

La Caída del Imperio Agasami



Agasami

Geografía

• El sistema Agasami está constituido por una estrella -Otami-, siete planetas y diferentes cuerpos de menor importancia, como los satélites que poseen algunos planetas. Este sistema depende por completo de Otami, el cual es, con mucho, el cuerpo de mayor masa y el único con luz propia.

Población

• 1120 millones. Cerca de un 95,5 de la población -1070- millones- se concentra en Kuoka, el quinto planeta, mientras que el resto se encuentra distribuido entre las diversas colonias mineras del sistema Agasami.

Kuoka

• Sus cuatro continentes -Asagawa, Kushima, Ochi y Endai- rodeados de millares de islas e islotes, ocupan tan sólo una pequeña porción del planeta, pues los océanos cubren el 86,5% de su superficie. Características comunes de todos los continentes: erupciones volcánicas, terremotos, mareas y tifones.

El clima de Kuoka se define con tres palabras: lluvias, calor y humedad.

Nota: Si el árbitro lo desea, puede utilizar este método para determinar el tiempo que hará cada día.

1º Se lanzan 2D6:

2-5 Soleado; 6 Nublado; 7-12 Lluvia

2º En caso de lluvia, tirar 2D6:

2-6 Ilovizna; 7-9 Lluvia moderada; 10-11 Lluvia intensa; 12 Tormenta

Hoku

• La capital del imperio Agasami se halla en Kushima, y es la única ciudad que dispone de espaciopuerto en Kuoka. Bajo un decorado urbano delirante, sus rascacielos, bajo una película de hormigón, metal, luces y cristal se encuentra una Hoku milenaria. En las afueras se encuentran las viviendas de las clases más importantes, así como el Palacio de Hoku, residencia del emperador.

Religión

• El Yutsu, que en agasami significa "paz". Predica la paz interior, el equilibrio y la armonía con todas las cosas. Sus postulados no difieren de los Jedi; de hecho, sus seguidores conocen (y algunos practican) la Fuerza. Además, existe una generalizada veneración hacia el emperador, considerado como un dios.

Política

• El gobierno está compuesto por el emperador, el primer ministro, y el consejo de nobles. De hecho, el emperador está controlado por el primer ministro, que a su vez es una marioneta en manos de uno de las clanes de nobles, que es quien en realidad gobierna. Su burocracia está muy desarrollada y casi podría decirse que es una religión.

Costumbres

• A pesar de su avanzada tecnología, este pueblo de hombres-gato vive anclado en el pasado. Todo se rige por el honor y la tradición. Si un agasami considera que ha perdido su honor y no es digno de seguir viviendo, cometerá "Kodate" (suicidio ritual). El respeto a la tradición ha producido en ellos un sentimiento de temor a todo lo nuevo y lo ajeno a su sistema, que se ha traducido en una ligera xenofobia.

La gastronomía agasami se basa en algas comestibles, frutos de mar y pescado crudo.



Todo lo que quieres saber del módulo pero sólo el máster puede leer

La dinastía Otanara, en el trono desde hacía siglos, iba camino de la desaparición. Yusi Otanara no había obtenido descendencia de sus dos anteriores matrimonios y era de esperar que, dada su avanzada edad, ocurriera otro tanto con Minari Timamaru, su tercera esposa.

Anamaru Kato, primer ministro y jefe espiritual Yutsu, descubre (mediante la Fuerza) que más allá del sistema Agasami se libra una batalla entre el bien y el mal, una batalla en la que los agasami se verán envueltos más tarde o más temprano. Entonces envía a su hijo, Jiu Kato, para que investigue al respecto.

En su ausencia nace Araise, hija del emperador y su esposa, que muere en el parto. La niña es educada para que un día ocupe el puesto de su padre. La dinastía no desaparecerá. El imperio está feliz.

No todos. Hisuro, jefe del clan Amakatsu, ambiciona el trono. Afortunadamente para la joven Araise, existen otros obstáculos. Como los Fukino, que dominan la economía, y los Mifuke, que controlan la burocracia, la política y al primer ministro. Este hecho produce un equilibrio. Los clanes se odian, pero se respetan. Saben que una confrontación abierta destruiría el imperio.

El tiempo pasa. Yusi muere y su hija, Araise Otanara, es nombrada emperatriz. Anamaru Kato será el primer ministro y su más fiel consejero.

