

LA HUIDA DE LAZDA

RESUMEN DE LA AVENTURA

Los PJ empiezan su aventura siendo prisioneros del arconte Tuulan en las mazmorras del Palacio de las Conquistas, en el planeta Lazda. ¿Qué razones tienen para ser prisioneros de uno de los megalómanos más peligrosos a este lado de la galaxia? Quién sabe. La cosa es que tienen que huir... ¡Y rápido! Tuulan no es conocido por su misericordia, precisamente. En su huida tendrán primero que escapar del Palacio de las Conquistas, más tarde llegar a una nave que puedan tomar y, finalmente, salir del espacio aéreo de Lazda sin ser derribados. No es tarea fácil pero los PJ cuentan con un aliado entre las sombras que será muy útil...

UNA CELDA FRÍA Y LIMPIA

Todos los PJ acaban dando con sus huesos en una de las celdas de las mazmorras del Palacio de las Conquistas, sede del gobierno del Arcontado Graxiano, un imperio galáctico militarista que está en plena expansión. Todos los PJ tienen sus razones para ser encarcelados (y ejecutados de la forma más vistosa posible) por este cruel gobierno totalitario, pero algo extraño ocurre cuando el grupo se da cuenta de que ha sido metido en la misma celda. Da igual si se conocían todos de antes o si es la primera vez que se ven, pero en cuanto hablen un poco entre ellos se darán cuenta que todos son tipos demasiado peligrosos como para encerrarlos juntos en el mismo lugar. Antes de que tengan tiempo a comenzar a elucubrar fantásticas teorías verán como una pequeña ventana en la puerta de su celda se abre, pero no es comida lo que entra, sino una mano que les brinda una cuchilla de energía. Entre susurros una voz les dice: 'No habrá más rondas de guardia hasta dentro de media hora, ¡debéis daros prisa!'. Tal y como está su situación no tienen muchas alternativas. Con la cuchilla de energía (FUE+d4, arma improvisada pequeña), forzar la puerta es cosa de niños (aunque los más brutos quizás decidan directamente destrozar la puerta, algo totalmente lícito aunque muy poco profesional) y el grupo se encontrará en mitad de las mazmorras mejor guardadas de muchos sistemas a la redonda, desarmados y sin rastro de su extraño auxiliador. ¡Hay que moverse rápido!

PASILLOS BLANCOS BIEN ILUMINADOS QUE DICEN ¡MUERTE!

Cómo encuentren equipo los PJ para defenderse es cosa suya, pero es algo que deberían tener en mente desde el primer momento. Pasado el prometido tiempo, mientras los PJ aún están intentando encontrar una forma de salir del laberíntico complejo, todas las alarmas sonarán. Hay prisioneros fugados y se va a iniciar un protocolo de 'vigilancia nivel 3'; eso quiere decir que cualquiera que no sea un *deathbot* o un comisionado negro será abatido a tiros sin ningún tipo de reparo por las patrullas que empiezan a recorrer toda la prisión. Los PJ deben encontrar una forma de escapar cuanto antes. Esto se puede conseguir



de muchas maneras pero aquí solo voy a presentar algunas ideas.

- Usar alguno de los ordenadores de control para descubrir su posición y una salida.
- Atrapar a algún comisionado negro y obligarle a escoltarlos hasta el exterior.
- Recordando cómo les trajeron y desandando la ruta.
- Pirateando la memoria de un *deathbot* para descubrir las rutas de las patrullas y, por ende, el plano de la prisión.

Sea como sea esto va a ser movidito para los PJ, pues los guardias de la prisión no tardarán en encontrarlos e intentar detenerlos en su huida.

LIBERTAD, ¡HORRIBLE LIBERTAD!

Una vez los PJ consigan escapar de la prisión descubrirán que siguen estando en una posición bastante penosa... ¡Se encuentran en los niveles superiores del Palacio de las Conquistas! Por ahora no se ha dado la alarma general así que tienen un rato en el que pueden intentar pasar desapercibidos si quieren encontrar una forma de huir mediante una prueba dramática de Sigilo. También pueden ir a saco, claro, transformándolo en una persecución a la carrera por los pasillos. ¿Qué tipo de aventura sería si no se permitiera que los PJ se libran de todo a golpe de puño y tiros láser? La cosa es que deben encontrar uno de los muelles de embarque y robar una nave con la que poder huir. El resultado final (de esta parte al menos) debería ser el siguiente: Al poco de que hayan conseguido despegar con su nave robada sonarán todas las alarmas (a no ser que los muy bestias de los PJ hayan ido a saco y suene antes...) y mientras están despegando un pequeño grupo de cazas graxianos se alzarán tras ellos para perseguirles... Afortunadamente, desde el monitor de comunicaciones llega un mensaje con una voz que todos reconocen: '¡Lo habéis hecho muy bien!' –dice– 'Pero aun os queda bastante trabajo. Usad esta ruta de vuelo para salir del planeta e intentad reuniros conmigo en Ostara, la tercera luna del planeta. ¡Y cuidado con los cazas!'

