

Star Wars

El cargamento

Campaña de La Guerra de las Galaxias
por Víctor P. Arissa

Introducción

En esta aventura los PJ's deben de llevar un cargamento especial de un lugar de la galaxia a otro. El grupo más indicado, que no tiene por que pertenecer a la rebelión, sería el formado por un contrabandista y sus socios. Los personajes deberán de ser bastante curtidos en el combate y tener bien desarrolladas las habilidades mecánicas de pilotaje como mínimo. No obstante, también será necesario que haya algún personaje que tenga algo en Conocimientos y Percepción.

Transportar el cargamento no será precisamente un viaje de placer. La carga que llevan es bastante importante, y el Imperio querrá capturarla ante todo. El grupo de contrabandistas se verá envuelto en una persecución en la que serán las presas. Caza-recompensas, mercenarios, y la Flota Imperial son los más interesados en capturarles. La única ventaja de la que dispone el grupo es que les quieren capturar vivos, o por lo menos dejar su nave intacta, para así no volatizarla con lo que pudiera transportar dentro.

Esta aventura se deberá desarrollar recomendablemente antes de los acontecimientos de La Guerra de las Galaxias, una nueva esperanza, aunque no habría demasiados problemas si es posteriormente.

Respecto a los textos en negrita que se sugieren leer, son como siempre indicadores de lo que se les podría decir a los jugadores. Como director de juego eres perfectamente libre de modificarlos como gustes.

Historial de la aventura

Los Pj's serán contratados para llevar una carga especial. El contenido de esta no se les podrá revelar y lo más importante es que no deben de abrirla. Esto es así porque dentro del embalaje hay un tanque criogénico donde se haya inerte el cuerpo de un hombre, Venor Lluuid, un Jedi Fracasado. Su primer maestro murió siendo él muy joven en la cruzada que cometieron el Emperador y Darth Vader contra los Caballeros Jedi. Debido a esto, Venor no pudo aprender poco más que lo esencial de la Fuerza, fracasando al intentar saber más por sí mismo. No obstante, pasado un tiempo, recibió un mensaje en el cual debía de acudir a un planeta remoto, guiado sólo por sus pasos. Así lo hizo, y allí encontró a un pequeño Maestro Jedi, Dasis Itetteon, que se había refugiado en el planeta, escapando de las garras de Vader (ver el módulo El camino del Jedi de la líder nº35). Dasis mejoró las habilidades de Venor, entrenándole durante todo un año, y pasado el cual creyó conveniente unirse a la rebelión, siendo considerado como un buen consejero táctico. Debido a sus nuevas obligaciones, poco tiempo le quedaba para seguir entrenando a Venor, por lo que pensó que Venor podría seguir por sí sólo. Para ello, Dasis aconsejó a sus dirigentes asignarle misiones. Así ocurrió, y este fue el mayor error cometido por Dasis, ya que Venor aún no controlaba la Fuerza como debería hacerlo en esa etapa de su entrenamiento. Debido

a esto, sufrió en el transcurso de sus misiones una emboscada, y por culpa de sus sentimientos aún no dominados se dejó llevar por la emoción del combate. Antes de poder hacer nada, cayó gravemente herido, al borde de la muerte, y así lo creyeron los que se hallaban a su lado. Pero Dasis, desde el Crucero rebelde en el que estaba, usó la clarividencia para ver como progresaba su alumno y, al ver lo que le ocurriría en el futuro decidió acudir a salvarle, pues de su alumno dependían muchas cosas (Luke era todavía un granjero de humedad en Tantooine). Llegó demasiado tarde al planeta donde estaba su alumno, y este fue su segundo error. Sin embargo, aún cabía una posibilidad: Dasis sabía de lo que la fuerza era capaz, y se esforzó sobremanera para preservar la débil llama que aún latía en el cuerpo de Venor -Transferir Fuerza- desde la distancia a la cual se hallaba. Esta vez lo consiguió, pero los compañeros de Venor aún creían que estaba muerto, ya que lo parecía (similar a usar Trance de Hibernación). El único superviviente del grupo inicial de Venor, un caza-recompensas que nada quería saber de la Rebelión ni del Imperio, consideró como lo más acertado quemar en una pira funeraria al joven Jedi. Y él cree que fue de esta manera, pero Dasis afectó a la mente del caza-recompensas para que de verdad creyera que realizaba la pira. Por supuesto esto no era cierto. De todas maneras, el maestro quedó exhausto; preservar el cuerpo de Venor y crear un recuerdo falso en la mente de otra persona le dejó muy cansado.

Pero aún debía pensar en la seguridad de su alumno, con lo que compró una unidad criogénica a una corporación médica e introdujo en ella a su alumno. La empaquetó en una cápsula metálica precintada, junto con el sable de luz de Venor, y contactó con la rebelión para poder transportar la cápsula metálica al planeta Cinsat, en el Sistema Gorgotor, en donde la fuerza es potente allí, lo suficiente como para despertar de su sueño al Jedi.

Hechos Recientes

Sin embargo, el Imperio interceptó la llamada a la rebelión, y de esta manera supo lo que se proponía Dasis. Recibiendo ordenes de sus superiores, el Capitán Tarlass, al mando del Destructor Imperial Cazador, se dispone a perseguir a los Contrabandistas. El Capitán tiene orden de capturar intacto el cargamento, y si no es posible al menos destruirlo. Para ello, ha recibido 10 Lanzaderas de Asalto clase Gamma, de la Corporación Telgorn (ver La Guía del Imperio para más información), con sus 40 Soldados de asalto Cero-G. Al mismo tiempo, el Destructor Cazador no se le llama así por nada. Está especializado en la búsqueda y captura de agentes rebeldes, piratas y contrabandistas, y tiene en su posesión varios de los más sofisticados (y caros) sensores de rastreo:

Interceptores de Señales de Hiperonda: dan información sobre la masa, velocidad y curso general de una nave

que entra o sale del hiperespacio, pero no las coordenadas de origen o destino precisas. Se pueden adquirir bajo licencias y suelen ser utilizadas en las aduanas de gobiernos planetarios importantes.

Sensores especiales de interferencia sensorial: computadoras manejadas por técnicos especializados, que intentan leer información de los sensores de la nave cuando estos están captando información para el computador de navegación. No se considera un método eficaz porque el astrogador de la nave adversaria puede utilizar sus propios sensores para bloquear los intentos imperiales. Este equipo es de reciente diseño y solo lo dispone el destructor Cazador.

El Rastreador Imperial XX-23: capaz de conseguir las coordenadas a la que una nave ha saltado al hiperespacio o donde se ha detenido al salir de él. No obstante, la multitud de destinos a los que puede ir una nave en el Hiperespacio obliga a los Sensores a esperar durante una hora para triangular el lugar a donde pueden haber ido los fugados. El Rastreador Imperial XX-23 es indetectable para todos los tipos de sensores. Es de uso exclusivamente Imperial y debido a su coste muy pocas naves lo tienen. Cualquier otra persona que lo posea será arrestada de inmediato y sometida a un consejo militar.

Multiplicador de hiperimpulsador mejorado: puesto que en muchas ocasiones deberá perseguir a sus enemigos, el Cazador debe asegurarse de llegar antes o al mismo tiempo que las naves enemigas. Por ello le han sustituido el multiplicador hiperimpulsador habitual en los *Imperiales I* por uno diseñado para los *Imperiales II*.

Si ya sabes quien es Dasis Itetteon

Es decir, si como Director de Juego ya has hecho la aventura "El Camino del Jedi" de la líder nº 35 (en su etapa de Joc Internacional), entonces habrás tenido un personaje jugador que fue el alumno de Dasis en dicha aventura (esté vivo o muerto). En este caso el Jedi fracasado Venor Lluid será el siguiente alumno que tuvo el maestro después del Pj, una vez unido a la rebelión, valiendo igualmente todo lo que resta desde que dejo de enseñarle hasta mantenerle con vida con la fuerza.

Destructor Estelar Imperial "Cazador"

Nave: Imperial I de AIK

Tipo: Destructor Estelar clase *Imperial*

Longitud: 1.600 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 37.085

Tropas: 9.700

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [3D]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [7D]

Armas:

60 baterías turboláser (disparan por separado)

Control de fuego: [4D]

Daño: [5D]

60 cañones de iones (disparan por separado)

Control de fuego: [2D+2]

Daño: [3D]

10 proyectores de rayos de tracción

Control de fuego: [4D]

Daño: [6D]

Pantallas: [3D]

Capítulo uno: el encargo

La aventura se inicia con los Pjs en el Planeta Arandis, situado en el Sistema Rexkrin, bajo control Imperial, donde serán contratados para llevar un simple cargamento de unas coordenadas a otras. En este capítulo intentaran escapar del planeta con vida, o caer capturados. Después de huir, deberán dirigirse al Planeta Darinma, en el sistema Tempo, y recibir nuevas órdenes.

Inicio de la Aventura

Tras entregar su último transporte (si eres generoso, dales 6.000 créditos por llevar fertilizantes), nuestros Pj's se encuentran en la taberna del espacio-puerto, descansando de tan agotador viaje, y esperando un nuevo encargo. Mientras los demás se divierten, Dasis Itetteon contactará con el capitán de la nave de los Pj's, o con la persona que parezca llevar los asuntos del grupo. En su defecto, aquella con mayor pinta de responsabilidad (nada de ewoks, niños, ni cosas por el estilo).

Si los personajes ya son de la rebelión

En ese caso el mando superior de los jugadores habrá conseguido recibir la llamada de urgencia del maestro Jedi, y enviará a los jugadores a buscarle, presumiblemente en la taberna del espacio-puerto. Allí Dasis contactará con ellos, y lo único que tendrás que hacer es modificar los términos del contrato como órdenes dadas por él, dándoles además 10.000 créditos como gastos el viaje, en vez de la negociación de la paga.

Incluso puede suceder que los jugadores ya conocieran al maestro si jugaste la aventura de la revista líder en la que hacía acto de presencia, con lo que el inicio de la aventura no debería dar mayores problemas.

El Contrato

Cuando hayas decidido quién va ser el elegido, lee lo siguiente:

Mientras los demás estáis ocupados con vuestros asuntos, (nombre del Pj designado) descubre a un anciano con sencillos ropajes marrones, que te está observando desde un reservado de la taberna. Ya le habías visto antes, mientras entregabas tu anterior cargamento y recibías tu parte. Con un ligero gesto, te hace señas para que te acerques. Parece un prometedor cliente.

Si el Pj llama a sus compañeros en algún momento para discutir el trato, a Dasis (por supuesto que es él) no le importará. Si el Pj pasa del anciano, este insistirá. Si aún así no le hace caso (¿qué clase de Contrabandista es?), Dasis se buscará a otros (fin de la aventura).

Te aproximas hacia el anciano. Cuando estas al lado suyo, te hace señas para que te sientes y se presenta:

“Te saludo, viajero, me llamo Dasis Itetteon. Tengo

entendido que es usted un buen contrabandista, y como tal creo que no rechazará a escuchar una buena oferta.

Necesito de alguien que lleve un cargamento especial. También sería conveniente evitar posibles encuentros con el Imperio. El viaje puede ser peligroso, pero si se mueven con rapidez será relativamente sencillo. Estoy dispuesto a pagar una cantidad justa por el cargamento”.

Dasis Itetteon negociará hasta un máximo de 15.000 créditos (lleva consigo 18.000 y si se le pide una cantidad de partida dirá 10.000). Algo superior a esta cifra ya no. Cualquiera inferior la aceptará, sin negociar más, pues el tiempo apremia. Por si el Pj pregunta ya el destino, le informará que primero deben de ir al planeta Darinma, en el sistema Tempo. Una vez allí deberá contactar con Randall Mellordo, un Ingeniero que les proporcionará información sobre a donde deberán de ir después. Ultimados los detalles de la negociación, Dasis continuará hablando:

De acuerdo, serán (dinero) créditos. Pero una cosa tiene que quedar bien clara, el cargamento no debe ser abierto bajo ninguna excusa hasta que llegue a su definitivo destino. Dicho cargamento es una capsula metálica precintada y presurizada. Recuerde, antes debe ir al Sistema Tempo, y en el planeta Darinma hallar a Randall Mellordo, ingeniero de la Corporación InterGalact. No sabe que os envío, pero si le explicáis mi historia os indicará que hacer a continuación. El dinero os lo pagaré ahora, ya que no podré ir con vosotros. Apeló a su confianza.

Solo si crees que es necesario añadirá: **Si pretenden no cumplir con la misión, y quedarse con el dinero, no se preocupen, o mejor, dicho, preocupense. Tengo buenos contactos que podrían hacer correr el rumor de que no son de fiar.**

Finalmente, concluirá:

Ahora llame a sus compañeros -en el caso de que no estuvieran con él-y dirijámonos hacia el espacio-puerto a cargar la cápsula.

En el caso de que los Pj's se vayan con el dinero y la carga y no cumplan su palabra, el Destructor Cazador les perseguirá igualmente y seguirás pudiendo aplicar el capítulo 2. Si logran despistarles (recordar que inicialmente con saltar al hiperespacio no será suficiente), después de dos o tres aventuras les perseguirá la Rebelión, con el propio Dasis al frente, dispuesto a recuperar lo que es suyo. No obstante y como mínimo, Dasis y sus numerosos contactos harán correr la voz de que este grupo de contrabandistas no es de fiar, que son unos estafadores y no cumplen lo prometido. Con esto hay un 30% de posibilidades de que cada vez que intenten hacer tratos en el futuro, sus posibles clientes los reconozcan y pasen de pactar con ellos.

En el Espacio-puerto

Durante el camino hacia el espacio-puerto los Pj's pueden hacer una tirada de Percepción a dificultad 20. Si alguno la pasa, descubrirá que, sigilosamente, alguien les está siguiendo, seguramente un espía. Para intentar disimular y ver mejor la identidad del espía deberá hacer una tirada de esconderse/ furtivo a dificultad 22 (hágasele notar la dificultad para que juzgue él si quiere o no hacerlo). Si falla, el espía se dará cuenta de su intento, y desaparecerá. Si van a por él organiza una fulminante persecución, pero el resultado debe de ser un callejón sin salida y ni rastro del Espía. Si se le comenta a Dasis, este apremiará al grupo a darse más prisa, el tiempo se está acabando.

