

STAR WARS
El oráculo de Pelgrim

Ha transcurrido algo más de un año desde el ascenso del Canciller Palpatine de senador hasta su cargo actual, así como de los hechos que tuvieron lugar a bordo del Nova Brillante y que casi acabaron con la vida de Finis Valorum. La actuación que desempeñaron los pjs Jedi en los acontecimientos ha hecho subir muchos enteros la opinión que el Consejo Jedi y sus respectivos maestros tienen de ellos, augurándoles un futuro muy prometedor dentro de la Orden. En estas circunstancias los pjs son llamados por Jarkor Fitt, el maestro de uno de los jóvenes Jedi, a una reunión en las estancias del Templo Jedi. Una vez allí reunidos pasará a explicarles los motivos de su llamada. Estarán presentes, aunque de forma holográfica, los maestros del resto de Jedi del grupo.

“Supongo que aún tenéis claros los hechos acontecidos en el planeta Silenian, donde se produjo la muerte del gobernador Maximilian Diverno así como la traición de Grovian Markk. Según el informe que presentasteis, acompañaban a Markk un grupo de asesinos a sueldo enviados por los Hutt, los cuales abandonaron juntos el planeta tal y como mostraron las cámaras de seguridad del espaciopuerto. Por supuesto, el asunto nunca se cerró, y ahora hace poco por fin nos sonrió la fortuna. Uno de los asesinos de nombre Taberth Vein fue descubierto llegando al planeta Orbana. Vuestra misión es dirigirse allí, seguirle el rastro y capturarlo con vida. Una vez hecho esto averiguaréis cuanto podáis sobre el posible paradero de Markk. Es muy posible que Vein esté al tanto de donde se encuentra, pues hemos sabido a lo largo de estos meses que la colaboración entre ambos ha sido bastante más frecuente que no ocasional.

No hace falta que os diga la extrema importancia de detener a Markk.

Recibiréis un informe detallado de la misión en vuestras habitaciones. Una nave de transporte os espera a las 21.00 para llevaros a Urbana. Tenéis cinco horas para prepararos. Que la Fuerza os acompañe”.

Tras estas palabras los pjs podrán realizar las preguntas que consideren oportunas, aunque para no ser reiterativo Fitt los remitirá al informe que les espera en su habitación en caso que las respuestas a sus preguntas allí se encuentren.

Al llegar a sus habitaciones cada pj encontrará en ellas un archivo con la información necesaria para llevar a cabo la misión. En el informe se explica la situación de Orbana, un planeta situado en las inmediaciones del Borde Intermedio. Su mayor riqueza proviene del turismo, pues Orbana es conocida por su clima templado, sus maravillosos paisajes y los célebres cruceros que por él se realizan.

Orbana funciona como una democracia parlamentaria unida a la república prácticamente desde sus inicios. Hay ciento veinte millones de habitantes repartidos por sus ocho continentes, aunque el que da nombre al planeta es el mayor de todos ellos, además del más visitado.

Flora y fauna diversa, poco o nada hostil hacia el hombre y especies semejantes.

Sus días son de 32 horas y su año de 322 días.

La capital, Ciudad Orb, está habitada por doce millones de personas. Como curiosidad, decir que la llegada del grupo de pjs al planeta coincidirá con el nombramiento de un nuevo presidente para los próximos seis años, pues en estas fechas acaban de celebrarse las elecciones a dicho cargo.

La persona de contacto que tendrán los pjs a su llegada es Trevor Hansa, delegado de la República en el planeta, y la persona que en principio irá a recibirles al espaciopuerto.

Por lo que hace referencia a Taberth Vein, éste fue detectado en el espaciopuerto de Ciudad Orb hace ahora dos días. Llegó en una nave procedente de la luna VI de Korda, satélite destinado a la extracción de mineral. Investigaciones realizadas relacionan su presencia allí con la muerte de un Señor del Crimen de dicha luna. Durante su estancia en luna VI, Vein utilizó un alias, Coth Sik, además de un disfraz. A pesar de ello, varios testigos afirman haberlo reconocido al mostrárselo en diferentes grabaciones anteriores.

