

INJUSTICIA

por Francisco Calvete.

Prólogo para el DJ.

Los PJ's, quienes aun no se conocen entre sí ni pertenecen a la Alianza, acaban de embarcarse en el I.T.S. Nereida, un transestelar que hace la ruta entre Alderaan y Lianna. La travesía dura varios días, con escalas en diversos sistemas para recoger o dejar pasajeros y reabastecerse de alimentos frescos.

Cada PJ (lo mismo que los otros 500 pasajeros), tiene sus motivos personales para emprender este viaje: negocios, placer, curiosidad,... El DJ aprovechará para que los jugadores definan a sus PJ's y den razones plausibles para su estancia en el transestelar. Es también el momento de que traben amistad entre sí y con los muchos otros PNJ's que viajan en el Nereida. Se suceden las escenas de frivolidad, romance, juegos en el minicasino de a bordo, etc (véase el apéndice "Rutina a bordo del I.T.S. Nereida").

Pero lo que el pasaje y gran parte de la tripulación ignoran es que el I.T.S. Nereida transporta en una de sus bodegas una carga especialmente peligrosa, consistente en varias cajas de holodisquetes con virulenta propaganda anti-imperial, y (mucho peor aun) un grupo de contenedores sellados con las piezas necesarias para construir un cañón de iones de gran calibre (de los usados en la defensa planetaria, como en "El Imperio Contraataca"). Esta carga tiene como destino el planeta Sysve, escala del Nereida y

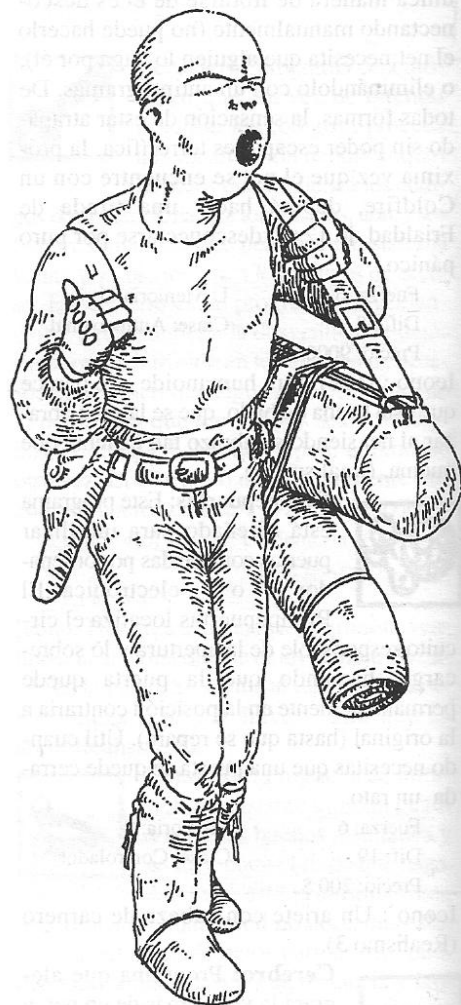
uno de los sistemas más maduros para la insurrección en este cuadrante. El capitán del Nereida y varios tripulantes son nativos de dicho sistema.

Los holodisquetes permitirán convencer a los hasta ahora indecisos, y el cañón de iones (junto con más materiales encaminados a Sysve en otros navíos), servirá para plantar cara a las unidades navales del Imperio que sin duda acudirán a reprimir la insurrección. El plan era bueno, pero no les acompañó la suerte. Un operativo del DISI (Departamento Imperial de Seguridad Interna) llamado Klin Ysttud se infiltró en la tripulación del Nereida y descubrió la carga al poco de abandonar Alderaan. Mas cuando se disponía a comunicar su hallazgo desde una cabina del Astropuerto de Alabardi III (la primera escala), un operativo rebelde (el segundo oficial Staglionni) le sorprendió y neutralizó, entregándolo atado de pies y manos a una célula rebelde local para su interrogatorio y posterior "eliminación", marchándose sin tiempo para ver lo que ocurría.

Pero Klin Ysttud logró escapar de sus incompetentes y compasivos captores, los delató, se encargó personalmente de que los interrogaran a fondo antes de mandarlos a Kessel, y dio la alerta al Almirantazgo y el Alto Mando del DISI. Los imperiales ya sospechaban que algo se estaba cociendo en Sysve, y habían comenzado a reunir una pequeña flota en el sistema Protcha para hacer frente a semejante eventualidad. La alerta, sin embargo, les cogió por sorpresa, con la mayoría de los navíos en saltos prefijados. El DISI ha decidido que no es momento de sutilezas (para el DISI nunca es momento de sutilezas) y ha exigido al Almirantazgo que intercepte al I.T.S. Nereida.

Como sea.