Una vez en el espacio-puerto, unos hombres cargaran en la nave de los Pjs la cápsula metálica. Dasis estará en todo momento fuera. Al principio ordenará a los obreros que lleven adentro la cápsula. Después entregará el dinero por el trabajo al Pj con el que estuvo hablando. Si este está en la nave, tendrá que bajar para recogerlo. Pregunta a los demás donde se encuentran mientras están hablando Dasis y el implicado. En el momento en que Dasis entrega el dinero (en una pequeña caja de 50x30x30cm, por lo que el Pj tiene al menos una mano ocupada), y le desea buena suerte, una patrulla de 8 soldados imperiales irrumpen en escena disparando a los Pjs. Por supuesto han sido avisados por el espía.

En el **primer round**, un obrero caerá muerto por los disparos de dos soldados de asalto, y el que queda pedirá ayuda a uno de los Pj's (que no sea el capitán) para llevar la cápsula. Los demás soldados de asalto dispararan tanto a Dasis como a los Pj's que no estén dentro de la nave.

En el **segundo round**, Dasis ordenará a los Pj's huir, diciendo que lo más importante es la carga, y que él les cubrirá. A continuación, sacará su Sable de Luz y luchará contra los Imperiales. Los Pj's tienen la oportunidad de marchar o quedarse a ayudar al anciano. Decidan lo que decidan, si alguien queda todavía en la nave podrá comprobar por el comunicador de la nave que varias patrullas se están dirigiendo hacia la zona. Si se quedan, a medio combate aparecerán por otra entrada al Hangar otra patrulla de soldados de asalto, sólo que esta vez se traerán consigo un bláster medio de repetición. Si son capturados por su heroísmo/estupidez, consulta el apartado titulado "Captura de los personajes" al final de este capítulo. En caso contrario, sigue con "La Huida", en el capítulo 2.

Por cierto, lo más probable es que el obrero superviviente se quede dentro de la nave para evitar morir bajo el fuego cruzado. Si los Pj's son generosos, podrían contratarle para la nave (es lo mínimo que podrían hacer después de que ha arriesgado su vida por el cargamento y perdido su trabajo).

El destino de Dasis Itetteon

Dasis no es Maestro Jedi por nada. Una vez la nave haya despegado, su control en el Sable de Luz y su serenidad en el combate surgirán como en sus años jóvenes. Con gran

habilidad vencerá a 4 soldados de asalto antes de que estos puedan reaccionar. Los cuerpos de los caídos bloquearan momentáneamente a los que queden, y Dasis aprovechará este momento para escapar por una de las salidas del Hangar, al mismo tiempo que por otra llegará una nueva patrulla. Con sus habilidades de la Fuerza, y escondido en un portal, hará creer a uno de los soldados de asalto que se ha escapado por un callejón lateral, con lo que perseguirán al supuesto "Dasis" por el lugar equivocado, mientras que huye en la dirección contraria, con una herida de bláster en su costado.

Después de tranquilizarse las cosas, y con el resto del dinero que le quede, comprará un pasaje hasta el planeta Cinsat, ahora que ya no le persigue nadie. Llegará antes que los jugadores y empezará los preparativos oportunos.

Si como Director de Juego te estás preguntando porque no lleva él mismo la carga la respuesta es sencilla: él solo, además de no disponer de nave propia, no sería capaz de llevar a su alumno sin ser capturado. Además, necesita llegar antes que los jugadores para realizar los preparativos del terreno sin interferencias imperiales. Por eso envía a los Pj's por un rodeo, hacia su amigo Randall Mellordo, el cual es suficientemente inteligente como para averiguar qué hacer, siendo además un aliado indiscutible que protegerá la carga. Y quien sabe, quizás si hay suerte logren despistar a los Imperiales.

Si deciden abrir la Cápsula

Antes de nada es necesario decir que cualquier PJ con poderes de la fuerza podrá usar "Sentir vida", si se le ocurre, en cuyo caso notará que dentro de la capsula la hay, aunque una chispa muy débil.

El cuerpo de Venor LLuid se halla conservado en un tanque criogénico (tirada muy fácil de tecnología para reconocerlo si abren la cápsula). Las heridas superficiales están curadas, pero el resto está en una delicada situación. Así mismo, en la cámara también se haya su Sable de Luz guardado en una caja metálica. El tanque no tiene ninguna cristalera, ni tampoco ningún nombre ni identificación, y está a su vez protegido por una cápsula acorazada para evitar todo daño Físico. El tanque en sí tiene 2D de Fuerza estructural, pero la cápsula que la protege 6D. El cerrojo que cierra la cápsula es de seguridad difícil. El tanque criogénico necesita una tirada de Técnica fácil tanto para abrirlo como para cerrarlo. Si se falla, pero se estuvo cerca del éxito, simplemente no se sabe como abrirlo. Un fallo mayor implica que hay un 20% de posibilidades de estropear el sistema de refrigeración del tanque, con lo que al cabo de una hora, ya no servirá para nada, a no ser que se supere una tirada de 16 o más de técnica para arreglarlo, o una de Reparar Naves Espaciales (los conceptos de la refrigeración también son utilizados en parte en las naves, sólo que de distinta manera), pero de dificultad 23.

Una vez abierta se podrá ver el cuerpo desnudo de Venor LLuid, con una gran cicatriz en el pecho, causa de la herida que le provocó el actual estado. Con una tirada de Medicina

de 15 o más se podrá dar cuenta que está en el tanque para preservar su vida, y no para mantenerlo congelado. Si deciden esperar a ver si despierta, e incluso ayudan a hacerlo entrar en calor, no pasará nada a simple vista. Si el cuerpo pasa más de 20 minutos fuera del tanque, Venor morirá inevitablemente.

Captura de los personajes

Los personajes no logran escapar de las numerosas patrullas que llegan al hangar del espacio-puerto y se empecinan en luchar hasta ser capturados (o muertos). Los que no tiren las armas serán ejecutados en el acto, mientras que aquellos que lo hagan les registraran a fondo. El Maestro Dasis se dejará capturar con ellos, ya que se siente en la obligación moral de ayudarles tras haberles metido en este lío. Mientras que les colocan unos grilletes podrán ver como dos soldados de asalto con un oficial se adentran en la nave y la registran, descubriendo la cápsula (habrá dado tiempo de entrarla dentro). Sin embargo, oirán como el oficial ordenará que no la toquen hasta que reciba órdenes de instancias superiores. Los PJ's serán interrogados sobre la capsula, aunque obviamente no sabrán nada de su contenido. Pero eso el Oficial no lo sabe e insistirá durante un buen rato hasta que le llegue el turno al Maestro Dasis. Con él utilizará lo que él llama "técnicas avanzadas de interrogación", o sea la tortura, pero se sentirá frustrado después de ver como aguanta cada ingenio con gran entereza.

Finalmente serán llevados a unas celdas de mínima seguridad dentro del propio espacio-puerto. Allí le podrán preguntar a Dasis sobre la cápsula, pero este les advertirá que no revelará nada dentro de las celdas. Mientras los Pj's piensan en un modo de salir, el maestro se sentará tranquilamente y meditará durante un buen rato (está usando clarividencia para observar cual es el mejor momento para escapar). Después de unos minutos se quitará sus grilletes de seguridad mediante Contorsionar/escapar y usará Afectar mente para distraer a los guardias con un jaleo que "oirán" fuera. En ese momento usará telequinesis para recuperar su sable de luz, que quedó encima de la mesa de taller de unos técnicos y rápidamente creará un agujero en la pared para salir a un pasillo de mantenimiento. Allí se separará de los personajes, a los cuales les ordenará ir hacia el hangar, recuperar la nave y seguir con el plan original mientras él crea una serie de distracciones para que los soldados de asalto le persigan a él. Será problema de los Pj's recuperar la nave con la vigilancia puesta en ella.

Recompensas

Puntos de Fuerza: los personajes que gasten en el combate puntos de fuerza los recuperaran o no siguiendo las siguientes pautas:

- Aquellos que lo gastan en el contacto con la primera Patrulla en combate, sin contar las propias tiradas de fortaleza para sobrevivir, lo recuperaran.

- Aquél que lo gaste arriesgando su vida para entrar la cápsula en la nave lo recuperará y conseguirá otro adicional (es vital que el cargamento resulte intacto).
- Gastando los puntos en combate cuando hay más de una patrulla de asaltos, al mismo tiempo que se evita el fuego del bláster medio de Repetición: se recuperan y se consigue otro adicional.

Para otras situaciones seguir las reglas sobre los puntos de fuerza. Los puntos se recuperaran en el viaje por el Hiperespacio.

Puntos de habilidad: conseguirán dos puntos de habilidad todos aquellos que hayan participado en la batalla, eliminando (en equipo) al menos a una patrulla y escapando con el cargamento. Además, también se podrán gastar en el hiperespacio.

Características de los PNJ's

Espía Imperial: DES 2D+2: Blaster 4D, Esquivar 4D+1
CON 3D: Razas Alienígenas 4D, Lenguas 3D+2, Bajos Fondos: 5D+1. MEC 2D+2: repulsores 3D. PER 4D: Timar 6D, Escond/Furt. 6D+1, Buscar 5D+2. FOR 2D+2 TEC 3D: Prog.comp 4D, Seguridad 5D

Obreros: DES 2D+1: esquivar 2D+2. CON 1D+1: Supervivencia 1D+2, Tecnología 1D+2. MEC 2D: Manejar Maquinaria 3D; PER 2D+1. FOR 2D+1 Levantar/Cargar 3D, Vigor 3D+1. TEC 1D+2 Demolición 2D+2, Rep. maquinaria 3D.

Dasis Itetteon

Tipo de personaje: Maestro Jedi retirado.
Lealtad: a la Rebelión y a la Fuerza
Altura: 1'72 m.
Peso: 77 k.
Sexo: masculino.
Raza: humana.
Lema: "En la antigua república eramos demasiado orgullosos. No cometamos el mismo error."

DES	2D+1	PER	4D+1
Esquivar	5D	Negociar	7D
Sable de luz	7D+1	Mando	8D+1
CON	4D+1	Timar	5D
Razas	5D+2	Esc./Furtivo	7D+1
Burocracia	4D+2	FOR	3D
Culturas	6D+2	Vigor	6D+1
Lenguas	6D+1	TEC	2D
Sistemas	5D	Medicina	4D+1
Bajos fondos	4D+2		
Supervivencia	8D	Controlar	7D+2
Tecnología	4D+2	Sentir	7D
MEC	2D	Alterar	5D+2

Puntos de fuerza: 5. Equipo: sable de luz

Capítulo dos: la huida

Resumen

Los Pjs consiguen escapar de los Soldados de Asalto con el Cargamento en su nave. Mientras se dirigen hacia el espacio, una nave de Patrulla de Sistema se dirige al planeta para impedir que entren en el hiperespacio. Es en este momento en el que el Destructor Estelar Cazador sale del hiperespacio para atrapar a la nave y a sus ocupantes. El Capitan Tarlass lanzará a dos Lanzaderas de Asalto a por los aventureros.

Entrada al Hiperespacio

Cuando los personajes salgan de la Atmósfera del planeta, quien esté al cargo de los sensores podrá interferir con una tirada Moderada de la habilidad una transmisión imperial que alerta a una Nave de Patrulla de Sistema (y no Fragata Aduanera) de la fuga de los Pjs. Para calcular las coordenadas de astrogación normalmente necesitarían de una hora, puesto que su posición es conocida y nunca habían viajado antes al Sistema Tempo, pero debido a la entrada precipitada al hiperespacio y a que la ruta es transitada habitualmente, sólo necesitaran de 25 rondas, aunque a ellos les parecerá interminable.

La dificultad sería de 15, suponiendo que tienen Computador de Navegación, pero al entrar precipitadamente se multiplica x2. Como es obvio que es bastante complicado, los Pjs pueden optar por esperar una hora (cosa no recomendada), o reducir la dificultad haciendo durar más el viaje, o bien por cada 5 rounds de espera adicionales, en los cuales el Computador precisa las coordenadas, se reduce en 1, hasta un máximo de 5 (sólo si tienen computador de navegación).

El viaje en el hiperespacio durará 18 horas, sin tener en cuenta las modificaciones que hagan los personajes. El tiempo total es necesario para saber si llegaron al sistema Tempo antes que el Cazador, dependiendo del multiplicador de hiperimpulsor que tengan.

El Asalto espacial

Lee lo siguiente a los personajes:

Rápidamente os eleváis hacia el espacio, viendo como los alrededores del espacio-puerto son un hervidero de soldados imperiales. Ascendéis evitando las peligrosas corrientes de aire del planeta Arandis, dejando atrás a los deslizadores aéreos de la policía local y a la propia atmósfera del planeta e internándoos en el vacío del espacio. Observáis con atención cualquier indicio de cazas TIE que puedan perseguiros, cuando los sensores indican que una nave se aproximan con gran velocidad hacia vosotros. Reconocéis que es una Nave de patrulla de Sistemas. Vuestro ordenador de a bordo las identifica como IPV 1 de los Sistemas de Flota Sienar. Son utilizadas para interceptar a los piratas, fugados y contraban-

distas antes de que salten al hiperespacio.

Vuestro Comunicador se enciende y escucháis la voz de un Oficial Imperial:

-"Atención, (nave), les habla el Oficial de la Marina Imperial Hendel. Ríndanse ahora mismo y no les pasará nada. Si siguen en su empeño, serán capturados igualmente, o destruidos. No habrá segundo aviso.

En el poco probable caso de que se rindan, o si son capturados, consulta "Captura de los Personajes".

Nave de Patrulla de Sistema

Nave: IPV 1 de los Sistemas de Flota Sienar;
Tipo: Nave de Patrulla/Mercancías Intersistemas;
Longitud: 120 metros
Escala: Nave de combate;
Tripulación: 12;
Tropas: 10;
Multiplicador de Hiperimpulsor: [ninguno];
Computadora de Navegación: [No];
Hiperimpulsor de Seguridad: [Ninguno];
Velocidad Sublumínica: [3D+2];
Maniobrabilidad:[2D+1];
Casco: [3D+1];
Armas: Cuatro Cañones Laser:
 CF: [2D]
 Daño: [4D]; (disparan por separado).
Pantallas: [3D].

