

## STAR WARS / TRAVELLER

# El viaje del Walquiria

*Llega el verano, y es el momento de salir de la rutina de siempre, cambiar nuestro paisaje habitual y buscar caras nuevas y distintas de las que vemos cada día. En definitiva, es momento de viajar. Lo malo de algunos viajes es que se sabe dónde empiezan, pero no donde acaban.*

por Enric Grau

Esta aventura ha sido ideada con el fin de que pueda ser válida para los dos juegos de ciencia-ficción traducidos al castellano, *Star Wars* y *Traveller*. Es posible que tengas que hacer algún ajuste antes de jugarla para adaptarla al sistema de juego que elijas, pero hemos procurado que estos ajustes sean mínimos. También te daremos las características correspondientes a los personajes no jugadores en ambos juegos. Cuando veas en alguno de los PNJs el signo \* querrá decir que son profesiones o habilidades inventadas, ya que no se encuentran en el manual básico del juego en cuestión.

## Introducción

Los PJs que jueguen esta aventura han de estar en una situación económica precaria o bien en un estado de aburrimiento insostenible. También puede ser que trabajen para el Servicio Secreto del Estado. Sea cual sea su situación se supone que se interesarán en la lectura del siguiente anuncio aparecido en el diario local:

*"Naviera precisa personal para su próximo viaje. Se necesitan dos pilotos, dos técnicos de motores, un oficial científico y personal de seguridad (se valorará su experiencia en combate). Interesados llamar al teléfono: 232 24 JF, de 9 a 12 y de 3 a 5"*

La aventura empieza cuando los PJs son contratados por la compañía (sueldo a discreción del Director de Juego. Aconsejo dar un poco más de lo normal teniendo en cuenta las circunstancias de la compañía).

## Antecedentes

En el sector se han producido muchos actos de piratería. Todos con las mismas características: Las naves han sido abordadas en un punto de su viaje, saqueadas y destruidas. No han habido supervivientes y no se tiene ninguna pista. Los servicios de



inteligencia están muy intrigados y están investigando el tema (uno de los PJs puede ser un miembro del Servicio Secreto o bien trabajar para él).

La compañía que contrata a los personajes es la "Compañía de Transportes Islander" (CTI). Su situación económica es precaria y parece ser que éste viaje es su última opción de salir a flote. La situación financiera es tan mala que ha tenido que vender todas las naves que tenía en buen estado. Para este viaje sólo le queda una nave que estaba en el dique seco y que ha recibido unas reparaciones mínimas (lo suficiente para que funcione), aparte del hecho de no tener los recambios necesarios y obligatorios. Ninguna compañía de seguros ha querido hacerse cargo del viaje por lo que se han tenido que hacer algunos sobornos a los encargados gubernamentales para conseguir el permiso de despegue. Por todo esto ninguno de los empleados habituales de la compañía ha querido arriesgarse contratándose para el viaje y ésta se ha visto obligada a poner el anterior anuncio en los periódicos.

La nave es un carguero con depósito para 200 Tn de material estándar (cajas, palets,

containers, etc). Dispone de 6 habitaciones para la tripulación y una para el capitán. Además tiene enfermería, sala de recreo (bar con maquinitas) y gimnasio. La sala de máquinas es amplia y está separada de la zona habitable por un grueso muro aislante (contra la radiación). Todo está en mal estado y muchas cosas no funcionan o lo hacen gracias a un arreglo chapuza.

La carga se compone de chips y recambios electrónicos normales más unas cajas de chips de alta tecnología (muy caros y que han supuesto más sobornos para tener el permiso de comercio correspondiente). Esto último es lo que ha puesto en alerta a los servicios de seguridad, pero han preferido infiltrar a un agente en espera de poder descubrir el "modus operandi" pirata (si es que se da el caso del asalto).

## La Tripulación

La tripulación consta de los PJs más algunos PNJs. Ahora vamos a describir a los PNJs. Si alguno de los PJs cumple los requisitos de un PNJ, éste puede ser sustituido por el PJ sin ningún problema o tener



### JOHN HADATH

Capitán  
*Traveller*  
 PPU: 779B99 42 años  
 Armada Mercante:  
 Navaja 1, Sable de abordaje 1, Traje de vacío 1, Piloto 2, Pistola 1, Subfusil 1, Electrónica 2, Astronavegación 1, Administración 1.  
*Star Wars*  
 Capitán Imperial retirado:  
 Atacar con armas 4D+1, Pilotaje Nava 4D, Bláster 4D+1, Rep/Prog Computadoras 4D, Astrogación 3D, Burocracia 3D, Negociar 3D+1, Mando 3D+1.

### AUGUST DEETH

Oficial científico  
*Traveller*  
 PPU: 677CC9 42 años  
 Científico (\*):  
 Electrónica 2, Ingeniería 1, Computadora 2, Física 3 (\*), Pistola 1, Traje de vacío 1.  
*Star Wars*  
 Ingeniero:  
 Rep/Prog Computadoras 6D, Tecnología 3D+2, Rep. Naves Espaciales 5D, Rep/Prog Droides 6D, Bláster 3D+1, Física (Conocimientos) 7D.

