

La Saga de las Galaxias #1

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Juegos](#), [Miniaturas](#)

Tagged as : [Ciencia ficcion](#), [La Saga de las Galaxias](#), [MiniaturasStar Saga](#)

Date : febrero 21, 2018



¡Estrenamos nueva serie en Ediciones Bizarras! ¡Llega el primer número de nuestra serie **La Saga de las Galaxias**! Una serie basada en nuestras experiencias con el juego **Star Saga**, de [Mantic Games](#).

Y la serie empieza con **El Contrato de Eiras**, la campaña incluida en la caja básica del juego.

El contacto se hizo de una manera inusualmente directa.

A bordo de su nave estelar, el **Conquistador**, una nave capaz de atravesar no solo el espacio sino las barreras temporales y dimensionales, recibió una transmisión entrante en una frecuencia baja pero altamente enfocada. El solo hecho de que alguien, cualquiera, pudiera encontrarlo, y mucho menos tener el valor de transmitirle un mensaje directamente a él, era lo suficientemente intrigante como para merecer la atención de **Blaine**.

Una conversación comenzó y se propuso un trato.

Se habían robado valiosas investigaciones. Lo que había sido robado debía ser recuperado y el culpable castigado. ¿El cliente? Un equipo médico de bajo perfil al borde de un increíble avance. Un pez pequeño en el océano corporativo sin dientes propios, pero uno con el dinero suficiente para contratar algunos. El objetivo: nada menos que **Mazon Labs**, uno de los grandes jugadores en el **GCPS**. Un matón que había visto la posibilidad de robar el trabajo de otros para su propio beneficio y ahora que alguien le pusiera un ojo morado.

El cliente quería que sus archivos de investigación se devolvieran intactos y todas las copias se eliminaran de un laboratorio oculto en **Eiras**. La violencia era casi inevitable pero, para acceder al sitio y superar sin problemas los primeros niveles de seguridad, el cliente proporcionaría un transbordador de **Mazon Labs** y credenciales verificadas. Adquirir estos no había sido fácil, le dijeron a **Blaine**, pero el cliente tenía un as en la manga: un infiltrado. **Emilia Becht**, una empleada de **Mazon**, había sido comprada a cambio de grandes cantidades de créditos para que traicionara a sus jefes. Pero además con una condición: Ella necesitaría ser extraída también.

Solo había que negociar un precio. La oferta inicial fue de 300 millones de megacréditos, más toda la tecnología que pudiera obtener del sitio. Finalmente **Blaine** se conformó con 400 millones y la tecnología...

Todo lo que necesitaba ahora era un equipo.

Y para el estreno nos ponemos de gala y estrenamos con un número doble:

El Agente Solitario



Una tía dura la capitán.

La capitán **Erika Dulinsky** desciende desde la rejilla del sistema de ventilación hacia un corredor iluminado, se toma un momento para recuperar el aliento y orientarse. Un letrero en la pared indica que el punto de control de seguridad B donde su equipo debería estar esperando, está justo enfrente. Pero la puerta solo se abre de su lado así que tendrá que hackear la terminal para desactivar la cerradura antes de abrir la puerta y permitir que los demás accedan. La puerta está a pocos pasos de distancia, sería muy fácil, si no fuera por los hostiles guardias que advertir su presencia...

La campaña de El Contrato de Eiras se abre con tres misiones identificadas con letras, desde la A a la C. Estas tres misiones sirven a modo de tutorial para presentarnos las reglas de forma más fácil de digerir. Ciertamente es que las reglas no son en exceso complejas pero no es menos cierto que no todos los jugadores potenciales de este juego son veteranos de mil batallas de dados así que no está de mal esta introducción.

En esta primera misión sólo controlamos un mercenario, la Capitán Erika Dulinsky, una dura veterana que dirige el equipo de infiltración. Su misión no es otra que localizar la puerta del **Control de Seguridad B** y abrir su puerta para que pueda acceder el resto del equipo. Frente a ella encontrará algún que otro técnico de laboratorio apoyado por guardias de seguridad con carabinas láser.

Siendo una misión introductoria la dificultad es bastante baja pero nos permite probar las reglas de movimiento, disparo y combate principalmente.



¿Cual será la puerta que hay que abrir?