Cuando llegue el Cazador, lee el siguiente texto:

Al momento, después del último disparo de la Nave de Patrulla, veis como extrañamente empieza a alejarse y a abandonar la persecución. La huida no es una Táctica habitual del Imperio. Segundos después, los Sensores de vuestra nave empiezan a sonar a lo loco. Algo enorme va a salir del Hiperespacio, a escasa distancia de vosotros. De repente lo veis. Un Destructor Estelar de Clase Imperial acaba de emerger de las profundidades de la Galaxia. El gigantesco crucero de combate, de 1.600 metros de largo, pasa muy cerca de vosotros y reduce su velocidad quedando a distancia larga de sus poderosas Baterías Turboláser. Al instante dos naves mucho más pequeñas surgen de sus Hangares. Vuestros sensores las identifican como dos Lanzaderas de Asalto clase Gamma, de la Corporación Telgorn, conocidas por encargarse de descargar Soldados de Asalto Cero-G sobre las naves enemigas, y ser especialistas en abordarlas y cumplir su propósito. Las dos Lanzaderas se dirigen con increíble rapidez a por vosotros.

Las rondas de combate se inician en cuanto los Pjs dejen

la atmósfera del planeta. Es bastante importante saber en cada momento en qué lugar de la nave se encuentra cada Pj por si hay abordaje por parte de los soldados de asalto Cero-G.

Rondas de combate 1-5, salida de la atmósfera: la nave de los Pj's entra en el espacio propiamente dicho, e identifican a la Nave de Patrulla. Está a larga distancia, puesto que venía de otro punto del Sistema. Empieza la persecución y el cálculo de las coordenadas del salto hiperespacial. Los imperiales darán el aviso de Rendición.

Rondas 6-10, combate: la Nave de Patrulla intentará interceptarles. Si los personajes se rindieron, será en estas rondas en las que serán abordados. Hay 10 soldados de asalto. Si los Pjs aprovechan la ocasión para abordar su nave, y derrotan a los soldados de asalto, la tripulación dará su vida por el Imperio. Si no se han rendido, habrá una intensa lucha en estos cinco asaltos.

Rondas 11+, la llegada del Cazador: lee el correspondiente párrafo sobre la llegada del Destructor. Este crucero surgirá del Hiperespacio para a continuación quedarse observando la situación, mientras dos Lanzaderas de Asalto Gamma, con sus 40 Soldados de Asalto Cero-G cada una, comienzan la persecución a larga distancia de los fugados. A partir de aquí, el destino de los Pjs queda en sus manos. Las Lanzaderas sólo volverán al Cazador si capturan la nave o si quedan con un Daño Grave, en cuyo caso surgirá otra. La única escapatoria que tienen los Pjs es el hiperespacio. Ten en cuenta en todo momento el número de Lanzaderas de Asalto disponibles en el Destructor. Toda nave dañadamente pesada puede repararse en los Astilleros durante los viajes en el Hiperespacio.

El Ataque

Táctica de las Nave de Patrulla de Sistema: la patrullera aún no saben las Ordenes del Capitán Tarlass sobre capturar la nave. Después del único aviso, y sobretodo si los personajes responden al fuego, su intención será la de destruir la nave con sus ocupantes y lo que pudieran llevar. El Oficial de la nave quiere demostrar que en su Sistema nadie puede salir a sus anchas sin permiso autorizado. En la última ronda antes de que el Destructor entre en escena, el Oficial recibe orden de abandonar la lucha y dejar paso a los recién llegados. Esto no será de su agrado, pero cumplirá las órdenes.

Táctica del Capitan Tarlass: una vez salgan las Lanzaderas, el Cazador se mantendrá a la espera a largo alcance. Si los Pjs están tan locos como para hacer pasadas al lado del destructor, este utilizará sus propios Rayos Tractores. Los astrogadores del Cazador ya están trabajando para conocer las coordenadas de salto. El sistema consiste entrar en la propia computadora de Navegación de la nave que va a efectuar el salto, utilizando los sensibles sensores especiales. Cualquier PJ puede hacer una tirada de Sensores o Programar Computadores para impedir que los Imperiales interfieran sus sistemas de navegación, siempre y cuando este al mando del computador de navegación y saque una

tirada moderada de Astrogar para darse cuenta de lo que ocurre. Si tiene éxito puede informar a otro Pj de la situación, y que intente él el bloqueo. Para ello tiene que sacar más que el Astrogador del destructor, cuyo código de habilidad de sensores es de 6D+2. Si saca más lo evita, y los Imperiales tendrán que esperar una hora para que el Rastreador XX-23 localice las coordenadas. En caso contrario los Imperiales podrán saltar al Hiperespacio tras los contrabandistas a los pocos minutos.

Lanzadera de Asalto

Nave: Lanzadera de asalto de la Corporación Telgorn.

Tipo: Lanzadera de asalto clase *Gamma*.

Longitud: 30 metros.

Escala: Nave de combate.

Tripulación: 5. **Tropas:** 40.

Multiplicador de hiperimpulsor: X2.

Computadora de Navegación: [Sí] (límite de 3 saltos).

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad Sublumínica: [4D].

Maniobrabilidad: [2D].

Casco: [3D+2].

Armas:

Cuatro Cañones Láser: (disparan por separado)

CF: [3D].

Daño: [2D].

Rayo de tracción:

CF: [4D].

Daño: [5D+2].

Misiles de Impacto:

CF: [2D+1].

Daño: [4D].

Pantallas: [4D+2].

Soldados de asalto Cero-G:

DES: 2D (reducido a uno)

Bláster: 4D (reducido a 3D);

MEC: 3D Artillería Naval: 4D;

FOR: 2D (incrementado a 5D)

Atacar sin armas: 3D.

Resto: 2D.

Blindaje: +3D a FOR para daño, -1D la DES.

Armas: Granadas impacto: 5D, Granadas gas/aturdimiento: 5D, torpedos microprotones 6D, cañones Bláster 6D, cortador láser: 3D.

Táctica de las Lanzaderas de Asalto: su principal objetivo es capturar intacto el cargamento de la nave. Por ello no pueden simplemente destruir la nave: tienen que

abordarla. Una vez dentro pueden matar a cualquiera que les obstruya en su misión. Sólo hay un inconveniente en esto: dentro de la nave no pueden disparar los torpedos de microprotones ni las granadas de impacto por temor a hacer explotar la nave y perder así el cargamento. Para abordar la nave, las Lanzaderas se irán acercando e intentarán utilizar sus Rayos Tractores. Si cualquiera de las dos lo consigue, la restante se situará a corta distancia y soltará a 10 Soldados de Asalto Cero-G. Estos se dirigirán en formación dos a dos a uno de los laterales de la nave, usando en conjunto sus cortadores láser para crear una entrada (tardaran cinco rounds). Aquí si pueden usar los torpedos de microprotones para ayudar a crear la entrada, puesto que saben donde crear una entrada sin dañar nada importante de la nave. Nótese que mientras están adheridos al casco los Pjs no pueden dispararles con las armas de su nave, pero si pueden hacerlo contra las lanzaderas circundantes, que tendrán sus pantallas activadas. Una vez los soldados hayan abierto un agujero, habrá una descompresión y aquellos que no tengan puesto un traje de vacío tendrán que hacer una tirada de supervivencia a dificultad 15 para ponerse uno antes de ser arrastrado por el vacío. Luchar con un Traje de vacío resta un dado a la destreza, y da un +1 a la protección. Un resultado de herido o peor abre un boquete en el traje. También pueden sobrevivir si han cerrado a tiempo las compuertas interiores de la nave interior y no estén en el lado equivocado. Los soldados entraran de uno en uno e irán avanzando, para dejar paso. Dentro se organizarán de la siguiente manera:

Los dos primeros se encargaran de cubrir a los demás. Los dos siguientes de dirigirse a la cabina de mando y hacerse con el control de la nave. Dos más irán al compartimento de carga para localizar la cápsula y se quedaran allí hasta que lleguen los refuerzos. Los dos siguientes intentaran llegar hasta una de las entradas de la nave para que la lanzadera restante se anexe a la de los Pjs y entren los demás Soldados de Asalto. Los dos que quedan se encargaran de eliminar a los contrabandistas que no se hallen defendiendo alguno de los puestos a ocupar. En caso de no haber ninguno, apoyaran a los soldados que hayan ido a conquistar el compartimento de carga.

Todo soldado que encuentre resistencia para llegar a su objetivo tendrá que eliminarla antes. Si en cualquier momento hay menos de 4 Soldados, estos pedirán por el comunicador ayuda, e inmediatamente vendrán 6 soldados más, y así hasta que se acaben.

Después de 20 asaltos de acción los soldados Cero-G se replegaran hacia la nave para recargar de energía el traje especial. Durante el repliegue vendrán el número necesario de reemplazos desde la lanzadera.

Si los Pjs abordan una de las naves, hay como mucho otros 30 soldados dispuestos a defenderla. En el extraño caso de que lo consigan se informará de la captura, y durante el resto de la aventura los Imperiales vigilaran especialmente las Lanzaderas de Asalto que vean.

Si los Pjs entran en el hiperespacio cuando está teniendo

lugar el abordaje, pasarán las siguientes cosas:

- El número de dificultad de la astrogación aumenta en 5 (la nave sufre un Daño ligero por la apertura de la entrada).

- Los soldados que se encuentren en el interior de la nave también saltaran con ellos, y en el Hiperespacio intentarán tomar el control de la nave.

- Los soldados adheridos al casco morirán.

- Si la nave está enganchada a una Lanzadera, no se podrá saltar al Hiperespacio hasta que la exclusiva de entrada sea liberada.

Cuando los Pjs logren entrar en el espacio, lee:

Mientras cada uno suda la gota gorda para repeler los ataques imperiales, vuestro astrogador consigue al fin las coordenadas para el salto al Hiperespacio. Activa el mecanismo para astrogar y lo que veis a continuación es ese haz de líneas que tantas veces os ha salvado de una muerte horrorosa. Esta vez, las incomodidades del viaje serán una delicia comparado con lo que os podría haber pasado si os hubieras quedado unos minutos más atrás. Ese maldito Destructor Imperial y sus tropas han quedado a años-luz de distancia. Ahora os empezáis a preguntar porque es tan importante lo que lleváis en el compartimento de carga como para que el Imperio halla puesto tanto interés.

Captura de los personajes

Los prisioneros lo tienen muy crudo para ser puestos en libertad, ni pensarlos en ser rescatados. Ten en cuenta que los que sigan ofreciendo resistencia, sobretodo si son claramente combatientes, serán ejecutados en el acto. El resto, por de pronto, serán encarcelados en el Destructor Imperial Cazador, donde el Capitán Tarlass les reservará unas celdas especiales. Serán duramente interrogados por su relación con el supuesto rebelde Dasis Itetteon, y por el contenido de la cápsula que transportan.

Si no han respondido al fuego Imperial, tanto en este como en el anterior capítulo, serán tratados como simples comerciantes que se involucraron donde no debían. Su cargamento será, por supuesto, confiscado, al igual que sus armas, y les dejarán marchar con su nave tras pagar 10.000 créditos de multa por colaboración con supuestos rebeldes. De no poder pagarlas se les expropiará la nave, y una lanzadera interplanetaria les dejará en el planeta del que acaban de salir.

Por el contrario, si han ofrecido resistencia pero no han causado ningún tipo de daños al Imperio, se les aplicará la misma situación anterior, pero pasarán todos un mes en la prisión local del planeta Arandis.

Por último, y en el caso de haber destruido propiedades Imperiales, serán encarcelados en el propio Destructor hasta que lleguen a un planeta prisión donde pasarán el resto de sus vidas. Eso sí, serán ejecutados en la prisión si causaron grandes daños.

Por supuesto, se tendrá en cuenta el historial anterior de los personajes a la hora de considerar las condenas.

Existe una oportunidad para los personajes encarcelados en el Destructor para aquellos Directores de Juego que tengan el modulo oficial “Estrella Rendida”, pudiendo jugar toda la aventura o solo una parte resumida asumiendo que el Destructor es el Cazador. En este caso habría un apartado especial para recuperar la cápsula.

¿Y en el peor de los casos? La cápsula será abierta y, después de comprobar quien es, se ejecutará a Venor Lluïd simplemente abriendo el tanque interior.

Recompensas

Los puntos de habilidad: se consiguen si se ha ayudado en algo útil en el combate.

- Por haber sobrevivido (aplicado a todos): 2.
- Derrotar a la Nave de Patrulla: 1 punto.
- Realizar pasadas cerca del Destructor Estelar sin ser capturados: 3 puntos.
- Por cada dos Lanzaderas destruidas: 1 punto.
- Repeler el ataque de los Soldados de Asalto Cero-G: 2 puntos.
- Vencer al Astrogador del Destructor, evitando que consigan inmediatamente las coordenadas del salto: 3 puntos.

Puntos de Fuerza:

- Se recuperaran los siguientes puntos de fuerza: los utilizados durante el ataque de las Lanzaderas, para el conseguir el difícil salto al Hiperespacio, y para evitar que los sensores del Destructor capturaran las coordenadas;
- Se recuperarán, y además se consigue otro extra: los usados para repeler el ataque de los Soldados de Asalto Cero-G (si ha ocurrido), y los utilizados para evitar el fuego cruzado del Destructor Imperial y las Lanzaderas.

Como en el capítulo anterior, los que ya han acumulado más los que acaban de ganar podrán gastarse en el viaje por el hiperespacio.

Capítulo tres:

Descendiendo al planeta

Resumen

Los Pjs han conseguido entrar en el hiperespacio evitando que los Imperiales capturaran el cargamento. Ahora deben dirigirse al Planeta Darinma, en el Sistema Tempo, y encontrar allí a Randall Mellordo, un contacto de la Rebelión, aunque los personajes no tienen porque saberlo. Mientras tanto, el Imperio no se ha cruzado de brazos. El Destructor Imperial Cazador les sigue pisando los talones. Si consiguieron las coordenadas del salto entrando en el computador de la nave: 18 horas, si no 19. Si los Pjs tiene un multiplicador de hiperimpulsor muy bueno, pueden tomar bastante delantera a la nave. Pase lo que pase, el Capitán Tarlass ha informado, al saber el destino de la nave, a las Fuerzas Imperiales del planeta Darinma sobre la nave de los Pjs, sus nombres y características físicas (los soldados del espaciopuerto colaboraron con la OSI, Oficina de Seguridad Imperial, para conocer las identidades de los Pjs). Obviamente, sólo podrán haber dado con la identidad de personajes que durante su vida han tenido relaciones con el Imperio (los supervivientes de planetas bombardeados, o los procedentes de mundos lejanos no).