El ISD Temerario, de guarnición en Lianna, ha recibido la orden de interceptar al transestelar. Para ello se ha movido al sistema Plunther, en posición sobre el vector de ruta hiperespacial del Nereida. Ha empleado sus rayos tractores para colocar unos cuantos asteroides del cinturón cercano en dicho vector (a la manera de los piratas cuando quieren provocar la interrupción del salto en una presa), y se ha puesto a esperar acontecimientos. Mientras, Klin Ysttud ha llegado hasta allí en una lanzadera, acompañado por un equipo de verdugos del DISI y del Inquisitorium. Ni Staglionni ni el Capitán Obnubilis del Nereida tienen la menor idea de lo que se les avecina.



Y no digamos los PJ's.

Prólogo para los PJ's.

El DJ fotocopiará esta hoja para que cada PJ pueda leer su parte de la escena, que tiene lugar en uno de los salones de recreación del I.T.S. Nereida. Se recomienda música ambiental y bandejas con cacahuets.

Escena:

Los PJ's (junto con el resto del pasaje, la tripulación y las tropas imperiales) ven esta escena. Descríbase como una película.

Módulo no oficial de Starwars para 4-6 PJ's

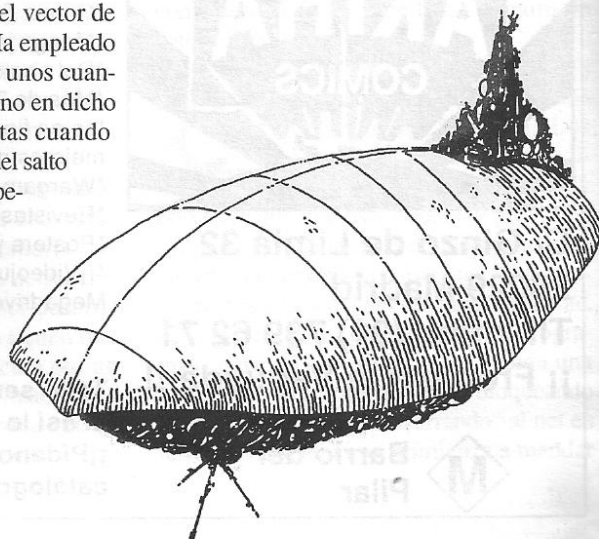
Los PJ's se encuentran atrapados en un navío condenado a una espantosa destrucción. Si son hábiles se convertirán en héroes, y si no, en átomos dispersos.

Lo de rutina.

Esta aventura está planteada como una de esas películas de tensión trepidante, con una carrera desesperada contra reloj. Pero es también un módulo introductorio al universo de Starwars, por lo que se recomienda al DJ que sea benévolo y paciente. El argumento puede trasladarse a otros sistemas de JdR de Ciencia-Ficción e incluso (con algunos cambios cosméticos) a JdR de terror o intriga.

Es aconsejable que el DJ haya visto alguna de estas películas para inspirarse: "la Jungla de Cristal", "La Tragedia del Poseidón", "Alerta Máxima" y, por supuesto, la serie televisiva "Vacaciones en el Mar".

STAR WARS



PJ 1: (mientras saborea un martini muy seco) -Todo este lujo y decadencia son vergonzosos. ¡Qué frivolidad, qué escándalo! (Al camarero) Páseme más lenguas de estornino confitado, por favor.

PJ 2: (en un gravisofá de automasaje) -Sí. Oooh, aaah. Qué decadencia. Mmmh, sí, sí, sí. Ah, lástima que queden tan pocas escalas.

Una brusca sacudida estremece la nave (el D.J. puede darle un tiento a la mesa o algo parecido).

PJ 3: -¿Qué ha sido eso?

PJ 4: -¡Me quejaré al capitán! Se ha derramado todo mi champán. ¡Y me ha manchado la camisa, oshe!

PJ 5: -Parece que regresamos al espacio real.

PJ 2: -¡Pero es imposible! No podemos haber llegado.

PJ 3: -¿Y si piratas nos han forzado a salir de la ruta?

PJ 4: -¡Huy, qué horror! Y yo con estos pelos.

PJ 5: -No nos alteremos, ¿vale? No pueden ser piratas, atravesamos la zona de riesgo hace días y siempre fuimos escoltados, ¿no lo recordáis?

PJ 3: -Precisamente por eso. Si yo fuera pirata no haría la estupidez de atacar donde me esperan.

PJ 1: -Agorero. Será mejor que lo comprobemos. (Mirando al PJ 6) Venid, parece que nos hacen señas desde el Mirador.

PJ 6: (mientras los otros acuden) -¡Mirad, estamos salvados, es un Destructor Estelar Imperial!

PJ 4: (observando por un telescopio) -¡Oig, qué bien! A ver, T..., E..., M... ISD Temerario. Un clase Victoria, creo. Y también hay unos asteroides y unas lanzaderas muy bonitas.

PJ 2: -Habrá sido un accidente.

PJ 4: -Anda, está soltando cazas. Y vienen hacia aquí.

PJ 6: -A escoltarnos, sin duda. Qué bien.

PJ 1: -Sí, que bien... pero me gustaría saber por qué adoptan una formación de ataque.

-Esto es una inspección rutinaria. Absolutamente. Mantengan sus manos a la vista y ni se atrevan a toser, por favor.