Jiu kato ha descubierto una galaxia en guerra, un imperio opresor y cruel, y unos rebeldes que desean restablecer el orden. Contacta con la Alianza, y estos descubren la sabiduría y el poderío tecnológico de los agasami. Así, los

rebeldes envían a Ron Akis, un viejo senador, para que estudie la situación.

Cuando éste llega al sistema Agasami, es recibido por Hisuro Amakatsu, que a petición del recién llegado le oculta en una de sus colonias mineras. El ambicioso noble es informado de los ideales y la causa rebelde... y del poder del Imperio. Viendo en ellos a un poderoso aliado para conseguir su objetivo, establece relaciones. Los imperiales responden enviando una delegación, al mando de Janson Ranwick, en misión "diplomática".

En este momento, nuestros héroes entran en escena.

Casting In alphabetical order:

AGASAMI

Apariencia. Humanoides, con vello por todo el cuerpo y cabeza de gato. Sin cola. La media de altura es 1.70 m. Parecidos a Oedi, hombre-gato del comic-book "Dreadstar".

Códigos. Esta estadística describe a un agasami corriente en *Star Wars: el juego de rol*. Para crear un Pj agasami, deben añadirse 6D a sus atributos principales.

Destreza: 2D+1; **Saber:** 2D+1; **Mecánica:** 1D; **Percepción:** 2D+1; **Vigor:** 2D; **Técnica:** 2D

ANAMARU KATO

Profesión: Primer ministro y líder espiritual Yutsu

Raza: Agasami

Apariencia: Gato persa de pelaje gris, pecho blanco y ojos amarillos. 1, 60m. Viejo.

Elocución: Anamaru es un felino de pocas palabras y cuando las pronuncia lo hace mediante frases de oscuro significado. "Incluso en la más absoluta negrura existe un atisbo de luz".

Objetivos: La paz es su lema. Totalmente cerebral, no es una persona de acción. Opina que "lo

que ha de ser, será", y dejará que los acontecimientos sigan su curso, sean buenos o malos, sin intervenir directamente.

Códigos: D:2D+1; S:3D+1; M:2D; P:2D+1; V:3D; T:2D.

Esquiva: 4D+1; **Burocracia:** 6D+1; **Control:** 8D; **Sentidos:** 8D; **Alteración:** 4D

ARASE OTANARA

Profesión: Emperatriz del Imperio agasami

Raza: Agasami

Apariencia: Una blanca gatita de Angora de verdes ojos. 1.20 m. Niña.

Elocución: Todo en ella son imperativos. "Hablénme de su imperio".

Objetivos: Araise no está dispuesta a ser utilizada. A pesar de tener tan sólo 9 años, posee un fuerte carácter y personalidad. Su rostro dulce y pacífico oculta un volcán.

Códigos: D:4D+1; S:4D+1; M:2D; P:2D+1; V:3D; T:2D

Armas blancas: 5D+1; **Esquiva:** 5D+1; **Parada arma blanca:** 6D; **Mando:** 6D

DELFIN ESTELAR

Nave de transporte ligero.

Tripulación: 2

Pasajeros: 6

Capacidad de la cala: 100 Tm.

Autonomía: 2 meses

Multiplificador de Hyperpropulsión: x2

Ordenador de Navegación: Sí

Hyperpropulsores de Socorro: Sí

Velocidad Sublumínica: 3D

Maniobra: 0

Casco: 5D

Armas:

Un cañón láser doble

Mísiles de concusión (4)

Ordenador de puntería 2D

Ordenador de puntería 2D

Daños 5D Daños 10 D

Escudos: 2D + 1

Equipo: Repuestos estándar; 8 respiradores; 8 trajes de vacío.

ERREDOS-DOSPE (R2-2P)

Descripción: Ver el capítulo 7, Otros personajes de *Star Wars RPG*.

Objetivos: Dospé añora a Ron Akis, a su antiguo amo. Por ello seguirá como si fuera un perrito faldero al PJ del grupo que más se le parezca. En el momento menos deseado se le disparará el mensaje holográfico que le introdujo el viejo senador.

Códigos: Buscar: 4D; P/R ordenador: 7D; Reparar naves: 4D

FALSOS TAKAI

Profesión: Asesinos a sueldo

Raza: Agasami

Objetivos: A pesar de llevar en el hombro el tatuaje Takai, no pertenecen a dicha organización. Controlados por Hisuro Amakatsu, no pretenden matar a la emperatriz, sólo que ella y los que presencian el "atentado" lo crean así.

