

## VIAJE A PEQUAN



Por Joan F. Regné + Diseños Orbitales

### Situación Inicial

Los personajes se encuentran en el astropuerto de Extolay/Lanth (1711-B45589A-A), a la espera de contratar una carga para su astronave. La disponibilidad de cargas es actualmente muy baja, y los costes de estacionamiento y manutención de rutina del astropuerto empiezan a representar un gasto bastante irritante para la tripulación.

Este escenario está dispuesto para un grupo de aventureros que formen la tripulación de una astronave mercante con aerodinámica atmosférica y capacidad de Tránsito Interestelar 2 como mínimo. La astronave será probablemente un Carguero Independiente de Largo Alcance Tipo A2 de 200 Tm (descrito más adelante), pero cualquier otra astronave mercante es apropiada (excepto quizás las de desplazamientos mayores a 400 Tm). Es posible emprender la misión con un Carguero Independiente Tipo A (descrito en el Libro 2, página 125 del Reglamento de **Traveller**), pero la misión se complicará al hacer necesario el repostaje en el astropuerto de Pequán. Ver la sección *Repostaje en Pequán* más adelante si los aventureros disponen de una astronave con capacidad de Tránsito Interestelar 1. El árbitro puede diseñar una astronave mercante de estas características o de mayor rendimiento, o podrá permitir su diseño por parte de los jugadores; en cualquier caso, el como los aventureros disponen de este carguero independiente y si son propietarios o no de él deberá determinarse por el árbitro de acuerdo con su campaña.

### El Patron

Los aventureros son contactados en el astropuerto por un individuo bien vestido, que se presenta a ellos como John Davis, ejecutivo comercial de Anisla & Sons Inc., una compañía fabricante de bienes de consumo general con base en Regina/Regina (1910-A788899-A) y con diversas sucursales en otros sistemas de los Subsectores de Regina y Lanth.

Davis quiere proponer a los aventureros que su carguero efectúe un transporte a Pequán/Jewell (0910-E5656B9-4), indicándoles de entrada que se trata de una operación muy importante para las expectativas de mercado de su compañía. En caso de que los aventureros se muestren dispuestos a dialogar con Davis, éste les citará para el día siguiente en su oficina del astropuerto.

### El Trabajo

John Davis tiene una oficina alquilada en uno de los edificios comerciales del astropuerto. En la puerta figura un rótulo con el nombre y cargo de Davis, así como el logotipo de Anisla & Sons Inc. Una vez Davis les reciba, les dirá que se acomoden y pasará a proporcionarles los siguientes detalles del flete.

Anisla & Sons es una compañía dedicada a la manufactura de bienes de consumo general, como electrodomésticos, equipos de audio y holovideo, instrumentos musicales, etc. Pese a ser una empresa sólida y establecida, su política comercial le exige actualmente una constante expansión de mercado. La especial situación política de Pequán (una dictadura bastante férrea) hace imposible que

el planeta pueda convertirse en un buen mercado, aún con su avidez de disponer de bienes como los fabricados por Anisla & Sons. Para la población de Pequán, el disponer de una cámara holográfica o de un comunicador es algo impensable con su nivel tecnológico y el hermetismo impuesto por el gobierno a la sociedad. La compañía ha efectuado sondeos encubiertos en Pequán, y han descubierto con sorpresa que existe un fuerte movimiento de resistencia armada en contra del actual gobierno. Anisla & Sons se ha comprometido con la guerrilla antigubernamental para prestarles su ayuda, ya que, según Davis, "las justas aspiraciones del pueblo de Pequán son conmovedoras y Anisla & Sons también puede poner su parte para mejorar tan triste situación política". Por otra parte, Davis reconocerá que el trato de su compañía con la guerrilla antigubernamental también dispone que una vez depuesta la dictadura en Pequán Anisla & Sons tendrá preferencia al abrir el nuevo gobierno las relaciones comerciales con el Imperio.