### MELINDA HOTBODY

Enfermera  
*Traveller*  
 PPU: 9AC887 30 años  
 Enfermera (\*):  
 Medicina 2, Traje de vacío 1, Pistola 1, Combate personal 2, Seducción 2 (\*).  
*Star Wars*  
 Raza Alienígena  
 Destreza 3D+1, Percepción 3D+1, Conocimientos 2D, Fortaleza 4D, Técnica 3D+1, Mecánica 2D, Habilidad Fuerza Metamorfosis 6D (Alterar, con este poder también cambia la voz, el olor, etc..., incluso el lenguaje). Medicina 5D+1, Bláster 4D+1, Atacar sin Armas 6D, Seducción (Percepción) 5D+1.

dos tripulantes con la misma función (puede ser que hagan turnos), a discreción del Director de Juego.

**Capitán:** John Hadath (NO SUSTITUIBLE POR PJ). Es un viejo capitán de mercante, amargado y alcohólico. Muy carrabias pero buena persona en el fondo. Se encuentra en una situación desesperada. Nadie le quiere contratar desde que en el último de sus viajes (de eso hace más de un año) ordenó sacar la presión de un compartimiento donde habían algunos tripulantes en un intento de acabar con un motín que amenazaba la seguridad de la nave. Sufrió un duro consejo de guerra en el que al final fue declarado inocente pero eso no le sirvió para que la gente dejara de considerarle como "el capitán asesino" y, por tanto, las navieras no le contrataran para no tener problemas con la tripulación.

**Oficial Científico:** August Deeth. Es una persona LÓGICA, eminentemente práctico y que no tiene demasiados escrúpulos. Su carácter inflexible y algo excéntrico le ha puesto en contra de sus colegas de la Universidad Planetaria por lo que ha decidido

poner distancia entre su augusta persona y "esos pequeños y mezquinos petímetros de mente corta y obtusa...". Es un ser de lo más creído posible y sus temas de conversación no bajan de la mecánica cuántica y las teorías del campo unificado.

**Enfermera:** Melinda Hotbody (NO SUSTITUIBLE POR PJ). Sensual y sexy. Es el PNJ compinchado con los piratas. No será difícil que acceda a hacer el amor con quien se lo proponga (siempre que sea mínimamente agraciado). De hecho se insinuará todo lo que pueda. En realidad se trata de un ser no humano, perteneciente a una raza que es capaz de cambiar su aspecto externo a voluntad (Metamorfosis). Son muy raros y prácticamente desconocidos.

**Piloto:** Jessie Walker. Es el típico ligón fanfarrón y charlatán. Va siempre con unos pantalones cortos y camiseta de flores (menos cuando el capitán se pone duro). Le gusta fardar de ser el mejor piloto de la galaxia (y no es malo pero tanto como el mejor ...). En realidad, aunque no es mal piloto, su carácter le ha puesto a malas con

sus compañeros y últimamente le cuesta trabajo encontrar un contrato.

**Ingeniero:** Toni Remo. Muy tímido y bastante hipocondríaco. Es tan ingenuo que se creará lo que le digan. De hecho ha venido a parar aquí totalmente engañado por uno de los directivos de la compañía que le ha asegurado que todo está en regla y que la nave, aunque algo vieja, está en perfecto estado (evidentemente no le han permitido revisar nada hasta el momento).

**Seguridad:** Rock Bulker. Es una persona muy rígida y algo histérica. Ve peligros en cajas inofensivas o actitudes normales. Una palabra que lo clasifica claramente es: PARANOICO. Esta forma de ser le ha ocasionado muchos problemas en su trabajo. Lo último y más sonado fue poner en alerta máxima toda el astropuerto civil de la capital planetaria por culpa de un pequeño paquete que uno de los guardias de la puerta había aceptado de un desconocido destinado al cocinero del restaurante portuario. Mandó hacer "tiro al plato" a distancia contra el paquete (previa evacuación de todo el sector) que resultó ser un aparato de detec-

### JESSIE WALKER

Piloto  
*Traveller*  
 PPU: 8A8987 30 años  
 Armada Mercante:  
 Navaja 1, Traje de vacío 1, Piloto 3, Pistola 1, Electrónica 1, Astronavegación 1, Voladora 1.  
*Star Wars*  
 Piloto atrevido  
 Atacar con Armas 4D, Astrogación 5D, Bláster 4D, Pilotaje Naval 7D, Rep/Prog. Droides 4D, Manejar Repulsores 5D.

### TONI REMO

Ingeniero  
*Traveller*  
 PPU: 787A97 38 años  
 Armada Mercante:  
 Traje de vacío 1, Piloto 1, Mecánica 2, Electrónica 2, Computador 1, Ingeniería 3.  
*Star Wars*  
 Ingeniero  
 Pilotaje Naval 3D+2, Rep. naves Espaciales 4D+2, Rep. Repulsores 4D+2, Rep/Prog. Droides 6D, Rep/Prog. Computadoras 5D, Tecnología 6D.