El Equipo principal



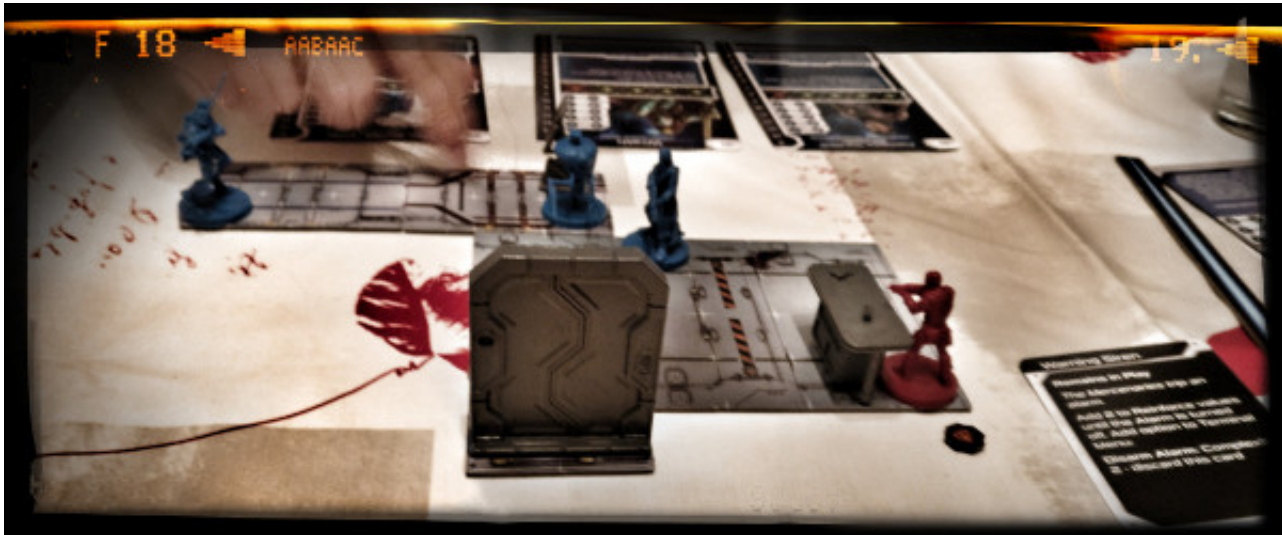
No te confíes, los técnicos de laboratorio de esta estación son gente muy chunga y llevan cuchillos

El equipo aguardaba en la entrada del muelle de carga al complejo Delta. Sus credenciales habían fallado, por lo tanto, no es posible entrar en la instalación de manera pacífica. Mientras la Capitán Dulinsky se infiltraba en el sistema de ventilación, los demás debían dirigirse al puesto de control de seguridad B, en algún lugar más adelante, donde ella les abrirá la puerta si todo sale según lo previsto. Con la cobertura volada, no pasará mucho tiempo antes de que se desate el infierno, así que el tiempo es esencial aquí.

En la segunda misión del tutorial, la marcada como B, nos encontramos con la otra cara de la misión A. Si en la misión anterior llevábamos a la capitán para que abriera la puerta del **Control de Seguridad B** aquí llevamos al equipo principal de infiltración que espera que les abran la puerta del complejo mientras se enfrentan a oleadas de guardias de seguridad.

El equipo principal está formado por

- **Wrath**, un feroz, belicoso y agresivo **Judwan** (¿Pero estos no eran pacifistas? ¡Menos mal!) armado con una temible espada.
- **Francesco 'The Devil' Selvaggio** otro exmercenario corporativo con una pasión casi patológica por el fuego y las cosas que explotan. Lleva un efectivo lanzallamas.
- **Combat Utility Robot B07153 'CURBY'** es un simpático robot que se desliza sobre un campo de repulsión "volando" sobre el terreno de juego y usando sus imponentes habilidades tecnológicas. Débil en combate pero equipado con escudos de energía.



Un pobre seguridad contra dos mercenarios sanguinarios y un simpático robotejo... no tiene mucho que hacer.

Esta misión es algo más dura que la anterior pero no debe esperarse demasiada dificultad para pasarla, no deja de ser otra misión de entrenamiento. Tiene la particularidad de que existe una puerta, la del **Control de Seguridad B** que los mercenarios no pueden abrir. deben esperar a que, entre las cartas del jugador Nexu, aparezca el evento que la abre. Esto representa el tiempo que deben esperar hasta que la capitán ha podido hacer su trabajo al otro lado y le da una incertidumbre a la duración de la partida bastante interesante. En los compases finales de la misión, con las sirenas sonando y los refuerzos llegando por todas partes se puede convertir en una lucha contra reloj por aguantar con vida.



¡Y se formó la balasera!

Y para otro día dejamos la presentación formal de los mercenarios y hablar más a fondo de las reglas.