Según Davis, la ayuda que se proporcionará a la guerrilla antigubernamental se limita a la entrega de cierta cantidad de material humanitario. Davis desea que sea el carguero de los aventureros quien efectúe el transporte y la entrega a la guerrilla de Pequán. Lógicamente, explica Davis, esta operación entraña riesgos reales ya que no podrá efectuarse la entrega abiertamente en el astropuerto, por razones obvias. En resumen, Davis propone a los aventureros llevar a cabo el transporte y la entrega clandestina en el planeta a la guerri-



lla del material. Davis ofrece 100,000 Cr a los aventureros tras la conclusión con éxito de la operación, más 40,000 Cr más por adelantado para los gastos de combustible, estacionamiento en astropuertos, reparaciones de emergencia, etc.

Si los personajes están de acuerdo, personal de Anisla & Sons se ocupará de embarcar y estibar la carga a bordo del carguero de los aventureros al día siguiente. En caso de que los aventureros quieran pensarlo, Davis les concederá 3 días para decidirse; no dispone de más tiempo.

### Nota para el Arbitro

Anisla & Sons Inc. es, realmente, una compañía fabricante de bienes de consumo general como Davis la ha descrito. Así figurará en cualquier registro electrónico de información comercial, y así se referirá a ella cualquier persona a la que se pregunte dentro del mundillo empresarial. Lo que no resulta fácil de averiguar (y llevaría a cualquier persona dispuesta a descubrirlo meses de investigación) es que gran parte del capital de Anisla & Sons pertenece, a través de hombres de paja, a la megacorporación SuSAG. SuSAG es una enorme organización comercial que tiene intereses y sucursales en cualquier sector del Imperio; se trata de una megacorporación de las pocas que han llegado a esta importancia en el Imperio. SuSAG mantiene, en sistemas planetarios fuera de las fronteras del Imperio, laboratorios que producen las altamente ilegales Drogas Psi, siempre bajo el más estricto secreto. La realidad es que mediante la ayuda prestada a la guerrilla antigubernamental de Pequan, primero por mediación de Anisla & Sons (esta operación), y una posterior ayuda activa por parte de otras organizaciones también ligadas a SuSAG (que enviarán unidades mercenarias al sistema), se pretende la deposición del actual gobierno a cambio de que el nuevo, formado por los ahora comites de responsabilidad de la guerrilla, conceda en propiedad a SuSAG importantes asentamientos en Pequan sin hacer preguntas. SuSAG dispondrá entonces de un nuevo laboratorio productor de Drogas Psi fuera del Imperio.

### La carga y otros detalles

La carga embarcada por Anisla & Sons a bordo del carguero de los aventureros está compuesta por cinco contenedores de acero de 5Tm de desplazamiento cada uno. Los contenedores están cerrados y precintados; la documentación legal que les acompaña está extendida por la aduana planetaria y está absolutamente en regla; el listado de detalle de la carga adjunto indica que en los contenedores hay medicamentos y material sanitario básico, ropa, mantas, tiendas de campaña, etc. Todos los artículos son útiles y muy necesarios para cualquier guerrilla, pero en ningún caso se trata de material ofensivo militarmente. Davis asiste al embarque de los contenedores, y entregará a los aventureros los 40,000 Cr así como ciertas coordenadas y parámetros de reentrada orbital a Pequan que guiarán a la astronave a su punto de aterrizaje en la superficie del planeta.

Davis entrega estas coordenadas en for-

ma de un corto programa de computadora (entrará dentro de la categoría de programas de rutina; ocupa 1 espacio, y deberá utilizarse junto con el programa de Maniobra al efectuar la astronave la maniobra de penetración en la atmósfera y descenso y aterrizaje). Davis explicará al astrónavegante del carguero que deberá utilizar estrictamente este programa a la llegada de la astronave a la órbita de Pequan, ya que representa el único medio de comunicación entre la guerrilla y el carguero en órbita. Davis proporcionará la siguiente explicación al aventurero que actúe como astrónavegante del carguero:

