría atesorar algunos secretos entre los cuerpos rocosos que lo forman.

Penetrar en la atmósfera no entraña ninguna dificultad y cuando se aproximen a la ubicación de la base en construcción descubrirán una estructura de módulos prefabricados cuya instalación están finalizando algunas unidades robóticas de construcción, ahora inactivas pero funcionales.

Después de tomar tierra en una amplia y desierta plataforma de aterrizaje, podrán avanzar hacia la entrada principal del complejo sin encontrar presencia alguna de los ingenieros o signos evidentes de lucha.

DEFENDIENDO SU TERRITORIO

El acceso se realiza mediante una entrada cuyos códigos les habrán facilitado desde JumpCorp, que conduce a una cámara estanca. Cuando la compuerta exterior se cierra, la interior puede abrirse libremente

para proteger la atmósfera del complejo, pero el sistema de soporte vital no está funcionando y por lo tanto no hay atmósfera respirable en el interior.

La pequeña base se compone de una sala central que comunica las distintas dependencias; barracones, laboratorio y comedor. El interior está desierto y oscuro, no encontrarán rastro de los ingenieros pero una tirada de Notar a -2 debido a las condiciones de iluminación permite descubrir distintos fluidos en diversos puntos. Uno de los fluidos parece sangre humana, el otro, que no puede reconocerse sin ayuda de un escáner médico o similar, es sangre de Araña de Hueso.

Si miran hacia el alto techo de la sala común o consiguen un aumento en una tirada de Notar a -2, descubrirán 6 bultos que cuelgan inmóviles. Se trata de los seis ingenieros envueltos completamente por una fibra oleosa, la telaraña de las arañas de hueso.

En ese instante, sufrirán el ataque de dos grupos de arañas, formados por una araña de hueso (*bone spider*) por cada jugador. El segundo grupo se unirá al combate en la tercera ronda.

INVITADOS SORPRESA

Cuando termine el combate, irrumpirá en la base en construcción un grupo de diez insectoides. Se trata de los esclavistas riguelianos (*rigellian slavers*) que están buscando un buen lugar para esconderse y más mercancía para sus negocios.

Al principio de cada ronda de combate después de la tercera, una oleada de 5 arañas de hueso se incorporará al combate atacando a los héroes y a los riguelianos por igual. Si en la sexta ronda de combate aún queda en pie alguno de los esclavistas, huirá comprendiendo que la colonia arácnida es demasiado numerosa (los jugadores deberían hacer lo mismo).

Una tirada de Astucia permite darse cuenta de que, sorprendentemente, las arañas no les persiguen fuera del complejo.

Si los jugadores se las arreglan para colarse en el interior de la nave en la que han llegado los riguelianos, descubrirán nada menos que 32 desdichados que han sido apresados por los insectoides. Entre ellos, hay un orgulloso rakashan que parece ser alguien importante. ¿De quién se trata? La respuesta aguarda en tu imaginación.