

STAR WARS

— POR EL MEJOR POSTOR —



POR ISMAEL FERNÁNDEZ



CRÉDITOS

IDEA ORIGINAL Y TEXTO

Ismael Fernández

WEBS Y AUTORES DE LAS IMÁGENES:

Star Wars: Commander.

Star Wars: Battlefront.

Dave Keenan.

Serenity: Those Left Behind.

Daniel Martín.

Wookieepedia.

Fantasy Flight Far Horizons.

Etienne Boisvert.

Star Wars: The Old Republic.

FUENTES

Nedian

Libre Semi Sans SSi.

SIN ÁNIMO DE LUCRO

Por el mejor postor es una colección de aventuras sin ánimo de lucro pensada para su distribución e impresión gratuita. Puede imprimirse y/o fotocoparse cualquier parte de este documento, reconociendo siempre al autor original del texto: Ismael Fernández. Dado que no tiene ánimo de lucro, la mayoría de fotografías, dibujos, imágenes han sido extraídos de diversas webs; e Ismael Fernández no posee los derechos de ninguna de ellas. Se ha tratado de reconocer a todos los autores indagando sus nombres en la web, pero no se ha pedido su consentimiento para el uso de las imágenes. Por lo tanto, aquí van reconocidos algunos de ellos.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	PÁG. 4
Ambientación	Pág. 6
Los Contratos	Pág. 8
Estutura de las misiones	Pág. 10

CONTRATO 1: HIJOS DE ALDERAAN	PÁG. 12
Datapad del Contrato	Pág. 14
Cumpliendo el Contrato	Pág. 16
Experiencia	Pág. 21
Enemigos	Pág. 22
Mapas y ayudas	Pág. 23

CONTRATO 2: LA CAZA DE SKOO WEEBE . . .	PÁG. 24
Datapad del Contrato	Pág. 26
Cumpliendo el Contrato	Pág. 28
Experiencia	Pág. 32
Enemigos	Pág. 34
Mapas y ayudas	Pág. 35

CONTRATO 3: UNA CRIPTA EN DATHOMIR	
<i>Próximamente.</i>	

INTRODUCCIÓN



NOTA DEL AUTOR:

Por el mejor postor es una campaña preparada para el sistema Star Wars Saga; pero puede adaptarse fácilmente a cualquier sistema que se ambiente en una galaxia muy muy lejana.

En *Por el mejor postor*, los Jugadores interpretarán a una compañía de mercenarios de diversos orígenes unidos por sus habilidades únicas y sus deseos de fortuna y gloria.

Más que una campaña en sí, se trata de una colección de aventuras preparadas para ser jugadas en una única sesión, de forma esquemática pero con una gran cantidad de información y ayudas de juego para el Narrador.

Lo especial de *Por el mejor postor* es que está pensada para que cada misión que realicen los mercenarios sea completamente diferente; desde aquellas basadas en la investigación política y el subterfugio hasta aquellas en las que se avanza como en una mazmorra clásica.

Esta campaña está especialmente diseñada para aquellos grupos de Jugadores donde no todos pueden quedar los mismos días y asisten a cada sesión de juego un grupo de Jugadores variable. Así, y como cada misión es autoconclusiva (comenzando y acabando en la propia nave o cuartel general de los mercenarios), no importa que falten uno o todos los Jugadores que estuvieron en la sesión anterior, dado que ¡es otra aventura completamente diferente!

Para la asignación de Puntos de Experiencia, cada Narrador es libre de hacerlo como desee. En nuestro caso, la experiencia se ganaba por completar las misiones, superar los obstáculos/puzles y derrotar a los enemigos; y esta experiencia se repartía entre el grupo de Personajes que había estado presente en la aventura del día. Esto puede crear que haya varios niveles de diferencia entre un Personaje y otro, pero es la manera más justa de premiar a aquellos Jugadores que acuden siempre a las sesiones y de motivar para acudir a aquellos que no lo hacen muy a menudo.

Como cada sesión es autoconclusiva, iré añadiendo y actualizando esta campaña conforme mis Jugadores superen y prueben (*benditos conejillos de indias*) las diferentes misiones que les iré planteando.

- Ismael Fernández.



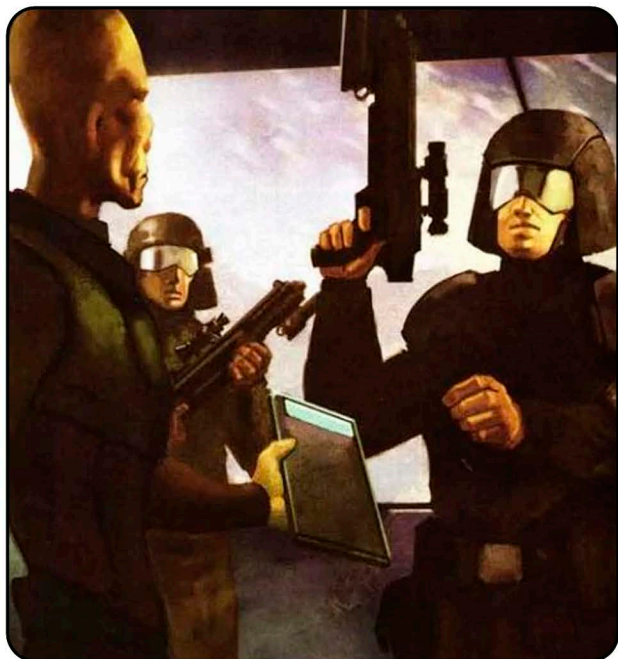
UNA GALAXIA OPRIMIDA

Por el mejor postor es una colección de aventuras para Star Wars ambientada en la Era de la Rebelión, entre el Episodio III y el IV (o entre el Episodio III y *Rogue One*; o en la época de *Star Wars Rebels*, como se prefiera). No obstante, su sencillez argumental (un grupo de mercenarios que se pasea por la galaxia completando contratos) permite adaptar sus aventuras cortas a cualquier Era que se desee. Para la ambientación, los enemigos y demás avatares se ha usado la "*Rebellion Era Campaign Guide*" de *Star Wars Roleplaying Game*, siguiendo el Sistema Saga.

EL IMPERIO

Las aventuras de nuestros Personajes comenzarán 5 años ABY (Antes de la Batalla de Yavin, en el Episodio IV). Esto significa que hace 14 años que el Imperio Galáctico lleva existiendo como tal. A pesar de su corta vida, el Imperio ha realizado un encomiable trabajo borrando cualquier rastro de la Antigua República y, en concreto, de la Orden Jedi.

La mayoría de los sistemas han quedado ahora bajo el yugo del Emperador Palpatine, también conocido como Darth Sidious, y su temible brazo ejecutor, Darth Vader. Tan sólo unos cuantos locos se enfrentan a ellos, formando una fuerza de oposición dispersa e inefectiva, que poco tiene que ver con la Alianza Rebelde que se está gestando en las mentes de Bail Organa, Garm Bel Iblis y Mon Mothma.



LA REBELIÓN

Quedan aún tres años para el Tratado de Corellia, en el que los tres mencionados líderes rebeldes establecerán la formación de una Alianza Rebelde y comenzarán los asaltos organizados contra el Imperio. Pero esto es algo tan sólo tangencial para los Personajes. Ellos son mercenarios y siempre apostarán *por el mejor postor*.

LOS DEMÁS

El Imperio Galáctico vive su época de esplendor pero al margen, y sobre todo bajo él, se desarrolla una intensa actividad criminal en parte perseguida, en parte permitida por las autoridades imperiales. Algunas de estas actividades criminales están formalizadas, como la Organización Hutt, y otras, como el Gremio de Contrabandistas, siguen unas normas un poco laxas en cuanto a la lealtad se refiere.

EL PROYECTO SECRETO

En todos los círculos sociales, desde el más bajo callejón de Tatooine hasta los fastuosos aticos senatoriales de la Capital Imperial (*antigua Coruscant*) hay rumores sobre un nuevo proyecto secreto, una costosa y titánica superarma que está siendo desarrollada por el Imperio.

Denominada oficialmente "*DS-1 Orbital Battle Station*", y con los nombres en clave de "*Project Stardust*" y "*Ultimate Weapon*", es una estación espacial que está siendo desarrollada por el Imperio pero que se encuentra en una fase muy temprana de producción. Los Personajes pueden llegar a oír hablar de ella, o incluso cruzarse con seres que conozcan de ella, pero para la mayoría de la galaxia es algo desconocido, una mera leyenda urbana.

LOS PERSONAJES

Nuestros Personajes no pertenecerán, al menos al comienzo de sus andanzas, a ninguna organización ni tendrán afiliaciones con el Imperio o la incipiente Rebelión, aunque podrán hacer tratos y unirse a (*o verse perseguidos por*) cualquiera de ellas a lo largo de sus aventuras.

Aunque la primera aventura está pensada como una aventura de corte más tradicional con la excusa de unir a los Personajes, el Narrador

puede usar un grupo ya cohesionado de mercenarios y saltar directamente a la realización de misiones. O incluso puede tratar la primera aventura como una primera misión, o misión de prueba, de un grupo de amigos, conocidos o compañeros de trabajo que ha decidido lanzarse a la caza de recompensas y de contratos como forma de ganarse la vida.

El grupo de Personajes puede estar formado por cualquier especie conocida en la galaxia (por ejemplo, los Ewoks aún no han sido revelados a la galaxia) y cualquier clase que deseen. Lo ideal (y así están planteadas las misiones y aventuras) es comenzar a nivel 1 y, a partir de ahí, ir subiendo (y multiclaseando, si lo desean) hasta donde el Narrador quiera llevar a sus Jugadores.

Evidentemente, todos los Personajes deberían tener una buena razón para querer ser "mercenarios"; ya sea porque no conocen otra vida que la guerra, ansían dinero y fama, o porque están buscando secretamente la forma de organizar una rebelión contra el Imperio.

El Narrador es libre de promover o prohibir el uso de algunas especies o clases (incluso algunas clases de prestigio); aunque en realidad el término "mercenario" puede ser tan amplio que es raro no tener cabida en él.

Además, dada la naturaleza autoconclusiva de cada misión/sesión, el Narrador puede contar con una cantidad mayor a la usual de Jugadores (yo llegué a tener diez), dado que no todos acudirán siempre a las sesiones (en términos de juego, no todos los mercenarios serán necesarios o estarán disponibles para la misión que toca esa sesión). Incluso algunos de los grupos y Narradores que probaron este sistema permitieron a los Jugadores tener más de un Personaje y elegir con cuál de ellos jugar la misión que toque esa sesión; con el inconveniente (o ventaja) de tener que ir subiendo de nivel dos (o más) Personajes. Lo normal fue decantarse siempre por uno en concreto.

BASE DE OPERACIONES

Los Personajes contarán desde muy pronto con una nave espacial, una cañonera AEG-77 Vigo bastante básica que podrán ir mejorando con el botín de las misiones que vayan realizando.

JEDI SIN ORDEN

Durante las pruebas de juego, uno de mis Jugadores quería llevar un Jedi en este contexto de opresión, por lo que mi idea para introducirlo fue la siguiente:

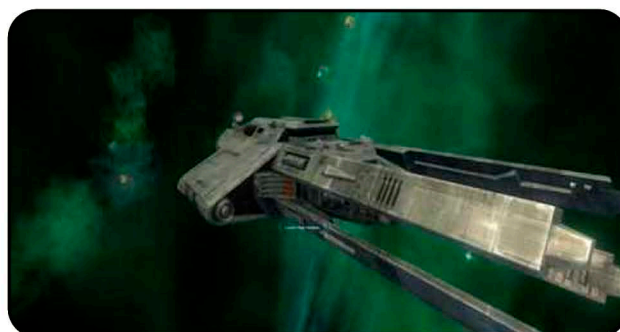
El Personaje fue un **Iniciado** durante las Guerras Clon (esos "*Youngling*" que entrenan con Yoda en el Episodio II). El Personaje nunca completó su entrenamiento básico (de ahí su Nivel 1), y tras sobrevivir a la destrucción del Templo Jedi (la historia corre a cargo del Narrador y del Jugador) trató de pasar desapercibido.

Ahora, cuando ronda los veinte años, el Personaje busca alguien (o algo, como manuales o libros) que continúe y complete su entrenamiento en la Fuerza. Queda a su discreción inclinarse por la luz o por la oscuridad, así como intentar ser autodidacta.