Las holopantallas repartidas por el buque se iluminan y transmiten un mensaje tranquilizador del Capitán, que ruega al pasaje que colabore con las autoridades imperiales. Se va a proceder a una inspección de rutina.

El capitán, sin embargo, parece... ¿como lo diríamos...? algo nervioso.

Dos transportes de asalto se introducen en el hangar y descargan un par de pelotones de soldados de asalto imperiales y varios oficiales de seguridad. Los Cazas TIE se colocan en posiciones de vigilancia a cierta distancia del transestelar, mientras el ISD Temerario se asegura de que lo tiene bien cogido en sus rayos tractores y en los telémetros de puntería. Poco después, mientras los soldados de asalto se distribuyen por la nave y registran (sin demasiada cortesía) hasta el último (sí, hasta el último) camarote, nuevos transportes de asalto y lanzaderas traen equipos de ingenieros, oficiales técnicos y marinería. Da la impresión de estar en una base imperial. La inquietud del pasaje es grande.

Pero tampoco es para tanto. ¿O sí?

Justo cuando parece que los ánimos se relajan un poco y parte de los imperiales regresan a su navío (han requisado las cajas de holodisquetes y los contenedores con las piezas), las holopantallas se iluminan de nuevo por todo el buque. La cámara enfoca el puente del Nereida y la espalda de alguien que, sin duda por accidente, ha conectado el mecanismo de transmisión. Enseguida es posible distinguir al Capitán Obnubilis, con las manos levantadas, y a varios oficiales del transestelar. Frente a ellos se distingue una mezcla de uniformes imperiales.

La cámara permanece fija, enfocando al capitán y a varios de sus oficiales. Parecen muy tensos. Un hombre (Klin Ysttud) con uniforme del DISI y una pistoláser en la mano se adelanta con gesto de desprecio.

Ysttud: -Escoria, vuestros fútiles esfuerzos han sido reducidos a la nada (mueca de asco y de triunfo). Colaborad ahora y quizás el Emperador sea clemente. Que los insurrectos de Sysve se entreguen.

Oficial Imperial (en parte fuera de la pantalla): -Si lo hacen sin causar problemas, el comandante del Temerario les da su palabra de que permitirá al Nereida continuar la travesía.

(Ysttud no puede disimular su disgusto por la oferta del oficial, pero el capitán

Obnubilis duda. Entonces, uno de los oficiales más jóvenes del Nereida no puede contenerse y desenfunda un arma.)

Oficial del Nereida (disparando contra Ysttud a la vez que grita): -¡No son más que mentiras! ¡Echémosles del puente! ¡Libertad para Sysvetia!

Ysttud esquiva los disparos, y la pantalla se llena con las figuras fugaces de hombres que corren. Se escuchan gritos y disparos, y el capitán Obnubilis, que no se ha movido, se desploma lentamente con parte de la cabeza desintegrada por un tiro. Varios paneles de instrumentos explotan.

Y de repente, el silencio.

Ysttud y el teniente imperial aparecen en cuadro.

Ysttud: -Estúpidos. Los quería vivos. Podríamos haberles sacado información sobre sus defensas y los otros envíos. Nuestras tropas la necesitarán dentro de unos días, cuando aplasten su ridículo planeta.

Teniente: -Lo siento, señor, pero nos dispararon. Un momento, me llaman por el intercomunicador. (Habla y mira a la cámara, sorprendido). Las holopantallas han transmitido todo lo ocurrido, señor. Creo que han oído lo que hemos dicho.

Ysttud (mirando fijamente a la cámara): -Es una lástima, teniente, un navío tan espléndido... y tan poco preparado para sobrevivir a un terrible accidente...

La pantalla se apaga de súbito.

¿Nosotros? Si no hemos visto ni oído nada. Qué va. ¿Verdad que no, muchachos? ¿Por qué nadie nos cree?

Comienza un período de febril actividad por parte de los imperiales. Llegan refuerzos y las tropas de asalto reciben orden de abatir de inmediato y sin contemplaciones a todo aquel que se resista, independientemente de su rango, edad o sexo (antes, todos -exceptuando a los del DISI- llevaban sus blasters puestos en "aturdir"). Siguen escenas dantescas, con algunas ejecuciones sumarias y mucho pánico (el DJ puede hacer ver a los PJ's como un anciano increpa a las tropas de asalto, diciendo que no se atrevan a poner sus sucias manos encima de un senador imperial, para ser atomizado microsegundos después; eso puede servirles de ejemplo y quitarles cualquier idea fantasmiosa sobre una heroica resistencia: los imperiales van en serio).