Códigos: Atributos principales: ver agasami. **Armas blancas:** 6D; **Esquiva:** 4D; **Parada arma blanca:** 4D; **Arco:** 6D.

Armas utilizadas: espada agasami (daño: V+2D, dificultad: 2D) y arco (2D+2).

HISURO AMAKATSU

Profesión: Jefe del clan noble amakatsu.

Raza: Agasami.

Apariencia: Pelaje atigrado, gris y blanco. Ojos azules. 1.90 m. Maduro.

Elocución: Desprende amabilidad. Siempre dubitativo, jamás mira directamente a los ojos mientras conversa. "Desconozco ese hecho. Pero si lo desean, puedo comprobarlo."



Objetivos: Aprender. Todo lo nuevo le atrae. Cerebral. Su padre lo es todo para él, y lo defenderá hasta el fin.

Códigos: D:2D+1; S:3D+1; M:2D; P:2D+1; V:3D; T:2D

Parada manos desnudas: 4D; Pilotar nave: 4D; Astronavegación: 5D; Buscar: 3D; Control: 4D; Sentidos: 4D; Alteración: 2D.

KAKARU FUKINO

Profesión: Jefe del clan noble Fukino.

Raza: Agasami.

Apariencia: Siamés azul de negra mirada. 1.80 m. Maduro.

Elocución: Monótono y monosilábico, ahorra hasta el hablar. "Sois rebeldes. No sois dignos. No habrá acuerdo."

Objetivos: Como buen Fukino, sólo los negocios le interesan. Ve en Hisuro un buen competidor, pero en Nitsuro ve un mortal enemigo. Es fiel a la emperatriz... siempre que sea rentable.

Códigos: D:2D+1; S:3D+1; M:2D; P:5D+1; V:3D; T:2D

Armas blancas: 4D; Burocracia: 4D; Mando: 6D; Comerciar: 8D

Objetivos: Ser el próximo emperador. Considera que el poder agasami es lo suficientemente grande como para que su imperio abarque más espacio (por no decir que todo). Nunca pondría a su pueblo en peligro, y considera que el Imperio es un aliado fiel. Sidescube el plan de Janson, considerará que ha perdido el honor (y ya sabemos lo que hace un agasami con el honor perdido...)

Códigos: D:5D+1; S:2D+1; M:2D; P:2D+1; V:4D; T:2D

Armas blancas: 8D; Parada arma blanca: 8D; Pilotar naves: 6D; Mandos: 8D

Equipo: Armadura (+1 al Vigor y -1D a Destreza y sus competencias); Espada agasami (V+2D) y Blaster (4D)

Nota: Hisuro no debe levantar la menor sospecha. Para ello el master se servirá del conflicto entre los Fukino y los Mifuke, y presentando a Amakatsu siempre en tercer plano.

JANSON RANWICK

Profesión: Oficial del Imperio.

Raza: Humana.

Apariencia: Cualquier parecido con Roman Polanski no es pura coincidencia.

Elocución: Sibilino y sinuoso, arrastra las eses. "Ssiempre ssupusse que loss idealess agassami sserían ssimilaress a loss nuess-tross."

Objetivos: Demostrar que los Imperiales son superiores, en todos los aspectos, a la Alianza rebelde. Además, cumplir su misión (ver Proyecto Sol Naciente).

Códigos: D:2D+2; S:3D; M:3D+2; P:3D+1; V:2D+1; T:3D

Blaster: 4D+2; Esquivar: 3D+2; Granada: 3D+2; Armas pesadas: 3D+2; Burocracia: 4D; Pilotar naves: 5D+2; Mando: 5D+1; Combate a manos desnudas: 3D+1; Seguridad: 4D

Nota: Ranwick escapará, ya sea en su propia nave o en una agasami. Debe salir vivo de la aventura, para así convertirse en un enemigo de os PJ.

JIU KATO

Profesión: Discípulo Yutsu

Raza: Agasami.

Apariencia: Gato persa de pelaje negro y ojos amarillos. 1.68 m. Joven.

Elocución: Pausado como su padre, pero extremadamente curioso, inquisitivo. "¿Vosotros no coméis pescado crudo?"

LIBRERIA GIGAMESH
Especialistas en fantasía y ciencia ficción

Rda. S. Pedro, 53

tel. (93) 246 63 59

08010 Barcelona

GIGAMESH



Script

Emplea este script como introducción a la aventura, y lo puedes modificar según tus necesidades. Indicar a cada jugador que réplicas debe leer. Este fragmento es importante, ya que la información que posee es necesaria para el desarrollo de la aventura.