Evidentemente, el Personaje debería mantener en secreto su identidad todo lo posible, ya que el Emperador (y muchos cazarrecompensas) persiguen y destruyen cualquier cosa que huela a Jedi.

Dado que no están afiliados a ninguna organización imperial ni ilegal, los Personajes no tendrán, al menos al principio, una base de operaciones donde descansar sus cuerpos. No obstante puede que, con el tiempo, consigan algún tipo de almacén en un planeta apartado, un viejo búnker de las Guerras Clon o incluso un ático en la Capital Imperial desde donde organizar sus crecientes operaciones legales e ilegales.

Así, en un principio los Personajes deberían sentirse como en casa en su propia nave. En nuestro caso, la conseguirán después de la primera aventura en Alderaan, donde se conocerán y comenzarán a trabajar juntos. A partir de ese momento, deberían familiarizarse con ella (mi



recomendación es que el Narrador deje a los Jugadores rellenar o hacer la "ficha de nave" que se incluye al final de la aventura, mejorando sus características y sus opciones para hacerles sentir que la nave se trata de un Personaje más y sientan -y les duela- cada impacto de bláster o meteorito que reciba).

Cada misión recibirán una gran cantidad de Créditos Imperiales que puede parecer exagerada para comprar y mejorar el equipo de un solo Personaje, pero que deberán administrar y usar para las mejoras de la nave (que no son baratas).

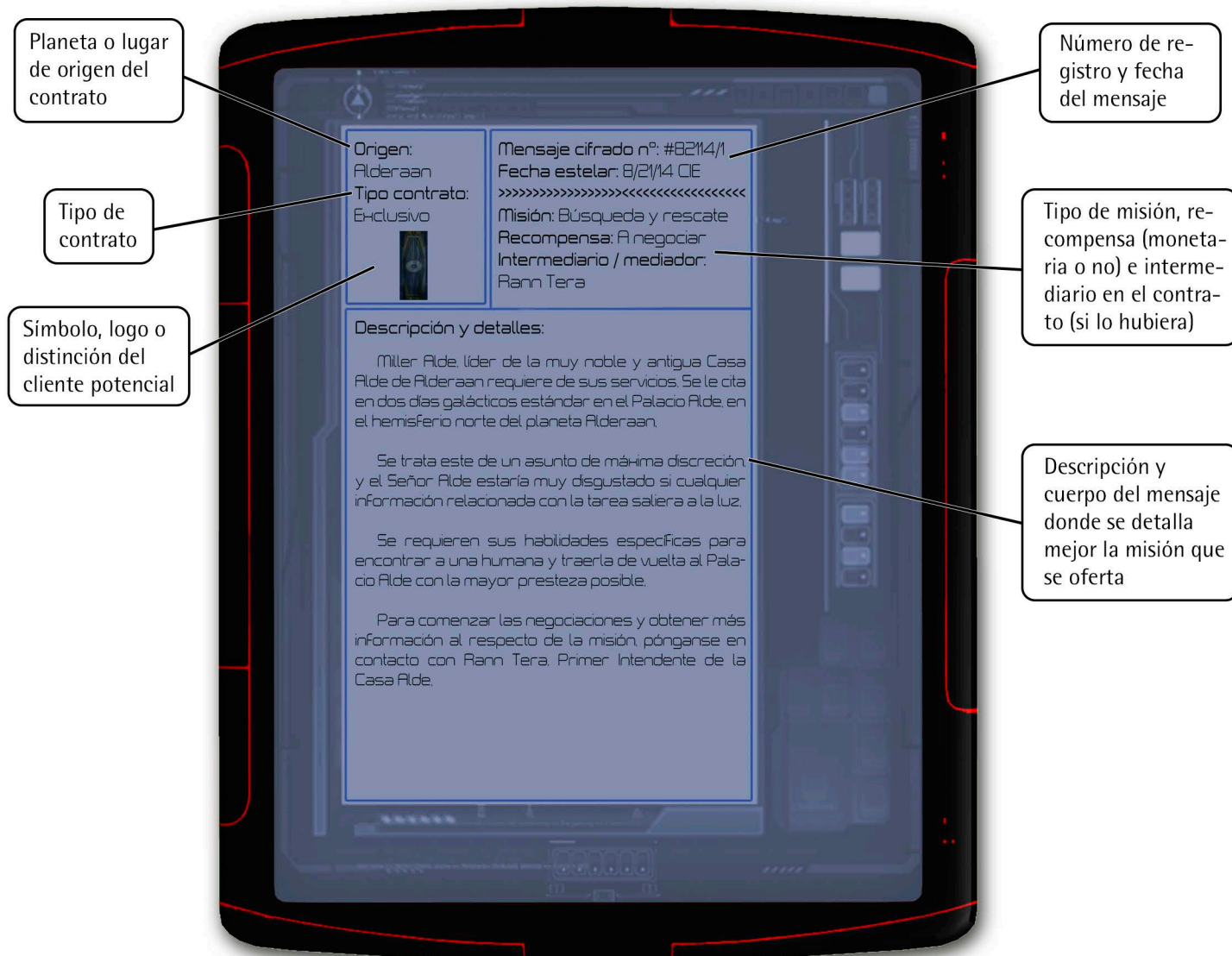
LOS CONTRATOS

Por el mejor postor funciona a base de contratos entre "el mejor postor" y los Personajes. No debería ser raro que los Jugadores tuvieran varios "mensajes entrantes" en su nave a la hora de comenzar una sesión de juego y que se vieran obligados a elegir entre ellos.

Esto puede parecer engorroso para el Narrador, ya que debería llevar preparadas todas las misiones disponibles para los Personajes. No obstante, y dada la naturaleza esquemática y corta de las misiones, es posible dar esa libertad de elección a los Jugadores que, muchas veces, agradecen el cambio a una aventura tradicional o lineal.

Además, en estas páginas encontrará todo listo para dirigir la aventura sin necesidad de preocuparse por buscar contenido adicional.

La mayoría de los contratos que recibirán los Personajes llegarán a través del sistema de comunicaciones de su nave, por lo general en forma de mensajes de texto. También pueden ir a ver a cualquier Señor del Crimen (como por ejemplo, Jabba el Hutt) en busca de algún encargo que llevar a cabo; quizá cruzarse por casualidad con alguien necesitado en una cantina o unirse a una cacería planetaria.



Todas las misiones presentadas en esta campaña comparten el mismo tipo de contrato, y todos los contratos siguen la misma estructura para facilitar la labor tanto al Narrador como a los Jugadores. Aunque no haga falta explicación, detallamos aquí cada una de sus partes.

ORIGEN

Los mensajes llegarán desde un lugar concreto, a menudo fácilmente reconocibles. Aun así, puede haber algunos mensajes que estén cifrados y codificados más allá de toda posibilidad de hackeo. En ese caso, el "Origen" se mostrará como "Desconocido".

TIPOS DE CONTRATOS

Existen tres tipos de contratos con los que se encontrarán los Personajes:

- **Abierto:** el contrato abierto es aquel que se publica de forma general y al que cualquier mercenario o cazarrecompensas puede responder. Eso significa que los Personajes pueden encontrarse compitiendo a contrarreloj contra otros grupos mercenarios (si así lo desea el Narrador) para completar la misión. Es probable también que si tardan dos o tres sesiones en hacer caso a un contrato abierto este haya sido ya completado por otro grupo de mercenarios.

- **Exclusivo:** un contrato exclusivo es aquel ofrecido a los Personajes de manera personal, sin que haya otros mercenarios o cazarrecompensas que vayan tras su "presa". Evidentemente, estos contratos suelen ser más importantes y para personajes en altas esferas de poder.

- **Urgente:** este tipo de contrato es aquel que los Personajes deben llevar a cabo en esa sesión de juego o se perderá debido a su urgencia, a la importancia de la persona contratante o de cualquier factor en sí. Es posible que un contrato sea Urgente además de Exclusivo o Abierto.

SÍMBOLO DEL CLIENTE

Normalmente, cada cliente viene identificado con un símbolo que lo vincula a un clan, facción o bando. Los Personajes pueden hacer una tirada de Conocimiento (Burocracia), Conocimiento (Bajos Fondos) o cualquier otro Conocimiento que el Narrador estime oportuno para reconocer el símbolo antes de leer el propio mensaje.

NÚMERO DE REGISTRO Y FECHA DEL MENSAJE

Un número identificativo para que los Jugadores puedan almacenar los mensajes si lo desean. Es a modo de trasfondo únicamente y no tiene influencia real en el juego.

TIPO DE MISIÓN

Aquí se detalla el tipo de misión que está pidiendo el cliente. Hay muchos tipos, todos ellos fácilmente identificables, que pueden ir desde la obtención (o robo) de información hasta una captura de alguien en toda regla. Aquí es donde los Personajes sabrán a qué es probable que se enfrenten a la hora de realizar la misión; ya sea una negociación agresiva, una infiltración o incluso una operación de rescate.

Si los Personajes reciben una misión sin Tipo de Misión y sin Punto de Origen es probable que no se trate de una misión en sí, sino de una advertencia o un mensaje críptico de algún enemigo.

RECOMPENSA

Lo que el cliente ofrece a los Personajes a cambio de realizar la misión; ya sea una recompensa monetaria o de cualquier otra naturaleza. Normalmente viene acompañada de una serie de condiciones adjuntas en la descripción de la misión, como capturar vivo al objetivo, traer una prueba de muerte o cualquier otra condición que el cliente estime necesaria.

INTERMEDIARIO

Por lo general, los grandes señores del crimen rara vez tratan con estos asuntos personalmente. Lo normal es que se haga a través de un intermediario (como Bib Fortuna en el caso de Jabba); y es el ser con quien los Personajes deben hablar tanto para aceptar la misión como para negociar las condiciones y/o la recompensa si así lo estiman oportuno.

DESCRIPCIÓN

El cuerpo del mensaje donde se detalla de forma extensa lo que el cliente pide a los Personajes. Aquí normalmente encontrarán ya los pormenores de cada misión, y es donde les quedará claro aquello que deben realizar, cómo lo deben realizar y por dónde empezar.

ESTRUCTURA DE LAS MISIONES

Dado que se trata de misiones cortas de una sola sesión de duración, todas ellas vienen descritas de forma esquemática, con toda la información y los recursos necesarios para que el Narrador pueda desarrollar la sesión de juego sin necesidad de preparar nada de antemano.

Como las misiones podrán completarse de diferentes formas, es tarea del Narrador establecer la información relevante, encuentros aleatorios o cualquier otra cosa que considere oportuna para premiar o castigar a sus Jugadores por las diferentes decisiones que irán tomando durante el desarrollo de las mismas.

DATAPAD DE LA MISIÓN

Todas las misiones abren con el datapad del mensaje correspondiente al contrato de la misión propiamente dicho. Ahí el Narrador puede tener una idea más o menos clara de en qué consiste esa misión en concreto.

CONTEXTO

En la página o páginas siguientes al datapad, el Narrador encontrará información relevante para contextualizar el contrato, desde la descripción del planeta (o planetas) donde se llevará a cabo, los agentes y PNJs que intervienen en ella hasta un resumen de lo que ha ocurrido previo al inicio del contrato y que ha llevado al cliente a intentar contratar los servicios de los mercenarios.

Por supuesto, es decisión del Narrador otorgar esta información a los Jugadores o no. Lo más normal es que, si la misión se desarrolla (por ejemplo) en Alderaan, los Personajes puedan hacer alguna tirada de Conocimiento (*lo que sea apropiado*) para conocer algunos detalles propios de Alderaan, su política, su pasado y sus habitantes.

COMIENZO DE LA MISIÓN

Por lo general los Personajes comenzarán en su nave o base. En esa sección se detallará lo fácil o difícil que puede ser para un grupo de mercenarios y/o extranjeros llegar al planeta o lugar de origen del contrato; y es el momento de ponerse en contacto con el intermediario de la misión.

REUNIENDO INFORMACIÓN

Una vez los Personajes se hayan entrevistado con su contratador, lo más usual es que comiencen reuniendo la mayor cantidad de información posible que puedan sobre la misión, el objetivo y el contexto de la misma.

Aquí se darán los detalles que los Personajes pueden obtener, sugiriendo la forma de obtenerlos aunque, por lo general, podrán reunir la información con diferentes métodos y a través de diversas fuentes.