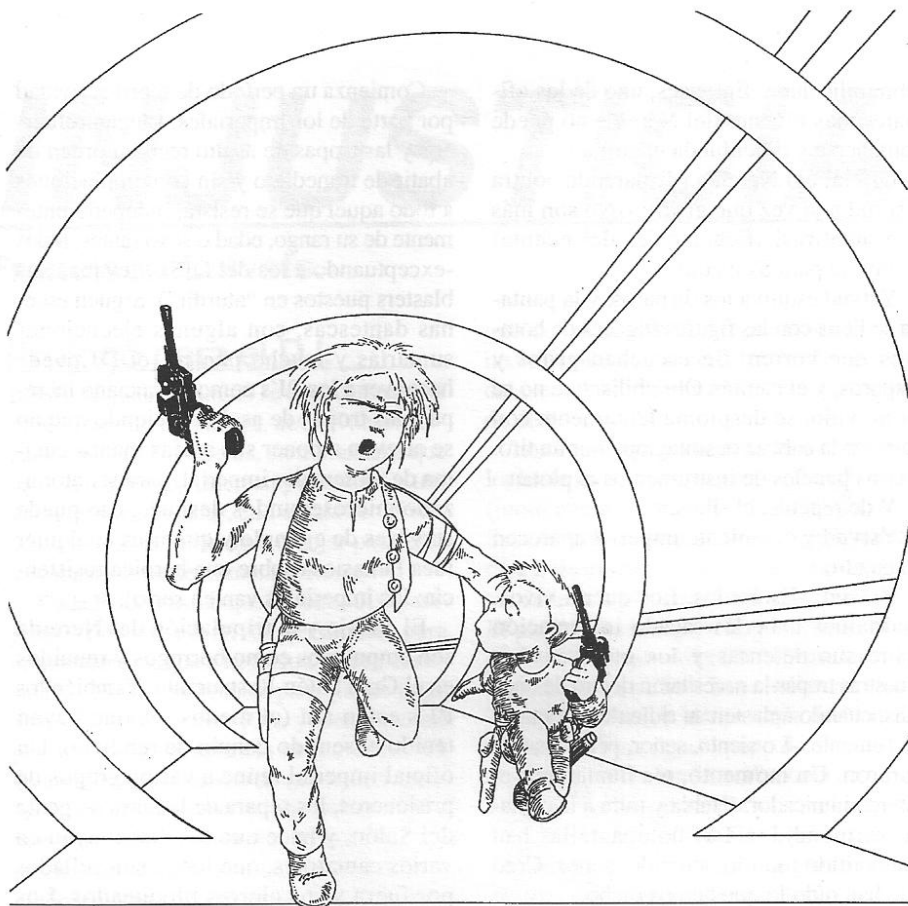
El pasaje y la tripulación del Nereida son empujados como borregos y reunidos en el Gran Salón-Restaurante. También los PJ's están ahí (al menos los que hayan tenido el sentido común de rendirse). Un oficial imperial reúne a varios grupos de prisioneros, los separa de la masa de gente del Salón, y hace que los distribuyan en varios camarotes, que luego son sellados por fuera y sus cierres bloqueados. Los PJ's están en uno de esos grupos.

Luego, nada.

Para el DJ.

Lo que ocurre es lo siguiente: los mandos del DISI han decidido eliminar de un plumazo a todos los testigos e impedir que Sysve sea alertado de la inminente opera-





ción imperial. La idea consiste en fingir un accidente: el Nereida habría salido del hiperespacio por causas desconocidas, estrellándose de lleno contra el cinturón de asteroides del Sistema Plunther. La totalidad de la tripulación y el pasaje habrían perecido en la catástrofe. Para hacerlo aun más dramático (y asegurarse de que nadie escapa), casi todos los pasajeros y tripulantes han sido reunidos en el Gran Salón Prometeo, cuya principal característica son los miradores de Transparistalcerro, sobre los que se van a fijar unas bombas que los destruirán aproximadamente en cuanto el Nereida entre en el cinturón de asteroides: la descompresión y el vacío harán el resto. Quedará muy bien en los periódicos: "Murieron bailando". Para no cargar la mano y hacerlo sospechoso, algunos prisioneros han sido distribuidos en camarotes: la pérdida de energía y de soporte vital acabará con ellos, si el impacto no lo hace antes.

Para rematar todo este montaje, los imperiales van a fijar la ruta del Nereida desde el Puente, inutilizando luego los paneles de control. También sabotearán los sensores, escudos e impulsores. Y, por si acaso alguien se cree muy listo, van a inutilizar todos los cierres de las cápsulas de salvamento y lanchones de emergencia y esperarán a una distancia conveniente hasta que el Nereida vuele en pedazos.

Después "llegarán demasiado tarde al lugar de la tragedia".

Desolador.

Demasiado jóvenes para morir.

Pero volvamos a los PJ's, encerrados con algunos compañeros de desdicha en uno de los camarotes. ¿Conservan una actitud positiva?, ¿mantienen su ánimo entero, inasequibles al desaliento, o, por el contra-

rio, se han sumido en la más negra -y vergonzosa- desesperación?

Es el momento de los héroes.