### ROCK BULKER

Seguridad  
*Traveller*  
 PPU: C8A787 34 años  
 Infantería Marina:  
 Sable de abordaje 1, Traje de vacío 1, Combate personal 2, Rifle 2.  
*Star Wars*  
 Mercenario  
 Atacar con Armas 4D+2, Atacar sin Armas 5D+2, Bláster 5D+2, Esquivar 5D+2, Medicina 3D+1.

ción de alcaloides (venenos) valorado en varios millones. Después de eso le ha sido un poco difícil encontrar trabajo.

### El viaje

No he puesto la ruta exacta ni el mundo origen de la nave para que el Director de Juego tenga más flexibilidad a la hora de empezar el módulo. De todas formas el planeta de origen debería ser industrializado y en la ruta se tendría que pasar por algunos planetas poco importantes y deshabitados.

El viaje es bastante aburrido. La rutina de la nave es monótona y repetitiva. Esto hace que los tripulantes se vayan conociendo y dando cuenta del estado de la nave. Se pueden montar entretenimientos con la avidez sexual de Melinda, la paranoia histérica de Bulker y las broncas cascarrabias del capitán. Una vez el Director de Juego considere que es buen momento, puede pasar al ataque pirata que tiene que coincidir con una escala para repostar en un planeta deshabitado (la nave pirata se hallará oculta en la atmósfera planetaria).

El sistema de los piratas es sencillo. El tripulante introducido se dirige hacia el sistema de ventilación e introduce unas cápsulas que van desprendiendo un gas inodoro de forma gradual. Previamente ha recogido una máscara de oxígeno que tenía guardada en la enfermería y ha inutilizado las bombonas que hay en la antecámara de salida al exterior (junto con los trajes de vacío) y las otras de la enfermería. El gas es un potente narcótico que actúa con suma rapidez. Es muy difícil poder oler el gas pero se permite una tirada. Si el resultado es un éxito se le pregunta al personaje que hace. La única opción posible es aguantar la respiración hasta encontrar una bombona de oxígeno pero las únicas que había disponibles están inutilizadas. Teóricamente hay otras bombonas en el depósito de carga pero se encuentran dentro de cajas junto con el material de repuesto y, como ya hemos comentado antes, este material no existe.

O sea que de una forma u otra lo único que importa es el tiempo que puede ir aguantando la respiración el personaje en cuestión. Este ha de hacer una tirada de constitución cada asalto de combate con una dificultad creciente para no respirar. El personaje que respire el gas ha de hacer una tirada de constitución con una dificultad creciente en cada asalto para no caer inconsciente.

Independientemente del caso, la enfermera se paseará por la nave comprobando el estado del personal. Si encuentra alguno despierto se encargará de dormirlo con un disparo de una pistola hipodérmica. Una vez realizada la inspección de forma

satisfactoria, se dirigirá al puente de mando.

Los planes de los piratas son:

a) Una vez todo el mundo esté inconsciente la enfermera parará los motores de la nave y enviará un mensaje a la nave pirata que se encuentra por las cercanías.

b) La nave se aproximará para abordar cuando reciba la señal convenida. Si encuentra resistencia intentará tomar la nave por la fuerza. Si la señal se retrasa, también intentará el abordaje pero antes hará algunos disparos preventivos al carguero.

c) Una vez en posesión de la nave, trasladarán toda la carga a la suya junto con los tripulantes (para esclavizarlos) y prepararan cargas explosivas a fin de destruir la nave y todas las pistas que en ella se pudieran encontrar.

### La base pirata

Esta base tiene como tapadera una antigua estación minera que fue comprada en su momento como un lugar ideal por su posición estratégica: algo apartada y aislada pero cerca de las rutas de comunicación más importantes de la zona. Los esclavos trasladados por las naves piratas son obligados a trabajar (de momento) en las minas. Estas tienen muy malas condiciones de habitabilidad y la subsistencia es precaria. Los que sobreviven unos meses son reasignados a otros lugares dentro del imperio pirata. Los que están en malas condiciones son trasladados a las plantaciones de tiónita del planeta Erekosé como "sangre fresca".

La base se encuentra en un asteroide (evidentemente sin atmósfera) que orbita un sistema poco importante del tipo espectral M3 (que no sale en las cartas de navegación normales) y está organizada en tres niveles:

- Nivel 1: Está rodeado de una cúpula central con tres conductos que llevan a tres cúpulas más pequeñas (las zonas de aterrizaje). Consta de tres espaciopuertos y la unidad de almacenaje y administración. Hay un gran ascensor central que lleva a los niveles inferiores y que es la única vía de acceso "pública". Luego hay pequeñas escaleras de servicio sólo utilizables por personal especializado.
- Nivel 2: Está bajo tierra inmediatamente por debajo de la cúpula central y contiene el acceso a la red de minas, los comedores, salas de recreo, de tiro, gimnasio, etc, además de las habitaciones del personal. La red de minas se divide en tres ramas principales de las que se bifurcan varias líneas interconectadas formando un laberinto subterráneo mal iluminado y con muchas zonas inseguras. Además el aire

#### Oficial pirata

*Traveller*

PPU: 878886 30 años

Ejército de Tierra

Rifle 1, Traje de vacío 1, Liderazgo 1, Combate personal 1, Pistola 2.