CUMPLIENDO EL CONTRATO

Aquí se detalla la forma más probable o los distintos caminos que tienen los Personajes para cumplir con sus contratos y completar las misiones.

En algunas ocasiones, los Personajes tendrán que tomar algunas decisiones morales que irán en contra del contrato, de sus creencias o de su sentido común. Por lo general, estas decisiones vendrán acompañadas de uno o varios puntos del Lado Luminoso o del Lado Oscuro, así como unas consecuencias previsibles a la misma.

COBRANDO LA RECOMPENSA

Una vez los Personajes hayan completado el contrato (cumpliendo con todas las condiciones al mismo), podrán presentarse ante su empleador y cobrar la recompensa (o intentar negociar una nueva si se sienten con ventaja).

Si, por alguna razón, la misión no se ha completado siguiendo los términos establecidos por el empleador, los Personajes pueden sufrir las consecuencias de sus decisiones o actos, en forma de negación del pago, de represalias o incluso en forma de "foso del Rancor".

EXPERIENCIA

Todas las misiones tienen, al final, un resumen a modo de tabla con los Valores de Desafío de los encuentros propuestos, así como la experiencia obtenida por el Grupo de Personajes en total.

Queda a discreción de los Jugadores repartir de manera equitativa o no dicha experiencia. Por supuesto, el Narrador puede intervenir para evitar problemas mayores.

AYUDAS DE JUEGO

Al final de cada contrato, el Narrador puede encontrar una Hoja de Secuaces donde se resumen las Características, Habilidades, Dotes y demás parámetros de los posibles enemigos que encontrarán los Personajes. Al final de este libro se encuentra una Hoja de Secuaces en blanco para que el Narrador desarrolle sus propios enemigos si así lo desea.

Estas Hojas de Secuaces incluyen toda la información necesaria para usar a los secuaces en combate, desde el tipo de arma que usan hasta su Valor de Desafío. Por supuesto, el Narrador es libre de ajustar estos enemigos al nivel o a las capacidades de sus Jugadores.

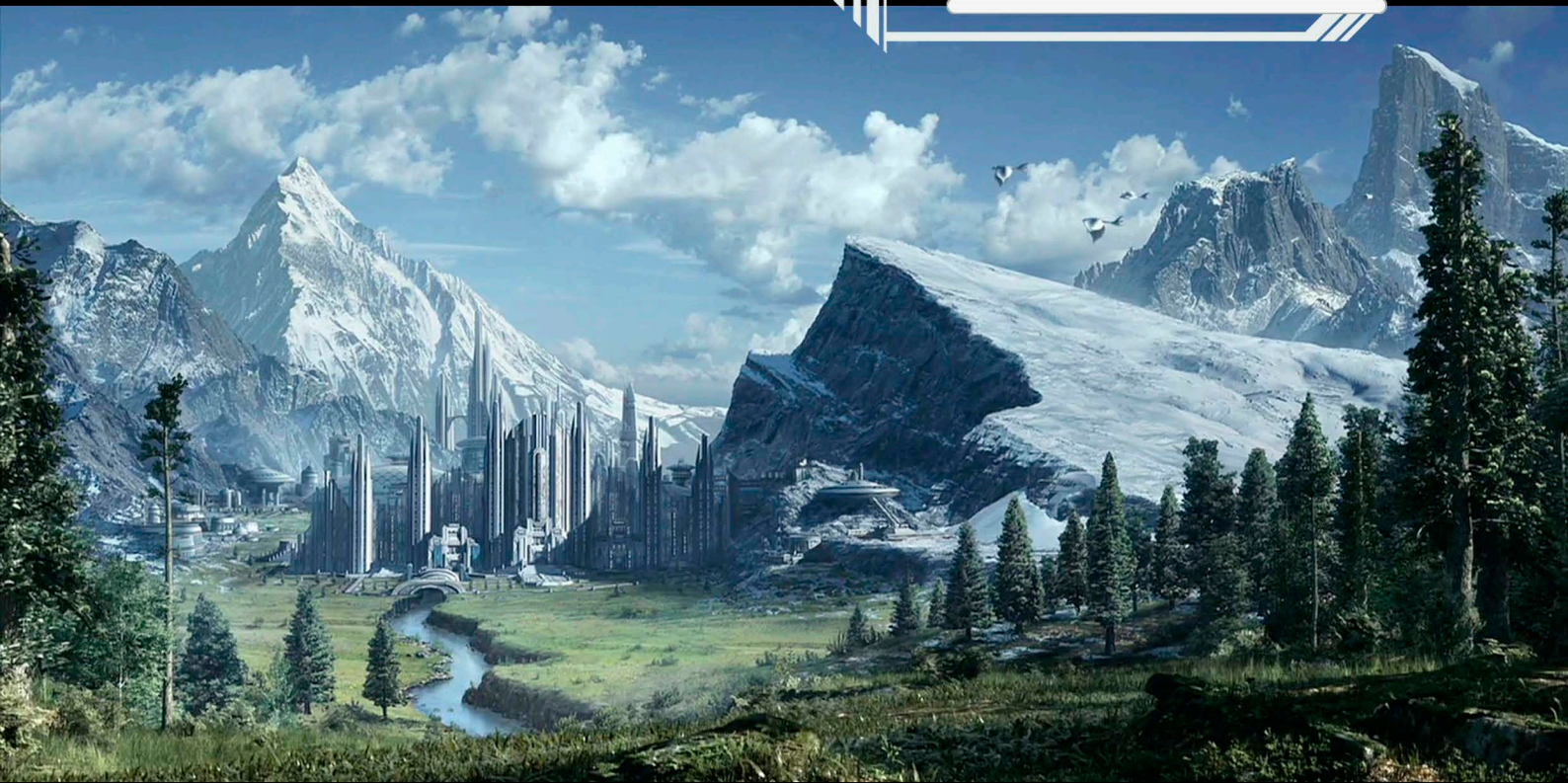
Además, se adjuntan mapas y planos listos para usarlos en los enfrentamientos o combate. Por lo general, se incluirán las localizaciones más conflictivas o donde más probable encuentren conflictos los Personajes. También al final final de este libro se encuentra un mapa detallado de la nave AEG-Vigo que los Personajes obtendrán (probablemente) tras el primer contrato.

Estos mapas se han realizado pensando en las miniaturas del juego Star Wars Miniatures, de 28 mm., pero se pueden usar desde marcadores hasta otras figuras sustitutas si así se ve conveniente.



CONTRATO 1

HIJOS DE ALDERAAN





LAS VERDES PRADERAS DE ALDERAAN

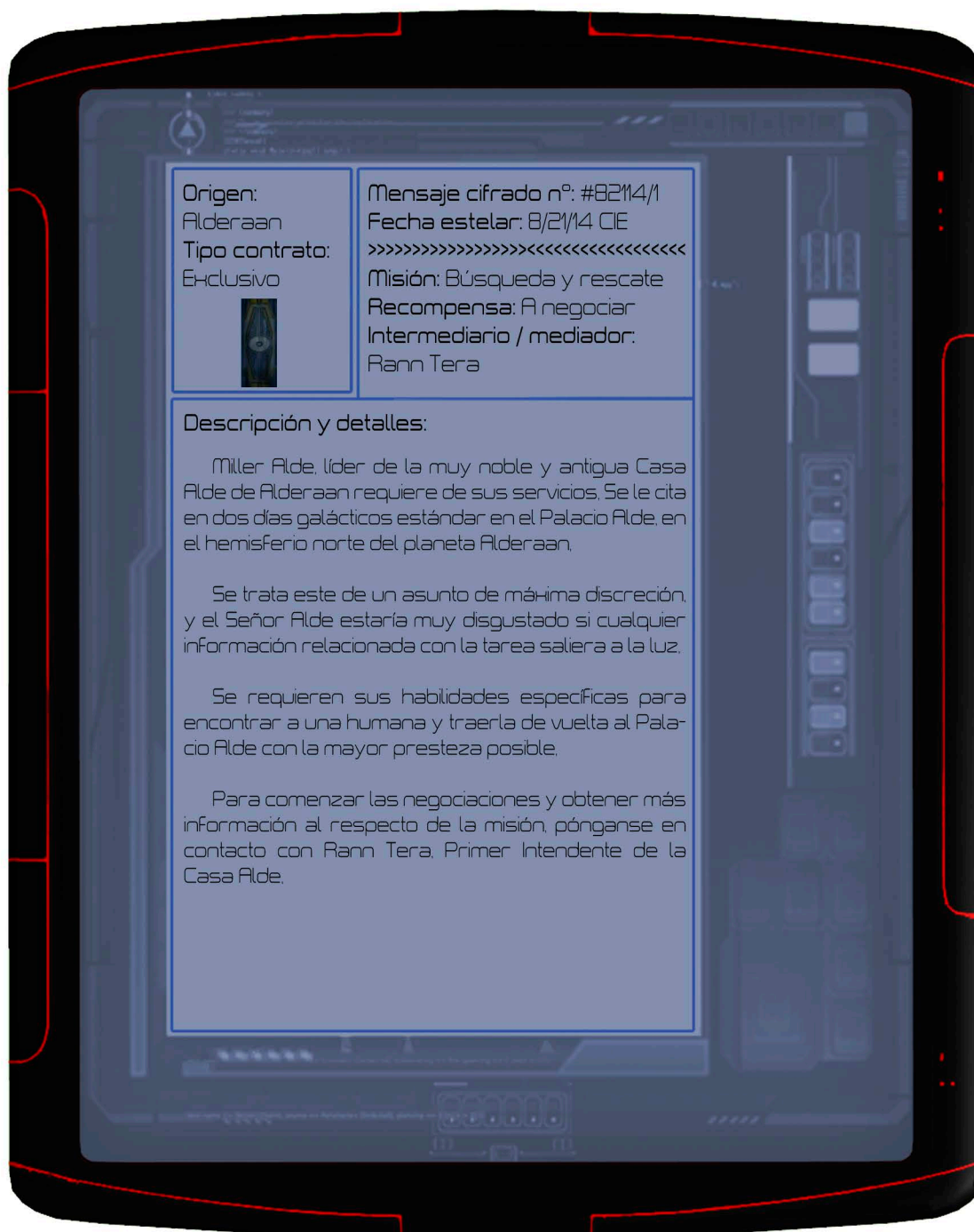
Esta primera misión reúne a los Personajes en Alderaan, donde han sido llamados por el líder de una de sus más antiguas y nobles casas, la Casa Alde, para un asunto de máxima discreción.

Si eliges que los Personajes no comiencen como una compañía de mercenarios ya formada, estos acudirán independientemente a esta llamada sin necesidad de conocerse de antemano. Por supuesto, puede que algunos de ellos ya hayan coincidido en otras chapuzas o misioncillas sin importancia; puede que otros, aquellos familiarizados con la guerra, pertenezcan al cuerpo armado de la familia Alde; incluso otros pueden ser oriundos del propio Alderaan.

Sea como sea, los Personajes se unirán para colaborar en la investigación de la desaparición de la hija de Miller Alde y heredera de la fortuna familiar. Tras la resolución (de una manera u otra) de esta misión, habrán caído en la cuenta de que trabajan tan bien juntos que han decidido formar una compañía de mercenarios y alquilar sus aparentemente buenos servicios al mejor postor.

Este es un Contrato para mercenarios de nivel 1.

DATAPAD DE LA MISIÓN



14

CONTRATO 1

ALDERAAN

El planeta de Alderaan se sitúa en el Núcleo Galáctico y es uno de los planetas civilizados más antiguos de la Historia Galáctica. Dado que es el planeta más importante de su zona, da nombre tanto al sistema en el que se encuentra como al sector galáctico donde se enmarca.

Alderaan es un planeta cubierto casi en su totalidad por verdes praderas y coronado por montañas de picos nevados que hicieron las delicias de los turistas en la época de la Antigua República.

Pero Alderaan no sólo destaca por sus sobrecogedoras vistas. Lo hace también por su exquisita cocina, por los filósofos que han paseado por sus prados y por los artistas de todas las naturalezas que han nacido y alabado el *Planeta de la Belleza*.

GOBIERNO

Alderaan está gobernado por una monarquía electa que no distingue de sexo, aunque tradicionalmente se ha inclinado hacia las monarcas femeninas. Esta monarca es elegida de entre las diferentes nobles casas de Alderaan, aunque es

tradición que, si no se trata de una incompetente, sea la hija mayor de la actual gobernante la que tome el relevo.