También han informado por las Holonoticias sobre la recompensa de 15.000 créditos que hay sobre cada cabeza. Si alguien ya la tenía, se suma. Atentos a los Caza-recompensas.

En el hiperespacio

Los personajes pueden aprovechar lo que dura el viaje en el hiperespacio para recuperarse de sus heridas, gastar sus puntos de habilidad, y reparar la nave en caso de estar dañada. Si los personajes no han superado con éxito la tirada de astrogación tira en la Tabla de Contratiempos y anuncia, salga lo que salga, que han habido fluctuaciones de radiación que incrementarán la duración del viaje en 5 horas (o más si conviene a tu campaña).

Dependiendo de la duración del viaje de la nave de los Pjs, y la del Destructor Estelar Imperial, los Pjs llegaran antes o después que el Cazador. Si es antes, sigue con “Presencia del Cazador”, y sino a “El planeta Darinma”.

Presencia del Cazador

Al salir del Hiperespacio los Pjs podrán ver como el Destructor se haya orbitando alrededor del Planeta Darinma. El intenso tráfico espacial podrá hacer pasar más o menos desapercibida a la nave de los Pjs, a no ser que hayan capturado una Lanzadera Imperial, en cuyo caso será más difícil. Al mismo tiempo, cuatro Lanzaderas de

Asalto andan vigilando la zona intentando localizar a los Contrabandistas y preparados para actuar rápidamente. Si los Pjs son descubiertos, las Lanzaderas se dirigirán hacia ellos y el Destructor Imperial empezará a aproximarse. Las tácticas serán las mismas que en el capítulo anterior, sólo que si una Lanzadera atrapa la nave con su rayo tractor, otra de ellas también lo hará para reforzarlo. Con el rayo tractor no atraerán la nave hacia sí más de la distancia corta, si no que impedirán su huida para que las otras dos naves puedan acercarse.

Si no pasa nada, sigue con “El planeta Darinma”.

El Planeta Darinma

El Planeta Darinma, primero en importancia dentro del Sistema Tempo, está bajo control Imperial. Anteriormente era un planeta neutral, disputado mediante “guerra fría” entre Grandes Corporaciones que intentaban acaparar entre ellas el monopolio del mercado. Hay más de 50 Corporaciones especializadas en distintos campos, por lo que se puede encontrar prácticamente de todo buscando en el lugar adecuado. Entre estas corporaciones destacan tres. Antes de la llegada del Imperio, libraban una lucha empresarial entre ellas, en la que salían perjudicados principalmente los ejecutivos de dichas Corporaciones. Las demás empresas se mantenían al margen de la disputa y obtenían pequeños beneficios comerciando entre sí o colaborando.

El problema llegó cuando una de las Corporaciones pidió ayuda al Imperio para destruir a las otras dos. El Imperio vio grandes posibilidades, “aliándose” con ella, y apropiándose de las otras dos mediante los soldados de asalto. Una vez conseguido, también se apoderó administrativamente de la primera, ejecutando si hacía falta a alguno de los que se oponían. De la conjunción de estas tres Corporaciones nació InterGalact, especializada en el Servicio de Holonoticias Imperiales. Varias subdivisiones de la OSI, Contraespionaje e infiltración abrieron oficinas aquí para aprovechar la gran cantidad de información disponible.

En cuanto al planeta en sí, es básicamente rocoso, con grandes desniveles de terreno, y numerosos pasadizos y cuevas horadadas por el viento y el mar.

Hay unas peligrosas fluctuaciones de radiación que se desplazan por distintas zonas del planeta. Por eso sólo hay una gran Ciudad con un único espaciopuerto en todo el planeta. Esta ciudad, situada en el Hemisferio Norte del planeta, está a salvo de las radiaciones puesto que en una amplia zona alrededor de ella las corrientes no circulan por allí.

La ciudad, Mergartech, es una gran Metrópolis de más de 60 millones de habitantes. Construida sobre los desniveles

rocosos, las más altas esferas de la ciudad se hayan en elevadas torres corporativas, en las cumbres más altas, mientras que las pequeñas empresas y los edificios y viviendas comunes están contruidos en los niveles medios. En los niveles más bajos de todos, a nivel del suelo, y entre numerosas cuevas, tuneles y pasadizos, se hayan las guaridas de los jefes del crimen, además de toda clase de indeseables. Es el mejor lugar para esconderse: los bajos fondos, donde hay un extendido mercado negro, que también mercancia con información.

Saliendo del hiperespacio

Lee el siguiente texto:

Salís del Hiperespacio para encontraros con un desolador espectáculo. Alrededor del rocoso planeta Darinma hay decenas de naves esperando turno para poder descender al planeta. Al mismo tiempo, cazas TIE rondan por la zona intentando descubrir vuestra nave, suponed. Fragatas Aduaneras abordan una por una las naves, y las Patrulleras de Sistema se encuentran en puntos estratégicos.

Lee lo siguiente sólo si se aproximan a la caravana espacial:

Dos Cazas TIE se acercan al darse cuenta de vuestra llegada. Vuestro comunicador se activa:

- **“Atención, Nave, sitúese junto a los demás transportes hasta que se les de permiso de entrada. No den problemas y en unas pocas horas podrán descender tranquilamente. Una vez estén con los demás, apaguen los motores y esperen.”**

Si el Cazador se halla por las inmediaciones lee también esto:

Al mismo tiempo que aparecen los TIE os fijáis en el Destructor Estelar Imperial que se halla estacionado en órbita. Cuatro Lanzaderas de Asalto apoyan a las Fuerzas, ya por sí numerosas, Imperiales.

Los Cazas TIE les acompañaran hasta que apaguen los motores. Después continuaran con sus labores de vigilancia.

Al haber una única ciudad, y al ser tan importante debido a la Corporación InterGalact, hay un intenso tráfico espacial. Numerosas naves están aguardando permiso de descenso hacia el espacio-puerto. Las fuerzas imperiales registran a todas las naves que quieren entrar al planeta. Esto es así por que andan buscando a los PJ's. Algo así como más de 100 naves se encuentran estacionadas en el espacio. A parte, se hayan:

- 3 Patrulleras de Sistema vigilando posibles fugas.
- 2 Fragatas Aduaneras que abordan nave por nave en busca de los Contrabandistas y del cargamento que esconden.
- 10 Cazas TIE provenientes del Planeta Darinma vigilan que no haya problemas en todo momento.
- 4 Lanzaderas de Asalto, si el Destructor Cazador ronda por la Zona.

Los PJ's pueden hacer dos cosas para entrar: esperar a que se les otorgue permiso o intentar entrar por otra órbita del planeta.

Esperando permiso

Si se acercan a la zona, tendrán que esperar como los demás. Cada 10 minutos, 2 Cazas TIE se aproximan en formación cerca de su nave. Si los motores están encendidos darán aviso de que los apaguen. Si no lo hacen, dispararan y darán su ultima advertencia. Si aún siguen, una Fragata Aduanera se acercará para abordar la nave y apresar a los tripulantes por desobedecer órdenes imperiales. Su nave sería requisada hasta que salgan de una temporada en prisión de una semana. En el caso de que el Cazador se encuentre por la zona, reconocerán la nave y se iniciará la persecución.

Si no pasa nada, al cabo de 2 horas una Fragata Aduanera se acercará y les avisará que les toca su turno para ser inspeccionados. Una vez aborden la nave, 8 soldados de asalto y un Oficial Imperial se dirigirán hacia el Capitán de la nave, o el que se haga pasar por él:

- El Oficial hará una tirada de Percepción para ver si reconoce a alguno de los personajes. La dificultad depende de quienes estén a simple vista, y su facilidad para ser reconocidos. Hay que tener en cuenta que si hay algún alienígena, el Oficial sabrá que buscan a uno, pero no podrá distinguir si es o no el que buscan, a no ser que tengan características especiales (un mechón gris que recorre por la espalda la peluda piel marronacea).
- Los soldados de asalto inspeccionaran la nave en general. Tirada de Buscar a dificultad 15 + la tirada de Esconder si hay algo que esconder. Después se dirigirán al compartimento de carga e informaran de la Cápsula cerrada.
- Si los Pjs se inventan una razón decente acerca de porque no hay que abrir la cápsula, no la harán. Si por alguna razón sospechan de ellos, la abrirán y en el caso de que los contrabandistas le dejan hacerlo, y descubren la cápsula de refrigeración, preguntaran porque hay un hombre dentro. Con una contestación adecuada no pasará nada y marcharan.
- Sobornos: un mínimo de 13 para no inspeccionar la bodega de carga o no abrir la cápsula, modificado por el dinero otorgado. Si son reconocidos por el Oficial, un mínimo de 5000 créditos y 25 en la tirada.

Problemas: si se organiza un combate, otros 8 soldados de asalto de reserva ayudarán a los actuales. Si logran vencer a los aventureros, pasa al apartado “Captura de los personajes” del capítulo anterior. Una vez que se deshagan de la Fragata, se iniciará una persecución. El único as en la manga que tienen los aventureros es que están entre otras muchas naves que estorbaran a los imperiales, con lo que

ante disparos fallidos, hay un 40% por cada uno de que alcance a alguien ajeno, lo que desencadenará un combate espacial. Hay tres naves de caza recompensas entre el tumulto, que dispararan contra los contrabandistas para ganarse la recompensa. Las demás naves empezaran a disparar contra los imperiales o entre sí para protegerse, mientras que las naves que no dispongan de armamento o no se atrevan a entrar en combate, intentaran huir como sea.

Hay que hacer tiradas a dificultad 10 por cada asalto dentro del combate para no chocar con naves “errantes”.

Para salir se necesita una tirada de dificultad 15 de Pilotaje naval. Si no ha llegado el Cazador, el combate durará tres horas, ganando los Imperiales. En caso contrario, el Imperio pondrá orden en sólo una hora. Numerosas naves serán apresadas.

Si los Pjs ayudan en algún momento a alguna nave, y gracias a ellos sobrevive, puedes hacer que los tripulantes de estas ayuden en algún episodio posterior a los Pjs, dependiendo de la profesión de los agradecidos supervivientes, que decidirá el Master.

Entrando por otra órbita

En el caso de que intenten descender al planeta por otro lado que no sea el espacio-puerto nada más salir del hiperespacio verán lo que ocurre. Tendrán entonces que hacer una tirada de Pilotaje Naval a dificultad 20 para no ser visualizados, y una tirada de Sensores a 15 para evitar ser localizados. En el caso de que te avisarán antes de salir del hiperespacio, las tiradas serán de 5 y 10, respectivamente. Si intentan entrar por otro lado cuando ya han sido vistos, pasa al “Descenso al Planeta” con la intervención de los cazas TIE. Si escapan hacia la atmósfera habrá una persecución en la que sólo podrán seguirles 6 cazas en escuadrón de a dos.

Tanto si son perseguidos como si no, cuando bajen a la atmósfera hay un 80% de que lo hagan en una zona dominada por fluctuaciones radioactivas. En caso de ser así, el computador de la nave dará el mensaje de peligro.

Una tirada de Sensores a dificultad 7 indicará que son Rayos Dixal, y una de conocimientos a 12 revelará que alguien alcanzado por dichos rayos desarrolla un cáncer de pulmón muy grave. Durante la primera semana tendrá algo equivalente a una herida media, en la segunda una grave, acompañado de convulsiones, tos y vómitos, y en la tercera la muerte. Con un equipo médico apropiado y una tirada de medicina a dificultad 25, puede ser curado, aunque el personaje deberá descansar durante seis meses con una cura regenerativa de órganos. Ser tratado en una clínica costará 8000 créditos.

La tirada también revelará que la radiación perfora el casco de la nave, y que deberán de utilizarse los escudos para evitar la colisión de los rayos. La dificultad para los Escudos Navales es de 15 cada asalto. Si se consigue se lanzan los dados de escudos contra 1D de las radiaciones, reduciéndose en un 1D las pantallas. Si se falla, o el 1D de

radiaciones es mayor que la tirada de escudos, la radiaciones habrán penetrado en ese asalto.

Sin escudos: si la nave se queda sin escudos, con una tirada de Reparar Naves a 10 se podrá desviar la energía de otros sistemas, (Daño de las armas, Velocidad) a los escudos a razón de 1D por cada 1D. Dichos dados reducidos en los sistemas se recuperaran a razón de 10 rounds cada uno.

Radiaciones: las radiaciones no paradas atravesarán el casco y cada personaje que no este protegido con un traje Anti-radiación deberá hacer una tirada de Fortaleza contra 5D. Si no la supera será afectado por la radiación.

Obviamente los cazas que persigan a la nave también se verán atacados por las radiaciones.

Una vez hayan pasado tres rounds descendiendo oblicuamente se traspasará la zona de radiaciones y se llegará a las capas bajas de la atmósfera.

Se puede bajar en menos de tres rounds mediante un descenso en picado, con lo cual bajaran directamente en uno, pero adquirirán una velocidad tal, que necesitaran superar una tirada de Pilotaje Naval a dificultad 30 para no estrellarse contra los grandes cañones rocosos de la superficie del planeta. Si sacan menos de 15, la nave es destruida directamente en una gran explosión. Entre 15 y 24 se consigue una ligera estabilización como para el choque no sea totalmente frontal, tirando 6D+1 de daño para la nave, cuyo casco protege a los Pjs, que recibirán 3D de daño, en el caso de no ser destruida totalmente la nave. Una tirada entre 25 y 29 significa una trayectoria parabólica con un espectacular aterrizaje forzoso con el casco inferior como tren de aterrizaje, al mismo tiempo que pequeñas rocas chocan contra la nave, recibiendo en total 4D de daño la nave, y 1D+2 los Pjs.

Los cazas Tie también realizaran el picado si es necesario, ya que es preferible esto que la ira de sus superiores por fracasar en la captura.

Cuando lleguen a las capas bajas de la atmósfera podrán deshacerse de los Tie por la manera tradicional, aunque a cada 10 rounds que pasen sin que se hayan librado de todos, dos más irán apareciendo.