*Star Wars*

Destreza 3D+2, Percepción 2D, Conocimientos 3D+2, Fortaleza 3D, Técnica 2D+2, Mecánica 3D, Bláster 6D+2, Mando 4D, Atacar sin Armas 3D+2, Esquivar 5D+2.

#### Sargento pirata

*Traveller*

PPU: 878786 26 años

Ejército de tierra

Rifle 1, Traje de vacío 1, Combate personal 1.

*Star Wars*

Bláster 5D+2, Atacar sin armas 3D+2, Esquivar 4D+2.

#### Soldado pirata

*Traveller*

PPU: 877786 22 años

Ejército de tierra

Rifle 1, Traje de vacío 1, Combate personal 1.

*Star Wars*

Bláster 4D+2, Atacar sin armas 3D+2, Esquivar 4D+2.

#### Técnico/Médico, etc, pirata

*Traveller*

PPU: 697A98 30 años

Civil:

Electrónica 1, Traje de vacío 0, Computadora 1, Soborno 1, Técnica 1.

*Star Wars*

Rep/Prog. Droides 4D+2, Rep/Prog. Computadoras 4D+2, Negociar 4D, +1D en su profesión (medicina, reparación naves espaciales, etc...).

es muy tenue y pobre en oxígeno, cargado de gases extraños, lleno de hollín y polvo y con una temperatura de 5°C aproximadamente. Está vigilado por guardias armados con traje especial para el frío y máscaras de oxígeno. Aquí trabajan como esclavos la gente capturada en las naves mercantes (las enfermedades pulmonares están al orden del día).

- Nivel 3: En este nivel se hallan confinados los presos cuando no trabajan en las minas (ver diagrama). Se compone de tres centros de reclusión idénticos con capacidad para 100 presos cada uno. En la sala de guardia interna hay 5 guardias y en la cámara de acceso se halla 1 más. Los guardias de la sala se organizan en turnos y siempre hay dos dando vueltas entre las celdas. Uno de ellos, el sar-





giento, permanece siempre en la sala. Son relevados cada 8 horas y cuando se despierten los PJs faltarán 4 h para el cambio de guardia. Hay un botón en la entrada que da la alarma general. Si se aprieta, se presentará en dos minutos la reserva de la guardia (que se halla en el segundo nivel) que se compone de 5 soldados armados de fusil y dos granadas cada uno, 2 soldados con ametralladoras ligeras de posición, 2 soldados con tubos lanzagranadas (con granadas de gas), 1 sargento armado con fusil, pistola y 2 granadas y 1 capitán armado con pistola. No creo que haga falta pero por si acaso doy aquí la composición total del turno de guardia activo (en total hay tres turnos: uno está activo, otro durmiendo y el último disperso de recreo por la base): 24 soldados + 4 sargentos + 1 capitán

Al mando de la base se encuentra un coronel. Todos estos rangos son internos del ejército pirata que es una organización muy estructurada y jerarquizada, donde los ascensos se consiguen a sangre y fuego (la mayor parte de las veces traicionando al inmediato superior o matándolo en combate personal). O sea, que si alguien en este ejército es capitán, por ejemplo, es por que tiene un carácter fuerte, de forma que no se corta en emplear los métodos que sean necesarios para afirmar su autoridad (la ejecución pública y en el acto está al orden del día).

## La celda

Todos los PJs y PNJs de la nave son colocados en la misma celda (a excepción, claro está de la enfermera). Allí se encuentran tres prisioneros más: dos hombres y una mujer. Se trata de ex-pasajeros de un crucero de línea regular que fue atacado por los piratas hace un mes. Cuando los PJs despierten les explicarán las pésimas condiciones de vida del lugar y las terribles medidas de seguridad de la base, así como el sistema que tienen los piratas para controlarlos: a parte de los guardias armados, cámaras de televisión, etc, lo peor de todo es la implantación de un "Esturión Erekosiano". Se trata de un anfibio pequeño (4 cm) y alargado que habita las marismas de Erekosé. Tiene la capacidad de infiltrarse por los conductos auditivos de los mamíferos hasta llegar al nervio donde se "conecta". Se alimenta de las corrientes nerviosas del cerebro y, por lo demás, se trata de un parásito inofensivo. Pero los científicos de los piratas han descubierto cómo controlar los impulsos nerviosos de este animal mediante ondas de radio en una frecuencia muy concreta y determinada. El resultado es que pueden administrar dolor a quien quieran de los presos (a los que se les ha implantado un esturión en el conducto auditivo) mediante un sencillo aparato esté donde esté el preso en cuestión (siempre y cuando no se aleje más de dos Km del emisor).