El vuelo de partida se hará desde una nave en el espaciopuerto cercano al templo Jedi. Allí estará el maestro Fitt para despedirlos, además de otro miembro del consejo, Ki –Adi –Mundi. Antes de partir éste les dirá lo siguiente:

“Olvidense de Grovian Markk de momento. Su prioridad es detener a Vein con vida e impedir lo que sea que haya ido a hacer a Orbana. Sólo si tienen éxito en esta parte de su misión tendrá alguna posibilidad de atrapar a Markk. Fallar en la primera imposibilita tener éxito en la segunda. La confianza del Consejo en vosotros es grande, pues valía habéis demostrado con anterioridad. Haced honor a esa confianza y cumplid lo que se espera de vosotros. Que la Fuerza os acompañe”.

Tras despedirse y subir a bordo un tripulante los acompañará hasta sus respectivos camarotes. La nave despegará y abandonarán el espacio de Coruscant para realizar el salto hiperespacial. El trayecto será tranquilo y sin ningún tipo de contratiempo. Llegarán a su destino cinco días después.

Allí, tras volver al espacio normal, recibirán permiso para aterrizar en el principal espaciopuerto de Ciudad Orb. Tras desembarcar y recoger su equipaje serán recibidos por un individuo de unos cuarenta años, ni más ni menos que su contacto, Trevor Hansa.

Tras darles la bienvenida y unas cuantas frases de rigor, Hansa los conducirá hasta el edificio de la delegación de la república en el planeta, lugar donde tendrán su alojamiento y centro de operaciones. Mientras, les irá explicando las últimas novedades referentes al caso y la situación que se vive en el planeta. Se ha proclamado un nuevo presidente, un hombre llamado Eban Gillespie. Su programa es un poco rupturista con los anteriores presidentes, decantándose por buscar nuevos sistemas de financiación independientemente del turismo. Plantea gravar ciertas operaciones comerciales, imponer tasas proteccionistas, etc. medidas bien vistas por la mayoría de la población cansadas de ver como buena parte de las divisas van a para a especuladores extraplanetarios.

La ciudad es un poco caótica estos días, aún en plena celebración, pero queda sólo dos días para que los festejos acaben, con la gran caravana presidencial y su llegada al Parlamento y la toma de posesión prevista para mañana.

Pero por lo que de verdad interesa a los pjs, es decir, el paradero de Taberth Vein, no puede darles ninguna buena noticia. No se sabe nada de él. Lo que si han podido confirmar es que a Vein lo han grabado algunas cámaras de seguridad paseando por las calles de Ciudad Orb de forma aparentemente despreocupada. Desde que se dio la alarma, pero, no se le ha vuelto a ver.

Lugares para investigar hay bastantes en Ciudad Orb, y aunque a Vein lo vieron por la zona más acomodada de la ciudad es muy posible que intenten buscarlo por los barrios más bajos de la capital. Si es así –aunque lo cierto es que de bajos tampoco es que tengan mucho, lo que ocurre es que se trata de las zonas con mayor índice de salas de juego y bares que hay, no porque sea un lugar excesivamente peligroso –pueden establecer contacto con muchos individuos diferentes. Aquí van unos ejemplos:

Como bares y lugares similares: El Rincón del Jekk, Murkak, El Rankor Borracho, La Jarra Refrescante.

Como salas de juego o parecidos: El Último Parsec, Diez mil Créditos, La Suerte del Tonto.

Como individuos: Mukk Obarina –un tratante duros –, Siged Ordeba –un tratante humano –, el tratante Twil’ek llamado Kikk’Mekkin, el granuja zabrak de nombre Wekkad, el granuja gamorreano Gronch Ardd, el granuja humano de nombre Robb Siwenin. Todos ellos negaran conocer a nadie llamado Taberth Vein ni Coth Sik, ni nadie que se ajuste a su descripción. Buscar por este camino se revelará como algo inútil

Al día siguiente de la llegada de los pjs a Orbana sus indagaciones se verán interrumpidas por la caravana de la celebración de las presidenciales, con el nombramiento oficial del vencedor, Eban Gillespie, en el parlamento planetario. La avenida principal de la ciudad permanecerá cortada al tráfico durante todo el día, desde las seis de la mañana a las tres de la tarde. La caravana se pone en funcionamiento a las diez, iniciando su andadura desde la sede del Tribunal Electoral. El futuro presidente irá saludando a la multitud en un vehículo descapotable, avanzando por los doce kilómetros de avenida hasta el Parlamento, cuya llegada se prevé a las doce del mediodía. Allí tendrá lugar la proclamación oficial, que los asistentes podrán seguir desde el exterior por unas pantallas gigantes instaladas en los parques que circundan el edificio parlamentario.