1. El programa deberá insertarse en la computadora de a bordo y procesarse junto con el programa Maniobra en el momento en que el carguero se encuentre en órbita a Pequan y a punto de iniciar el descenso a la superficie del planeta. Una vez ambos programas estén procesándose, el piloto recibirá información proporcionada por el programa relativa al ángulo de reentrada orbital y vuelo atmosférico posterior, a medida que el piloto conduce el descenso del carguero. Se trata de un programa absolutamente fiable; Davis insiste en que es vital seguir sus indicaciones en el transcurso del descenso al planeta.
2. Davis indica a piloto y astrónavegante que el programa funciona como un "Controlador" automático; sitúa en línea el equipo de sensores de la astronave con una baliza que emite una señal de alta frecuencia, en posesión de la guerrilla (a la cual se entregó este artefacto en previsión de ésta y las siguientes operaciones de abastecimiento clandestinas por parte de astronaves).
3. La guerrilla antigubernamental de Pequan activará la baliza por un período de 3 horas en tres días consecutivos. El carguero deberá encontrarse en órbita esperando la señal en cualquiera de tales días; en caso de que no sea así, la operación fracasará, ya que las instrucciones del grupo de guerrilleros encargado de recibir la carga tiene las órdenes de actuar de este modo y tras ello regresar a sus santuarios haya llegado o no la astronave. No esperarán bajo ningún concepto. Una vez los sensores de la astronave capten la señal de la baliza, el "controlador" automático guiará la astronave hasta el punto de aterrizaje, donde los guerrilleros esperarán para desembarcar los contenedores. No tiene por qué presentarse ningún problema si los aventureros son puntuales y siguen las instrucciones.
4. Una vez desembarcada la carga, el carguero deberá elevarse de nuevo y efectuar Tránsito Interestelar fuera del sistema Pequan. No pueden correrse riesgos permaneciendo más que unas horas en la superficie del planeta, y desde luego existe también el riesgo de un encuentro con alguna astronave de la Armada Espacial de Pequan.

Davis aconseja a los aventureros que intenten llegar con antelación a la fecha prevista a Pequan, ya que siempre pueden ocultarse en las profundidades del espacio alejado del núcleo del sistema planetario hasta que sea el momento de situarse en órbita. Si llegan con pocas horas de margen, deberán improvisar o proceder directamente hacia la órbita del planeta principal, lo cual aumentará los riesgos de ser detectados por la Armada Espacial de Pequan. La guerrilla activará la baliza dentro de 42 días exactamente; Davis ha dispues-

to este plazo de tiempo considerando que quizás se viera obligado a contratar un Carguero Independiente Tipo A con capacidad de Tránsito Interestelar 1. Si este es el caso, Davis también proporcionará los detalles que se indican en la sección *Repostaje en Pequan*. En caso de que la astronave de los aventureros tenga capacidad de Tránsito Interestelar 2 ó más, Davis deja a la discreción de los aventureros el trayecto hasta Pequan, pero insiste en que la astronave reposte en Tremous Dex/Vilis (1311) para llegar a Pequan con la posibilidad de emprender sin necesidad de repostar de nuevo Tránsito Interestelar para abandonar el sistema tras desembarcar la carga.

Con estas últimas instrucciones, Davis deseará buena suerte a los aventureros y se marchará. Si los aventureros se tomaron los tres días para pensárselo, deberán darse prisa para disponerse a partir, ya que para llegar a Pequan cuando está previsto deben partir al día siguiente. En caso de que se decidieran inmediatamente, aún tienen tres días para prepararse, adquirir equipo, o indagar acerca de Pequan, Davis, o la compañía.

### Nota para el árbitro

El manifiesto de carga entregado junto con el resto de documentación es perfectamente legal, pero Davis lo consiguió por medio de varios sobornos. La carga indicada no corresponde con el contenido real de los cinco contenedores, cuyo interior está en realidad repleto de rifles de asalto, munición, armas cortas y de soporte de varios tipos, y de algunos accesorios y equipo militar ofensivo de Nivel Tecnológico 9. Una guerrilla equipada con este armamento despedazaría a tropas regulares como las del ejército regular de Pequan (equipadas a Nivel Tecnológico 4) en cualquier situación.