Actualmente es la reina Breha Organa quien ostenta el título de Reina, mientras que el Príncipe Consorte, Bail Organa, representa a Alderaan en el Senado Galáctico. La hija adoptiva de ambos, Leia Organa, es la Princesa de Alderaan y futura gobernante de uno de los planetas más prósperos de la galaxia.



PACIFISTAS

En su mayor parte, Alderaan está habitada por humanos, aunque posee una rica y variada flora y fauna local adaptada a la vida en las praderas.

Tanto la fauna como los habitantes del "Planeta de la Belleza" se consiedran pacifistas, contrarios al uso de las armas para solucionar los problemas. Por supuesto, ha existido alguna manzana podrida entre sus gentes en el pasado.

Por lo general, y en lo que concierne a los Personajes, no está permitido llevar armas a la vista en la superficie del planeta.

DESTACAMENTO IMPERIAL

Alderaan está, como la mayoría de la Galaxia, bajo el dominio del Imperio Galáctico. No será hasta la firma del Tratado de Alderaan cuando el planeta se rebele oficialmente contra el Emperador; aunque no obstante, en la clandestinidad, se está comenzando a forjar un verdadero movimiento de resistencia contra la ocupación imperial, liderado por varios miembros poderosos de las diferentes Casas de Alderaan y encabezados, como no podía ser de otra manera, por Bail Organa.

No se puede despegar ni aterrizar con libertad en la superficie del planeta (ni en este y casi en ningún otro planeta controlado por el Imperio); sino que se debe pasar obligatoriamente por la estación orbital que hace las funciones de puerto, control y bloqueo sobre el planeta.

En esta estación orbital, todos los seres que deseen bajar al planeta deben pasar primero por una serie de registros y aduanas donde se les requisarán las armas o podrán obtener un permiso especial para llevarlas (aunque siempre fuera de la vista y/o ocultas bajo los ropajes). Este permiso se otorga por beneplácito de alguna de las Casas.

El Narrador puede permitir a los Personajes tener sus propias armas gracias a la intervención de Miller Alde, su cliente en el planeta.

A pesar de que el gobierno de Alderaan es soberano sobre el planeta, la presencia Imperial es constante y tendrá autoridad sobre las decisiones locales en cualquier asunto en los que les plazca intervenir. Huelga decir que el Imperio posee una política xenofóbica que les hará desconfiar de todos los alienígenas no-humanos. Ni siquiera aquellos que se asemejen a los humanos escaparán a las miradas de desaprobación del personal imperial ni a cacheos "aleatorios" por parte de las Tropas de Asalto.

LA CASA ALDE

La Casa Alde es una de las más antiguas y nobles clases de Alderaan. El planeta contiene el nombre de su casa, y no es para menos. La Casa Alde ostenta el mérito de ser la primera casa real de Alderaan cuando Derrus Alde se impuso al resto de casas nobiliarias tras siglos de conflictos.

Actualmente, la Casa Alde y la Casa Organa mantienen una rivalidad ancestral. Los Alde consideran a los Organa unos "nuevos ricos" (a pesar de que las raíces de su Casa se remontan a la historia antigua del planeta), y creen que la próxima Reina de Alderaan debería pertenecer la Casa Alde. No obstante, ambas casas fueron grandes avales de la República en las Guerras Clon y lucharon lado a lado contra otras Casas más belicosas que trataron de transformar el pacífico y lujoso estilo de vida de Alderaan.

LA REALIDAD

Miller Alde cree que su hija Varina ha sido secuestrada. Esto no es del todo cierto.

Aunque es verdad que ha desaparecido, ella misma es quien ha simulado su secuestro. La triste realidad es que Varina Alde y Shoan Organa (un miembro menor de la casa Organa), están enamorados y planean huir de la vida en Alderaan juntos.

Varina y Shoan han pagado a un puñado de matones locales para que se hagan pasar por sus secuestradores, cosa que los Personajes probablemente no averiguarán hasta no interrogar a uno de ellos.

Sea como sea, Varina y Shoan están a punto de fugarse del planeta cuando serán alcanzados (probablemente) por los Personajes, que deberán decidir si los dejan marchar, ganando puntos del Lado Luminoso, o si por el contrario cumplen con su contrario y llevan a rastras (y en contra de su voluntad) a los adolescentes de vuelta a casa, donde su futuro será decidido por sus padres.

COMIENZO DE LA MISIÓN

El Narrador puede comenzar esta primera misión de manera un poco diferente a las demás.

Si ha optado por que sus Personajes no se conozcan de antemano ni formen una compañía de mercenarios al uso, estos comenzarán recibiendo el contrato por separado y llegando a la estación orbital que bloquea Alderaan más o menos al mismo tiempo.

No obstante, y dado que no se conocen, es probable que pasen los controles aduaneros por se-

parado y ya se conozcan de camino al propio Palacio Alde.

LLEGANDO AL PLANETA

Todos los Personajes han sido convocados en el Palacio de la Casa Alde en Alderaan. Pueden darse dos casos; Personajes que estuvieran ya en el planeta y Personajes que no:

- Aquellos que se encuentren en el planeta no tendrán problemas en acudir con un *speeder* público o privado.

- Aquellos que hayan tenido que venir desde el exterior han recibido un pasaje en un transporte masivo válido desde el planeta en el que se encuentren hasta Alderaan. Ninguno de los Personajes tiene nave propia, por lo que será la única manera de llegar hasta allí.

El Narrador puede jugar con los Personajes que vengan de fuera todo el proceso de llegar a la estación orbital y atravesar la aduana, obligando a los Personajes a ser testigos (e incluso sufrir en sus carnes) el férreo control del Imperio y la brutalidad con la que solventan los problemas las Tropas de Asalto destacadas en el lugar.

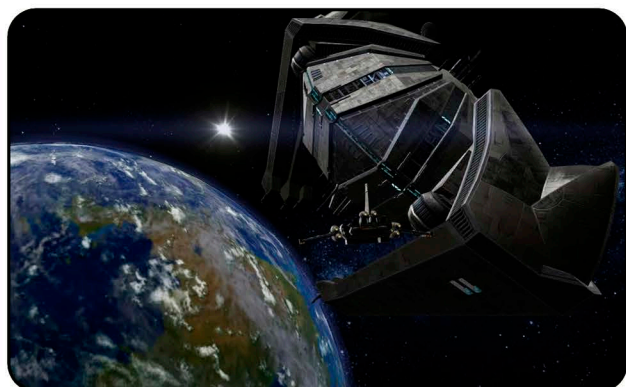
Dado que poseen el beneplácito de Miller Alde, no tendrán ningún problema al atravesar los controles de la aduana (incluidas aquellas especies no-humanas), así como transportar sus propias armas si el Narrador lo ve conveniente.

Así, y tras largas colas y esperas, los Personajes podrán subirse al transbordador que les bajará, junto a otro centenar de seres, a la superficie del planeta.

LA REUNIÓN

El palacio de la Casa Alde se alza en el centro de sus inmensos terrenos privados, formado por diferentes alas para cada rama de la familia, todas coronadas por picos cónicos acabados en agujas que se alzan hacia el cielo azul del planeta.

Un aerotaxi o su propio vehículo los acercará hasta la entrada principal del Palacio Alde. Puede que aquí sea la primera vez que se vean todos, y es posible que entablen conversación entre ellos, a pesar de que algunos habrán sido compañeros durante viaje de ida.



Un humano saldrá a recibirles, se presentará como Rann Tera y les hará pasar al interior, guiándoles hasta un gran salón de recepción. Allí espera **Miller Alde**, *Cabeza de Familia* de la Casa Alde. Escuchará con diligencia a todo aquel que se presente ante él.

Sin mucha ceremonia, expondrá su problema: **Varina Alde**, su hija y primogénita, ha desaparecido. Varias cosa comenta o sabe el propio Miller Alde:

- A pesar de que los Organa gobiernan, los Alde son en realidad la familia más rica de Alderaan, así que teme que sea un secuestro por dinero.

- De momento, ningún secuestrador se ha puesto en contacto con él ni con nadie de su familia.

- Miller asegura que su relación con su hija era la normal de un padre con su hija, que además es la heredera del prestigio de la Casa.

- Hace dos noches dio las buenas noches a su hija en la habitación de ella en la planta baja (Varina odia las alturas).

- Cuando el servicio se acercó la siguiente mañana a despertarla ya no estaba allí.

Miller Alde les comentará las condiciones del contrato:

- Ofrecerá a los Personajes 10.000 Créditos Imperiales a repartir entre ellos a su gusto. Pueden regatearle, pero sin pasarse de listos.

- Miller Alde no entregará bienes, sólo dinero (ni naves, ni armas... sólo Créditos).

- Tendrán acceso a todo el Palacio Alde y al resto de los terrenos de su hacienda.

- Tendrán derecho a portar armas.

- Todo el personal al servicio de la Casa Alde deberá estar a su disposición durante el tiempo que dure la investigación.

- Pedirá a los Personajes que todo el asunto se lleve con discreción, ya que cualquier muestra de debilidad ante sus enemigos políticos podría ser su final en el Parlamento de Alderaan.

- Evidentemente, deben entregar a su hija con vida.

- Lo que ocurra a los secuestradores (si los hay) no es problema suyo, y tienen su beneplácito para actuar con la fuerza que consideren necesaria contra los secuestradores o aquellos responsables de la desaparición de su hija.



Miller Alde dará a uno de los Personajes una especie de medalla de algún metal claramente valioso con el símbolo de la Casa Alde por el anverso y el sello personal de Miller Alde por el reverso. Eso servirá para que todo el personal de la casa (y casi cualquier habitante de Alderaan con dos dedos de frente) les preste ayuda sin dudar.

LA INVESTIGACIÓN

Los Personajes pueden obtener las pistas presentadas en esta sección de muchas formas: usando sus técnicas de investigación para detectar huellas o rastros, preguntando a los criados, accediendo a las grabaciones de seguridad, investigando los alrededores, o cualquier otro método que se les ocurra.

Tanto la habitación de Varina como el exterior de su ventana se han dejado tal y como se encontraron la mañana de su desaparición para evitar contaminar las posibles pruebas y no ha llovido desde entonces.

PISTAS EN LA HACIENDA ALDE

Estos son los datos que pueden sacar de la habitación de Varina, que da a la parte norte del planeta, y de los alrededores:

- La ventana está abierta y en las noches de Alderaan hace suficiente frío como para que no sea normal dejarlas abiertas.



- Hay señales de forcejeo y lucha por todo el lugar; sillas y decoraciones volcadas, mantas por el suelo, etc.

- Junto a la cama de Varina encuentran un broche con un símbolo. Una tirada de "Conocimiento" relacionado con la nobleza de Alderaan, la Galaxia u otra similar lo identificará claramente como el símbolo de la Casa Organa.

- Evidentemente, este broche está ahí por haberse caído después de una noche tórrida entre ambos adolescentes, no por el secuestro en sí.

- Existe una cámara de seguridad en una esquina de la habitación que apunta hacia la puerta de la misma. Si se consigue acceder a las grabaciones se puede ver cómo Varina Alde dormía plácidamente en su cama y en un momento dado se levanta hacia la ventana (desaparece del holograma) y vuelve a aparecer para forcejear brevemente con un humano encapuchado que le tapa la boca y se la lleva de la habitación.

- Efectivamente, en el exterior de la ventana, se ven huellas que se pierden a los pocos metros (se subieron a un *speeder*).

- Cuando Miller Alde vea el broche (si lo hace) no tendrá dudas de que ha sido alguien de la Casa Organa (llevan cientos de años entre la disputa y la alianza, por lo que el Narrador puede aprovechar para contar un poco de la historia y/o la política de Alderaan).

- Si Miller ve el broche querrá asegurarse de que han sido los Organa antes de tomar las medidas drásticas, aunque se le verá muy nervioso. Encargará a los Personajes que vayan ellos a intermediar con los Organa y a aclarar la situación.

PISTAS EN LA CASA ORGANA

Si los Personajes no se deciden a ir a la Casa Organa, será la Casa Organa (o en su defecto un representante) el que irá a ellos para aclarar las cosas: también ha desaparecido Shoan Organa y todos ellos sospechan de los Alde.