Hace mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana...

DJ: Estáis en la sala de reuniones de vuestra base rebelde, convocados por el comandante Van Deberg. Al parecer, la Alianza Rebelde ha decidido confiaros una misión.

1er rebelde: ¡Por fin un poco de acción!

2º rebelde: Yo no lo encuentro divertido, joven.

3er rebelde: El viejo tiene razón, niño. Además, estos rebeldes desconocen el verdadero significado de la palabra acción.

4º rebelde: Pues yo prefiero cualquier cosa antes que pasarme el día entero reparando cazas-X.

5º rebelde: O limpiando unidades R2.

6º rebelde: Especialmente si creen que la mejor forma de ahuyentar a un mecánico es utilizando el extintor, ¿No?

DJ: La puerta de la sala se abre y entra Deberg acompañado de un especie de gato sin cola que anda a dos patas y mide cerca de 1.70 m. Ambos se sientan y el comandante dice: "Señores, han sido ustedes elegidos para una misión de vital importancia."

1er rebelde: ¡Os lo dije! ¡Podremos demostrar lo que valemos!

6º rebelde: Más te vale que no sea así. Lo podrías pasar muy mal...

2º rebelde: Creo que el comandante Deberg tiene algo que decirnos, caballeros.

DJ: "Gracias. Bien, como les decía, se trata de una misión muy delicada. Desgraciadamente, en estos momentos no disponemos de personal cualificado, así que nos hemos visto obligados a confiar en ustedes."

4º rebelde: ¿Significa eso que nos considera unos inútiles?

3er rebelde: Escucha, no me apunté a la Rebelión para oír sarcasmos de un patán con uniforme.

5º rebelde: O para limpiar unidades R2.

6º rebelde: Creo que no se refería a todos nosotros...

2º rebelde: Calma, señores. dejemos que el comandante termine de hablar.

DJ: "De nuevo le doy las gracias. Como estaba diciendo, su misión consistirá en contactar con un agente nuestro, el senador Ron Akis. Lue-

go, deberán dirigirse a la capital agasami. Se trata básicamente de una misión diplomática."

1er rebelde: ¿Una misión diplomática? ¿No habrá acción?

3er rebelde: Ya te lo dije, muchacho...

5º rebelde: A mí no me importa. Mientras no haya una unidad R2...

2º rebelde: Ha dicho usted "agasami" ¿Qué significa, comandante?

DJ: "Cierto. Los agasami son una raza de hombres-gato que, al parecer, poseen vastos conocimientos tecnológicos. Pueden ser un poderoso aliado en nuestra lucha contra el imperio."

4º rebelde: Supongo que quién está sentado a su lado es un agasami.

6º rebelde: Cada día me sorprenden más tus brillantes deducciones.

DJ: "Tienen razón. Les presento a..." -el comandante rebusca entre sus papeles hasta dar con uno- "Les presento a Jiu, hijo del primer ministro del imperio agasami, Anamaru Kato." El hombre-gato inclina la cabeza a modo de saludo.

3er rebelde: Todo esto está muy bien, ¿Pero, cómo piensan llevamos hasta la casita de ese peludo?

6º rebelde: Espero que no sea en un transporte Mon Calamari.

4º rebelde: O un caza-X.

DJ: "Por desgracia, Jiu perdió su nave tras un salto al hiperespacio, pero en el hangar les espera el "Delfín Estelar", una nave de transporte ligera. En cuanto a la astronavegación, el... el señor Jiu se encargará. Además, les dará unas pequeñas nociones de historia y cultura agasami que les serán útiles una vez lleguen a destino."

1er rebelde: ¿Lecciones? ¿Nos van a dar clases?

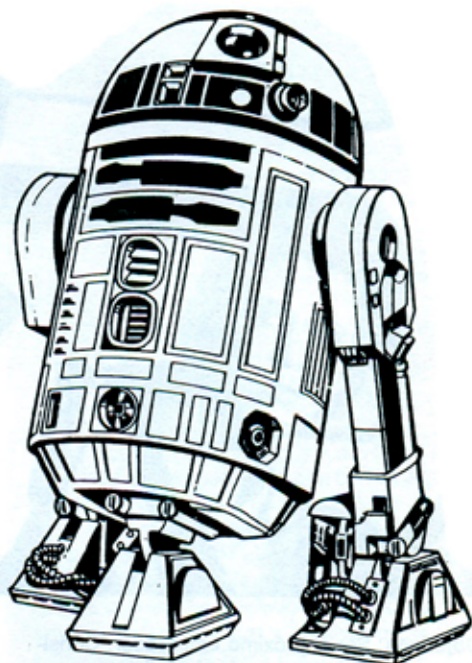
5º rebelde: ¿Seguro que no me necesitan en mantenimiento?