Otra manera de librarse de los cazas, además de evitar que puedan venir mas, es a través de los Grandes Cañones y desfiladeros que posee el planeta (los desniveles del terreno impedirán la localización por Radar y las transmisiones). En cada asalto se deberá tirar 1D6 para determinar la dificultad de pilotar por la zona por la que pasan. 1 y 2: **5**. 3 y 4: **10**. 5: **15**, 6: **20**. Fallar la tirada de pilotar ocasionará una colisión que hará 6D de daño a la nave. Si no hay persecución o sobreviven a esta, podrán esconder la nave sin problemas en una de las numerosas cuevas y dirigirse a Megatech.

Recompensas

Puntos de habilidad: ganarán 2 puntos si fueron abordados por los oficiales y se inventaron buenas excusas para

que no inspeccionaran la cpsula, es decir, lograron salirse del paso sin combate. Si por el contrario decidieron descender al planeta por otra rbita, ganaran 1 punto si no fueron descubiertos. Los puntos podrn gastarlos en el siguiente viaje por el hiperespacio.

Puntos de fuerza: recuperaran los puntos de fuerza gastados en, o bien convencer a los oficiales de que no tienen nada que esconder, o bien si optaron por realizar un picado para descender al planeta.

Caractersticas

Para las naves de los caza-recompensas escoge las naves que prefieras, pero debern de tener unas caractersticas mas bien bajas. Los datos de los propios cazadores (estandar) se muestran en el siguiente captulo.

Capítulo cuatro:

Buscando a Randall Mellordo

Resumen

Los aventureros han logrado entrar en Mergartech eludiendo a las tropas imperiales. A partir de ahora deben de localizar a Randall Mellordo, sabiendo solamente que es un ingeniero de la corporación InterGalact. Pueden buscar Información mediante 3 caminos diferentes.

Uso de terminales de computadores: primero hay que tener en cuenta que, en el caso de que violen los códigos de entrada y sean descubiertos, enviarán al lugar 6 soldados del ejército Imperial para arrestar a los intrusos informáticos, pidiendo ayuda si son superados. Si capturan a los Pj's serán reconocidos en las oficinas imperiales y encarcelados.

Soldado del ejército imperial:

DES: 3D. Bláster 4D+1, Esquivar 4D+1, Granada 3D+2, Armas pesadas: 3D+2.

CON: 1D+1. MEC: 1D+1. PER: 2D

FOR: 3D+1. Atacar sin armas: 3D+1. TEC: 1D

La Búsqueda

Corporación Intergalact: con una tirada de rep/programar computadores 10, podrán averiguar mediante los propios anuncios de la compañía que esta es una subsidiaria del Servicio de Holonoticias Imperial. En concreto es una de las más importantes en el Sector Imperial. Hay un servicio de abonado de 500 créditos al mes, con el cual se puede obtener mediante Red Informática toda una serie de Menús con las más variadas y completas Noticias de la Galaxia, incluyendo también un servicio de acceso a noticias del pasado (todo desde el punto de vista Imperial, por supuesto).

Para acceder a ellos sin pagar, hay que conseguir una tirada de seguridad 15, y otra de Computadores a 10. Si lo consiguen tendrán a su disposición la lista de empleados de la corporación Intergalact con una tirada de Burocracia a 10. Pueden seguir buscando y hacer una tirada por cada hora transcurrida. Al final, cuando superen la tirada e introduzcan el nombre de la persona a buscar, se les aparecerá la siguiente ficha:

Randall Mellordo: Ingeniero Técnico de la Corporación InterGalact. Edificio Tirakian. Planta de Ingeniería.

También pueden conseguir en la Red un mapa de la ciudad, y localizar el edificio Tirakian en la zona Corporativa.

Adicionalmente pueden intentar averiguar quién es el hombre que tienen en la cápsula, si es que la han abierto. Con una tirada de Programar Computadores a dificultad 18

conseguirán los suficientes datos al Computador como para que busque él solo:

Venor Lluid (foto adjunta): rebelde activista causante de la revuelta minera del Planeta Kolaadar en el sistema Datar. Es también responsable de la muerte de 100 nativos del mismo planeta al ayudar al conocido criminal Corwyn Shelway en sus planes para derrocar el poder imperial del mismo planeta. El alto Inquisidor Tremayne logró, en una gran hazaña para el ilustre Imperio, acabar con la vida del insurrecto Shelway, que tanto daño había causado a nuestro glorioso Imperio. El paradero actual de Venor Lluid es desconocido, aunque se sabe que va en compañía del famoso mercenario Ira-Hagen. Se ofrece una recompensa de 20.000 créditos a quien entregue a Venor Lluid a las Fuerzas Imperiales.

Nota: Venor Lluid también jugó la aventura de "Cazadores cazados" de la líder nº 44.

En los Bajos Fondos: debido a la extensión de los bajos fondos la tirada de dificultad será de 15 por cada cuatro horas de búsqueda. Adicionalmente, hay un 30 % de posibilidades de que se encuentren con un cazarecompensas experimentado, que intentará pillar de uno en uno, o de dos en dos a los personajes, y un 10% de encontrarse con 5 asaltadores medio locos que intentaran robarles, o matarles y después robarles, según sea la situación.

Si se supera la tirada de Bajos fondos, encontraran a un informador que por 1.000 créditos (precio invariable) puede averiguarles lo que buscan en menos de dos horas. En el caso de que acepten, les pasará la siguiente información.

Randal Mellordo es un ingeniero de la Corporación InterGalact, y trabaja en el edificio Tirakian. Vive en la Zona Residencial de la ciudad media. Acantilado 4, piso 125, habitación 57.

Si los Pj's tardan más de cuatro horas en encontrar al informador, es decir, no lo consiguen a la primera, hay un 20% de posibilidades de que un agente rebelde se enteré de que están buscando a Mellordo. En caso de ocurrir así, el agente rebelde avisará a Randall, el cual preparará una "sorpresa", que se verá en "El encuentro".

En las Oficinas Principales de Intergalact: deberán de dar un motivo pausable para que les procuren la información, así como una tirada de burocracia cuya dificultad asignará el Director de Juego, en función de la excusa dada por los aventureros. Obtendrán la misma información que con el servicio de Holonoticias de InterGalact. La compañía no dará la dirección particular de Randall, ni aceptará sobornos. Cualquier problema que puedan causar los personajes será tratado cortésmente, pidiendo que se

marchen. Si no es así, Seguridad les acompañará hasta la puerta de salida.

El Encuentro

Al llegar a este punto, los personajes tendrán tres posibles encuentros con Randall Mellordo: en los laboratorios del edificio Tirakian, en su propia casa, o en una emboscada por parte de Randall en algún lugar de la ciudad. A excepción de la primera opción, Randall estará acompañado por su inseparable amigo Esmoter, un seguro a todo riesgo, más los amigos que se mencionen explícitamente.

El edificio Tirakian: se encuentra en una de las zonas altas de la ciudad. Concretamente en una cima de los acantilados, y posee 70 pisos. Para acceder a la cima se tiene que llegar desde algún propio vehículo aéreo a la zona de aterrizaje, desde los ascensores provenientes de niveles inferiores o por los amplios puentes que conectan unas cimas con otras. Una vez arriba observaran los guardias de la zona. Si los Pj's aparecen como un grupo sospechoso, con armas y ropas de baja alcurnia, serán parados por los guardias, los cuales les aconsejaran marcharse por donde vinieron. Por el contrario si se presentan elegantemente y con buenas ropas se les permitirá la entrada, aunque les vigilaran de lejos. En la puerta principal hay detectores, por lo que todos aquellos que posean armas deberán entregarlas hasta que finalice su visita.

En recepción deberán de dar un motivo razonable para visitar a Randall Mellordo. De acuerdo con el aspecto que lleven y la excusa que ofrezcan el DJ asignará una dificultad no inferior a 15 en timar. Con un fallo cercano al éxito recepción dejará un mensaje al señor Mellordo, y animaran a los Pj's a que dejen una dirección, o un número de contacto para que Randall les localice. Con un fallo rotundo se les negará el paso definitivamente, y con un éxito serán conducidos a una sala a la espera de que venga Randall a verle, quien llegará en unos momentos. Si los personajes han levantado sospechas, habrá un guardia con ellos, y deberán de ingeniárselas para explicar a Randall la situación sin que el guardia se entere de lo que ocurre. Adicionalmente habrá una cámara de seguridad en la cámara, pero con una tirada de tecnología de 14 sabrá que sólo recibe imágenes, y no sonido. Así que si hay jaleo llegaran unos guardias que actuaran según la medida de lo que hayan hecho. Randall se mostrará receloso con los Pj's, y estos tendrán que explicarles la situación. Al final les dará la dirección de una taberna en donde podrán hablar con él abiertamente. En el caso de haber dejado un mensaje Randall acudirá a la cita armado y con dos amigos suyos también armados. De igual manera deberán convencerle, con lo que les dará su dirección.

Cualquier intento de infiltración en el edificio Tirakian deberá ser neutralizado, y si son descubiertos dentro del edificio se llamará a la policía local, con lo que, si no escapan de alguna manera deberán de dar excusas en el cuartel policial. El DJ deberá obrar según le parezca en función de lo que hayan hecho. Si es grave descubrirán

quienes son y serán capturados.

En la casa de Randall Mellordo: Randall vive en uno de los numerosos apartamentos construidos en bloques sobre las paredes de los acantilados rocosos del planeta. Deberán de hablar con él por el holocomunicador (suele estar en casa por las tardes, trabajando por las mañanas a media jornada) y sólo les dará la dirección de la taberna mencionada antes si se explican con claridad.

Randall Mellordo

Tipo de personaje: Ingeniero huraño.

Lealtad: a la Rebelión

Altura: 1'72 m. Peso: 79 k.

Sexo: masculino.

Raza: humana.

Lema: "Estos servomotores no acaban de ajustarse como yo quiero."

DES	2D+1	PER	4D+1
Bláster	3D+1	FOR	2D+2
Esquivar	4D	TEC	4D
CON	4D	Pr./rp. comp.	6D+2
Bajos fondos	4D+2	Pr./rp. droides	5D
Tecnología	7D+2	Seguridad	4D+2
MEC	2D+2	Pr./rp. naves	7D+1
Pilotar	3D+2		

Puntos de fuerza: 1.

Equipo: bláster de bolsillo, computador portátil, 3.000 créditos.

Emboscada: sólo si Randall ha sido informado de que le buscan los aventureros. En este caso los Pj's recibirán un mensaje en el que se les cita en una dirección, si quieren contactar con Randall, y estará firmado por el propio individuo. La hora a la que deberán acudir es por la noche, hacia las 11.

La dirección es una casa de los bajos fondos deshabitada. La planta baja era usada como taberna y ocupaba dos de los tres pisos totales. A la altura correspondiente al segundo piso hay una pasarela de 5 metros de ancho que rodea por las paredes toda la planta, y donde estarán escondidos Randall y 5 amigos suyos armados. Cuando entren todo estará a oscuras y tendrán que acostumbrarse a la poca luz. Sólo con una tirada de percepción, o buscar si se especifica, a dificultad 30 se podrá descubrir a los hombres escondidos. Una vez estén dentro Randall encenderá los 10 focos situados en las pasarelas y que alumbraran la planta baja. La intensa luz impedirá que desde abajo se pueda localizar a los hombres escondidos, pero estos podrán ver a los Pj's perfectamente. La acústica de la casa también impedirá localizar por la voz. A continuación el Ingeniero preguntará quienes son y por que le buscan, pidiendo muestras de la veracidad de las palabras. El hecho de que le recuerden que dan precio a sus cabezas, mostrar la cápsula y/o decirle que

han sido contratados por Dasis Itetteon aumentará sus posibilidades de convencer a Randall. Depende de lo que digan el Director de Juego decidirá si le han convencido o no. En el caso afirmativo les dará la dirección de la taberna, y si no les dirá que se marchen. Disparar a los focos, por si los Pj's deciden una vía dura, tiene una dificultad de 17, ya que su intensidad daña la vista. Si el asunto se pone muy serio, los hombres de Randall lanzaran 3 granadas, y se darán a la fuga por las escaleras de incendio exteriores.

Esmoter

Tipo de personaje: Mercenario.

Lealtad: a Randall Mellordo

Altura: 1'82 m. Peso: 102 k.

Sexo: masculino.

Raza: humana.

Lema: "Randall, quedate aquí, de esto ya me ocupo yo."

DES 3D+2 **PER** 2D+1

Bláster 6D Jugar 3D+1

Esquivar 5D+2 Esc/furtivo 3D+2

Granada 5D+1 **FOR** 3D+2

CON 2D+2 Atc. sin armas 4D+2

MEC 2D+2 Vigor 4D+1

Pilotar 5D **TEC** 3D

Astrogación 4D+2 Rep. Naves 4D

Artillería naval 4D+2 Medicina 4D+2

Puntos de fuerza: 1.

Equipo: bláster pesado, 2 granadas, 1.000 créditos, medpac.

Amigos de Randall:

DES 3D. Bláster 3D+2. Esquivar 3D+1.

PER:2D+2. Esc.Furtivo: 3D+1. FOR: 3D

Resto de habilidades: 1D+2

En la taberna del Viejo Bart

La taberna es posesión del Viejo Bart, como su propio nombre indica, un amigo de Randall Mellordo. Es de cierta categoría, por lo que aquellos indeseables son apartados de ella (imaginarse un aspecto similar al salón de la película "Casablanca", o al local de apuestas de "El Golpe", con las ventajas tecnológicas de la guerra de las galaxias). Se la llama taberna porque cuando Bart la compró aún no era un local decente. En sus tiempos jóvenes viajó y exploró por toda la galaxia, conociendo todo tipo de tradiciones y culturas. Según se fue haciendo mayor pensó en retirarse y se busco con sus escasos ahorros la taberna. Ahora es uno de los mejores locales de la ciudad, a pesar de encontrarse en los suburbios.

El "matón" de la puerta dejará pasar a los Pj's prestando-les trajes de etiqueta si no llevan indumentaria apropiada. Puede ser divertido convencer a ciertos tipos de personajes

que se pongan trajes de etiqueta. Pero ojo, sean de la raza que sean tendrán vestimentas apropiadas, puesto que el Viejo Bart ha visto mucho mundo y conoce las costumbres y protocolos de muchas culturas. Eso sí, la ropa será elegante pero tampoco los vestirán para una ceremonia. Ante cualquier reticencia de los personajes el mismo Bart les atenderá y amablemente solucionará cualquier disputa.

