



REBELION EN POWAZA

Por Joaquín Ruiz Echaurrei

INTRODUCCION

Os encontrais en Powaza/Rhyllanor (3220-C787566-5). En una taberna del astropuerto, cuando un hombre de unos cuarenta años se os acerca y se sienta a vuestro lado. Os dice que esta buscando unos aventureros para realizar un trabajo y que llegará a pagar 150.000 créditos. Si los jugadores están dispuestos los cita al siguiente día en un bar de las afueras. Os dice que preguntéis por Gerald Patterson. Si los aventureros se dirigen a este bar verán que tiene un aspecto realmente lamentable y es un garito de mala muerte donde se dan cita lo peor de la sociedad de Powaza.

Al preguntar por Patterson el dueño del local les llevará a una sala detrás de la barra, allí les estará esperando el mismo tipo que estaba en el astropuerto. Les dice que pertenece al movimiento de liberación de Powaza y que necesita formar un comando con anterior experiencia militar para llevar a cabo actos terroristas y de sabotaje. Si los aventureros aceptan los sacará del local, los montará en un coche y se los llevará a un pueblo en medio de la selva.

EL COMANDO GUERRILLERO

Serán alojados por la guerrilla en un pequeño pueblo en medio de la selva. Formarán parte de un comando guerrillero de 10 personas (si los aventureros son menos de diez al grupo se añadirán los PCs indicados al final del artículo, hasta alcanzar la cifra de diez individuos). El jefe del

comando será el aventurero con más liderazgo y si nadie tiene esta habilidad será el aventurero con más experiencia militar. Deberán hacerse tiradas de encuentros con animales cuando los aventureros estén en la selva y sacando un 11+ se producirá un encuentro en el poblado.

LA MISION

La primera misión consistirá en asaltar un radar traído desde Somen para la localización y destrucción de los reductos guerrilleros.

A los aventureros se les pueden ocurrir muchas formas de atacar la base, aquí solo se dan las características de cada lugar y el árbitro debe utilizarlas según sean las ideas de los aventureros.

Figura 1: 1. Entrada a la base. Hay dos soldados que pedirán la documentación a los aventureros. Si los documentos son falsificados deben pasar una tirada de 6+ (-2 por habilidad en falsificación) para que parezcan legales. Si no llevan o descubren que son falsos dispararán primero y preguntarán después. 2. Torres. Hay un vigía en cada una, avisarán de la llegada de cualquier persona (Tirada contra destreza para no ser localizado, MD-3 si es de noche, MD+2 si es un grupo de más de cinco personas), apoyarán a los de abajo disparando sus armas. 3. Patio. Un soldado te indicará donde dejarte tu vehículo. 4. Aparcamiento. Hay un coche militar, un camión y una carreta. La carreta y el coche están vacíos, el camión tiene dos bidones de gasolina y una cuerda de 10 m. 5. Se encuentra lleno de sacos de arena, algunos uniformes y latas de comida. 6. Arcada. Hay dos guardias abajo que volverán a pedirte la documentación. Sobre el muro hay otros dos vigilando. 7. Entrada

torre. Hay soldados montando guardia. 8. Salón. De noche estará vacío, de día habrá un oficial y dos suboficiales, que no quieren ser molestados. 9. Pasillo servidumbre. Vacío, de día sacando 7+ en 2D6 estará la cocinera. 10. Cocina. Está guisando la cocinera (si no estaba en el pasillo). 11. Despensa. 5 latas de comida. 12. Habitación de la criada y la cocinera. De noche estarán aquí, de día la criada estará en cualquier lugar de la casa, 10+ para encontrarla excepto en el sótano. En la pared hay un armario empotrado, en el interior hay 15 vestidos de mujer y si los aventureros lo registran cuidadosamente descubrirán 100 créditos y una pistola de autodefensa. 13. Pasillo. Dos soldados patrullando. 14. Torres. Habrá un soldado en cada garita. 15. Escaleras. Habrá dos soldados en cada escalera.

Figura 2: 1. Despacho. Vacío con algunos libros sobre armas y leyes de Powaza y dos sables cruzados colgando en la pared. 2. Habitación del oficial. Estará aquí por la noche. 3. Biblioteca. Llena de libros sobre la historia y la geografía del planeta. 4. Habitación invitados. Vacía. 5. Baños. Vacíos. 6. Torre. Un soldado en cada una. 7. Pasillo. Dos soldados patrullando. 8. Descansillo. Dos soldados.

Figura 3: 1. Mazmorras. Un soldado las vigila sin mucho interés. 2. Calderas. Un soldado en cada una. 3. Pasillo. Un suboficial y cuatro soldados. 4. Estación radar.

El objetivo, hay un suboficial y cuatro soldados. La puerta de la estación es de seguridad. Se necesita una tirada de 10+ para abrirla con un MD+1 por habilidad mecánica y una tirada de 11+ para desconectar la alarma acoplada al mecanis-

mo de apertura. Si se falla cualquier de las dos tiradas sonará la alarma y en media hora la puerta no se podrá abrir. Si suena la alarma todos los soldados de la zona irán a ver que pasa y a los diez minutos aparecerá un grupo de 20 soldados del exterior.