Durante el trayecto es cuando Vein piensa atentar contra Gillespie. Lo hará desde la ventana de un edificio situado en la ruta con un arma de francotirador de muy largo alcance. Su plan de huida consistirá luego en descender hasta el sótano del edificio y desde allí comunicarse con los desagües municipales a través de un boquete abierto por él como medida para la huida.

Si los pjs van muy perdidos siempre puede recibirse un mensaje del Centro de Inteligencia advirtiéndolo de la sospecha de posibles atentados contra el futuro presidente.

La única posibilidad de los pjs es seguir la comitiva y usar sus habilidades para prever el ataque, además de colocar a alguien en el vehículo presidencial –preferiblemente uno de ellos– lo suficientemente veloz para, en el caso que llegue a producirse el disparo, poder apartar a Eban a tiempo. Un disparo del arma de Vein supone un daño de 3D6, y si es en Gillespie su disparo irá directamente a la cabeza, significando la muerte inmediata al reventar ésta víctima del impacto. Si se da el aviso el que vaya en el vehículo tendrá derecho a una tirada de Salvación de Reflejos a CD 20, si no hay aviso será a CD 25. Sin duda, será un buen momento para usar los Puntos de Fuerza, los cuales serán recuperados al finalizar la parte ante tan buen uso que se les habrá dado. Vein intentará la huida tenga éxito o no, y los pjs deberían capturarlo, aunque si no son ellos siempre pueden hacerlo las fuerzas de seguridad del planeta.

La comitiva avanza a paso muy lento a través de la avenida principal de la ciudad. Es una calle de ocho carriles, muy amplia, con jardines a ambos lados que la separan de la zona peatonal y los edificios. Toda la ribera está jalonada de personas aplaudiendo al presidente electo, el cual irá saludando a sus coetáneos con gestos con la mano. En el mismo vehículo descapotable que él, viaja su esposa, su mano derecha, llamado Antonius Okan –y con quien deberán hablar prácticamente siempre a menos que mencionen el peligro que corre su vida– y es posible que alguno de los jedi si así lo solicita.

Por delante de él irán cuatro vehículos de seguridad, cada uno con cuatro hombres, y otros cuatro detrás, en idénticas circunstancias. Además, un par de vehículos aéreos estarán sobrevolando la zona del desfile durante todo el tiempo que éste dure. Si a pesar de todo se produce el atentado y el presidente muere, hablar con Vein será un poco más complicado pero las autoridades acabarán cediendo ante los jedi y podrán hablar con él. Si ha fallado, tener una conversación será un poco más fácil.

Para interrogarlo deberán realizar una serie de tiradas: Intimidar, Recabar información CD 15

Otra opción es usar los poderes jedi.

Lo que pueden acabar obteniendo es una confesión. Según parece, Markk contactó con él en la Luna VI donde le hizo el encargo mientras estaba realizando otro trabajo. El blanco era difícil, pero la recompensa bien valía la pena. A cuenta de quien se hizo el encargo eso lo ignora. Markk le hizo entrega de la mitad en el momento de aceptar el trabajo, y la otra mitad la recibiría una vez alcanzado el objetivo.

Por lo que hace referencia a Markk sabe poco de sus intenciones actuales. Tan solo recuerda que mencionó algo sobre un lugar llamado Pelgrin, aunque ese nombre a Vein bien poco le dice. Bien al contrario de los pjs.

¿Qué saben ellos de Pelgrin? Es el planeta donde se encuentra el Oráculo que lleva su nombre, el Oráculo de Pelgrin.