El viejo Bart

Tipo de personaje: Explorador lacónico.

Lealtad: a sí mismo y a sus amigos.

Altura: 1'67 m. Peso: 80 k.

Sexo: masculino.

Raza: humana.

Lema: "¿Y eso es arriesgado? A mis 17 años lo hacía yo cada día y sin sudar."

DES 2D+2 **PER** 2D

Bláster 4D+1 Negociar 4D+2

Esquivar 4D Timar 4D+2

CON 4D **FOR** 3D

Razas 5D **TEC** 3D+1

Culturas 6D+2

Lenguas 5D

Sistemas 5D+2

Bajos fondos 7D

Supervivencia 5D+1

MEC 3D

Pilotar 3D+2

Puntos de fuerza: 2.

Equipo: bláster de bolsillo, trajes de etiqueta.

Una vez dentro verán la barra, mesas de juego y departamentos reservados. Podrán encontrar a Randall en la barra, junto a un hombre de carácter rudo, que se dará a conocer como Esmoter si es que no lo habían visto ya antes. Una vez presentados Randall los conducirá a uno de los reservados. Allí los Pj's deberán de explicarle toda la historia a Randall, y una vez contada este les informará.

"Están en una situación preocupante. Las fuerzas Imperiales les buscan sin tregua y los cazadores de recompensas se encuentran por todas partes. Salir del planeta puede ser difícil. Pero antes de discutir debo decirles lo que sé. Primero que han sido contratados por la Rebelión, ya que tanto Dasis como yo pertenecemos a ella. Espero por el bien de todos, y sobretodo tras los últimos acontecimientos, que no intenten traicionarnos. Ustedes mismos están siendo buscados por el Imperio, así que no creo que lo hagan. Hace tiempo que no veo a Dasis. La última vez fue hará un año, cuando él se unió a la Alianza. Por aquel entonces yo estaba destinado a investigar sobre la olvidada religión que giraba entorno a la Fuerza, y más concretamente en la búsqueda de

Caballeros Jedi que pudieran haber sobrevivido a la cruzada de Darth Vader y el emperador. Nuestra misión fue un rotundo fracaso hasta que encontramos a Dasis. Él nos ha contado numerosas historias sobre los Jedi, y con él se trajo a un hombre que anteriormente había fracasado en el intento de convertirse en caballero Jedi y que ahora y, gracias al entrenamiento que Dasis le ofreció, puede redimirse llegando a convertirse en un gran Jedi: se llama Venor Lfluid. Hace poco recibimos un informe en el que relataban su muerte, pero también nos dijeron que se le había arrebatado de ella, y que había posibilidades de revivirlo. Un informe muy extraño. Con la información que me habéis dado y con mis propios conocimientos del asunto supongo que en la capsula que lleváis está el cuerpo de Venor Lfluid. No tengo órdenes sobre que hacer ahora, pero en una de las conversaciones con Dasis él nos habló de un planeta en donde la Fuerza era poderosa, el planeta Cinsat, en el sistema Gorgotor. Nos dijo que si alguna vez le pasaba algo, si desapareciera, o si se encontraba en peligro teníamos que buscarle allí. Supongo que deberíamos dirigirnos allí y localizar a Dasis; llevarle la cápsula. Y digo deberíamos porque Esmoter y yo os acompañaremos. Quiero llegar al final del asunto.”

¡Cazadores de recompensas!

Una vez finalizada la conversación, o cuando los Pj's pregunten sus dudas a Randall, un detonador térmico rodará por el suelo de las mesas de juego, explotando y matando a la mayor parte de los clientes que se hallaban en el local. Los demás permanecerán escondidos en algún reservado, huirán o morirán por el fuego cruzado de los Pj's y de los caza-recompensas que intentan conseguir la recompensa ofrecida por la cabeza de los Pj's. En el momento de la explosión del detonador térmico, los Pj's estarán a 10 metros del punto central (5D de daño), y la pared del reservado les ofrecerá una protección adicional de 3D (es un edificio antiguo y, por lo tanto, de ladrillos gruesos y resistentes). Los caza-recompensas son 5, contando a Nalord Teng y su compañero Gordar Pen, que lideran a los 3 caza-recompensas con los que se han asociado. Si el número de Pj's, más Randall y Esmoter es elevado, o bien su potencia de fuego es grande, aumenta el número de enemigos. Como los Pj's están en un reservado podrán esconderse allí y/o preparar emboscadas. Los caza-recompensas buscaran por el local. En algún momento uno de ellos dará con el reservado donde se hallen. Nalord y Gordar estarán en la sala principal. Una vez se desate el combate procuraran protegerse con mesas de juego o similares. El viejo Bart habrá sobrevivido al detonador al protegerse con la barra (a la cual le añadió una chapa de acero interna hace tiempo) y ayudará a los Pj's desde su posición. Afuera del local hay un eskuife de carga Bantha II en el que han venido los caza-recompensas, con otro más de guardia.

Si el combate les va muy mal, el viejo Bart les indicará una puerta trasera por donde escapar, y entretendrá lo

suficiente a los cazadores, que escaparan en cuanto se aproximen soldados del ejército imperial. De la misma manera, si es a los cazadores a los que les va mal, Nalord y Gordar usarán a sus compañeros de barrera para escapar ellos mismos con el eskuife Bantha II.

Nalord Teng

Tipo de personaje: Cazador de recompensas.

Lealtad: a sí mismo.

Altura: 1'94 m. Peso: 108 k.

Sexo: masculino.

Raza: humana.

Lema: “Ni lo pienses. Podría costarte otro agujero.”

DES	4D	(3D)	PER	3D
Bláster	6D+2	(5D+2)	Buscar	4D+2
Esquivar	6D+1	(5D+1)	FOR	3D+2
Granada	5D	(4D)	TEC	2D
CON		2D+2		
Bajos fondos		4D+2		
MEC		2D+2		
Pilotar		5D+1		
Astrogación		4D+2		

Equipo: armadura de caza-recompensas, Rifle Bláster (5D), Bláster pesado (5D), Pistola bláster (4D) y detonador termal.

Gordar Pen

Tipo de personaje: Cazador de recompensas.

Lealtad: a sí mismo y a Nalord Teng.

Altura: 1'62 m. Peso: 78 k..

Sexo: masculino.

Raza: humana.

Lema: “¿Era vivo o muerto?”

DES	4D	PER	3D
Bláster	5D	Jugar	4D
Esquivar	5D	FOR	3D+2
Armas Pesadas	6D	Atr. sin armas	4D+2
CON	2D+2	TEC	2D
Supervivencia	4D+2	Rep. Naves	4D
MEC	2D+2		
Artillería	5D+2		

Equipo: Rifle Bláster (5D), Bláster pesado (5D).

Sea como fuere, los PJ's tendrán tiempo suficiente para escapar antes de que lleguen los soldados, pero si el Imperio no estaba alertado ya de su presencia en el planeta, con este follón ya lo sabrán. Si el viejo Bart ha sobrevivido lo interrogaran a fondo. Eso sí, los personajes habrán

ganado un aliado más al que no le gustan que gente de mala calaña (se refiere a los cazadores) vayan a su local a saldar cuentas con los que él considera sus amigos -Randall y Esmoter- y a aquellos que estén con él.

Caza-recompensas típicos: DES: 3D. Bláster 4D, esquivar 4D. CON: 1D+2. MEC: 1D+2. Pilotar: 3D+2, artillería: 3D+2. PER: 2D. FOR: 2D+2. TEC:1D

Saliendo del Planeta

Después del ataque de caza-recompensas y antes de partir de viaje, Randall mandará un mensaje secreto a la rebelión indicando su destino y misión.

Si los personajes aún tienen su nave en condiciones Randall no tendrá inconvenientes en usarla, pero si está dañada o ha sido reconocida en el descenso al planeta sugerirá que la dejen en el espacio-puerto o donde esté, y utilicen la suya. Cuando acaben la misión él mismo les traerá de vuelta y reparará su nave. A Randall no solo le gusta viajar desapercibido, sino que además prefiere hacerlo cómodamente y con toda clase de lujos. Para ello ha escogido como nave personal un clásico entre los clásicos, el transporte de lujo GX1 de Naviera Lantillia, que dispone de cocina de diseño, holoteatro y cabinas espaciosas. Otra de sus ventajas es que ofrece un alto control de la nave en atmósferas planetarias. A primera vista cualquier PJ creará que la nave es para gente refinada y que no sirve como nave de combate. Tiene razón, pero Randall Mellordo ya se ha ocupado de mejorar sus prestaciones.

Para salir del planeta tendrán los mismos problemas que cuando entraron. La duración estándar desde el Sistema Tempo al sistema Gorgotor es de 11 horas. Así, el Destructor Imperial Cazador, en caso de estar presente y de reconocer la huida de la nave de los Pj's, tardará 12 horas si no ha conseguido interferir los sistemas de Astrogación de la nave (vease Capítulo Dos), y 11 si lo ha conseguido.

Si el Cazador no ha llegado a tiempo al planeta y los personajes se marchan antes ya no podrá perseguirles. No obstante, si los personajes han salido huyendo de las naves imperiales del Planeta las autoridades informaran de todo lo ocurrido y el Cazador estará advertido y preparado. El Capitán Tarlass mantendrá alerta a la Flota Naval del sector Imperial, pudiendo alguna nave imperial perseguir/localizar a los Pj's e intervenir en lugar del Cazador.

Si los Caza-recompensas Nalor Teng y Gordar Pen han sobrevivido les perseguirán en la nave personal de Nalord Teng "La saqueadora", atacando con sus armas iónicas para capturarlos. Cuando los Pj's empiecen a causarles daños usaran ya el cañón bláster pesado. Ante serios daños escapan entre el tumulto de naves situadas en la órbita del planeta. Si los Pj's logran el salto al hiperespacio los cazadores ya no podrán perseguirles, pero los podrás incluir en futuras aventuras, ya que la recompensa ofrecida por los jugadores seguirá vigente.

Nave GX1 de Randall Mellordo

Nave: GX1 de Naviera Lantillia.

Tipo: Transporte de lujo modificado

Longitud: 27 metros.

Escala: Caza estelar.

Tripulación: 2.

Pasajeros: 6.

Capacidad de carga: 50 Tn, sin incluir las comodidades propias de la nave.

Autonomía: 1 mes.

Multiplicador de hiperimpulsor: x1.

Computadora de Navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí (x12)]

Velocidad Sublumínica: [3D+1].

Maniobrabilidad: [1D+2].

Casco: [4D].

Armas:

Un Cañón Láser:

CF: [2D+1].

Daño: [4D+2].

Pantallas: [2D].

La Saqueadora

Nave: Transporte YT-1500 Corelliano.

Tipo: Carguero ligero modificado

Longitud: 27 metros.

Escala: Caza estelar.

Tripulación: 2. **Pasajeros:** 6. **Prisioneros:** 12.

Capacidad de carga: 50 Tn.

Autonomía: 2 meses.

Multiplicador de hiperimpulsor: x1.

Computadora de Navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad Sublumínica: [3D].

Maniobrabilidad: [1D].

Casco: [5D].

Armas:

Un Cañón Láser (disparan por separado):

CF: [2D].

Daño: [5D].

Un Cañón de Iones

CF: [2D+2].

Daño: [4D].

Bláster pesado de repetición (escala personaje)

CF: [0D].

Daño: [8D].

Pantallas: [2D].

La nave de Nalor Teng es un carguero YT-1500 corelliano modificado en la cual ha reducido la bodega de carga a la mitad para incluir 12 celdas para prisioneros preparadas para que los inquilinos puedan permanecer durante largo tiempo, ya que a veces realizan “tours” de cazas y en vez de capturar y cobrar la recompensa esperan a tener un lote aceptable de prisioneros.

Las cabinas para la tripulación y pasajeros no se han visto modificadas porque suelen contratar a caza-recompensas de baja categoría que les sirven de carne de cañón mientras ellos pueden atacar más cómodamente a sus presas. Ya se puede suponer que la renovación de los contratados suele ser constante. Siempre suelen dejar uno a cuidado de la nave y/o de los prisioneros que pudieran haber. Como la lealtad puede ser muy variable Nalor y Gordar suelen dormir en un único departamento bajo llave, y solo ellos conocen los códigos de seguridad para hacer funcionar la nave, aunque los sistemas mínimos de mantenimiento, como el soporte de vida, siempre están activos para un rápido despegue.

Como en muchas ocasiones se han encontrado con problemas a la hora de aterrizar o despegar, han instalado un bláster pesado de repetición controlable desde la carlinga de la nave para asegurarse de salir intactos (aunque esté instalado en la nave se maneja con Armas Pesadas y está a escala de personajes).

Recompensas

Puntos de habilidad:

1 punto por cada posibilidad utilizada para encontrar a Randall Mellordo, bien sea por los terminales, por los bajos fondos o por las oficinas, sin causar problemas, es decir sin recurrir a las armas o sin crear situaciones que les obliguen a sacar las armas. Nótese que serán 2 puntos si investigaron dos de los tres métodos o incluso 3 si miraron las tres posibilidades.

2 puntos si contactaron con Randall en el Edificio Tirakian y le convencieron diplomáticamente y sin levantar sospechas.

1 punto si hicieron huir a los cazadores de recompensas o bien acabaron con ellos.

Puntos de fuerza:

Se recuperaran los puntos de fuerza que se destinaron a convencer diplomáticamente a Randall de que están en el mismo bando.

Se recuperará y se ganará otro adicional a aquellos puntos que se utilizaron para salvar vidas ajenas a las propias en el combate con los caza-recompensas en la taberna del viejo Bart, bien sean las de Randall, Esmoter, Bart o cualquiera de los clientes que se encontraban en el local.

Durante el viaje en el hiperespacio se podrán gastar los puntos de habilidad de este y del anterior capítulo, así como recuperar los puntos de fuerza de los dos.

Capítulo cinco:

La ciudad perdida de Ishoor

Resumen

En el planeta Cinsat los Pj's intentaran dar con Dasis Itetteon para salvar la vida de Venor Lluid, acompañados por Randall Mellordo y su compañero Esmoter.