HUIDA DE LAZDA

La última parte de la aventura es una frenética huida empleando las reglas de persecuciones en donde el grupo será acosado por unos cazas graxianos con bastante mala leche. Si los PJ usan la ruta de vuelo que les indicó la misteriosa voz descubrirán que es bastante peligrosa, ya que deben pasar entre balizas atmosféricas, generadores aerosolares suspendidos y demás... Una ruta que solo escogería un loco, ¡pero los PJ no tienen muchas opciones! Una vez consigan salir de la atmósfera los graxianos aún no se han rendido. Los momentos anteriores a llegar a la luna estarán llenos de pánico y terror. Cada vez hay más graxianos y todo parece perdido... Pero al estar cerca de la órbita de Ostara un pequeño



Un comisionado negro con una patrulla de deathbots.

escuadrón de naves saldrá hacia ellos. Cuando empiecen a rezar a sus diversas deidades estelares descubrirán que las naves han ido a socorrerlos, abatiendo a los cazas graxianos con gran pericia. Antes de que puedan reaccionar les llega una transmisión: ‘¡Muy bien muchachos! ¡Pero no os quedéis ahí parados! ¡Seguidnos!’

Y, en un salto hiperespacial conjunto, los PJ se van con sus extraños nuevos aliados. ¿Quiénes serán estos amigos inesperados? ¿Cómo reaccionará Tuulan a la fuga de sus prisioneros? ¿Y qué pasará con ese *deathbot* que parecía tener conciencia? La respuesta en la siguiente aventura.

ADVERSARIOS

Comisionado negro (Extra)

Atributos: AGI d6, AST d8, ESP d8, FUE d4, VIG d6

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1)

Habilidades: Callejear d4, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d6, Psiónica d8.

Desventajas: Canalla, Leal (Tuulan).

Ventajas: Trasfondo Arcano (Psiónica), Mando, Esquiva.

Equipo: Pistola de rayos (12/24/48, 2d6+1, CdF 1, PA 1), gabán de metal maleable (armadura +1).

Capacidades especiales:

* **Poderes mentales (10 PP):** *Descarga de energía mental* (Conmoción), *Ilusionismo mental* (Desvío), *Sonda mental* (Lectura de mentes).

Deathbot (Extra)

Atributos: AGI d6, AST d4, ESP d6, FUE d6, VIG d6

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (1)

Habilidades: Disparar d6, Notar d4, Pelear d6.

Equipo: Rifle de rayos energéticos (12/24/48, 2d6, CdF 3; PA 1, automática).

Capacidades especiales:

* **Armadura +1:** Piel metálica.

* **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; inmunidad al veneno y enfermedades; no sufren daño de ataques apuntados.

* **Tamaño +1:** Son grandes, alcanzando con comodidad los 2,20 metros de altura.

Caza graxiano: Ac/VM 70/900, Trepada +3, Dureza: 22 (7), Trip 0+1; *Notas:* Nave espacial/Atmosférico, Visión nocturna infrarroja, Inteligencia artificial (habilidades a d6).

Armas:

* Láser ventral (150/300/600, 3d10, CdF 1; PA 10, AP).

* Misiles (200/400/800, 6d6, CdF 1, Mun 1, PA 8, PAM, AP).

Carguero ligero: Ac/VM 55/700, Trepada +2, Dureza: 25 (6), Trip 4+4; *Notas:* Nave espacial/Atmosférico, CAM, Visión nocturna infrarroja, Motor hiperespacial.

Armas:

* 2 láseres en torretas separadas (150/300/600, 3d10, CdF 1; PA 10, AP).

CRÉDITOS Y LICENCIA

Diseño de la aventura: Javier Fernández Valls “Nirkhuz”

Ajustes y maquetación: M. Alfonso García

La imagen del comisionado y los *deathbots* es copyright de Francis Tsai (<http://teamgt.com/>) con fecha de Noviembre 2006. Usado sin permiso.

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