El planeta Pelgrin es un mundo del Borde Exterior cuya especie nativa se extinguió millones de años antes que los exploradores de la República lo descubrieran. Como muchas otras especies extintas, los pelgrins dejaron pruebas de su civilización en forma de edificios y otras construcciones, además de innumerables artefactos de todo tipo. Estos artefactos daban fe de un alto grado de artesanía y sensibilidad estética, y estos rasgos notables hacían que los arqueólogos que recuperaban las reliquias para llevarlas a museos de toda la galaxia sintieran más dolor por la desaparición de los pelgrins.

Los pelgrins tenían un talento asombroso para reproducir objetos de alta tecnología por medio de métodos menos avanzados, como si poseyeran la capacidad extraordinaria de superar los límites de su propio progreso. Los arqueólogos encontraron indicios de vehículos de vapor, sistemas mecánicos de comunicaciones y otros aparatos. Al objeto más impresionante se le acabó bautizando como el Oráculo. De diez plantas de altura y compuesto de innumerables engranajes, interruptores y péndulos, el Oráculo parecía funcionar como un gigantesco ordenador de relojería. Se veía que la construcción de sus piezas implicaba la realización de un esfuerzo sensacional, y su descubrimiento cautivó a la comunidad científica.

El célebre arqueólogo Ermin Phin –Mar visitó Pelgrin unos tres mil años antes de la época actual y se pasó casi una década examinando el Oráculo acompañado de varios caballeros jedi enviados por el Consejo a causa de una perturbación en la Fuerza procedente del planeta. Phin –Mar concluyó que el Oráculo era un instrumento astrológico, quizás una especie de planetario mecánico que se usaba para seguir el movimiento de los cuerpos celestes visibles desde Pelgrin. También supuso que sería posible que el aparato desempeñara un papel importante en la religión y espiritualidad de Pelgrin, y se atrevió a afirmar que el Oráculo, tal y como sugería su nombre popular, servía para adivinar acontecimientos futuros.

Phin –Mar y su equipo no lograron poner en marcha el Oráculo. Pese al cuidado y a la complejidad con que se había construido, parecía completamente inoperable, quizá por culpa de su antigüedad y el desgaste de milenios de desatención. Los jedi que acompañaban a Phin –Mar, sobre todo Shannur Darkstar, no estaban seguros. También sentían una perturbación peculiar en la Fuerza, y cuando examinaban el Oráculo, el temblor se hacía más fuerte y nítido. De hecho, Darkstar llegó a creer que no se trataba de un temblor, sino de una onda como la que generan los artefactos jedi o sith poderosos. Ella pensaba que el Oráculo era algo más que un simple aparato mecánico, y que también era una reliquia de una cultura que se valía de la Fuerza.

Phin –Mar pensó que la idea de Darkstar era fascinante, y la animó a que encontrase pruebas que sustentasen su teoría. El Consejo envió más ayuda, con la esperanza de que si tenía razón, su descubrimiento arrojará más luz sobre el destino de los pelgrins. A Pelgrin llegaron varios caballeros jedi expertos en ciencia y tecnología para ayudar al equipo de Shannur Darkstar. Con el tiempo, se dieron cuenta de que el Oráculo no funcionaba porque no contaba con ninguna fuerza motriz. Phin –Mar se había equivocado al suponer que hacían falta decenas de pelgrins para mover los engranajes del Oráculo, pues ni siquiera un esfuerzo así habría servido para ponerlo en marcha. Para que la maquinaria funcionara, hacía falta que un usuario de la Fuerza de cierto poder meditara en una cámara superior del Oráculo. Cuando Darkstar hizo exactamente eso, el Oráculo cobró vida por vez primera en innumerables milenios.

Shannur Darkstar dijo haber tenido una visión del futuro mientras el Oráculo resoplaba y se agitaba, aunque en vida no logró descifrar su significado. Siglos después, los eruditos averiguarían que había visto la ascensión de la Fraternidad de las Tinieblas comandada por Lord Kaan. En cualquier caso, las experiencias de Darkstar emocionaron tanto a la comunidad científica como a la Orden Jedi. Aunque Phin –Mar colaboró con los jedi en el examen exhaustivo del Oráculo, otros científicos no quisieron hacerlo, y eso causó una disputa que llegó a la cámara del Senado. El Consejo aducía que la Orden debía custodiar el Oráculo por su evidente conexión con la Fuerza, mientras los científicos defendían que los jedi no eran de fiar, sobre todo ante la posibilidad de que el Oráculo sirviera para ver el futuro. Al final, el Senado dio la razón al Consejo pero permitió que los científicos siguieran accediendo al edificio durante siglos.