Los contenedores precintados superarán cualquier inspección aduanera en cualquiera de los planetas en que el carguero pueda hacer escala en su camino a Pequan, ya que tan sólo se efectuarán inspecciones casuales a menos que el comportamiento de los aventureros sea sospechoso o el árbitro decida hacerles pasar un mal rato. En cualquier caso, las inspecciones en las escalas serán superadas sin dificultades, ya que los oficiales tan sólo requerirán la apertura de los contenedores en caso de que la carga fuera a ser desembarcada en su planeta, y este no es el caso. Como medida adicional de seguridad, Davis ha hecho situar a primera vista en el interior de los contenedores material que si concuerda con el manifiesto de carga (ropa, equipo médico, etc.). Cualquier inspección casual de los primeros bultos en cada contenedor no descubrirá nada. Si uno de los aventureros decide romper el precinto de un contenedor e inspeccionar el contenido, el árbitro deberá tan sólo permitirle descubrir la carga real si el jugador le dice que emprende un registro a conciencia; los registros casuales no revelarán nada especial. Lo que si ocurrirá posiblemente es que un precinto roto despierte la curiosidad del siguiente oficial de aduanas, el cual muy probablemente si registraría la totalidad del contenedor...

Finalmente, la hoja de ruta preparada por Davis indica que el destino de los cinco contenedores es Utoland/Jewell (1209-C473464-7), pero esto no debe preocupar a los aventu-



## Carguero independiente de largo alcance (Tipo A2)

**Desplazamiento:** 200 Tm (casco estándar). 2800 metros cúbicos.

**Dimensiones:** 49.3 Mts de largo por 28.5 Mts de ancho por 8.7 Mts de alto.

**Tripulación:** Tres individuos mínimo. Piloto/Astronauta, Ingeniero, Médico/Asistente de a bordo. Es posible añadir hasta dos artilleros.

**Aceleración:** 2G. Las operaciones de rutina y la velocidad de crucero normal se obtiene a 1G.

**Tránsito Interestelar:** 2. Un Tránsito Interestelar 2 o dos Tránsitos Interestelares 1. El Reactor de Tránsito Interestelar dispone de Gobernador de Tránsito integrado.

**Planta de Potencia:** 2. Proporciona potencia al Reactor de Tránsito y al Reactor de Maniobra.

**Ingeniería:** Reactores Duprêe instalados junto a una Planta de Potencia Halonic Duplex.

**Sistemas Gravíticos:** Compensadores Inerciales. Campo de Gravedad estándar de piso ajustable a un rendimiento desde 0.1G hasta 2.0G.

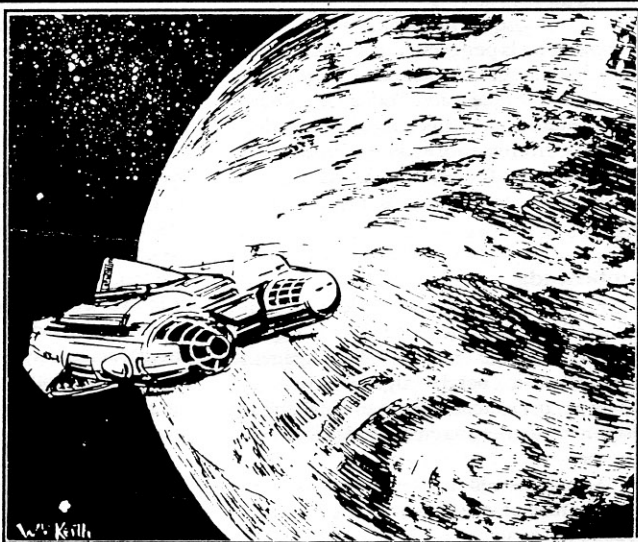
**Alcance:** Capacidad de hasta 4 semanas de maniobra ininterrumpida. Un Tránsito Interestelar 2. Tres meses de soporte vital y suministro de energía.