El DJ debe juzgar la situación y obrar de acuerdo con su apreciación. Si los PJ's se han resignado a morir o esperan la salvación sin hacer nada a cambio, puede optar por:

- a) Dejar que pase un rato, mientras escuchan muchos ruidos y movimientos; luego el buque se pone en marcha, y más tarde suenan las alarmas de colisión y, por fin, sí, esos átomos desperdigados eran los suyos. Así aprenderán.
- b) Entre sus compañeros de prisión hay un niño que se sabe todos los recovecos del navío y que piensa que, desatornillando esa toma de ventilación, podría meterse por los conductos y llegar a la puerta para abrirla. Lo hace y los PJ's están libres. Ahora han de continuar la aventura, cuidando de proteger al niño, quien les será de inestimable ayuda para recorrer los laberínticos corredores del transestelar.

Si, en cambio, los PJ's empiezan a buscar activamente los medios para escapar y confortan a sus compañeros, descubrirán que:

- a) Es posible acceder a un panel de control disimulado bajo la moqueta y hacer un puente (Dificultad media en Tecnología, o Reparaciones de Naves Estelares) que desbloquee la puerta.
- b) El conducto de ventilación sigue estando ahí, pero no puede emplearlo cualquiera (como, por ejemplo, un Wookiee): un niño o cualquier ser lo suficientemente delgado puede deslizarse por él y llegar hasta el pasillo. Una vez allí, el problema es superar la tirada de dificultad difícil de Seguridad para desbloquear la puerta desde el panel adyacente. Un par de disparos también servirán (pero alertarán a los imperiales del Puente).

c) Uno de sus compañeros, un cocinero del Nereida llamado Estiben Sigal, formó parte de los C.U.C.O.S. (Comandos Ultraespecializados en Contrainsurgencia y Operaciones Sediciosas). Es un curtido veterano de mil batallas (y un fantasma insufrible), y ha logrado ocultar un Blaster de bolsillo y una vibrohoja del registro imperial. Cuando no aburre a todo el mundo con sus historias de cómo derrotó a chiquicientos mil enemigos, cojo, herido de un brazo y armado tan sólo con un sacacorchos, es un experto que puede ayudar en mucho a los PJ's (tanto para salir del camarote, como para enfrentarse en plan comando a los imperiales); además, su conocimiento del navío es excelente y resultará de gran utilidad.

(El DJ puede emplear a este personaje para guiar a los PJ's y aconsejarles las mejores acciones a emprender, pero no tiene por qué sacarles las castañas del fuego si se buscan un disgusto. Los otros PNJ's pueden emplearse para suplir a los PJ's con habilidades de los que estos adolezcan, o como pura y simple carne de cañón, para darle color -rojo- a la aventura. Siempre hay extras que mueren horriblemente, ¿no?)

Viaje con nosotros, si quiere gozar.

Los PJ's ya están fuera. Y ahora, ¿qué?

Tienen bastantes opciones, pero sería mejor que antes se hicieran con algunas armas. Lo que está claro es que no parece que haya tantos imperiales como antes. A lo mejor se han ido ya.

O a lo mejor no.

Para el D.J.

Los imperiales siguen en el buque y aún continuarán en él algún tiempo, mientras se aseguran de que irá directamente a estrellarse contra el cinturón de asteroides.

Cuando todo esté dispuesto, embarcarán en sus naves (un transporte de asalto en el Hangar y una lanzadera acoplada a una compuerta de atraque junto al Puente) y regresarán al ISD Temerario, que se ha quedado atrás por su inferior velocidad infralumínica y por seguridad.

El problema es que son pocos y disponen del tiempo justo (Obnubilis lanzó un S.O.S. nada más salir del hiperespacio, siguiendo el procedimiento habitual), y no pueden dedicarse a controlar todo el buque. Aunque los PJ's lo ignoren, es muy difícil que los imperiales logren localizarles antes de que den el primer golpe, sobre todo si cuentan con la ayuda del niño o de Estiben.

Se indican a continuación las posiciones de los imperiales en el Nereida, con las tropas presentes y sus órdenes. La mayoría permanecerá todo el rato en su área.

Armero: Patrullan el área y sus accesos 2 Soldados de Asalto. Órdenes: Custodiar los accesos al armero y los ascensores al hangar. Luego marcharse en la nave de transporte más próxima. Estos imperiales no están lo que se dice muy atentos y son relativamente fáciles de sorprender, pero si se tarda más de un par de asaltos en neutralizarlos, darán la alarma.

El armero del Nereida contiene todas las armas de los PJ's y PNJ's del pasaje, y además 10 Riflesláser, 10 Carabíñas-Láser, 30

Pistoláser, 50 cargas de Detonita y cargadores suficientes para todas las armas. Hay también 50 chalecos protectores y 50 cascos (+1 a FOR).

Puente: 3 Oficiales Técnicos y 2 Soldados de Asalto. Órdenes: Programar y fijar la ruta hacia el cinturón de asteroides. Luego se marcharán en la lanzadera acoplada a la compuerta de emergencia. Los soldados de asalto no dudarán en disparar contra los paneles de mando para impedir su uso. Estos imperiales colaborarán con los del área adyacente del Centro de Sensores si son alertados.