Con el paso del tiempo, algunos de los maestros jedi más importantes de la República visitaron el Oráculo de Pelgrin. Muchos de ellos también dijeron tener extrañas visiones del futuro cuando entraban en la cámara superior del ordenador mecánico, pero enseguida se supo que los acontecimientos mostrados en dichas visiones siempre sucedían décadas o siglos después, y que sólo tenían que ver con sucesos catastróficos. Casi nunca se revelaba el destino de planetas o personas concretas, y las visiones señalaban grandes catástrofes y desastres. El Oráculo se ganó una fama siniestra por presagiar únicamente muerte y destrucción. Popularmente se llegó a pensar que los pelgrins habían visto su propia desaparición en el Oráculo, pese a la absoluta falta de pruebas que sustentasen esa teoría. No obstante, incluso los jedi acabaron viendo el Oráculo como un heraldo de desgracias. Aun así, pequeños grupos de jedi trabajaron en el Oráculo durante siglos y se dedicaron a catalogar visiones y archivarlas para la posteridad. Estos documentos fueron llevados al Templo Jedi de Coruscant y a otras importantes bibliotecas y archivos jedi de toda la galaxia. En unos pocos casos, estos archivos proporcionaron a los jedi los datos suficientes para actuar y salvar millones de vidas. En otros, los jedi se daban cuenta a posteriori de que el Oráculo les había ofrecido las pistas necesarias para evitar el desastre.

Todo esto es lo que saben o pueden obtener los jedi a través de diferentes fuentes. Cuando comuniquen sus averiguaciones se les ordenará dirigirse hacia Pelgrin y permanecer allí hasta descubrir que hay de cierto en lo que han descubierto, aunque de momento no hay ningún indicio que Grovian Markk se haya dirigido allí.

El viaje durará una semana aproximadamente. Al llegar serán recibidos por un caballero jedi, un hombre llamado Tartaron Torvas, el cual les agradecerá su presencia allí. Según les explicará, hay ahora mismo otros tres caballeros jedi trabajando allí, además de ocho ayudantes y dos científicos. No han detectado la llegada de nadie a la zona, y tampoco ha habido ningún tipo de problema. Se alojan todos en unos edificios cercanos al Oráculo, donde han preparado habitaciones para los pjs. Éstos podrán visitar el Oráculo si lo desean, aunque no notarán nada al hacerlo.

Todo irá tranquilamente hasta una noche en que se produzca el ataque las naves piratas. Los caballeros jedi intentarán defenderse, pero los disparos de las naves acabarán con ellos. Para evitar ser alcanzados mientras corren campo a través en dirección al Oráculo –si así desean hacerlo –deberán pasar tiradas de Salvación de Reflejos a CD 15, sufriendo 4D6 de daño si son alcanzados y nada si lo esquivan. Desde lejos podrán ver como una nave se mantiene en el aire cerca del Oráculo y dispara al piso superior, mientras unas figuras descienden por el agujero abierto, aunque no llegarán a ver de que o quien se trata, ni cuantas.

Son varios los piratas que han entrado, además de Grovian Markk y un droidekkar. El enfrentamiento final está servido. Markk intentará tener una visión, y según como vayan las cosas podría llegar a enfrentarse a los pjs. Si se ponen feos, dejará el droidekkar para cubrirle la retirada.

Taberth Vein, mercenario de nivel medio (Soldado de nivel 8).

Ini +7 (+3 por Destreza, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 19 (+6 por clase, +3 por Des), RD 3; Velocidad 10m; PV/PH 64/15.

Ataque +9/+4 c/c (2d6+1, vibromachete) o +7/+7/+7/+2/-3 a distancia (3d8/19-20 fusil blaster con Disparo múltiple y Disparo rápido).

TSFort +8, TSRef +5, TSVol +3; Vig 13, Des 16, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8. PF 2.