Los Personajes pueden acercarse a la Hacienda Organa en un deslizador que les cederá Miller Alde de manera voluntaria.

En el camino a la Casa Organa se pueden cruzar con alguna patrulla imperial para poner nerviosos a los Jugadores hacer que sus Personajes deban superear algunas tiradas de Persuasión; o también con algunos animales salvajes para probar ligeramente sus destrezas en combate.

En el Palacio Organa, a varios cientos de kilómetros, serán recibidos por las fuerzas de seguridad alderanianas, que les darán el alto y contactarán con Bail Organa antes de dejarles pasar. Al llegar a los jardines del palacio, Bail Organa los recibirá con una sonrisa de político en nombre de su esposa, la Reina Breha Organa.

- Al escuchar lo sucedido, Bail Organa se mostrará preocupado, ya que su sobrino, Shoan Organa, también fue visto por última vez dos noches antes.

- Bail Organa aún no ha alertado a las autoridades. Reconocerá, abochornado, que su sobrino es un poco "ligero" y a veces pasa varias noches fuera de casa en cantinas y lugares de mala muerte.

- Accederá a que registren la habitación de su sobrino (en un ala secundaria del palacete), donde encontrarán casi las mismas pistas que en la de Varina Alde.

- También encontrarán, escondidas en un compartimento secreto, una tarjeta de datos encriptada. Con la correspondiente tirada de Informática se puede desbloquear la tarjeta y reproducir en un terminal. En ella encontrarán un puñado de cartas de amor intercambiadas entre Shoan Organa (que firma siempre como "S.") y alguien que firma como "V."

- No hay que ser una lumbrera para ver que los dos enamorados son los dos chicos desaparecidos.

- También hay un mapa holográfico de una zona intermedia entre los palacios de ambas Casas, un valle escondido en las montañas donde los jóvenes tenían sus encuentros amorosos.

Su siguiente paso será ir a ese valle escondido en las montañas para intentar encontrar a los enamorados antes de que cometan una locura o escapen del planeta. Para ello, los Personajes pueden usar el mismo deslizador que les ofreciera Miller para llegar hasta la Hacienda Alde o pedir uno prestado.

EL VALLE DE LOS ENAMORADOS

Para llegar al valle donde quedaban Varina y Shoan deberán atravesar unos cañones escarpados donde el Narrador puede incluir algún que otro encuentro aleatorio si lo desea.

A la entrada del valle esperan dos humanos haciendo guardia, que intentarán impedir que los Personajes accedan al valle. Se trata de dos de los matones pagados por Varina y Shoan para hacerse pasar por sus captores. Estos matones tienen órdenes de evitar que cualquiera entre en ese valle, por lo que se puede forzar un combate con ellos.

En un rincón apartado del valle, protegidos por otro grupo de matones que vigilan el lugar, Shoan y Varina están subiendo sus cosas a una nave espacial oculta entre los árboles.

Su plan era robar esa nave, una AEG-77 Vigo, perteneciente a la familia Organa, superar el bloqueo de la estación orbital imperial sobre Aldeeraan y escapar del planeta para iniciar una nueva vida lejos del enfrentamiento de sus familias.

El Narrador puede dejar que los enamorados escapen mientras los matones "entretienen" a los Personajes para forzar una persecución, o dejar que los atrapen allí mismo para facilitar las cosas si la aventura se alarga demasiado.

CUMPLIENDO EL CONTRATO Y COBRANDO LA RECOMPENSA

Una vez conozcan la historia a lo Romeo y Julieta de ambos enamorados, los Personajes tendrán que tomar una decisión; todas ellas con sus consecuencias tanto a nivel de puntos del Fuerza como a nivel de experiencias y recompensas.

Shoan se opondrá a ir pacíficamente con los Personajes, pero se rendirá en cuanto los blásters empiecen a cantar en su dirección. Aun así, los Personajes pueden matarlo (o herirlo) si así lo desean.

A continuación se exponen las posibles opciones, las recompensas y las consecuencias de las decisiones que tomen los Jugadores, aunque el

Narrador es libre de añadir o quitar aquellas que vea oportunas, dado que las formas de resolver este contrato son múltiples y variadas.

CUMPLIR A RAJATABLA

Los Personajes pueden optar por cumplir a rajatabla su contrato y devolver a los enamorados a sus respectivas familias, cobrar la recompensa y marcharse sin mirar atrás.

En este caso, recibirán las siguientes recompensas:

- 1 Punto del Lado Oscuro (pues saben que sus familias jamás les dejarán estar juntos).
- Los créditos acordados con Miller Alde (unos 10.000 ₪).
- Bail Organa también estará agradecido, pero no ofrecerá dinero a los Personajes, sino la posibilidad de quedarse con la nave que los enamorados pretendían robar (para él es una vieja chatarra sin valor).
- Las simpatías de la Casa Alde y la Casa Organa.
- La enemistad de ambos enamorados (que puede tener consecuencias en el futuro, cuando Varina herede el liderazgo de la Casa Alde, como semilla de futura aventura).

INTERCEDER POR LOS ENAMORADOS

Como variante de la opción anterior, los Personajes pueden devolver a los enamorados a sus familias pero interceder por mejorar las relaciones entre ellos y, sobre todo, conseguir que accedan a consentir la relación de los dos jóvenes.


En este caso, recibirán las siguientes recompensas:

- 1 Punto del Lado Luminoso (por mejorar las relaciones entre las casas).
- Los créditos acordados con Miller Alde (unos 10.000 ₪).
- Bail Organa también estará agradecido, pero no ofrecerá dinero a los Personajes, sino la posibilidad de quedarse con la nave que los enamorados pretendían robar (para él es una vieja chatarra sin valor).
- Las simpatías de la Casa Alde y la Casa Organa.
- Las simpatías de ambos enamorados.

DEJAR MARCHAR A LOS AMANTES

Una de las opciones es dejar que los amantes continúen con su aventura amorosa y se marchen o, incluso, que dejarse contratar por ellos para escoltarlos hasta algún lugar del Borde Exterior.



En este caso, recibirán las siguientes recompensas:

- 1 Punto del Lado Luminoso (2 si los escoltan hasta un lugar seguro).
- Varina y Shoan sólo pueden ofrecerles unos 5.000  a repartir entre todos.
- Por supuesto, ni Miller Alde ni Bail Organa les darán ninguna recompensa, puesto que no han llevado a cabo la misión.
- Las enemistades de la Casa Alde y la Casa Organa y la posibilidad de tener que luchar para huir del planeta.
- La amistad de ambos enamorados.
- Como recompensa adicional, y una vez estén fuera de peligro, Shoan Organa regalará la nave robada a los Personajes para que dispongan de ella como plazcan.

SECUESTRAR A LOS JÓVENES

Otra opción que pueden barajar los Jugadores es secuestrar ellos mismos (y ahora de verdad) a los dos jóvenes amantes y pedir un rescate por devolverlos a su hogar.


En este caso, recibirán las siguientes recompensas:

- 1 Punto del Lado Oscuro.
- Los Alde ofrecerá 50.000  su hija (si piden más, directamente avisará a los organismos imperiales). Los Organa ofrecerán un máximo de 20.000  por Shoan.
- Podrán robar y quedarse con la nave.
- La enemistad de toda Alderaan y la posibilidad (muy alta) de tener que luchar para huir del planeta.

MATAR A LOS JÓVENES

La última opción que contemplamos aquí es la de matar a los jóvenes y robarles todas sus posesiones (incluida la nave), y luego explicar y/o mentir a ambas familias sobre lo ocurrido.

En este caso, recibirán las siguientes recompensas:

- 2 Puntos del Lado Oscuro (por el asesinato de dos inocentes).
- Evidentemente, no recibirán recompensa ninguna (pues no han cumplido el contrato).
- Podrán robar y quedarse con la nave y todas las posesiones que estaban cargando ambos jóvenes (y las pocas que tuvieran los matones). Las posesiones pueden venderse por aproximadamente 5.000 .
- La enemistad de toda Alderaan y la necesidad de tener que luchar para huir del planeta.



EXPERIENCIA

Además de las recompensas en metálico (y/o en bienes) recibidas por el cumplimiento del contrato, los Personajes reciben una cantidad de experiencia variable según sus logros, sus decisiones y los enemigos derrotados durante el desarrollo de la aventura.

Esta experiencia se expresa en forma de tabla según los valores de desafío asignados a cada

prueba o conflicto que superen los Personajes. Por supuesto, los Personajes recibirán la experiencia por aquello que hayan realizado y el Narrador es libre de otorgar la que crea necesaria.

La cantidad de experiencia expresada en esta tabla es la experiencia total para el grupo (calculada para un grupo de entre 4 y 5 Jugadores). Queda a su discreción (o a la del Narrador) repartirla de forma equitativa o no.

CONTRATO 1 (HIJOS DE ALDERAAN)

Pistas sobre el secuestro			
Enemigo / Problema		VD indiv.	Cantidad
Descubrir todas las pistas en la Hacienda Alde		1	1
Descubrir que todo es una simulación de secuestro		2	1
VD TOTAL		1	EXP TOTAL 200

Matones "secuestradores"			
Enemigo / Problema		VD indiv.	Cantidad
Matón		1	6
Jefe de los matones		3	1
Detener a los amantes antes de que escapen		3	1
VD TOTAL		4	EXP TOTAL 800

Lidiar con los enamorados <i>(aplicar sólo 1)</i>			
Enemigo / Problema		VD indiv.	Cantidad
Cumplir el contrato		1	200
Cumplir el contrato intercediendo		2	400
Dejarlos marchar		1	200
Secuestrarlos		2	400
Matarlos		1	200
VD TOTAL		-	EXP TOTAL -

Ejemplo de encuentro aleatorio <i>(corre a cuenta del Narrador)</i>			
Enemigo / Problema		VD indiv.	Cantidad
Vorn (cada uno)		2	400
Kath (cada uno)		2	400
Manka (cada uno)		2	400
VD TOTAL		-	EXP TOTAL -
Para calcular los valores de desafío: sumar los VD de todos los enemigos/desafíos y dividirlo entre 3. El número de PX aumenta en 200 cada VD. (VD 1=200 PX; VD 2=400 PX; VD 3=600 PX; ETC.			

Nombre: Matón **VD:** 1 **Iniciativa:** +2 **Sentidos:** Perc. -1 **Car.:** Vi (13); De (14); Co (13); In (8); Sa (8); Ca (7); **PG:** 12

Defensa: Reflejos 15 ; Fortaleza 12 ; Voluntad 10 . **Ataque Base:** +0 **Hab.:** Aguante (+6)

Cuerpo a cuerpo: +1 Garrote (1d6) **A distancia:** +2 Pistola Bláster (3d6)

Dotes: Competencia con armas sencillas y pistolas. **Especial:**

Defensa Reflejos: 15

Umbral de Daño: 12

Nombre: Líder matón **VD:** 3 **Iniciativa:** +3 **Sentidos:** Perc. +5 **Car.:** Vi (15); De (18); Co (15); In (12); Sa (10); Ca (13); **PG:** 30

Defensa: Reflejos 19 ; Fortaleza 15 ; Voluntad 13 . **Ataque Base:** +3 **Hab.:** Sigilo +8

Cuerpo a cuerpo: +7 Desarmado (1d4) **A distancia:** +7 Rifle Bláster (3D8)

Dotes: Competencia con Armaduras ligeras, rifles. **Especial:** Blindaje ligero de combate

Defensa Reflejos: 19

Umbral de Daño: 17

Nombre: Tigre Vorn **VD:** 1 **Iniciativa:** +7 **Sentidos:** Perc. +2 **Car.:** Vi (14); De (18); Co (12); In (10); Sa (8); Ca (12); **PG:** 9

Defensa: Reflejos 15 ; Fortaleza 12 ; Voluntad 9 . **Ataque Base:** +0 **Hab.:** Iniciativa +7

Cuerpo a cuerpo: +2 Garra (1d4) +2 Mordisco(1d6) **A distancia:**

Dotes: **Especial:**

Defensa Reflejos: 15

Umbral de Daño: 12

Nombre: Sabueso Kath **VD:** 1 **Iniciativa:** +2 **Sentidos:** Perc. +2 **Car.:** Vi (16); De (12); Co (16); In (8); Sa (8); Ca (10); **PG:** 12