**Capacidad de Carga:** Siete pasajeros de 1º ó 2º. Cuatro pasajeros de 3º. 46 Tm de carga.

**Armamento:** Dos soportes de armamento montados a estribor y a babor. Armamento variable; normalmente dos torretas dobles armadas con láseres de impulso o dinámicos.

**Sistema Electrónico:** Una Computadora de a bordo Modelo 1/bis o equivalente. Consolas de recreo.

**Vehículos Auxiliares:** Ninguno. Un hangar situado en la parte dorsal delantera del casco (sobre la rampa de acceso de carga delantera) contiene una Voladora estándar. Es posible acceder al hangar desde el interior de la astronave. La Voladora permite movilidad a la tripulación y su uso como transporte a la superficie de cualquier planeta desde órbita.



meros puesto que Davis también ha dispuesto como falsear la llegada.

### El viaje a Pequán

Si los aventureros no rompen los precintos, el viaje a Pequán transcurrirá sin incidentes (a parte de los dispuestos por el árbitro) o los que se produzcan aleatoriamente con otras astronaves al efectuar tiradas en la Tabla de Encuentros con Astronaves (en la página 146 del Reglamento de **Traveller**).

El único problema que puede presentarse a lo largo del viaje (si la astronave es un Carguero Independiente Tipo A) es que la duración de un Tránsito Interestelar es impredecible; cada Tránsito Interestelar tiene una duración aproximada de una semana (unas 168 horas) pero es normal una variación de alrededor de un 10% por arriba o por abajo. Trás efectuar cada Tránsito Interestelar, el árbitro deberá efectuar una Tirada de 3D; el resultado indicará el número de horas de desviación contra la base de 168. Deberá entonces efectuarse una nueva Tirada de 1D. Un resultado de 16 2 indicará que se restarán las horas de desviación de la base; un resultado de 3 ó 4 indicará que la variación será mínima (ver más abajo) y un resultado de 5 ó 6 indicará que deberán sumarse. Si la variación es mínima está será únicamente de 1D horas, determinándose si por encima o por debajo con la Tirada de otro dado (1,2,3= por arriba 4,5,6= por abajo). El árbitro también deberá tener

en cuenta al contabilizar las horas totales el tiempo que el carguero permanezca reposando en cada una de las escalas. Davis ha supuesto que el carguero se encontrará en órbita de Pequán en unos 40 días. Los guerrilleros habrán activado la baliza después de 41 días tras el despegue del carguero de Extolay, y esperarán dos días más, activando la baliza durante tres horas cada día a partir del primero.

Si la astronave de los jugadores tiene capacidad de Tránsito Interestelar 2 ó más el problema del tiempo no será tan importante. A pesar de ello, el árbitro deberá contabilizar el tiempo de una forma igualmente estricta para saber en que momento llegan los aventureros a Pequán y en que momento activarán los guerrilleros la baliza.

### Llegada a Pequán

El carguero de los personajes regresará al espacio normal en el sistema Pequán, después de completar cinco Tránsitos Interestelares (si viajaban en un Carguero Independiente Tipo A) o 3 ó 4 si su astronave tenía una capacidad superior de Tránsito. En caso de que la astronave tuviera capacidad de Tránsito Interestelar 2 ó más, los depósitos de combustible aún contendrán el suficiente para efectuar otro Tránsito Interestelar tras desembarcar la carga. Si el carguero tan sólo posee capacidad de Tránsito Interestelar 1, llegará con los depósitos casi vacíos y deberá repostar en el astropuerto en la superficie del plane-

ta ver la sección siguiente.

Si todo ha transcurrido como estaba previsto, los aventureros habrán llegado con un margen de horas o días al sistema, y podrán ocultarse en el espacio profundo más alejado del centro del sistema, preparándose para afrontar la maniobra de descenso a la superficie. En este período de espera, si los aventureros permanecen a la escucha de la radio, podrán captar algunas conversaciones de rutina entre los controladores del astropuerto y algunas astronaves de la Armada Espacial de Pequán. Hay muy poco tráfico de astronaves mercantes o lanzaderas.