DJ: "Que la Fuerza les acompañe", dice el comandante al abandonar la sala. Jiu observa con curiosidad a todos los presentes.

2º rebelde: Señores, partamos de inmediato. La Rebelión nos necesita.

3er rebelde: ¡Genial! Una misión diplomática y un profe al que se le ha comido la lengua el gato.

DJ: Jiu se levanta. "Yo nunca me comería la lengua. Resultaría doloroso." Abre la puerta, e indicándoles con un gesto, dice sonriente: "Hagan el favor de pasar, caballeros. Tengo que salvar su república."



Códigos: D:3D+1; S:4D+1; M:2D; P:3D+1; V:3D; T:2D

Armas blancas: 5D; Blaster: 5D; Burocracia: 8D; Mando: 4D; Disimulación/Discreción: 5D

SOLDADOS AGASAMI

Ver el capítulo 7: Otros personajes de Star Wars RPG

TAKAI

Profesión: Asesinos a sueldo

Raza: Agasami.

Apariencia: Gatos de todo tipo, generalmente de pelaje oscuro.

Objetivos: Los Takai son una secta que controla los asuntos ilegales del imperio. Aceptan todo tipo de encargos, siempre y cuando no perjudiquen sus intereses. Respetan el poder, pero no aceptan tiranías. Todos llevan un tatuaje en el hombro izquierdo: un reptil enroscado mordiendo la cola.

Códigos: Atributos principales: ver agasami. Armas blancas: 4D; Esquiva: 5D; Parada arma blanca: 4D; Parada manos desnudas: 3D; Illegalidad: 4D; Disimulación/Discreción: 4D; Combate manos desnudas: 4D; Escalada/Salto: 4D; Seguridad: 4D.

El jefe Takai posee 1D más en sus características básicas (que aumenta también 1D en las competencias).

Introducción

Para esta partida aconsejo un número de 4 a 6 jugadores. El grupo podría estar compuesto por tres personajes habituados al combate y al manejo de las naves, y otro trío compuesto por diplomáticos (senadores, nobles e historiadores). La nave "Delfín estelar" puede ser de propiedad de uno de los PJ, pero si ninguno de ellos tiene una, la Alianza la proporcionará para la misión. Si el master lo desea, Jiu Kato puede ser un PJ (de hecho, es un E.T. estudiante de la Fuerza), al que deberá explicar previamente toda la información que posee y conoce. Eso sí, la generación del personaje será la habitual (no se usará la ficha del casting).

El orden en que aparecen aquí los episodios puede ser diferente; todo depende de como actúen los PJ.



NITSURU MIFUKE

Profesión: Jefe del clan noble Mifuke.

Raza: Agasami.

Apariencia: Siámés moreno de verdes ojos. 1.80 m. Maduro.

Elocución: Superlativo y kilométrico en sus expresiones. "Muy cierto es que nuestro infinitesimal territorio no puede compararse ni de lejos con vuestro vastísimo imperio, pero nuestra brillantísima tecnología es mil veces superior a vuestros muy rudimentarios conocimientos."

Objetivos: Le encanta gobernar en la sombra. Admira a Anamaru, al que considera amigo suyo. Siente una absoluta indiferencia por Hisuro, pero recela de todos y cada uno de los Fukino.

Episodio Uno: Un lugar lejos del hogar

Durante el largo trayecto, compuesto por una serie interminable de cortos saltos al hiperespacio, los jugadores podrán conocer más detalles sobre Jiu Kato y su raza. Este les explicará toda la información contenida en el apartado "Agasami", y les contará la situación política de su imperio tal y como se encontraba en el momento de su partida (es decir, desconoce que ahora gobierna Araise, etc.). Mencionará de pasada a los Amakatsu, clan cuyo único interés son las armas, loará a los Mifuke, en excelentes relaciones con los Kato, y hablará con desprecio de los Fukino, "un puñado de mercaderes sin escrúpulos". Hará hincapié en la avanzada tecnología agasami, que les ha permitido que incluso la más pequeña de sus naves espaciales pueda viajar por el hiperespacio y tener todas ellas un computador de navegación (los agasami son unos genios de la miniaturización...).