Defensa: Reflejos 12 ; Fortaleza 14 ; Voluntad 9 . **Ataque Base:** +0 **Hab.:** Aguante +4

Cuerpo a cuerpo: +3 Mordisco (1d6) **A distancia:**

Dotes: **Especial:**

Defensa Reflejos: 12

Umbral de Daño: 14

Nombre: Gato Manka **VD:** 1 **Iniciativa:** +2 **Sentidos:** Perc. +3 **Car.:** Vi (10); De (16); Co (12); In (12); Sa (10); Ca (16); **PG:** 9

Defensa: Reflejos 14 ; Fortaleza 12 ; Voluntad 11 . **Ataque Base:** +0 **Hab.:** Sigilo +9

Cuerpo a cuerpo: +0 Garra (1d4) +0 Mordisco(1d6) **A distancia:**

Dotes: **Especial:**

Defensa Reflejos: 14

Umbral de Daño: 12

MAPA DEL VALLE

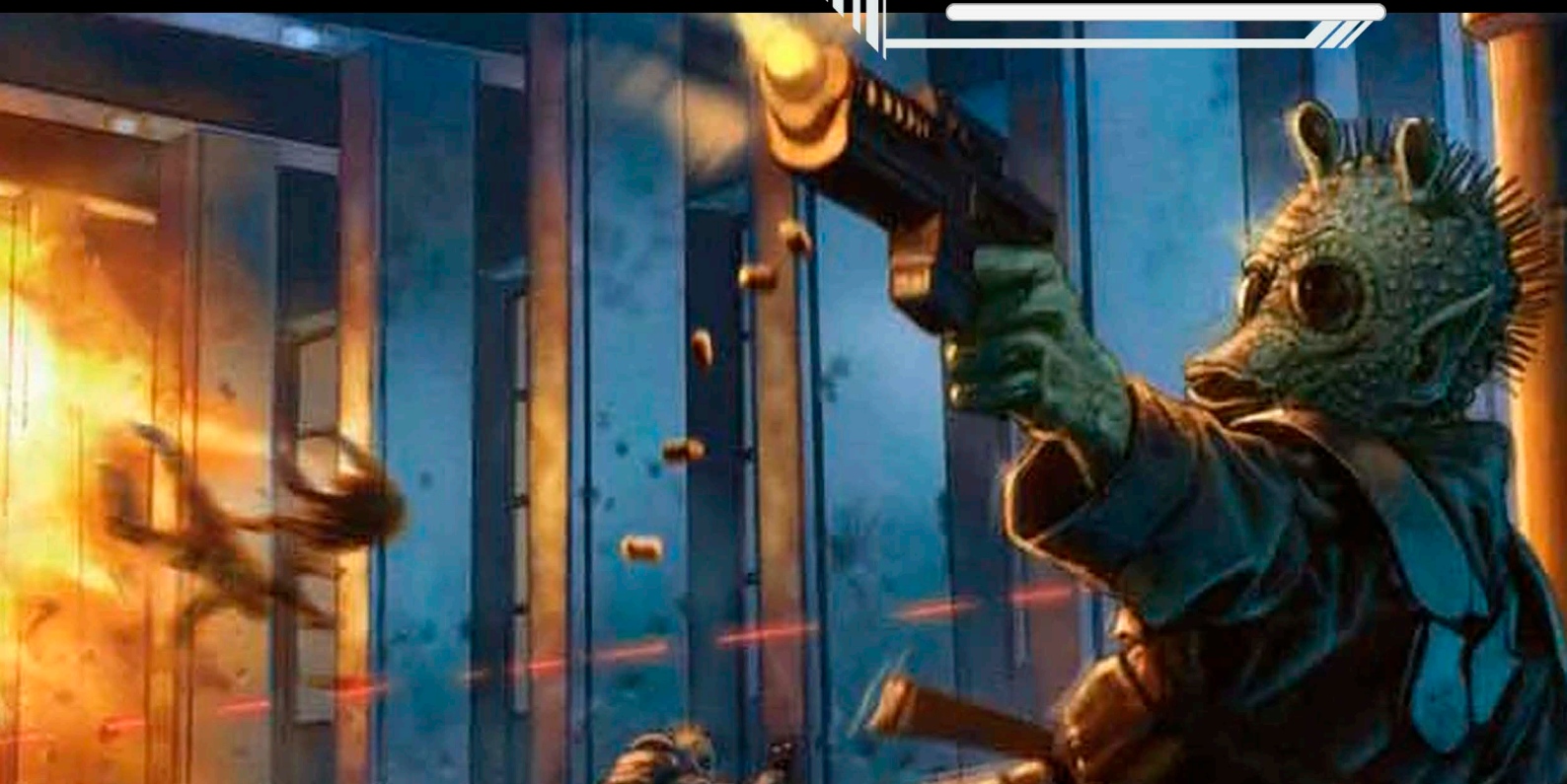
A continuación se presenta un ejemplo del mapa del valle donde los Personajes encontrarán a Varina y a Shoan tratando de escapar del planeta. El Narrador puede usar este mapa para guiar el combate de los Personajes contra los Matones o como simple referencia.

Las puntuaciones y especificaciones de las coberturas (tanto de los árboles como de las piedras) queda a su entera disposición.



CONTRATO 2

LA CAZA DE SKOO WEEBE





QUIEN ROBA A UN LADRÓN...

En uno de sus primeros contratos de recompensa los Personajes serán contactados por magnate del crimen, Jabba el Hutt para dar caza a un rodiano que ha robado información confidencial y sensible del Clan Hutt Desilijic y quiere recuperarla a toda costa.

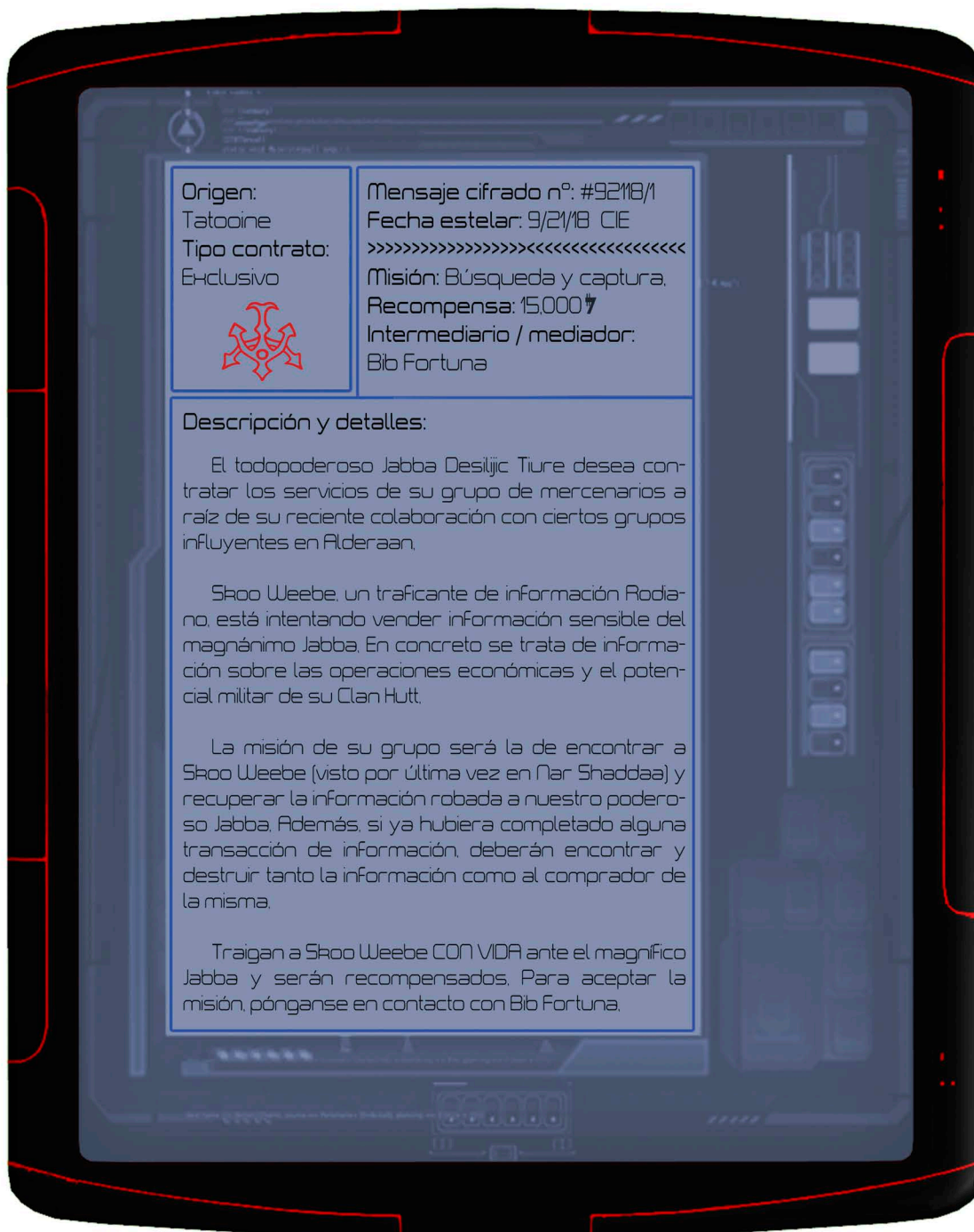
Los Personajes tendrán que seguir la pista del esquivo Skoo Weebe a través de la Luna de los Contrabandistas y llevarlo hasta el Hutt vivo... preferiblemente.

Este será el primer contrato Exclusivo de los Personajes y la forma en la que resuelvan el Contrato influirá en los futuros negocios que puedan tener con los Hutt y con todo el Borde Exterior.

Este contrato servirá para que los Jugadores vayan acostumbrándose a la vida del cazarrecompensas, así como para que los Personajes comiencen a hacerse un nombre entre los bajos fondos de los lugares más sórdidos de la galaxia.

Este es un Contrato para mercenarios de nivel 1-3.

DATAPAD DE LA MISIÓN



26

CONTRATO 2

NAR SHADDAA

Nar Shaddaa, también conocida como la Luna de los Contrabandistas, es la única luna del planeta Nal Hutta, de donde son originarios los Hutt.

Nar Shadaa es una ecumenópolis (es decir, que su superficie está completamente cubierta por construcciones artificiales) con un activo y floreciente mercado negro. Es la parada obligada para todos los habitantes de la Galaxia dedicados a los negocios turbios, desde cazarrecompensas hasta señores del crimen.

Aunque Nar Shaddaa tiene atmósfera respirable, la contaminación y la suciedad invaden cada uno de los rincones del planeta, aumentando



progresivamente conforme se descienden niveles hacia la antigua superficie del planeta.

El planeta tiene dos grandes espaciopuertos en caras opuestas del planeta que sirven como puerta de entrada y zona de atraque de las naves, aunque en el propio planeta existen centenares de hangares públicos y privados sin ningún tipo de control por parte del gobierno local.

AL MARGEN DE LA LEY

Nar Shaddaa no se encuentra bajo la tutela Imperial, aunque existe cierta presencia de Tropas de Asalto en zonas muy concretas que no están allí para prevenir el contrabando sino más bien para evitar que se lleven a cabo acciones en contra del Gobierno Imperial.

De forma efectiva, Nar Shaddaa está gobernada por diferentes Señores del Crimen, cada uno controlando un sector o zona del planeta. Estos Señores del Crimen mantienen alianzas, acuerdos, guerras y traiciones unos con otros tratando de conseguir más poder o de superar a sus rivales políticos y económicos.

De entre todos los Señores del Crimen destaca Grakkus Jahibakti Tingi. Grakkus es un Hutt cuyos dominios se extienden por toda Villa Hutta (Hutta Town en el inglés original), una enorme sección dentro del caos urbanístico que es Nar Shaddaa. Una de las pasiones más conocidas de Grakkus es coleccionar artefactos de la Antigua Orden Jedi... E incluso algunos que otros cadáveres de Jedi.

Nar Shaddaa cuenta también con un destacamento del M.I., la Inteligencia Imperial o Inteligencia Militar, como también se la conoce. A pesar de que la Luna de los Contrabandistas está regida por los Señores del Crimen, la M.I. tiene una enorme red de contactos y un enorme poder dentro de la estructura política de Nar Shaddaa.