Figura 4: Antenas. Hay dos soldados en cada una.

NOTAS

Se necesitan 10 cargas para volar la estación, 3 cargas para volar cada una de las antenas y 4 cargas para volar la puerta de la estación de radar (para colocar bien las cargas hay que pasar una tirada contra el atributo de destreza del individuo que las coloca aplicando un MD-1 por nivel de habilidad en demoliciones y un MD+3 si no se tiene dicha habilidad).

La cocinera y la criada odian a los soldados de la estación y ayudarán a los aventureros en todo lo que puedan. Esto los aventureros no lo saben al principio ya que la guerrilla no conoce dicha información.

Los soldados se dividen en cuatro grupos (exterior, planta baja, sótano y 1º planta). Si se oyen ruidos de disparos o gritos de alarma todos los soldados de esa zona se dirigirán hacia allí, los demás permanecerán en sus puestos. El campamento militar más próximo está a media hora yendo en un vehículo. Si se produce una llamada de auxilio a los 20 minutos aparecerá un helicóptero de reconocimiento y a los 45 minutos un grupo de unos 50 soldados del ejército de tierra que no dudarán en perseguir a los aventureros. Soldados exterior: son los de la Figura. 1 Puntos del 1. al 6.

Soldados planta baja: Puntos del 7. al 15.

Soldados 1º planta: son los de la Figura. 2 y la Figura. 4

Soldados sótano: son los de la Figura.3

FINAL

Si los aventureros consiguen volar la estación y sobrevivir, Gerald les pagará lo conveniente y les dejará libertad para irse. Si el árbitro lo desea puede continuar esta partida asignando nuevas misiones a los aventureros, pero eso ya es otra historia...

PCAs

COMANDO GUERRILLERO:

ESPECIALIDAD	PPU	EDAD	HABILIDADES
Exp. Explosivos	995A7A	34	Demoliciones-3, C. Per.-1, Cuchillo-1, Subfusil-1
Exp. Explosivos	869B89	30	Demoliciones-1, Rifle-2, Navaja-1, Voladora-1
Exp. Alarmas	688367	30	Electrónica-1, Rifle-2, Lanza-1, Arnés gravit.-1
Exp. Falsificador	58CAA7	34	Falsificación-2, Comb. Per.-1, Traje de vacío-1
Exp. Cerrajero	593879	22	Mecánica-2, Escopeta-1
Exp. Vehículo	968856	42	Reactor-4, Vehi. Terres-3, Cuchillo-3, Escopeta-1
Exp. Armamento	54446A	42	Daga-3, Comb. Per.-2, Ingeniería-1, Art. Espacial-2
Exp. Armamento	46A879	38	Escopeta-3, Comb. Per.-1, Daga-1, Aerop. primitivo-1
Exp. Armamento	293868	42	Comb. Per.-4, Navaja-2, Revólver-1, Electrónica-1

EQUIPO:

E. Explosivos: Mochila con 10 cargas, Subfusil, Cuchillo.

* * * * * Rifle. Navaia.

E. Alarmas: Mochila con elementos electrónicos. Rifle. Bayoneta.

E. Falsific: " " " para la falsificación de documentos. Revólver.

E. Cerrajero: " " " Mecánicos, Escopeta.

E. Vehículos: Camión (con un botiquín médico básico), Escopeta, Cuchillo.

E. Armamento: Rifle, Daga.

" " : Escopeta, Daga.

: Revólver. Navaia.

SERVICIO DE LA CASA:

ESPECIALIDAD	PPU	EDAD	HABILIDADES
Cocinera	664677	50	Cocinar-3, Rodillo-2, Medicina-1.
Criada	767776	30	Limpiar-3, Medicina-1.

ENEMIGOS:

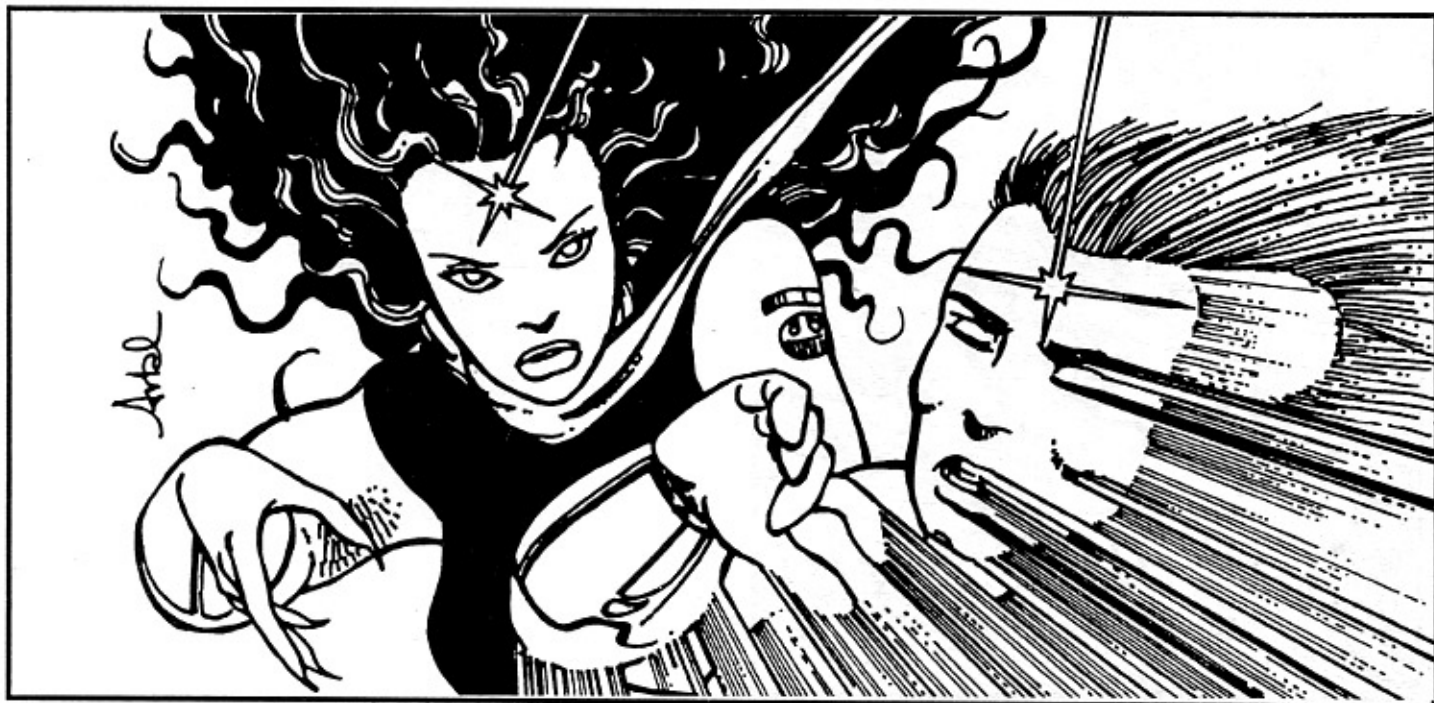
RANGO	PPU	EDAD	HABILIDADES
Suboficiales	597775	32	Subfusil-2, Cuchillo-2, Táctica-1.
Oficial	89C98A	36	Rifle-2, Revólver-4, Sable-1, Electrónica-1.
Sol. exterior	956A79	22	Rifle-2, Mecánica-1.
Sol. plant. baja	857897	26	Rifle-3, Comb. per.-1.
Sol. 1º planta	939487	26	Rifle-2, Cuchillo-1, V. Terrestres-1.
Sol. Sotano	B6C9A8	22	Rifle-2, Táctica-1.

EQUIPO ENEMIGOS:

Suboficiales: Subfusil, Cuchillo.

Oficial: Revólver, Sable.

Soldados: Rifle, Cuchillo.



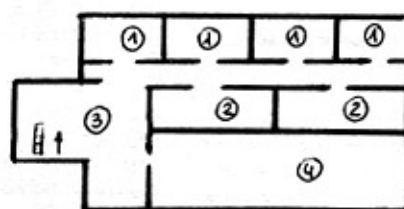


FIGURA 3

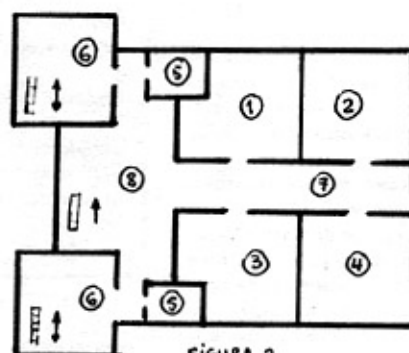


FIGURA 2

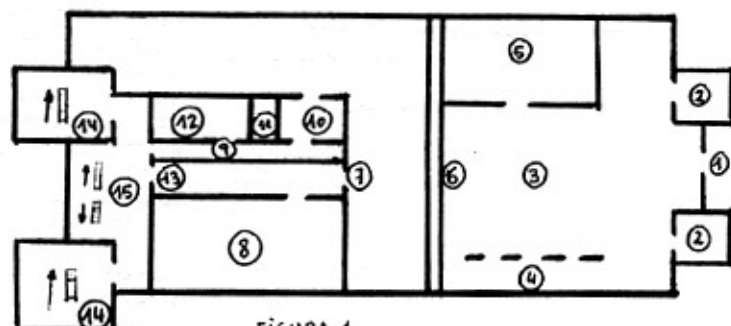


FIGURA 1

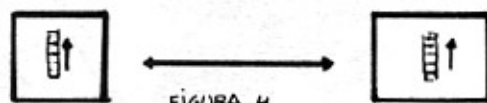


FIGURA 4