Para ver hasta qué punto los aventureros han asimilado el lenguaje gatuno, todo PJ realizará tres tiradas de Saber, sumando 6 a la más alta. El factor de dificultad a la hora de hablar o entender el agasami será de 30 menos el resultado obtenido anteriormente. Ejem: Daro Omnos, viejo senador, tiene 4D en Saber. Obtiene 17, 10 y 19. A partir de ahora, cada vez que Omnos intente hablar agasami, la dificultad no será 30, sino 5 (30-(19+6)=5).

Así, tras casi cuarenta días de viaje, los sensores indicarán un corte de la hiperpropulsión y la nave volverá al espacio normal. Ante ellos, una esfera de 10 m. de diámetro, acerico con cañones que les apuntan. Tras recibir un "Acaban de entrar en territorio agasami. No se muevan hasta nueva orden." en metálico agasami, los PJ verán aparecer una inmensa patrullera que, mediante un campo de tracción, les conducirá amablemente a su interior. Los PJ serán "acompañados" por un grupo de soldados hasta las dependencias del oficial de la nave, quien, tras innumerables trámites burocráticos, les recibirá con un seco y frío "Bienvenidos al Imperio Agasami."

Mientras, el "Delfín Estelar" será registrado y le instalarán un emisor que permitirá a los guardas saber donde se encuentra la nave de los PJ en todo momento. Será necesario un resultado de 15 ó más en Buscar para detectarlo y otra de 18 en Seguridad para desactivarlo.

Nota al DJ: Si los jugadores desactivan el emisor, existe un tercio de posibilidades (1 ó 2 en 1d6) de que, cada vez que entren en el hiperespacio, se produzca un corte de la hiperpropulsión (Jiu ya les habrá advertido con anterioridad que semejante aparato es de uso obligatorio dentro del espacio agasami).

Se repetirá entonces la escena ya descrita, pero con la diferencia de que, además de volver a instalarles el emisor, se les acusará de haber cometido graves delitos. Los PJ deberán utilizar Burocracia con éxito (10 ó más) si quieren salir bien parados de la situación.

Además, ante la aparición de la patrullera, lanza 2D6.

2-8: Soldados de Amakatsu. 9-10: Soldados de Fukino. 11-12: Soldados de Mifuke.

Todos ellos avisarán a sus respectivos jefes de la llegada de los rebeldes. Ten en cuenta las tensas relaciones que existen entre los diferentes clanes y sus respectivos aliados.

Episodio dos: Masacre en TA/13

La colonia minera TA-barra-13 está situada en Isumi, el único satélite del séptimo planeta. La visión ofrecida a nuestros héroes no podría ser peor: la ciudad ha sido totalmente arrasada. Si los aventureros aterrizan y deciden buscar al senador, deberán utilizar respiradores, ya que la cúpula que protegía el emplazamiento del vacío exterior ha sido destruida. Entre cadáveres de hombres, mujeres y niños (corramos un tupido velo), encontrarán el de Ron Akis, que no lleva ningún tipo de documentación.

Investigando, y con tiradas de Buscar y tecnología (10), los PJ descubrirán lo siguiente:

- Los escudos que protegían la cúpula de posibles ataques han sido destruidos.
- Todos los respiradores de la colonia han sido saboteados.
- El sistema de generación de atmósfera artificial ha sido volado con explosivos.
- El caza-X del senador ha sido destruido concienzudamente.
- Todas las comunicaciones con el exterior han sido cortadas.

Cuando crean que no hay nada más que encontrar, aparecerá Dospé, una unidad R2 que insistirá en acompañarles. El pequeño robot tiene grabado un mensaje holográfico de su desaparecido amo, Ron Akis. El Máster se cuidará muy mucho de que los PJ accedan a él demasiado pronto (lo ideal sería después del tercer episodio) y cuando lo consigan, leerá lo siguiente, pero substituyendo los trozos en paréntesis por ruido de estática. Al parecer, parte de la grabación ha sufrido daños irreparables....