Sea como sea, la Luna de Nar Shaddaa es un lugar peligroso lleno de callejones oscuros, tabernas sórdidas y negocios sucios llevándose a cabo en cada rincón. Aquí, la supervivencia del mejor conectado es más realidad que en cualquier otro planeta de la Galaxia.

SKOO WEEBE

Skoo Weebe es un rodiano que llevaba casi cinco años al servicio de Jabba el Hutt y siempre fue un buscavidas. Debido a la muerte de su familia a manos de los Moradores de las Arenas, desde muy pequeño tuvo que aprender a valerse por sí mismo.



Skoo ha trabajado como matón a sueldo pero, sobre todo, como ladrón y saboteador para Jabba, llevando a cabo desde sabotajes de vainas de carreras hasta robo de información.

A pesar de toda su lealtad (o mejor dicho, miedo) por Jabba, Skoo tiene un gran problema: le encanta el juego. Varias semanas atrás Skoo perdió una gran suma de dinero a una mano mano de Sabacc y acabó debiéndole dinero a un Señor del Crimen menor de Tatooine. Su mala suerte hizo que este Señor del Crimen tuviera contactos con el Imperio.

Para saldar su enorme deuda, en lugar de dinero, este Señor del Crimen ofreció a Skoo Weebe la posibilidad de robar información sensible de los Hutt (y en especial de Jabba) y entregársela a un "contacto" de dicho Señor del Crimen en Nar Shaddaa. Sin muchas opciones, Skoo aceptó.

Skoo posee algunas modificaciones mecánicas en su cuerpo, como una cámara en el ojo izquierdo que graba constantemente todo lo que ve.

COMIENZO DE LA MISIÓN

Los personajes llegan a la luna de Nal Hutta conocida como Nar Shaddaa en su nave, aparcando en uno de los muchos puertos públicos para naves de la luna.

El ambiente local bien puede parecerles el paraíso, pues es un lugar apartado de las leyes imperiales perfecto para contrabandistas, ilegales, refugiados, y mercenarios.

No obstante, hay cierta presencia imperial que, aunque no controla la luna, vigila que no se lleven a cabo "actos de rebelión" contra el Imperio. Básicamente, se cuidan de que todos hagan lo que quieran siempre que no sea en contra del Imperio. Así, aunque se sabe de la vida oculta de la mayoría de ciudadanos, se lleva en secreto tanto por miedo al Imperio como por costumbre.

TRAS EL RASTRO DE SKOO WEEBE

Hay varias formas de enterarse de dónde ha estado Skoo Weebe:

- Preguntar por los bajos fondos y/o a sus contactos sobre quién está intentando vender información de los Hutt, de Jabba en concreto, o información a secas.

- Pueden hacer correr la voz de que ellos compran información Hutt para ver si viene a ellos.

- Acceder a los registros de llegadas para ver si figura el nombre de Skoo Weebe.

- Rebuscar en el apartamento abandonado donde se quedó Skoo (cuando descubran esta información).

- Cualquier otro método que se les ocurra a los jugadores.

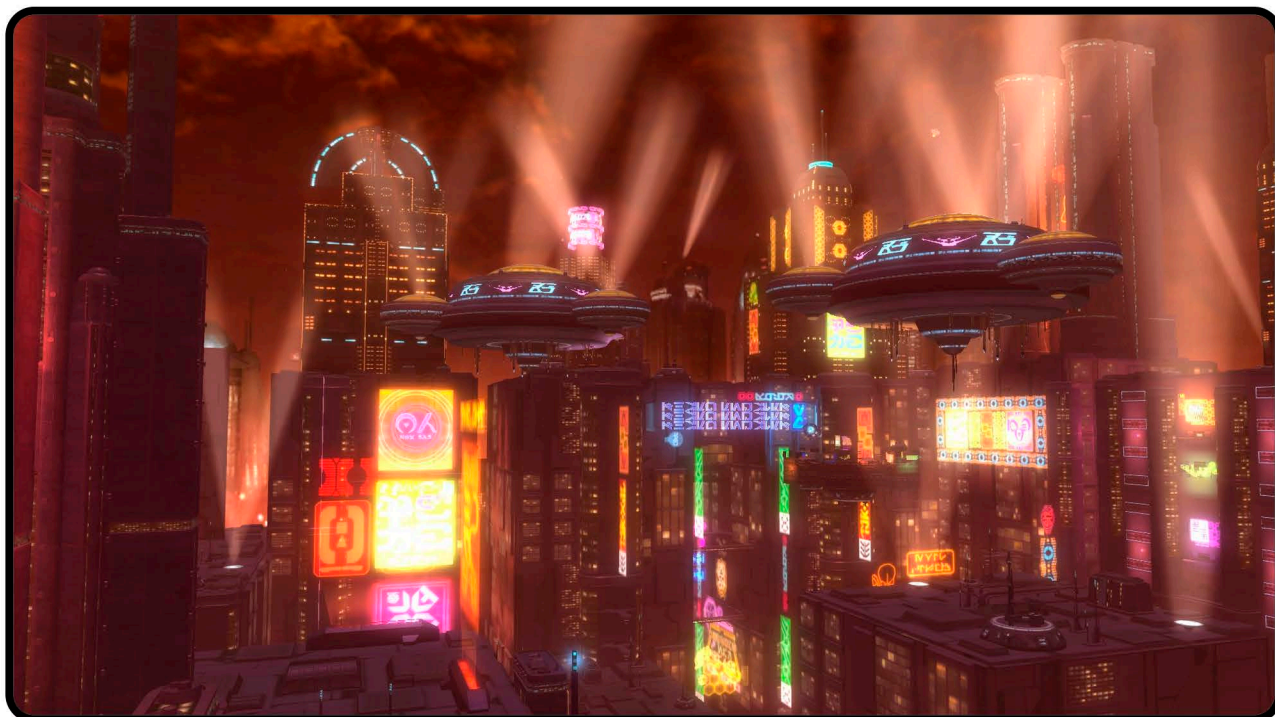
Para facilitar la labor del Narrador, estos son los pasos que dio Skoo Weebe en Nar Shaddaa:

- Llegó hace tres días en una nave de refugiados desde Hutta infiltrado bajo el nombre falso de Kwobee Soe (anagrama de Skoo Weebe). No obstante, en las cámaras de seguridad pueden ver que no sólo era casi el único rodiano, sino que era el único de ellos que trataba descaradamente de pasar desapercibido, escondiéndose bajo una capucha y mirando con nerviosismo a todas partes.

- Se quedó como okupa en unos apartamentos abandonados de una zona marginal de Nar Shaddaa, de donde no salió hasta hace siete horas galácticas.

- Esos apartamentos, al estar abandonados, están desconectados de la Holored. Ninguna transferencia de archivos (todas registradas y revisadas por el Imperio) se hizo en las cercanías en el tiempo que Skoo estuvo allí.

- Varias personas entraron en los mismos apartamentos, todos con pinta de adictos y acabados; ninguno que fuera a por la información.



- Skoo Weebe salió del apartamento abandonado y se perdió conscientemente entre el gentío de la calle en una zona concurrida. Pero lo hizo por la parte trasera y nadie llegó a verlo salir (ni otros sintecho, ni las cámaras; nada. Los Jugadores pueden suponer que aún sigue allí).

- Esa zona está cercana a un bar donde los Personajes (y básicamente todos los contrabandistas de la Galaxia) saben que se hacen negocios sucios importantes.

- No hay registros de cámaras allí dentro a petición de los dueños para favorecer los negocios ilegales que se llevan a cabo. No parece que Skoo haya salido del bar desde entonces.

- Skoo se citó con "alguien" (ni siquiera sabe su nombre) para venderle los datos robados a los Hutts y así saldar su enorme deuda.

- Llegó al **Bantha Lanudo** una hora antes de la hora acordada para mezclarse con los parroquianos y no destacar.

- El comprador, a quien Skoo identificará como un Imperial (un espía), se acercó a Skoo con dos bebidas en las manos, una para él y otra para Skoo. Skoo posee una cámara implantada en el ojo y puede mostrar una foto clara del rostro y las ropas del comprador.

- Skoo le ha dado la información de los Hutt robada a su contacto en un holodisco cifrado. Presionado, admitirá que tiene una copia en un dispositivo escondido en su cuerpo. Si su corazón deja de latir, tanto esta copia como la grabación de los últimos días se transmitirá al terminal público más cercano, desde donde, como un virus,

tratará de expandirse por los todos los terminales al alcance. Es una especie de seguro de vida.

CUMPLIENDO EL CONTRATO

Aunque aquí se detallan una serie de pasos, lo importante es la línea temporal que sigue Skoo Weebe. El Narrador puede permitir que los Personajes averigüen esta información como mejor le parezca; y que intervengan en ella cuando sea conveniente.

EL REFUGIO DE SKOO WEEBE

El ruinoso edificio apartamentos tipo colmena está al final de una calle sin salida en uno de los niveles más bajos de Nar Shaddaa. Allí no llegan las cámaras de seguridad, las patrullas imperiales y casi que ni los matones de los Señores de Crimen. El lugar está plagado de contenedores en llamas que intentan calentar a los sintecho que se arremolinan allí, improvisadas chozas de cartón entre edificios, basura y, en general, una atmósfera contaminada y deprimente.

Skoo encontró un apartamento de una sola habitación abandonado y desocupado que utilizaba como refugio temporal mientras esperaba a que su comprador contactara con él y así deshacerse de la información. No dejó su refugio en ningún momento hasta que llegó la hora de la transacción.



Estos son los datos en relación al refugio de Skoo Weebe:

- Skoo tiene un sistema de seguridad protegiendo el apartamento: una trampa de área en la puerta del mismo (ver apéndices).

- Si entran en el apartamento abandonado que usó Skoo Weebe, los Personajes podrán rebuscar entre los escasos enseres de la única habitación.

- Allí descubren que Skoo (en idioma rodiano) ha apuntado una hora (casualmente justo la hora en la que los Personajes descubren la nota) y un lugar (El Bantha Lanudo). Probablemente el lugar donde se va a llevar a cabo la venta de la información.

- En el apartamento, escondidos en un baúl, hay un Detonador Termal, una Granada de Humo y 2 MedPacks.

Mientras están investigando el lugar, los Personajes serán atacados por unos matones que, claramente, vienen con todas las intenciones de deshacerse de cualquier rastro de Skoo. En realidad, se trata de Soldados de Asalto imperiales disfrazados de matones. Skoo ya ha vendido la información a su contacto, por lo que ellos venían a destruir cualquier resto que quedara como prueba de su relación.

Se producirá un inevitable combate.

EL BANTHA LANUDO

A pesar de que el bar está concurrido, encontrar a Skoo Weebe en el Bantha Lanudo es bastante fácil. Podrán preguntar a los parroquianos o a los camareros, que señalarán al rodiano que lleva varias horas rondando por allí.

Lo que ha ocurrido (y está ocurriendo) en el Bantha Lanudo está al comienzo de la aventura, en la línea temporal de Skoo Weebe.

En el momento de acercarse ellos a Skoo, este se estará dirigiendo a la salida con otro señor, un humano embozado en una capa que trata de ocultar su identidad. Si se fijan bien, verán que Skoo está siendo sacado de allí a punta de bláster.

Es el momento de recordar a los Personajes que Jabba quiere a Skoo Weebe vivo (para hacerle

sólo los rancors saben qué).

Si no intervienen, lo que ocurre es lo siguiente:

- Skoo acaba de vender la información a ese señor (un espía imperial).

- El espía lo saca del Bantha Lanudo a punta de bláster.

- En un callejón lateral están esperando unos matones para matar a Skoo mientras el espía desaparece con los datos.

- Sea cual sea el momento en el que los Personajes intervienen, el espía ya habrá huido y dejado a Skoo en manos de los matones.

Si no salvan a Skoo y dejan que muera (para luego registrarlo), aún podría conseguir los datos robados persiguiendo al espía; pero tendrían que presentarse ante Jabba y explicar, de alguna manera, por qué no han cumplido con su contrato (y atenerse a las consecuencias).



LA CAZA DEL ESPÍA

Ahora que saben cómo es el espía, pueden intentar rastrearlo por la ciudad, mediante las cámaras o cualquier otro método (desde que sale del Bantha Lanudo con Skoo y se pierde entre el gentío).