De hecho pueden hacer que el dolor llegue a tal nivel que produzca un derrame cerebral ocasionado la muerte de la víctima en medio de una terrible agonía.

Los PJs aún no tienen el esturión implantado pero, según los tres prisioneros, es de suponer que no tardan mucho en hacerlo (de hecho piensan implantárselo cuando sea el cambio de guardia, dentro de 4 h). Así que, si quieren planear la fuga, tendrán que hacerlo rápidamente. Afortunadamente para ellos los presos han conseguido una copia de las llaves de la celda (mediante sobornos) y saben de la presencia momentánea de una nave de carga en el puerto B de la base (recordemos que hay tres puertos: A, B y C).

De todas formas y aunque la ayuda de personas

Mary Calvin

*Traveller*

PPU: 697A98 30 años

Civil:

Electrónica 1, Traje de vacío 0, Computadora 1, Soborno 1, Administración 1.

*Star Wars*

Rep/Prog. Droides 3D, Rep/Prog. Computadoras 3D, Negociar 3D, Burocracia 3D, Características bases 2D en todas.

Andrew Calvin

*Traveller*

PPU: 787878 22 años

Civil:

Electrónica 1, Traje de vacío 0, Computadora 1.

*Star Wars*

Rep/Prog. Droides 3D, Rep/Prog. Computadoras 3D, Características bases 2D en todas.

Hans Joljen

*Traveller*

PPU: 777BA8 42 años

Civil:

Electrónica 3, Traje de vacío 0, Computadora 3, Administración 1.

*Star Wars*

Rep/Prog. Droides 5D, Rep/Prog. Computadoras 5D, Burocracia 3D, Características bases 2D en todas.

sin el implante de control puede ser muy útil, la postura de los tres prisioneros respecto a los recién llegados aún es de recelo. Básicamente hay tres opiniones:

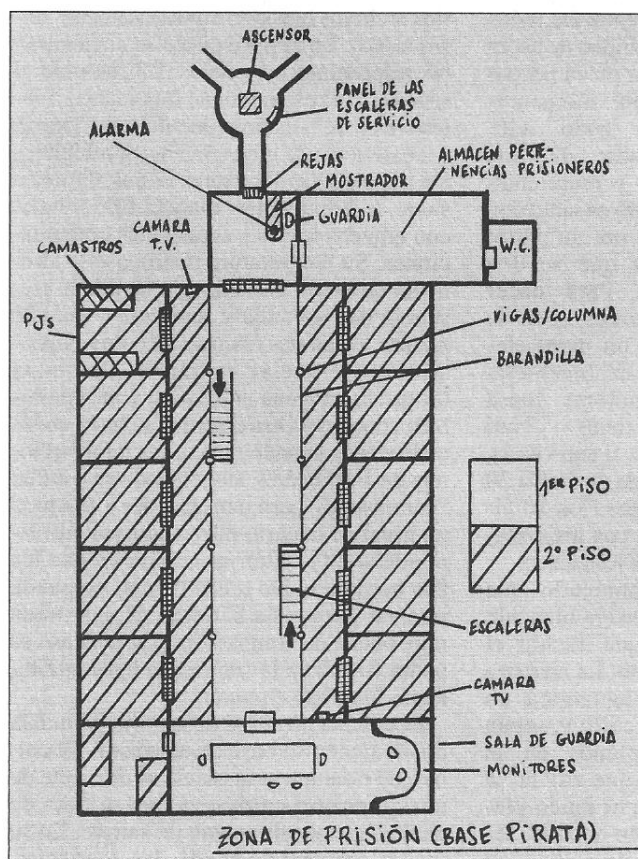
Mujer joven (Mary Calvin): Cree que los PJs son realmente prisioneros recién llegados y quiere hacerles participar en el plan de fuga por su utilidad al no estar aún controlados.

Hombre joven (Andrew Calvin): Está indeciso. Seguirá a la mujer, que es su hermana.

Hombre viejo (Hans Joljen): Tiene miedo de los posibles traidores. No se fía de los recién llegados y no quiere hacerles partícipe del plan de fuga.

Los tres hablarán entre sí en voz baja discutiendo al respecto. La decisión final depende de la actitud de los jugadores (a discreción del Director de Juego). Si el resultado final es de colaborar la mujer les confiará su secreto y sus conocimientos sobre la seguridad de la planta donde están reclusos (ver el dibujo de la planta):

A. Hay una cámara de televisión enfocando el pasillo. De todas formas la salida de la celda donde se hallan reclusos está fuera de su campo de visión y se puede intentar alcanzar la cámara sin ser visto.