Salida del hiperespacio

Es posible que el Destructor Cazador llegue antes que la nave de los aventureros. La ventaja de la que disponen es que en el planeta Cinsat hay cuatro ciudades con espacio-puertos a distancias lo suficientemente lejanas como para que el destructor no pueda ver las naves que desciendan en una ciudad si se encuentra en la otra punta. En el caso de haber llegado antes permanecerá por encima de la ciudad Virart, la más grande de las cuatro (recuerdense que un Destructor Imperial no puede entrar en la atmósfera de un planeta). Se seguirán las tácticas generales en el supuesto de que los personajes quieran descender a esta ciudad.

Por lo tanto, hay un 25% de posibilidades de que la nave salga del hiperespacio por el lado en el que está el Cazador. En este caso mandará una Lanzadera de Asalto a inspeccionar la nave. Los Soldados de Asalto Cero-G no pueden ser sobornados, así que lo único que les queda es engañarlos de alguna manera (timarlos). Si la nave que llevan es la de Randall Mellordo sólo se adentraran dos Soldados, y si es la de los Pj's serán cinco, debido a que poseen las características generales de la nave. Si la abordan lo más razonable a hacer es que se escondan a excepción de Randall y Esmoter, de los cuales nada sabe el Imperio, siendo la dificultad de la tirada de buscar de los Soldados la peor tirada de esconderse de los Pj's, modificada por la calidad del escondite, en el caso de que se escondan juntos, y una adicional por cada Pj que se esconda por separado.

El planeta Cinsat

Lee el siguiente párrafo:

Salís del hiperespacio y rápidamente pilotáis la nave hacia el planeta Cinsat, único habitable del Sistema Gorgotor. Vuestro computador de a bordo registra cuatro espacio-puertos correspondientes a las ciudades de Virart, Alabaim, Mosgar y Rilior Demius.

Si el destructor está presente informa sobre cual está.

Mediante un tirada de Sistemas planetarios a dificultad 15 se puede saber lo siguiente:

“Planeta con 3 continentes. 60% de la superficie cubierto por agua. Variedad de fauna y vegetación, con bosques, cordilleras y desiertos. Sin característica predominante. Las ciudades que disponen de espacio-puerto son Virart,

Alabaim, Mosgar y Rilior Demius. Virart se encuentra en el planeta en la cara opuesta a la de Mosgar y Alabaim hace lo propio con Rilior Demius”.

El planeta no pertenece al Imperio, por lo que inicialmente no hay tropas de asalto, a no ser que se encuentre en el sistema un Destructor, sea el Cazador o no, en cuyo caso “recomendaran” al gobernador planetario que no pongan obstáculos en el desembarco de soldados de asalto que se encuentran buscando a terroristas rebeldes. Normalmente, la seguridad de los habitantes del planeta está a cargo de una policía planetaria controlada por el gobierno central.

Una vez que estén en alguno de los espacio-puertos tendrán que escoger su rumbo de acción. Randall indicará que lo lógico sería localizar a Dasis Itetteon, si es que se encuentra en el planeta, siendo de suponer que estará en una de las cuatro ciudades esperando la llegada del cargamento. Así que propondrá que se dividan en cuatro grupos distintos de exploración. Buscar todo el grupo de una en una ciudad no sería recomendable porque además de echar tiempo quizás Dasis también los buscaría a ellos por las distintas ciudades y, mientras el grupo se halla en una, el maestro podría haber cambiado a otra. También es aconsejable que cada grupo lleve un comunicador para avisar a los demás.

Intentando encontrar al maestro

Como Director de Juego tendrás que saber que:

- Dasis se halla en Mosgar, y no se moverá de allí. Él también hará tiradas de buscar para el grupo que se halle en su ciudad.
- Viajar de una a otra ciudad cuesta 100 créditos y dos días de tiempo.
- Por cada día de búsqueda se hace una tirada de buscar. Se puede tirar por separado si en un grupo buscan independientemente, o por el de mayor grado usando las reglas de Trabajo en equipo del suplemento de reglas. Los sumandos y dados adicionales sólo se otorgan al personaje que lo ha conseguido.

Para el grupo que se halle en Mosgar los resultados serán:

1-10: fracaso. Día desperdiciado.

11-15: Ligera pista (recientemente llegó una nave de pasajeros, la nave procedía del Sistema Rexkrin,...). Las próximas tiradas tendrán a un +2.

16-20: Pista importante (obtienen la lista de pasajeros). Las próximas tiradas tendrán un 1D de más.

21-30: La combinación de todos los resultados están

triangulando la localización. El personaje está seguro de que Dasis está en Mosgar y puede llamar a los demás. Sumar 2D a la siguiente tirada.

31+ : Se ha encontrado a Dasis, o Dasis al grupo.

Para los demás grupos, si sacan 20+ encontrarán un mensaje en el periódico local que dicta lo siguiente:

“Anciano busca a (nombre de la nave de los Pj’s). **Mosgar. 17,28 ,4.”** 17 es el numero de la calle (las calles de Mosgar están numeradas); 28 es el numero del portal, que corresponde a un Motel, y 4 es la habitación donde se hospeda.

Por cada día, tira 2D6 para encuentros por cada grupo:

2-7: nada especial.

8-10: patrulla imperial. 1D6+2 Soldados de Asalto. Se realizaran tiradas de percepción/ esconder/furtivo o similares según cada situación. Este encuentro será como 2-7 si no han llegado fuerzas imperiales.

11: 2 caza-recompensas típicos.

12: reconocimiento: un ciudadano reconoce al grupo (no aplicable a Randall y Esmoter) e informa a las autoridades, las cuales avisan al Imperio, recibiendo una pequeña recompensa por ello. En 1D6 días llegará un Destructor Clase Victoria próximo al sistema Gorgotor, por lo que el encuentro con patrullas ya es permitido en la ciudad donde se descubrió. El Destructor Cazador también será avisado en el caso de que no esté ya en órbita o en camino, y entrará en el hiperespacio, aunque probablemente no llegue a tiempo. Si llega y hay un Destructor Clase Victoria releva a este. Como mucho sólo puede haber al final de la aventura un Destructor, el Cazador o uno de clase Victoria.

Por supuesto, hay que tener en cuenta que el destructor Cazador, en el caso de estar aún en el hiperespacio, puede acabar por llegar al planeta durante los días en el que buscan a Dasis.

El encuentro con Dasis Itetteon

Lee el siguiente párrafo:

Al final encontráis a Dasis Itetteon. Tiene una herida de blaster en el costado izquierdo ya curada de cuando os cubrió la huida. "Saludos"- os dice- "Felicidades por haber llegado. Pocos lo hubieran conseguido. Ahora ya puedo deciros porque el cargamento es tan importante. Dentro de la cápsula hay un tanque de criogenación que preserva la vida de Venor Lluid, un hombre que podría llegar en el futuro a ser muy importante para la Rebelion. Como ya os habrá dicho Randall, pertenezco a la Alianza Rebelde, que lucha contra la opresión del Imperio. Pero no perdamos tiempo, el Imperio se mueve con rapidez y debemos actuar con más velocidad que ellos. Ayudadme a llevar a Venor Lluid a la ciudad perdida de Ishoor, en donde la Fuerza confluye de tal manera que un hombre conocedor de esta puede controlarla y hacer grandes proezas, y consideraremos el contrato

cerrado.

Si los personajes ya eran de la Rebelión el mensaje sobra, y si conocían el contenido de la cápsula parte de él. Modificalo a tu gusto y según la situación en la que se encuentren el grupo.

La ciudad perdida de Ishoor

Los personajes, conducidos por Dasis Itetteon, Randall Mellordo y Esmoter partirán a la ciudad en un deslizador terrestre alquilado por Dasis.

Durante el viaje Dasis hablará de la ciudad:

La ciudad de Ishoor fue habitada por una antigua civilización pacífica dedicada al estudio y la oración. Sus habitantes eran grandes sabios y llegaron a comprender la valiosa aliada que era la Fuerza. Sin embargo algunos sacerdotes demasiado ambiciosos querían aprender más y más, pero no para ganar más conocimiento, sino poder. Siendo esto lo que querían, fueron corrompiéndose y entraron en los dominios del Lado Oscuro de la Fuerza. Los demás sacerdotes no se dieron cuenta de esto hasta que fue demasiado tarde. Rogaron a los sacerdotes corrompidos que se marcharan por las buenas de la ciudad, ya que no merecían vivir en ella. Ellos lo hicieron, pero juraron que volverían. Cuando marcharon se dirigieron hacia las Montañas del Terror, donde habitaban los Sharlick, unos peligrosos depredadores que yacían dormidas en una larga hibernación, y que solo salían a alimentarse por el verano. Los sacerdotes oscuros despertaron a las criaturas y lograron dominarlas, o al menos así lo creyeron ellos, y las enviaron contra la ciudad de Ishoor. Los Sharlick mataron a los habitantes de la ciudad y cuando todos cayeron también mataron a sus amos, para sorpresa de estos. Ahora los Sharlicks dominan Ishoor. Si actuamos sigilosamente no llamaremos su atención.

Cuando acabe el relato habrán llegado a la ciudad. Ishoor está construida a las faldas de las montañas, escondida detrás de un bosque. Tiene cinco Km de radio y en el centro se halla el templo de Ishoor, lugar al cual tienen que llegar los Pj’s.

Sharlick

DESTREZA: 4D

PERCEPCIÓN: 3D

Escondarse/Furtivo: 4D+2

FORTALEZA: 2D+1

Código de velocidad: 5D

Daño de las garras: 3D+1

Si consiguen herir a su víctima, durante el asalto en que se encuentre aturdida se aferraran a ella y harán su ataque de mordisco.

Daño de mordisco: 4D

Una vez en la ciudad, por cada 1.000 metros recorridos deben hacer una tirada de esconder/furtivo a dificultad 14. Si la fallan un grupo de Sharlick se dará cuenta de la presencia del grupo. Cada grupo está formado por 3D6+2 individuos. Sus tácticas es atacar fugazmente en manada, mandando una avanzadilla de 1,2 o 3 en sigilo para sorprender a los incautos. Si mueren muchos de ellos (el 70%), se retiraran para reagruparse y atacar de nuevo, o lamerse las heridas. Un Sharlick herido atacará hasta la muerte si está a corta distancia o a quemarropa, y retrocederá para volver a intentarlo más tarde si es a media distancia o superior. Son difíciles de dar, pero su débil estructura osea es su perdición. Cuando atacan en manada, rodean al grupo para que no escape, y se colocan en posición. Después de iniciar uno o dos el ataque los otros se irán uniendo a razón de 2 o tres por asalto según la situación. Es decir, atacan directamente, pero cada Sharlick espera el momento adecuado para actuar. Según estén dispuestos los Pj's, aprovecharan aquellos puntos débiles en su estrategia. Los Sharlicks poseen unas garras en las cuatro patas que tienen que les permiten trepar por las paredes de los edificios de la ciudad y que son su principal arma de ataque, aunque cuando han herido a su presa y esta se encuentra aturdida se aferran a ella y empiezan a morderla para devorarla.

El despertar

El templo está formado por una única cúpula central y cuatro pasadizos por donde entrar que se corresponden con los cuatro puntos cardinales y que conducen todos ellos a una zona central donde se abre la cúpula hasta el cielo, situándose en el medio un altar. En cada pasillo se abren a ambos lados nuevos pasadizos que sirven tanto de comunicación con los cuatro principales como de acceso a habitaciones y estancias de los antiguos sacerdotes. Todo es tan antiguo que no queda nada de valor.

Cuando lleguen al templo Dasis se dirigirá directamente por uno de los pasillos a la zona central, donde abrirá primero la cápsula de seguridad, después el tanque de criogenación y finalmente situará el cuerpo de Venor Lluid en el altar central.

En estos momentos les comunicará a los Pj's que deberá de estar concentrado durante un tiempo y que procuren no interrumpirle en el trance meditativo.

A continuación se sentará en cuclillas y se sumirá en el trance, usando sus poderes de la fuerza, que se verán unidos a la Fuerza inherente que reside en el templo, para despertar a Venor Lluid de su estado. Al mismo tiempo deberá centrarse en curar sus heridas. En total tardará unos 20 rounds en conseguir que Venor despierte de su ya prolongada "hibernación", pero este tiempo no lo tienen porque saber los jugadores.

Si alguno de los Pj's posee habilidades de la fuerza podrá ayudar al maestro Dasis siempre y cuando **no tenga puntos de lado oscuro** y domine las tres disciplinas, en cuyo caso puede conseguir reducir el tiempo del despertar. Si solo

posee Controlar y Sentir no afectará al resultado final, pero Dasis le recomendará que intente compenetrarse con la Fuerza reinante y sentir como ésta se sumerge en su cuerpo, lo que será una experiencia realmente enriquecedora. A no ser que el PJ sea poco hábil en la Fuerza, en cuyo caso le recomendará que solo miré atentamente. A efectos de juego ser "poco hábil" quiere decir que el PJ no es capaz con los dados de que dispone de conseguir el mínimo de por sí, sobre todo si es muy probable que saque menos de 5 en las tiradas de controlar y alterar (ver más adelante).

El maestro Jedi, por supuesto, también deberá de hacer las siguientes tiradas, aunque gastará un punto de fuerza en cada una de ellas, por lo que deberás de asegurarte de que llegue hasta esta parte de la aventura con al menos tres puntos de fuerza.

Nota muy importante: en ningún momento debes de decirle al PJ en que consistirán las tiradas, y mucho menos hablarle de los beneficios que puede obtener. Si desea ayudar será solo decisión de él, tras haber escuchado los consejos del maestro. Tampoco debes indicarle si desea o no usar puntos de fuerza, es algo que solo se le tiene que ocurrir a él. Si a algún otro PJ se le ocurre en vez de a él ("que la fuerza te acompañe y todo eso"), prémiale al final de la aventura con 2 puntos de habilidad. Por cierto, en el caso de tener puntos de lado oscuro, y como se ha comentado, no podrá ayudar, o mejor dicho, Dasis no querrá que le ayude y le aconsejará que se aparte. Si el PJ engaña al maestro y empieza a ayudar una vez este ha comenzado el ritual, haya él, pero si como Director de Juego consideras que el jugador intuye el poder personal que puede ganar (léase más código de habilidad) ganará automáticamente un punto de lado oscuro en cuanto acabe la ceremonia. Por cierto, no sería de mucha ayuda un PJ que se pase al lado oscuro en estos momentos.