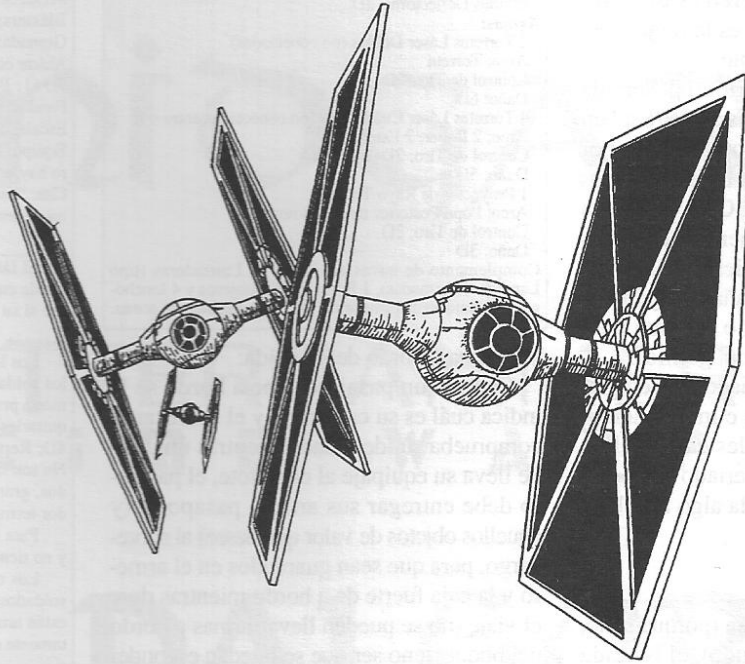
Centro de Sensores y Soporte Vital (adyacente al Puente): 1 Oficial Técnico y 1 Soldado de Asalto. Órdenes: Monitorizar el navío y mantener el funcionamiento del mismo mientras sus compañeros realizan las tareas asignadas. Luego, justo antes de retirarse a la cercana Lanzadera, el oficial desactivará las pantallas deflectoras y todos los controles que pueda (gravíticos, reciclaje de oxígeno, etc.). Colaborarán con los imperiales del Puente en la defensa del área si son atacados.

Hangar: 1 Oficial Técnico, 4 Ingenieros y 8 Soldados de Asalto (2 de ellos armados con Blaster de Repetición). Órdenes: Sabotear los lanchones, barcasas y lanzaderas del Nereida. Inutilizar los cierres de acceso a las cápsulas de salvamento para que no puedan emplearse. Luego marcharse en el transporte de asalto estacionado en el hangar. Dicho transporte precisa que el Puente le abra el Hangar para salir, o de lo contrario tendrán que volar la compuerta de salida con cargas de demolición (lo que quedaría muy sospechoso en el análisis de los restos del accidente).

La mitad de los soldados de asalto está como retén de seguridad (3 normales y 1 con Blaster de Repetición) y puede acudir a cualquier área que esté siendo atacada y haya dado la alarma, pero como no conocen bien el navío, tardarán un rato en llegar. El Oficial permanecerá todo el rato en la cabina de

mando del transporte, coordinando las operaciones (es además el piloto). Los demás defenderán la zona (en especial el transporte) contra cualquier asalto.

Ingeniería: 1 Oficial Técnico, 4 Ingenieros y 2 Soldados de Asalto. Órdenes: Sabotear los motores de impulsión infralumínica, para que no se pueda reducir el flujo de máxima potencia, y el hiperpropulsor, para que el navío no pueda saltar. No prestarán atención al hiperpropulsor de emergencia. Luego acudirán al hangar para marcharse con sus compañeros del transporte de asalto. Si ven la situación muy grave, intentarán inutilizar los impulsores para dar tiempo al Temerario a que venga en su ayuda.



Los imperiales de esta zona (en especial los ingenieros) están muy nerviosos, al tener que trabajar en un área de tanto riesgo (plantas y reactores de energía, macrobaterías, conductos de flujo, etc.) y preferirían no tener que disparar en absoluto. Es todo tan frágil y delicado aquí...

Gran Salón Prometeo: 2 Ingenieros y 4 Soldados de Asalto (1 con Bláster de Repetición). Órdenes: Fijar las cargas de demolición en los ventanales y esperar para

colocar los temporizadores según el cálculo de tiempo/ruta del Puente. Asegurarse de que las casi 600 personas del Salón permanecen en él, vivas o carbonizadas. Luego marcharse en la nave más cercana que les indiquen.

Los ingenieros de esta zona están muy desmoralizados, ya que el espectáculo de tanta gente condenada a una muerte horrible por su acción directa les está resultando muy difícil de tragar. Podría ser que incluso se "olvidaran" de cebar las cargas (si el DJ lo estima conveniente). Se rendirán y colaborarán en desactivar las cargas si los soldados de asalto son neutralizados.

En todos los casos, si los imperiales creen que pueden perder el control, harán todo lo

posible por replegarse a posiciones seguras y procurarán que el navío vuelva a ser abordado por tropas del Temerario. Si no, evacuarán el Nereida y dejarán que los cazas y la artillería pesada del Destructor hagan el trabajo.