- B. Hay dos guardias dando vueltas pero no van juntos (no se fían el uno del otro) y su vigilancia es bastante relajada.
- C. Las llaves de la puerta de salida las tiene el guardia de la entrada. Allí está también el botón de la alarma general.
- D. El resto de soldados está en la sala de guardia descansando o jugando a las cartas. En teoría se han de dedicar a vigilar las cámaras de TV, pero pasan bastante de hacerlo.
- E. Hay un ascensor que lleva a la superficie. No sabe si hay guardias allí ya que siempre que han tomado el ascensor para ir a las minas iban acompañados de guardias. En teoría hay otras escaleras para reparaciones pero no sabe donde están.
- F. El acceso a los puertos está poco vigilado pero la entrada tiene un código de acceso. Habrían de conseguir saltar esa protección de alguna manera. Hans Joljen es un experto en electrónica e informática y puede intentarlo.

### La huida

Los datos aportados por María son bastante exactos. La probabilidad de encontrar vigilancia en el ascensor es del 20%. Las escaleras de servicio tienen un acceso en cada planta, cerca del ascensor, a través de una mampara de un metro de altura atornillada a la pared a ras de suelo. Los pasillos de la base están poco transitados y hay un 10% cada 20 m de avance (o cada minuto parados) de encontrarse con alguien. Evi-

dentemente los sitios de reunión como bares, gimnasios, etc están llenos de gente. Si en algún momento los piratas se dan cuenta de lo que pasa, los tres prisioneros que acompañan a los PJs caerán al suelo presas de un tremendo dolor que les matará al cabo de pocos minutos (1d6 min) a menos de que despiquen en la nave en ese momento.

El astropuerto tiene un vigilante que está en la sala de control del mismo. Normalmente está viendo un video o escuchando música por lo que no está muy atento (a menos de que haya sonado la alarma general). La nave está en el hangar y sin tripulación, es de un tipo similar a la nave de los PJs y tiene una pequeña lanzadera de aterrizaje. Puede salir en cualquier momento aunque alguien habría de abrir la compuerta exterior, o bien preparar una abertura temporizada (en ese caso se ha de especificar el tiempo).

Si todo sale bien y se consigue abordar la nave habiendo preparado la apertura de la puerta, aún quedará otro pequeño detalle por resolver. El hecho es que la nave está en la base esperando la llegada de una pieza (un "rotor de conducción elipsoidal"... ) que interviene en el sistema de "salto hiperespacial". O sea: pueden despegar y entrar en órbita pero no pueden salir del sistema estelar ya que no pueden alcanzar la velocidad de la luz. Si a eso unimos el hecho de los cazas de interceptación piratas que hay en la base tenemos un gran problema. De todas formas siempre cabe la posibilidad de hacer una "chapuza" y sustituir la pieza por un arreglo momentáneo. Todo ello

huyendo de los cazas y recibiendo de tanto en tanto disparos por su parte: mejor que se den prisa. Para hacer este arreglo se ha de tener un nivel elevado en Ingeniería de motores (cosa que tiene Toni Remo, si aún vive) y se tarda de media 30 minutos (los 10 últimos con los disparos de los cazas).

Suponiendo que todo salga bien aún hay que decidir el destino. La chapuza sólo aguantará un salto corto y, según los planos de la zona que hay en la nave, el único planeta en un radio seguro de salto (con

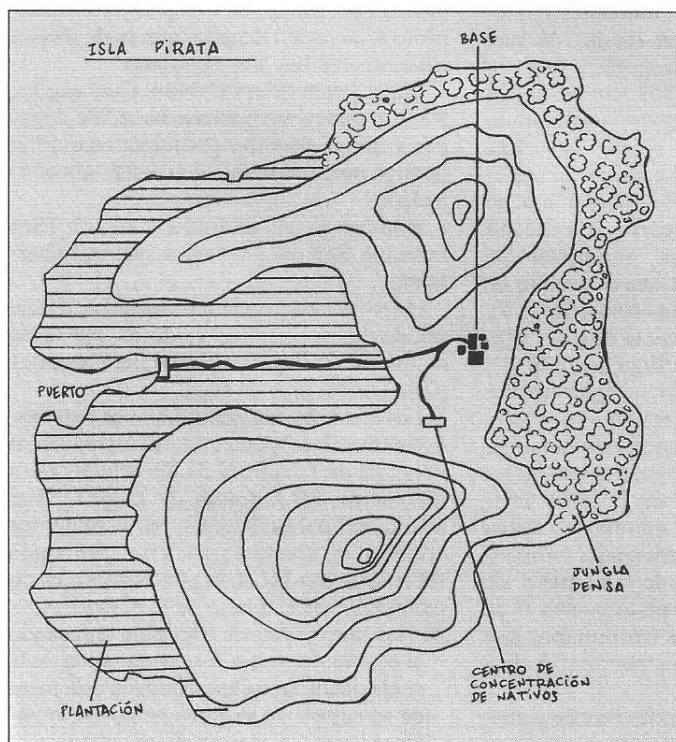
una base de tipo inferior) es Erekosé. Nadie puede haber oído hablar de Erekosé por lo que a nadie le suena ese nombre (lo cual no deja de extrañar al capitán). Por otra parte, si deciden arriesgarse y programar otro destino tienen un 25% de que falle el dispositivo produciéndose entonces un "salto fallido" con las consecuencias que ello ocasiona (desde aparecer en un sistema cualquiera en un radio de varios saltos hasta la explosión del motor).