El planeta Pequán tiene un diámetro de 5,000 millas (8,000 Kms), por lo que el carguero de los aventureros deberá recorrer un mínimo de 800,000 Kms hasta situarse en órbita al planeta (ya que el Tránsito Interestelar siempre concluye a más de 100 órbitas del planeta principal de cualquier sistema; si los aventureros han llegado con bastante antelación al sistema, probablemente habrán seguido el consejo de Davis y se habrán ocultado a una distancia aún superior - los jugadores deberán indicar cuál). A 1G, el tiempo de aproximación a órbita será de algo más de 5 horas (ver la página 111 del Reglamento de **Traveller**).

En la aproximación a órbita de Pequán, el carguero será contactado por radio por el controlador del astropuerto de Pequán, que les preguntará acerca de los motivos de su presencia en el sistema y de si desean el vector de descenso al astropuerto. Cualquier respuesta convincente por parte de los aventureros acerca de sus intenciones no despertará sospechas y se les permitirá situarse en órbita. Es normal que una astronave mercante haga una escala y permanezca en órbita para hacer pequeñas reparaciones o simplemente para preparar el siguiente Tránsito Interestelar. A pesar de ello, el controlador les asignará una órbita de estacionamiento concreta, y desde luego el negarse a asumirla será sospechoso. Desde tal órbita geosíncrona, a pesar de todo, les será posible a los aventureros captar la señal de la baliza de la guerrilla. El árbitro podrá proporcionar esta información.

Una vez el carguero se encuentre estacionado en órbita en la posición indicada por el controlador, una Pinaza Lenta (página 122 del Reglamento de **Traveller**) de la Armada Espacial de Pequán se aproximará a la posición del carguero, avisandoles por radio de que se dispongan a ser abordados. Hasta el momento, los sensores del carguero no habrán captado ninguna señal de la baliza.

La Pinaza Lenta se situará en posición junto al casco del carguero y se unirán las esclusas de aire de ambas naves. El grupo de abordaje (formado por cuatro Infantes de Marina, cuyos Atributos y Habilidades el árbitro deberá determinar, considerando que uno de ellos será un suboficial y que su único armamento serán Pistolas Automáticas y Armaduras de Cota) procederá a llevar a cabo una inspección de rutina del carguero. La severidad de la inspección queda a gusto del árbitro; si los aventureros se muestran nerviosos, impertinentes o simplemente sospechosos, es muy posible que este encuentro acabe con violencia. Si el grupo de abordaje descu-







radio al grueso de las tropas cual es su posición y la situación. Los soldados esperan que los tripulantes del carguero salgan de la astronave y se dirijan hacia la baliza; en este momento esperan abrir fuego y capturar tras ello el carguero.

El árbitro deberá tener en cuenta el plan de los soldados al moderar las rondas de combate. Según las acciones de los aventureros, los soldados actuarán en consecuencia:

-Si los aventureros deciden no abandonar la astronave y observar, el árbitro deberá indicar que tras 15 minutos de espera podrán observar como un grupo de 6 individuos armados se aproxima desde el linde del bosque a la astronave (se trata de seis soldados que avanzan corriendo desde la posición de la patrulla del ejército). Los aventureros podrán observar que no se trata de guerrilleros cuando se encuentren a 5 bandas de distancia. En este punto se iniciarán los Turnos de Combate. Ninguno de los bandos cuenta con el elemento sorpresa.

-Si parte (o la totalidad) del grupo de aventureros se dirige hacia la baliza, los soldados procederán como tenían planeado. Esperarán a que los aventureros se encuentren a dos bandas de distancia y entonces abrirán fuego. Los aventureros no podrán observarles a simple vista hasta que se encuentren a dos bandas, pero eso no tiene importancia ya que a menos que los aventureros dispongan de Visores Infrarrojos o Intensificadores de Luz (Libro 3, página 183 del Reglamento de **Traveller**) y los estén usando, la emboscada tendrá lugar en el mismo instante en que los aventureros descubran a un grupo de hombres apostados. Si los aventureros utilizan alguno de los visores anteriores, podrán descubrir a los individuos apostados a 5 bandas de distancia, pero no podrán estar seguros de que se trate de amigos o enemigos. Tras incapacitar a los aventureros al descubierta, los soldados intentarán asaltar la astronave.