La primera tirada que deberá superar el PJ será la de Sentir, a dificultad 9. Con ella se pretende conseguir percibir el flujo de energías que hay a su alrededor, lo que le llevará unos 5 rounds de tiempo.

Sin embargo, se dará cuenta rápidamente de la considerable cantidad de poder que emana de la cúpula y como éste se dirige tanto hacia al maestro Dasis como a él mismo, por lo que necesitará superar una tirada de Controlar para dominar el cúmulo de energías que pasan a través de él a dificultad 14. Si llega hasta este punto el personaje conseguirá un +1 en Controlar y en Sentir, pero si la tirada de Controlar fue superior a 25, y le faltaba el poder de Alterar, conseguirá 1D en esta nueva habilidad. Se requerirán otros 5 rounds para la segunda tirada.

Por último, y en el caso de que ya tuviera Alterar, podrá concentrarse en el altar y notará como Dasis redirige las fuerzas que han pasado a través de él hacia el cuerpo de Venor, pudiendo hacer él lo mismo si supera una última tirada de Alterar a dificultad 17. Con un éxito el tiempo total del despertar será de 15 rounds (también ganará un +1 en Alterar), mientras que si fracasa Dasis tendrá que encargarse de todo y se tardarán los 20 rounds previstos.

Ahora bien, el fracaso también tiene sus consecuencias. Si se falla en la tirada de Sentir simplemente no se podrá continuar adelante, puesto que no se es capaz de percibir gran cosa (sabrás que está ahí, pero nada más).

El peligro viene en la tirada de Controlar, ya que tanto poder manejado puede tentar al aprendiz. Si se falla considerablemente -considérese sacar menos de 5- se ganará un punto de lado oscuro al sentir tan abrumador poder y no poder controlarlo (con la reprimenda posterior de Dasis), mientras que si se falla entre 6 y 13 se caerá inconsciente y no se podrá recuperar hasta el final de la aventura.

En cuanto a la tirada de Alterar, si se falla por menos de 5 el PJ habrá "interiorizado" la Fuerza, y se causará a sí mismo un grave perjuicio, recibiendo 6D de daño contra su fortaleza. Si se falla entre 6 y 16 caerá inconsciente, pero no le pasará nada más. Si consigue sacar el éxito, es decir, 17 o más conseguirá ayudar a Dasis y reducir el tiempo como se ha dicho, pero también quedará inconsciente a no ser que la tirada fuera superior a 25.

El Maestro Jedi, dado que lleva la mayor parte de la carga de la operación, caerá igualmente inconsciente aunque saque más de 25.

La emboscada

Trascurridos los 15 o 20 rounds necesarios, Venor Lluid despertará y podrá ayudar a los Pj's, usando su sable de luz que Dasis previamente habrá colocado junto a él. Sin embargo, y como se acaba de explicar, Dasis caerá inconsciente, agotado por las fuerzas que ha debido manejar.

Si algún destructor se halla presente un pelotón de 50 soldados habrán seguido a distancia a los Pj's, guiados por un espía imperial nativo que descubrió la presencia estos. En la ciudad de Ishoor serán emboscados por una manada de Sharlick. Diez de los soldados lograran sobrevivir al encuentro, dejando atrás suyo a 40 soldados de asalto destripados y mutilados, en medio de los 70 Sharlick que emboscaron al pelotón y murieron con él. Los 10 restantes intentaran detener a los Pj's en una batalla final en el templo, pero llegaron en el momento en el que Venor despierte.

Si no hay pelotón de asalto, este será sustituido por el ataque de la manada principal de Sharlick, conducidos por su jefe. Antes de que Venor Lluid despierte, atacaran de 2 a 4 oleadas, de 5 Sharlick cada uno, según el estado de los Pj's (si están débiles y son pocos 2 oleadas). Cuando despierte el joven Jedi y se halle dispuesto a combatir, el resto de la manada, que estará compuesta por unos 6-10 Sharlick atacará, junto con su cabecilla, que intentará llegar a un Pj elegido al azar, y si lo mata o cae inconsciente seguirá a por Venor. Si los Pj's vencen, Venor también lo hará con el jefe en el asalto siguiente. Si no es así todos caerán y fin de la aventura (fue bonito mientras duró).

Durante todo el combate Randall Mellordo se encontrará cerca de Dasis, tanto cuando está en trance como cuando

esté inconsciente. Obviamente, Esmoter participará directamente en la lucha, pero estará atento para proteger si es necesario a sus amigos Randall y Dasis.

Después de la emboscada y si todo ha salido bien, Venor se dirigirá primero a atender a los personajes más gravemente heridos para intentar curarles (acelerar curación de otro). Finalizadas las curaciones, se dirigirá hacia su antiguo maestro, ayudándole a recuperarse con los poderes de la fuerza, con lo cual despertará. Posteriormente se dirigirá a los PJ's y les agradecerá uno por uno que hayan ayudado a su maestro a conseguir esta milagrosa recuperación. En cuanto lleven hablando un rato, Dasis o Randall sugerirán marchar lo antes posible para evitar nuevos encuentros con los indiscutibles moradores de la ciudad.

Venor Lluid

Tipo de personaje: Jedi Fracasado.

Lealtad: a la Rebelión.

Altura: 1'90 m. Peso: 82 k.

Sexo: masculino.

Raza: humana.

Lema: "No te preocupes. La Fuerza es mi aliada."

DES **2D+2** **PER** **3D+1**

Esquivar 4D Mando 4D

Sable de luz 6D **FOR** **2D+2**

CON **3D+1** Vigor 3D+1

MEC **2D** **TEC** **2D**

Controlar: 4D

Sentir: 5D

Alterar: 2D+2

Puntos de fuerza: 2.

Equipo: túnica, sable de luz.

La huida del planeta

Al final podrán marcharse. En el caso de que lucharan contra soldados de asalto comprobarán la masacre de afuera y los cuerpos muertos de los Sharlick en medio de los 40 soldados de asalto que no sobrevivieron.

El único problema que puede surgir para recuperar la nave es que existan controles imperiales que, ayudados por la policía local se encuentren registrando a todos los que entran en el espacio-puerto. En este caso, y si los PJ's no saben salir del paso, Dasis utilizará sus poderes de Afectar Mente para conseguir pasar ("somos simples comerciantes").

Después de llegar a la nave, lee el siguiente texto en el caso de que halla algún destructor en el espacio, y teniendo en cuenta que Randall consiguió comunicarse con la Rebelión anteriormente. Si el Destructor Estelar es el cazador específico:

Volvéis al hangar donde estacionasteis vuestra nave. Ya cansados iniciáis la secuencia de despegue y salís de la atmósfera del Planeta Cinsat para ver un espectáculo desolador. Un Destructor Imperial órbita a larga distancia y al alcanzar el espacio profundo se dirige contra vosotros. Con unas rápidas maniobras intentáis alejaros para saltar al hiperespacio. Dasis, ya recuperado, se dirige al Computador de navegación para intentar astrogar usando el poder de la fuerza. Pero es demasiado tarde, el Destructor encañona sus poderosas baterías turboláser hacia vuestra nave para reducirla a pedazos. El computador se vuelve loco de repente. Algo va a salir hiperespacio. La última vez que sonó así fue cuando se os apareció el Destructor Imperial Cazador. Cruzáis los dedos y al instante veis como un Crucero Estelar Mon Calamari surge del hiperespacio, situándose en el lateral derecho del Destructor Imperial.

Crucero Mon Calamari "Gloria"

Nave: MC80 Mon Calamari
Tipo: Crucero Estelar
Longitud: 1.200 metros
Escala: Nave de combate
Tripulación: 5.402
Tropas: 1.200
Multiplicador de hiperimpulsor: x1
Computadora de navegación: [Sí]
Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]
Velocidad sublumínica: [3D]
Maniobrabilidad: [2D]
Casco: [6D]
Armas:
48 baterías turboláser (disparan por separado)
 Control de fuego: [2D]
 Daño: [4D]
20 baterías de cañones de iones (disparan por separado)
 Control de fuego: [3D]
 Daño: [3D]
6 proyectores de rayos de tracción
 Control de fuego: [2D+2]
 Daño: [4D]
Pantallas: [3D]

Bien, en este instante los Pj's no podrán saltar al hiperespacio debido a la cercanía de los dos grandes cruceros, pero eso no importa, ya que Dasis y los demás rebeldes instarán a los jugadores a entrar en el hangar del crucero Mon Calamari. En total tienen 8 asaltos para entrar en los hangares, mientras esquivan el fuego de los cañones turboláser pesados del Destructor, ya que dedicará al

menos dos para intentar destruir la nave de los Pj's. Eso sí, todos los disparos a larga distancia (aunque si los PJ's van sobrados los últimos 2 serán a medio alcance). Recuerde que un Artillero Imperial tiene 5D en Artillería Naval.

Si el Destructor no se encontraba en órbita, el Crucero Estelar Mon Calamari aparecerá de todas formas para recoger a los Pj's, o por lo menos, a Dasis, Venor, Randall y Esmoter.

Destructor Clase Victoria II

Nave: Victoria II de los Impulsores Estelares Rendilli
Tipo: Destructor Estelar clase Victoria
Longitud: 900 metros
Escala: Nave de combate
Tripulación: 6.107
Tropas: 1.600
Multiplicador de hiperimpulsor: x1
Computadora de navegación: [Sí]
Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]
Velocidad sublumínica: [3D]
Maniobrabilidad: [1D]
Casco: [4D+2]
Armas:
20 baterías turboláser (disparan por separado)
 Control de fuego: [1D]
 Daño: [7D]
20 cañones turboláser dobles
 (disparan por separado)
 Control de fuego: [2D]
 Daño: [5D]
10 cañones de iones (disparan por separado)
 Control de fuego: [4D]
 Daño: [4D]
10 proyectores de rayos de tracción
 Control de fuego: [2D]
 Daño: [6D]
Pantallas: [3D]

En el caso de que te gusten las reglas de combate entre grandes naves espaciales del Suplemento de Reglas, también puedes organizar una batalla con los Pj's manejando el crucero Mon Calamari, al mismo tiempo que intentan llegar a los hangares.

No obstante, pase lo que pase, la prioridad de la Rebelión es recoger a los jugadores, por lo que cuando la nave alcance los hangares, en dos asaltos más saltará al Hiperespacio.

¿Y si resulta que el Destructor es el Cazador y puede seguir a la nave Mon Calamari con su sistema de seguimiento? En este caso el Crucero, que ya estaba avisado de

la presencia del Imperial, realizará la única táctica conocida para evitar ser perseguida: varios saltos hiperespaciales seguidos. Es decir, en cuanto lleguen al primer destino (un lugar cualquiera de la galaxia) realizarán un segundo salto espacial a otro destino antes de que llegue el Cazador. En principio, si el destructor no llega antes que ellos, basta con un único nuevo salto, pero por si acaso se confirmarán con tres. Nótese que de llegar siempre antes que salten los rebeldes, siempre podrá conseguir una nueva triangulación. En este caso no ocurrirá así.

Pero si hay combate con grandes naves espaciales, en el caso de destruir al Cazador ganarán 10 puntos de habilidad, y 6 si era un destructor de clase Victoria.

Recompensas

Los Pj's podrán permanecer a bordo del Crucero Mon Calamari el tiempo que deseen, donde podrán equiparse o reparar la nave sin problemas y, si quieren y ya que están allí, unirse a la Rebelión.

En el caso de haber tenido que abandonar su propia nave y cogido la de Randall Mellordo este les llevará hasta su planeta. El ingeniero está dispuesto a arreglar la nave de los Pj's si ha sido dañada e incluso subirles un dado en alguna de las características, siempre y cuando el trato que los personajes tuvieron con Randall o con sus amigos fuera amistoso. Más adelante podrán recurrir a él pagando si se han unido a la rebelión.

Adicionalmente, cualquier personaje que quiera aprender los caminos de la fuerza puede tener como Maestro a Dasis después de 3-4 aventuras, momento en el cual Venor dejará de ser su alumno (esta vez sí estará preparado). Si el personaje tiene puntos de lado oscuro le ayudará a quitarlos, pero nada más (sobretudo si los consiguió en esta aventura).

Por último, si no desean unirse a la rebelión, deberán abandonar el Crucero Mon Calamari antes de que este deba reincorporarse a la Flota Rebelde. Si no han habido roces, tendrán unos útiles aliados. Si por el contrario no han hecho migas, bueno, el trato ha sido justo, con ciertos riesgos adicionales, y simplemente se ha hecho un buen negocio por ambas partes.

Puntos de fuerza:

Se recuperaran los puntos de fuerza usados en el combate con los Sharlick o con los soldados de asalto en la emboscada del templo. Así mismo, si hay un PJ Jedi que utilizó puntos de fuerza en las tiradas de Controlar y Sentir también los recuperará. Lo mismo ocurrirá aquellos utilizados para conseguir entrar en los hangares del Crucero Mon Calamari.

Se recuperaran y se ganará otro más los puntos que se utilicen para proteger específicamente a Venor Lluid antes de que despierte, o al maestro Dasis una vez que caiga inconsciente, y aquel PJ Jedi que haya usado un punto en la tirada de Alterar.

Puntos de Habilidad:

Se ganarán 2 puntos si encontraron a Dasis en un único día, y 1 punto si lo hicieron en dos.

Ganarán 2 más por recuperar a Venor Lluid y 3 finales por conseguir llegar hasta el hangar.

Notas Generales

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo libremente. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

Sobre aspectos legales y morales

Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, “compartir”, creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer las obligatorias menciones de las editoriales que editan el juego de rol del Señor de los Anillos: *Iron Crown Enterprises (I.C.E.)*, y su publicación en España por *JOC Internacional* en su primera edición, y por *La Factoría de Ideas* en la segunda. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: varissa@igijon.com o visitar la página web www.igijon.com/personales/arissa.

Agradecimientos

A mi hermano *Jordi*, por introducirme en los juegos de rol.

A George Lucas, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Raúl, Dionisio, Marta, Pablo “el dibu”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).