"Los Agasami constituyen un poderoso aliado para (la Rebelión). Si su tecnología y sus minas de Yterbio caen en manos (del Imperio,) nuestra causa estará perdida (...). He hablado con Amakatsu y ha dicho estar interesado por (la rebelión). Tal vez se ponga de nuestro lado (...). Los (imperiales) han llegado (y) espero que Amakatsu (no) revele mi presencia (...). No sé (quien) ha podido revelarles la existencia de (este sistema). Janson Ranwick ha instalado un (extraño artefacto) en el (culo de aster) oídos. Creo que los Agasami corren peligro (...). He averiguado que (Janson Ranwick) estuvo (destinado antes en) el sistema Dimook (...). Tengo que investigar (...)"

Episodio Tres: Un atentado a los postres.

Una vez en Hoku, y tras vagar de oficina en oficina de mano de Jiu, nuestros héroes conseguirán una audiencia ante la emperatriz para el día siguiente. De esta forma, los jugadores tendrán un descanso que podrán aprovechar para conocer la capital y sus habitantes. Jiu no tendrá ningún inconveniente en ofrecerse como guía. Asimismo, les proporcionará moneda local a cambio de un Oku por cada crédito que le den sus compañeros (el máster podrá emplear la tabla habitual de compras de **Star Wars RPG**).

Tras este pequeño paréntesis, tal vez salpicado por alguna que otra anécdota (a discreción del DJ), serán recibidos en el Palacio de Horu. Después de pasar algún que otro control, serán conducidos a una austera e iluminada sala donde les espera Anamaru Kato, de pie y al lado de un trono en el que se halla sentada Araise Otanara. A continuación, los rebeldes deberán convencer a la emperatriz de la maldad del Imperio y de la ayuda que necesitan de los

Agasami. La muy felina preguntará con insistencia que tipo de ventajas y ganancias le reportaría a su pueblo tomar partido en una guerra que no les incumbe, recalcará en todo momento que nada le asegura de la veracidad de sus palabras y que, en todo caso, ellos que se autodenominan rebeldes, están luchando contra un imperio, el mismo sistema político que gobierna su pueblo...

Durante todo el parlamento, Araise se mostrará sibilina con argumentos de todo tipo, mientras Anamaru se mantendrá al margen. El DJ puede hechar una mano a los jugadores hablando por boca de Jiu si éstos no consiguen exponer claros y contundentes argumentos.

Sea como fuere, llegado un momento Araise detendrá la discusión. Invitará a los personajes a la cena que dará esa misma noche en palacio y tras indicar a los sirvientes que conduzcan a los rebeldes a sus aposentos, se retirará seguida por Anamaru.

Los PJ podrán comprobar con placer que todas y cada una de las comodidades del palacio están a su disposición (comida, baños, etc) pero descubrirán con desagrado que no son los únicos invitados de la emperatriz: una delegación de imperiales, al mando de un tal Janson Ranwick ha sido alojada en las habitaciones de enfrente. Llegada la hora de la cena, un grupo de la guardia les conducirá hasta el Gran Comedor, al que accederán tras un exhaustivo registro (toda arma visible les será requisada momentáneamente y las ocultas seguirán el mismo camino con un resultado de 15 ó más en Buscar por parte de alguno de los guardias de la entrada).

Para amenizar la comida, la emperatriz ha dispuesto una obra de teatro tradicional agasami. El Máster deberá improvisar a este respecto y hará alguna que otra referencia a la obra, pero de pasada. Los jugadores no deben creer en ningún momento que la representación es importante. Para ello centrará la acción entre los invitados (ver el manejo de los palillos por parte de los imperiales, los diferentes platos de algas y pescado crudo, comentarios en voz baja, etc.) Entre acto y acto, los sirvientes se llevarán los restos de comida y traerán nuevos platos. Durante los postres, compuestos por fruta, los dos actores, que están realizando una lucha fingida en el escenario, se lanzarán hacia la emperatriz. En el turno siguiente aparecerá tras los telones el resto de la compañía que hará uso de sus arcos. 1d6 turnos después entrarán en escena los dos guardas de la entrada y 1d6 turnos más tarde aparecerá un grupo de cinco guardas más.

Los únicos que poseen armas de los asistentes son los guardas de la emperatriz, los Mifuke, los Fukino y los Amakatsu.