En lo referente al tiempo disponible, el DJ puede alargarlo o acortarlo a su antojo, dependiendo del progreso de los PJ's. Lo ideal sería que, tras sorprender a los soldados de asalto del armero y hacerse con un satisfactorio arsenal, recuperen de inmediato el control del Puente y la sala de

Sensores con el menor número de daños posibles para, una vez refijado el rumbo al hiperespacio, neutralizar a los de Ingeniería. Se verán obligados a enfrentarse al retén de seguridad del hangar entre tanto, pero es posible que ya hayan liberado a otros prisioneros de los camarotes (unos 50 PNJ's más), lo que les permitirá hacer la situación insostenible para los imperiales supervivientes. Pero todo esto ha de salpicarse con referencias a lo próximo que parece el

naípe

Meléndez Valdés 55- Tel.(91) 544 43 19 - 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

WARGAMES, SIMULACION, FANTASIA Y ROL

Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo

Temerario (o el cinturón de asteroides), los golpes que sacuden a la nave ocasionalmente (¿explosiones, choques con asteroides, disparos procedentes del Destructor?), la angustia de no saber cuánto han adelantado los imperiales en su atroz tarea de sabotaje (si los PJ's se hacen con un intercomunicador de algún imperial caído, el DJ puede inquietarlos con conversaciones cruzadas entre los diversos grupos y el Puente del Temerario), la preocupación por saber si les dará tiempo a reparar los sistemas imprescindibles para huir...

El DJ debe orquestar toda la situación y adaptarse a las soluciones de los PJ's siempre que sean mínimamente razonables y positivas. Si lo que prefieren es el asalto frontal, allá ellos, pero no es la mejor respuesta, al menos al principio.

Los combates en el interior del Nereida serán casi siempre a corta distancia (Estiben buscará siempre el cuerpo a cuerpo, por supuesto), especialmente en ingeniería y los pasillos. En el Hangar y el Gran Salón, en cambio, las distancias aumentan. En todos los lugares, el DJ puede indicar que los destrozos involuntarios han dañado algún sistema del navío (sólo como recurso para controlar a PJ's fanáticos del gatillo).

Los PJ's deben ser premiados por emplear sus habilidades, mañas e imaginación, haciendo que los imperiales caigan en la trampa; que un sistema averiado o sabotado funcione con una tirada algo más baja de la necesaria, etc.

Epílogo.

Si los PJ's lo han hecho bien (porque si no, lo tienen pero que muy crudo), el Nereida estará bajo el control de su tripulación y pasaje justo cuando empieza a rozar el cinturón de asteroides y los TIE del Temerario empiezan a zigzaguear a su alrededor, intentando atravesar las pantallas y el blindaje del buque, o retrasarlo para que el Destructor lo tenga a tiro. Ahora es cuestión de programar un salto (preferentemente al sistema Sysve para dar la alarma) y huir. Si ellos no saben hacerlo, alguien de la tripulación o el pasaje lo hará. Va a ser una Entrada Precipitada y la dificultad de Astrogación es Difícil.

Pero lo conseguirán -espero-.

Conclusión y recompensas

Se recuperan los Puntos de Fuerza gastados adecuadamente y se gana 1 Punto adicional por salvar a tantos seres inocentes. Se obtienen de 3 a 5 Puntos de Personaje (1 adicional para el que logre hacer saltar al Nereida hacia Sysve) por cabeza por completar esta aventura.

Pero no hay que olvidar que el Imperio se ha hecho con la lista de tripulantes y pasajeros del transestelar, y que todos ellos están marcados. Tarde o temprano acabarán descubriendo los nombres de los responsables del fracaso de su operación y harán algo al respecto. Los PJ's, por su parte, tienen la gratitud de numerosas personas y, si logran alertar a Sysve (aunque esto sería otra aventura), es seguro que los líderes rebeldes les ayudarán e intentarán

reclutar a unos tipos tan llenos de recursos. Y si no, siempre es posible intentar la reparación de las lanzaderas y lanchones del Nereida y buscar un escondrijo lo más lejos posible (el Nereida, si no es reconvertido por los sysvetianos en un crucero, será destruido por incursores imperiales).

EL I.T.S. Nereida

Nave: Transestelar de Línea de Astroatazanas Rendili
Escala: Buque Capital
Esloza: 325 mts.
Dotación: 165 (63 oficiales y marinería, el resto para atender al Pasaje)
Pasajeros: 500 (200 de 1ª, 300 de 2ª)
Capacidad de Carga: 8.000 Toneladas
Autonomía: 6 meses
Multiplicador de Hiperimpulsión: x2
Ordenador de Astrogación: Sí
Hiperimpulsor de Emergencia: Sí [x10]
Velocidad Infraluminica: 2D+1
Maniobra: Cero
Pantallas Deflectoras: 2D
Armas:
2 Torretas Láser Dobles (no conectadas)
Arco: Torreta
Control de Tiro: 2D
Daño: 6D
4 Torretas Láser Cuádruples (no conectadas entre sí)
Arco: 2 Babor, 2 Estribor
Control de Tiro: 2D+1
Daño: 5D
1 Proyector de Rayo Tractor
Arco: Popa/Posterior (ambas amuras)
Control de Tiro: 2D
Daño: 3D
Complemento de naves auxiliares: 2 Lanzaderas (tipo Lambda desarmadas), 1 Barcaza de Pasajeros y 4 lanchones para transbordo planetario (Ver Guía), también sin armas.