### La plantación pirata

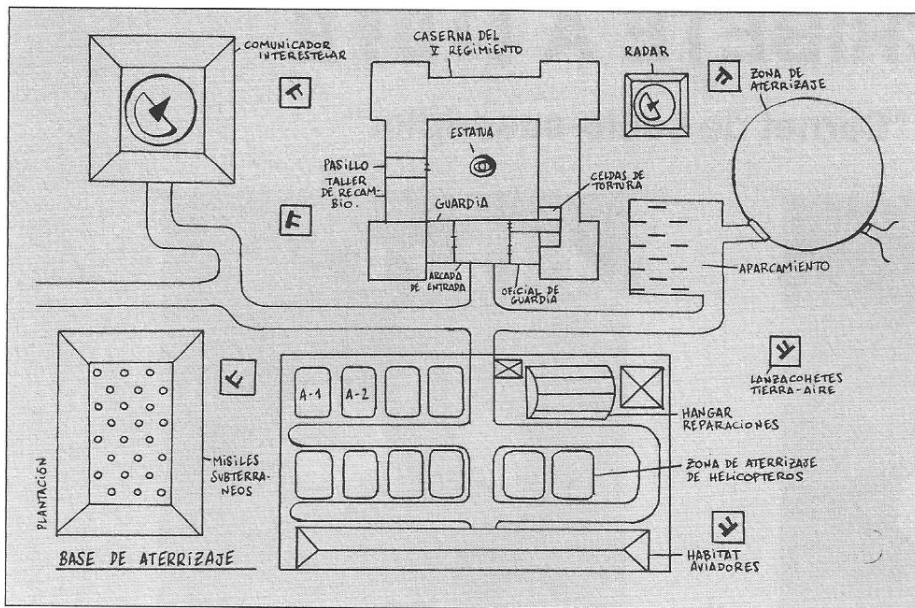
Suponiendo que decidan ir a Erekosé se puede seguir jugando la aventura. Si no, el Director de Juego habrá de improvisar el final (que puede ser sencillamente la llegada sanos y salvos a un planeta conocido). A la llegada al sistema estelar, la "chapuza" se fundirá haciendo imposible toda reparación. O sea, que si quieren salir de allí habrán de conseguir la pieza en la base de Erekosé.

El sistema Erekosé no está en los archivos públicos como conteniendo planeta con base. Ni siquiera como sistema con planetas habitables. Se pueden encontrar referencias por haber sido explorado en su día (hace 300 años) y desechado por su alejamiento de las líneas comerciales. Los datos informan de un sistema sin planetas habitables ni ningún recurso interesante (los archivos han sido cuidadosamente falsificados). En la nave pirata se encuentran las referencias originales. En realidad el sistema Erekosé contiene 6 planetas: 4 interiores y de tamaño reducido (tipo Tierra) y 2 exteriores de gran tamaño (tipo Júpiter). De los planetas interiores el único interesante es Erekosé IV: planeta tipo jungla, con grandes selvas y abundantes precipitaciones. Su temperatura media oscila alrededor de los 30°C. Todo ello facilita la presencia de pantanos y marismas. En este planeta los piratas realizan un cultivo intensivo muy especial: se trata de tiónita, la droga alucinógena más fuerte y más prohibida conocida. Otra cosa que se halla en los archivos de la nave junto a las informaciones de Erekosé es una entrada reseñada: "contraseña", pero para acceder a ella pide un nivel de usuario muy alto (que corresponde al de capitán de la nave) y que los PJs no tienen. De todas formas se puede intentar pasar esta barrera con una tirada muy buena de computador. En ese caso se podrá visualizar la contraseña ligada a Erekosé: "La rosa chafada".

El cultivo pirata se desarrolla en la isla donde tienen su base de aterrizaje. El cultivo de tiónita a gran escala es diferente de cualquier otro cultivo ya que se trata de plantas que se alimentan de sangre. En su medio ambiente natural, las marismas,







obtienen su alimento de pequeños animales que quedan atrapados entre sus zarzas (la planta puede moverse un poco y tiene espinas retráctiles). Pero para el cultivo a gran escala, los piratas han ideado un sistema de canalización a través de pequeños conductos que pasan por encima de las plantas produciendo una fina lluvia de sangre (es como una parra pero a lo largo de cientos de metros). La tiónita se almacena en unos pequeños frutos situados en el centro de la planta y son recolectados periódicamente por robots especializados (cualquier ser humano sería atacado por las plantas).