Equipo: Mono de combate, Fusil blaster, pistola blaster pesada, comunicador.

Habilidades: Curar heridas +6, Demoliciones +6, Escuchar +4, Informática +5, Intimidar +6, Observar +4, Supervivencia +6.

Dotes: Artes marciales, Competencia con blindaje (ligero, intermedio), Competencia con grupo de armas (armas sencillas, armas pesadas, fusiles blaster, vibroarmas, pistolas blaster), disparo a bocajarro, Disparo rápido, Lucha a ciegas e Iniciativa mejorada, Disparo múltiple, Movilidad.

Piratas de nivel bajo (Soldado nivel 4).

Ini +6 (+2 por Destreza, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 16 (+4 por clase, +2 por Des), RD 3; Velocidad 10m; PV/PH 34/15.

Ataque +5 c/c (2d6+1, vibromachete) o +6 a distancia (3d8 pistola blaster pesada) o +4/+4 a distancia (3d8 pistola blaster pesada con Disparo rápido).

TSFort +6, TSRef +3, TSVol +2; Vig 13, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8.

Equipo: Mono de combate, pistola blaster pesada, comunicador.

Habilidades: Curar heridas +6, Demoliciones +5, Informática +5, Intimidar +4, Supervivencia +5.

Dotes: Artes marciales, Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas sencillas, armas pesadas, fusiles blaster, vibroarmas, pistolas blaster), disparo a bocajarro, Disparo rápido, Lucha a ciegas e Iniciativa mejorada.

Droide Destructor Droideka (Matón nivel 12).

Ini -1 (-2 por procesador remoto, +1 por Destreza); Defensa 15 (+4 por clase, +1 por Des), RD 3; Velocidad 4m, configuración en rueda 25m; PV/PH 0/15.

Ataque +13/+8/+3 c/c (1d4+1, apéndice) o +13/+8/+3 a distancia (4d8/19-20, blaster pesado de repetición).

TSFort +10, TSRef +5, TSVol +3; Vig 13, Des 13, Con 15, Int 6, Sab 8, Car 6.

Equipo: blindaje ligero, dos blaster pesados de repetición, escudos (RD 9), procesador remoto (500 km).

Dotes: Ambidiestro, Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas pesadas, armas sencillas, pistolas blaster), disparo a bocajarro, Disparo múltiple y Disparo rápido.

Grovian Markk, guardián jedi oscuro de nivel intermedio (guardián jedi nivel 9)

Ini +3 (por Destreza); Defensa 20 (+7 por clase, +3 por Des); Velocidad 10m; PV/PH 86/14.

Ataque +15/+10 c/c (3d8+3, sable de luz) o +12/+7 a distancia (3d8 pistola blaster pesada) o +4/+4 a distancia (3d8 pistola blaster pesada con Disparo rápido).

CE: Desviar (defensa +2), desviar (ataque -4, redirigir 4 por asalto), desviar (extender defensa y ataque), aumentar el daño del sable de luz (+1d8)

TSFort +8, TSRef +9, TSVol +3; Vig 16, Des 16, Con 14, Int 11, Sab 9, Car 12.

Equipo: Sable de luz, ropas siniestras.

Habilidades: Artesanía (sable de luz) +4, Conocimiento (Saber Jedi) +2 Piruetas +5, Tregar +3.

Habilidades de la Fuerza: Afectar mente +5, Curarse a uno mismo +4, Mejorar característica +5, Mentalidad combativa +5, Miedo +5, Mover objeto +5, Sigilo de la Fuerza +5.

Dotes: Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (sable de luz), Competencias con armas sencillas y pistolas blaster, Esquiva, Reflejos de combate, Sensible a la Fuerza, Sutileza con un arma (sable de luz).

Dotes de la Fuerza: Alterar, Controlar, Disipar energía, Odio, Sentir.

Recompensas:

Por salvar a Eban Gillespie: 100 puntos.

Por capturar a Vein: 50 puntos.

Por acabar con Markk: 200 puntos.

Por acabar con los piratas y droideka: 20 puntos por los piratas y 80 puntos por el droideka.

Por ideas brillantes: A decisión del dj.

Por interpretación: Entre 10 y 50 puntos.