Rutina a bordo del Nereida:

Cuando un pasajero sube a bordo se le indica cuál es su camarote, y el sobrecargo comprueba su identidad. Mientras un droide lleva su equipaje al camarote, el pasajero debe entregar sus armas, pasaporte (y aquellos objetos de valor que desee) al sobrecargo, para que sean guardados en el armario y la caja fuerte de a bordo mientras dure el viaje (no se pueden llevar armas a bordo del buque, a no ser que se puedan esconder fácilmente de los servicios de control y seguridad antipirática del Nereida).

Una vez instalado, el pasajero puede disfrutar de todos los privilegios y comodidades de este lujoso navío: bar-casino, sala de baile, biblioteca, fumador, recreativos, tienda de moda, gimnasio (con instalaciones de baja y alta gravedad), holocine, etc. La única limitación consiste en no interrumpir la intimidad de los otros pasajeros, y seguir las reglas de la cortesía intergaláctica. También se prohíbe (amablemente) la intrusión en las zonas reservadas a la tripulación (que dispone de sus propias instalaciones de recreación). Pero no es difícil conseguir que el capitán dé permiso a quien lo desee para visitar toda la nave, siempre que esté presente el sobrecargo o un oficial.

Otras Naves:

Los cazas imperiales son TIE/In y sus pilotos tienen Pilotar Cazas Estelares: 4D+1 y Artillería Naval de Cazas: 4D. Para sus características ver la Guía.

El ISD Temerario es un Clase Victoria (ver Guía), y sus artilleros tienen una habilidad de Artillería Naval de 3D+2.

Las Lanzaderas Lambda Imperiales tienen las siguientes características: Mult. de Hip: x1; Vel. Infral: 2D+2; Maniobra: 1D; Casco: 4D; Armas: 3 Cañones Láser Ligeros conectados (2 Arco Frontal, 1 Arco Posterior), con Control de Tiro de 2D y

Daño de 4D, y 2 cañones láser dobles conectados (arco frontal), con Control de Tiro de 3D+1 y Daño de 4D; Pantallas deflectoras: 1D+2. Llevan una tripulación de 2 Pilotos, 4 Artilleros y hasta 20 pasajeros, entre oficiales, técnicos, ingenieros y tropas de asalto. Úsen las habilidades de pilotaje y artillería de los pilotos TIE.

Para el transporte de asalto empléense las características de la Guía para Fragatas de Aduanas Imperiales. Transportan hasta 30 hombres. Las habilidades son las mismas que para las Lanzaderas.

PNJ

Estiben Sigal

DES: 4D; PER: 4D; Conocimientos: 3D+1; FOR: 4D+2; MEC: 3D+1; TEC: 3D+2.
Blasters: 6D; Parar sin Armas: 6D+1; Esquivar: 6D+2; Granada: 5D; Armas Pesadas: 5D; Parar con Armas: 6D; Atacar con Armas (Vibrohoja): 7D+1; Esconderse/Furtivo: 7D+1; Buscar: 6D; Culturas: 4D; Cocina: 5D+1; Bajos Fondos: 5D; Supervivencia: 5D+2; Atacar sin Armas: 7D+1; Escalar/Saltar: 5D; Demolición: 5D; Seguridad: 5D.
Equipo: Blaster de Bolsillo y Vibropuñal, pero en el armario hay un pistólastr pesada que es suya.
Cita: "Eso me recuerda una ocasión en que yo, al mando de mi aguerido pelotón..."

Niño

El DJ cojerá la plantilla y hará un PNJ adecuado, que puede emplearse (como los otros) para que un jugador lo use si su PJ ha muerto antes.

Imperiales

Los Ingenieros pueden emplear las características de los soldados de asalto, pero no llevan armadura, sino un mono protector y casco, que sólo les da un +1 a FOR sin quitarles DES. Tienen: Demoliciones: 4D+1; Seguridad: 4D; Reparar Naves Estelares: 4D+1 y Tecnología: 4D. No son fanáticos y están armados con pistólastrs pesados, granadas y cargas de detonita y al menos 1 detonador termal por cabeza.

Para los soldados de asalto ver la Guía. Son fanáticos y no tienen escrúpulos a la hora de disparar.

Los oficiales técnicos son o pilotos o mandos de los soldados de asalto. No llevan protección. Son fanáticos y están armados con pistólastrs. Pueden manejar correctamente el transestelar.

Klin Ystvud

Se va antes de que los PJ's comiencen a liberarse, pero ya lo encontrarán en otra ocasión: él mismo se encargará de ello.

Nota: Puede resultar muy cómodo para el DJ el disponer de las piezas (en especial los pasillos y habitaciones) de juegos como Space Hulk y Cruzada Estelar.