Para conseguir la sangre los piratas hacen raids periódicos de caza por la selva continental (la isla se halla cerca de el continente sur del planeta) donde capturan tanto animales como nativos humanoides (primitivos, de un nivel tecnológico parecido a los indios de Sudamérica). Los indígenas permanecen recluidos normalmente en el "centro de reclusión de nativos" donde hacen trabajos normales, pero de tanto en tanto algunos son conducidos a los "centros de captación de sangre" donde los encadenan en pequeñas jaulas en forma de cama con correas y abrazaderas, preparadas para extraer la sangre lentamente. Esta

sangre es llevada a una estación de bombeo donde se distribuye por todo el complejo de conducciones. Los indígenas en estas condiciones suelen vivir unas cuantas semanas antes de morir de anemia.

### La base de aterrizaje

La base se compone de: Zona de aterrizaje con capacidad para naves de 50 m como máximo (la lanzadera puede aterrizar aquí), la caserna del V regimiento pirata (200 hombres organizados en dos compañías), la base de helicópteros (con capacidad para 10 aunque actualmente sólo hay 4), el depósito de misiles (preparado para un eventual ataque espacial) y la "estación de contacto interestelar".

Si los PJs han conseguido la contraseña pueden engañar a los piratas haciéndose pasar por compañeros suyos. Les recibirán con los brazos abiertos y estarán dispuestos a darles la pieza que les falta. Pero existe el riesgo de que se den cuenta que no pertenecen a la organización pirata a medida que vayan hablando y surjan algunas preguntas sin responder o con respuestas erróneas (¿que tal el viejo Bill?, ¿tan cabrón como siempre?... Donde "el viejo Bill" es alguien conocido por todos como, por ejemplo, el comandante de la base minera).

Si los PJs no tienen la contraseña y se comunican con la base, los piratas pensarán en principio (a menos de que tengan motivos para sospechar algo más) que se trata de una nave mercante que se ha averiado y que ha ido a parar a este sistema. En ese caso les comunicarán que "por motivos de seguridad no les es permitido aterrizar en el planeta" y prepararán los misiles para disparar en 20 turnos. Entonces pueden pasar dos cosas:

A. Si la nave de los PJs se queda en la posi-

ción de tiro de los piratas, éstos dispararán dos misiles cada 4 turnos (después de los primeros 20 de preparación) hasta destruir la nave o que ésta consiga escapar de la línea de tiro (para ello habrían de alcanzar la otra cara planetaria y se tardan 20 turnos). El impacto de un misil tiene un 25% de destrucción de la nave (a menos de que se utilice algún otro sistema más realista para simular este combate). En caso de destrucción de los motores de la nave, ésta caerá al planeta. Dejamos la decisión al DJ sobre la posibilidad de que los PJs se salven utilizando la lanzadera (siempre con el peligro de que les disparen al menos un misil).

B. Si los PJs insisten en que les es imposible irse debido a la falta de la pieza, los piratas verán que su secreto no corre peligro y aceptarán que aterricen con la lanzadera. Una vez en su poder intentarán capturarles para poder utilizarlos como "sangre fresca". Como la demanda de sangre está cubierta serán recluidos momentáneamente en el "campo de reclusión de nativos".

Sea como fuere, al cabo de una semana aparecerá en el sistema una nave de guerra pirata.

### Posibilidades de acción

Básicamente el problema de los PJs es conseguir la pieza que les falta. Si no tienen la contraseña y consiguen sobrevivir a los misiles piratas pueden plantearse varias líneas de actuación:

A. Intentar contactar con los nativos. Éstos se están organizando intentando formar un ejército de resistencia. Han conseguido algunas armas (fusiles tipo M-16 y algunas granadas) y, si ven que los PJs están en contra de los piratas (algo difícil en principio), les ayudarán en lo que puedan. De hecho están deseosos de poder hacer una acción de comando contra la base pirata. Recordad que los nativos están en el continente y que, por tanto, se ha de conseguir algún medio (helicóptero capturado, barco, etc) para llegar a la isla. La lanzadera podría servir pero no puede ir demasiado a ras de tierra y es muy fácil de detectar (aunque nada es imposible).

B. Intentar un ataque tipo comando por su cuenta. Es lo mismo que antes pero sin el apoyo nativo.

En ambos casos se deja al Director de Juego organizar las cosas con la información de que dispone. Otra cosa que habría de procurar es ser lo menos "conductista" posible puesto que el módulo ya lo es de por sí. O sea, si los PJs quieren ir a otro planeta y no a Erekosé, por ejemplo, déjalos, es igual que se pierdan esa parte del módulo. En todo caso la podrás utilizar en alguna otra partida. ●

#### Nativo erekosiano

Traveller

PPU: 8A9755 26 años

Nativo (\*):

Arco 2, Combate personal 1, Rifle 0. *Star Wars*

Destreza 3D+2, Percepción 2D, Conocimientos 2D+1, Fortaleza 3D+2, Técnica 4D, Mecánica 2D+1, Arco 5D+2, Atacar sin Armas 5D, Bláster 4D+2.