También puede darse una persecución en toda regla si el Narrador lo ve conveniente. En este caso, el espía irá acompañado de uno o dos matones que serán los que intercambien disparos con los Personajes.

El espía correrá hasta un aerodeslizador público, donde le pierden la pista (o hasta donde lo siguen).

El droide que administra el aerodeslizador puede ser persuadido o forzado a revelar a dónde se dirigía el aerodeslizador (ya que los públicos tienen rutas fijas); o puede darse una persecución en aerodeslizador por las concurridas calles de Nar Shaddaa.

El aerodeslizador se dirige a una zona apartada de Nar Shaddaa, cercana a un complejo militar imperial, a toda prisa. Claramente el espía va a transmitir los datos en cuanto pueda (y una vez transmitidos, estarán fuera de su alcance).

No obstante, Skoo asegura que los datos tardarán al menos 15 o 30 minutos en transmitirse, ya que son muy pesados para la transmisión de larga distancia hasta la Capital Imperial o incluso hasta algún Crucero Imperial cercano.

El espía se perderá en el interior del complejo militar. Está claro que deben asaltarlo cuanto antes y recuperar los datos o enfrentarse a la ira de Jabba.

El asalto se hace mediante mapa. Será una carrera contrarreloj y ante la posibilidad de enfrentarse a un furioso Jabba (que ha EXIGIDO la recuperación de los datos). Los Personajes dispondrán de 25 turnos desde que el espía entra en el complejo para internarse en él y detener la transmisión de datos (aunque ellos no tienen por qué saber los turnos exactos, el Narrador puede jugar con la tensión de que en cualquier momento pueden perder el contrato). Se puede llevar un contador de turnos sin que ellos sepan cuántos

contadores hay de máximo, poniéndolos nerviosos y apremiándolos a actuar.

Pueden intentar inhibir la señal de alguna manera, aunque el espía la sorteará rápidamente. Básicamente, inhibir la señal les hace ganar un turno más (quitar un contador el turno en el que la inhiben).

EL DESTINO DE SKOO

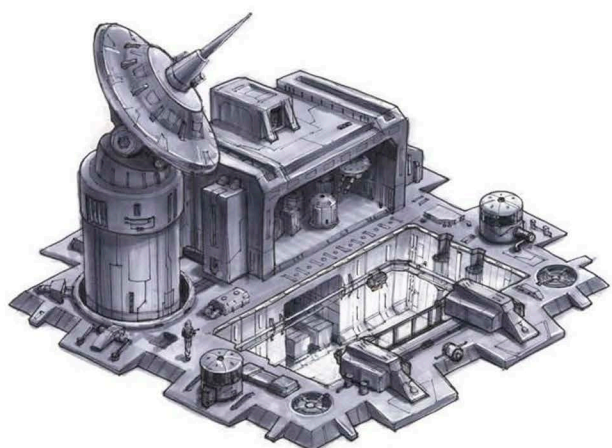
Ahora que han detenido (o no) la transmisión de datos y han borrado (o no) el holodisco, deben decidir el destino de Skoo:

- Si lo llevan ante Jabba ganarán 1 Punto del Lado Oscuro, pero el posible favor del Señor del Crimen y la recompensa acordada (si han logrado hacerse/destruir el Holodisco).

- Si dejan escapar a Skoo o aseguran a Jabba que ha muerto, ganarán 1 Punto del Lado Luminoso, pero se enfrentarán a la ira (y posiblemente al rancor) de Jabba. Por supuesto, podrían intentar cobrar la mitad de la recompensa por destruir/llevar hasta Jabba el Holodisco, pero tendrían que ser altamente convincentes. Incumplir un contrato con Jabba y salir vivo para contarle es ya recompensa suficiente.

- Los Jugadores pueden, en un alarde de temeridad, pueden intentar chantajear a Jabba y pedir más dinero a cambio de devolverle el Holodisco con los datos sensibles de los Hutt. Por supuesto, esto traerá sobre ellos la ira de Jabba (y probablemente de todos los clanes Hutt y Señores del Crimen aliados de Jabba), lo que puede traducirse en estar siempre mirando por encima del hombro.

- Si la aventura se hiciera corta, Jabba podría traicionarlos, o un infiltrado imperial trataría de asesinar a Jabba y "re-recuperar" los datos robados. Los Personajes podrían salvar a Jabba y ganarse su lealtad incondicional. O simplemente los Imperiales perseguirían a la nave de los Personajes intentando recuperar el Holodisco.



EXPERIENCIA

A continuación se desglosa la experiencia obtenida por los personajes al finalizar el Contrato. Por supuesto, el Narrador puede aumentar o disminuir la dificultad dependiendo del nivel heroico de los Personajes presentes, añadiendo o eliminando enemigos y peligros.

Al igual que se hiciera en el Contrato anterior, existen Px opcionales que variarán y se aplicarán dependiendo de las decisiones que tomen los Jugadores.

Cómo repartan los Px entre todos ellos queda a discreción de los Jugadores.

CONTRATO2 (SKOO WEEBE)

Trampa en el apartamento de Skoo Weebe				
Trampa	Daño	Radio	VD	EXP
Mina de proximidad	3D6 área	3 casillas	2	Si es desactivada: 400 Px

Seguir el rastro de Skoo Weebe			
Enemigo / Problema		VD indiv.	Cantidad
Encontrar el rastro de Skoo en el hangar		2	1
Llegar hasta los apartamentos abandonados		1	1
Descubrir la pista que lleva al Bantha Lanudo		1	1
Llegar al Bantha Lanudo antes que el espía imperial		2	1
VD TOTAL		2	EXP TOTAL 400 Px

Matones en el apartamento abandonado			
Enemigo / Problema		VD indiv.	Cantidad
Matón (imperial disfrazado)		3	5
VD TOTAL		5	EXP TOTAL 1000 Px

Salvar la vida de Skoo Weebe en el callejón			
Enemigo / Problema		VD indiv.	Cantidad
Matón (imperial disfrazado)		3	3
Salvar a Skoo Weebe		1	1
VD TOTAL		3	EXP TOTAL 600 Px

Perseguir al espía / encontrar su rastro hasta el complejo militar imperial			
Enemigo / Problema		VD indiv.	Cantidad
Encontrar / Perseguir al espía por Nar Shaddaa		3	1
Tropas de Asalto		3	3
VD TOTAL		4	EXP TOTAL 800 Px

Acceder CON SIGILO al complejo militar			
Enemigo / Problema		VD indiv.	Cantidad
Entrar de forma alternativa sin ser vistos		5	1
Detener al espía sin combatir con la Seguridad		5	1
Desactivar las torretas		3	1
Desactivar las alarmas		2	1
VD TOTAL		5	EXP TOTAL 1000 Px

ASALTAR el complejo militar: Entrada			
Enemigo / Problema	VD indiv.	Cantidad	
Torretas de la entrada	2	2	
Tropas de asalto exterior	3	3	
Desactivar las torretas (<i>opcional, sólo 1 vez</i>)	3	1	
Desactivar las alarmas (<i>opcional, sólo 1 vez</i>)	2	1	
VD TOTAL	6	EXP TOTAL	1200 Px
ASALTAR el complejo militar: Pasillos (en total)			
Enemigo / Problema	VD indiv.	Cantidad	
Torretas del pasillo	2	2	
Tropas de asalto interior	3	7	
Desactivar las torretas (<i>opcional, sólo 1 vez</i>)	3	1	
Desactivar las alarmas (<i>opcional, sólo 1 vez</i>)	2	1	
VD TOTAL	10	EXP TOTAL	2000 Px
Aunque este VD pueda parecer algo alto, hay que recordar que no se van a enfrentar a todas estas tropas a la vez en un solo encuentro, sino de forma escalonada conforme recorren los pasillos del complejo militar imperial. Los Px es la experiencia total ganada por el grupo al superar todas las medidas de seguridad y tropas de asalto.			

ASALTAR el complejo militar: transmisión de datos			
Enemigo / Problema	VD indiv.	Cantidad	
Espía imperial	5	1	
Tropas de asalto interior	3	5	
Comandante de las Tropas de Asalto	5	1	
Detener la transmisión de datos (<i>opcional, sólo 1 vez</i>)	3	1	
VD TOTAL	9	EXP TOTAL	1800 Px

Decidir el destino de Skoo Weebe (<i>aplicar sólo 1</i>)			
Enemigo / Problema	VD indiv.	Cantidad	
Cumplir el contrato / Llevarlo ante Jabba	2	400	
Dejarlo escapar	1	200	
Chantajear a Jabba por la información	1	200	
VD TOTAL	-	EXP TOTAL	-
Para calcular los valores de desafío: sumar los VD de todos los enemigos/desafíos y dividirlo entre 3 (redondeando hacia abajo). El número de PX aumenta en 200 cada VD. (VD 1=200 PX; VD 2=400 PX; VD 3=600 PX; etc.).			

Nombre: *Imperial disfraz* **VD:** 3 **Iniciativa:** +3 **Sentidos:** Perc. +5 **Car.:** Vi (12); De (14); Co (12); In (10); Sa (10); Ca (10); **PG:** 18
Defensa: Reflejos 18 ; Fortaleza 13 ; Voluntad 10 . **Ataque Base:** +3 **Hab.:** Aguante (+7) **Defensa Reflejos:** 18
Cuerpo a cuerpo: Desarmado +4 (1d4+1) **A distancia:** Pistola bláster +5 (3d6). **Umbral de Daño:** 13
Dotes: Ataque coordinado **Especial:** 1 Granada de fragmentación, disfraz de matón.

Nombre: *Stormtrooper* **VD:** 3 **Iniciativa:** +5 **Sentidos:** Perc. +7 **Car.:** Vi (12); De (14); Co (12); In (10); Sa (10); Ca (10); **PG:** 18
Defensa: Reflejos 18 ; Fortaleza 13 ; Voluntad 10 . **Ataque Base:** +3 **Hab.:** Aguante (+7) **Defensa Reflejos:** 18
Cuerpo a cuerpo: Desarmado +4 (1d4+1) **A distancia:** Rifle bláster +5 (3d8). **Umbral de Daño:** 13
Dotes: Ataque coordinado **Especial:** 1 Granada de fragmentación, 1 MedPack.

Nombre: *Torreta defensiva* **VD:** 2 **Iniciativa:** +5 **Sentidos:** Perc. +5 **Car.:** Vi (-); De (-); Co (-); In (-); Sa (-); Ca (-); **PG:** 20
Defensa: Reflejos 10 ; Fortaleza 15 ; Voluntad - . **Ataque Base:** +5 **Hab.:** **Defensa Reflejos:** 10
Cuerpo a cuerpo: - **A distancia:** Torreta +5 (3d8). **Umbral de Daño:** 15
Dotes: Alcance de una pistola. 1 ataque por turno a quien esté más cerca. **Especial:** Visión en la oscuridad

Nombre: *Comandante* **VD:** 5 **Iniciativa:** +5 **Sentidos:** Perc. +11 **Car.:** Vi (14); De (16); Co (12); In (10); Sa (11); Ca (14); **PG:** 60
Defensa: Reflejos 20 ; Fortaleza 17 ; Voluntad 14 . **Ataque Base:** +6 **Hab.:** Aguante +10 **Defensa Reflejos:** 20
Cuerpo a cuerpo: Vibroespada +9 (2d8+2) **A distancia:** Bláster pesado de repetición +9 (3d10+2) **Umbral de Daño:** 17
Dotes: Dureza, Sutileza con vibroespada, Ataque coordinado. **Especial:** 2 Granadas de Fragmentación.

Nombre: *Espía Imperial* **VD:** 5 **Iniciativa:** +11 **Sentidos:** Perc. +10 **Car.:** Vi (11); De (12); Co (13); In (14); Sa (12); Ca (12); **PG:** 44
Defensa: Reflejos 18 ; Fortaleza 18 ; Voluntad 15 . **Ataque Base:** +6 **Hab.:** Sigilo +9 **Defensa Reflejos:** 18
Cuerpo a cuerpo: Desamado +6 (1d6) **A distancia:** Bláster de bolsillo (3d4) **Umbral de Daño:** 18
Dotes: Artes marciales I. **Especial:** Holodisco Hutt

REFUGIO DE SKOO WEEBE



BASE MILITAR IMPERIAL

Como la Base Militar Imperial es demasiado grande como para incluirla aquí, la adjuntamos de forma adicional como archivo independiente.