En cualquier caso, se iniciarán los Turnos de Combate. Estos se prolongarán hasta que

uno de los dos bandos resulte aniquilado o hayan transcurrido 20 Turnos completos (5 minutos), momento en el cual aparecerá un grupo de guerrilleros que había sido alertado por los que manejaban la baliza de la llegada del carguero antes de ser aniquilados por la patrulla del ejército. Estarán alertados de que algo ha salido mal al oír los disparos provenientes de la zona en que se encuentra el carguero. Avanzarán en orden de combate y sorprenderán a su vez a los soldados. 20 guerrilleros atacarán a los soldados, prolongándose los Turnos de Combate.

Si el resultado del tiroteo es favorable a la guerrilla y a los aventureros, uno de los guerrilleros se adelantará y se presentará a los aventureros como Anilom Bubeck, comandante de la célula guerrillera de la zona. Les dirá que no hay demasiado tiempo, ya que ha captado mensajes de radio confusos que parecen indicar que un importante número de tropas gubernamentales está al llegar. Por un sendero aparecerán 12 camiones desvencijados pertenecientes a la guerrilla, y los guerrilleros desembarcarán la carga y procederán a cargarla en los camiones. Trabajarán frenéticamente, y los camiones partirán con la totalidad de la carga en unos 25 minutos. Los guerrilleros romperán los precintos y extraerán la carga sin desplazar de la bodega de carga los contenedores; es posible que los aventureros se den cuenta ahora de la naturaleza real de la carga al ver desfilar el armamento. Bubeck les deseará suerte y conducirá a su grupo de guerrilleros fuera del área. Los cadáveres de los militares serán despojados de todo su equipo y abandonados. Los guerrilleros se llevan los cadáveres de sus compañeros muertos. Tras la partida del carguero, todo lo que encontrarán los soldados a su llegada es dieciocho soldados muertos.

#### Despegue y salida del sistema

Los aventureros podrán elevarse y alejarse del planeta Pequan inmediatamente. Un

Crucero de Patrulla de la Armada Espacial de Pequan intentará interceptarles cueste lo que cueste. Se trata de una versión de exportación del Crucero de Patrulla Imperial estándar (Libro 3, página 127 del Reglamento de **Traveller**), con armamento reducido: tres torretas individuales con un láser de impulsos y una torreta doble con un descargador de partículas defensivas y un lanzamisiles. Este combate espacial terminará probablemente sin ningún resultado conclusivo más que la huida del carguero del sistema al iniciar Tránsito Interestelar. La misión habrá concluido felizmente.

#### Conclusión

Si los aventureros son arrestados por la Armada Espacial o el Ejército de Pequan en algún momento en el transcurso de la aventura, su destino será poco halagüeño. Serán sometidos a un juicio sumarísimo (es decir teatral) por las autoridades militares como terroristas, y pasarán en prisión un buen número de años (este puede ser el comienzo de posteriores aventuras al intentar la guerrilla liberarles, etc).

En caso de que todo salga bien, el viaje de vuelta a Extolay transcurrirá sin novedad. John Davis les recibirá y escuchará interesado el recuento de la misión. Davis les entregará los 100,000 Cr convenidos, y hasta 60,000 Cr más (1D x 10,000) si los aventureros le piden una bonificación por daños en la astronave, bajas en el grupo, etc.

Davis se despedirá de ellos diciéndoles que si necesitan trabajo en el futuro vengán a verle, ya que le han demostrado que puede confiar en ellos. Aparte de la paga, los aventureros cuentan ahora con una nueva amistad que el árbitro puede utilizar en posteriores aventuras o a la que los aventureros pueden recurrir.