La lucha debe ser descrita lo más épica posible. A tal efecto el DJ puede ahorrarse las tiradas de combate entre sus PNJ y dar rienda suelta a su imaginación (licencia poética le llaman). Sólo realizará tiradas cuando algún PNJ ataque a los jugadores y el combate será mucho más ágil e y espectacular. Así, Anamaru se mantendrá al margen, Fukino mostrará su ineptitud en combate, Mifuke su valentía, los imperiales su arrojo y Amatsutsu brillará intensamente en el manejo de las armas. Los asesinos no matarán a la emperatriz, pero el atentado debe parecer real en todo momento. Estos acabarán muertos, ya sea por mano ajena o de propia mano, y actuarán de forma suicida. De forma bastante precipitada, la sala será desalojada. Los heridos serán atendidos y el resto será

conducido a sus aposentos, indicándoles que no salgan hasta nueva orden. La guardia se doblará y en todas las puertas de palacio habrá vigilancia (incluidas las estancias de los PJ).

Tras una intranquila noche, el amanecer revelará un hecho terrible. Los actores eran Takai, asesinos a sueldo, y se han reunido pruebas que acusan directamente a Anamaru Kato como jefe de la conspiración.

EL PLAN DE HISURO AMAKATSU.

Amakatsu, mente maquiavélica donde las haya, ha ideado un plan digno del mismísimo emperador Palpatine.

Daiso Hare, jefe de seguridad interna del palacio de Horu y agente de Hisuro, introduce a los asesinos en palacio. Después, comete kodate, dejando a su lado una nota autógrafa implicando como jefe del grupo traidor a Anamaru Kato. Esto le elimina dos poderosos enemigos: El primer ministro y toda la guardia imperial (del clan Mifuke), que es sustituida por soldados de Hisuro. Caídos en desgracia los Mifuke, Amakatsu apoya el candidato de los Fukino, que le asegura por un lado la condena a muerte de Anamaru y por otro, una mayor libertad de acción. Con la seguridad interna a su cargo, no le será difícil envenenar la comida de la joven Araise que, una vez muerta, facilitará el descrédito de los Fukino. Hisuro, con el apoyo del pueblo y de los imperiales, se hará con el poder y el trono del imperio Agasami.

Episodio cuatro: Todos los gatos de la Emperatriz

A partir de este momento, los acontecimientos se precipitarán rápidamente. El día siguiente al atentado, toda la guardia de la emperatriz (de la casa Mifuke) será sustituida por soldados de Amakatsu y, caído en desgracia el clan Mifuke, será elegido como primer ministro Uta-mi Mitachi, hombre de paja de los Fukino. Además, circulará el rumor que los recién llegados han tenido algo que ver. Ya sea por recelo o por mantener más seguros a los invitados, éstos serán trasladados a un palacete en las afueras de Horu.

Anamaru Kato, declarado culpable de traición, será ejecutado públicamente tres días más tarde. Los PJ van contra reloj. Estos podrán averiguar lo siguiente en Horu (téngase en cuenta el recelo de todos los agasami hacia "los sucios perros extranjeros"):

- La colonia minera TA/13 es propiedad de Hisuro Amakatsu, pero le fue vendida recientemente (aprox. un año) por los Mifuke.

- La producción de la colonia minera TA/13 era ínfima. Todos los informes dicen que sus minas están prácticamente agotadas.

- El sol del sistema Dimook hace muy poco que entró en supernova. El hecho sorprendió a los científicos, ya que se le estimaban diez millones de años más de vida...

- Nadie les dirá palabra sobre los Takai, pero si las buscan con insistencia, serán ellos quienes los encuentren. No los importará mostrar su rostro (para un humano, todos los agasami son iguales). Eso sí, dejarán muy claro que ellos no han tenido nada que ver en el atentado, y que sus agentes están interesados en averiguar quien fue realmente el que contrató a esos patanes (no creen que fuera Anamaru). El honor de los Takai está en juego; ellos no hubieran fallado. Si los jugadores se muestran respetuosos con ellos, cabe la posibilidad de que los Takai les ayuden (con información, naves, hombres, etc.)

- Entre el tercer y el cuarto planeta existe un círculo de asteroides. La vigilancia de dicho saber esta asignada a los Amakatsu. Algunos de ellos poseen minas abandonadas.

Episodio cinco: El Proyecto Sol Naciente

COMUNICADO IMPERIAL

#35903.03L

PARA:Su Soberana Majestad, Emperador Palpatine.

DE:Mayor Herit, Inteligencia Imperial.

SOBRE:Proyecto Sol Naciente.

Su Imperial Majestad:

La siguiente información concierne a los planes elaborados sobre nuestras relaciones con el gobierno agasami.

Según Janson Ranwick, nuestro enviado en Kuoka, las relaciones con ese pueblo de felinos pueden ser altamente ventajosas para nuestros intereses (para mayor información, Su Augusta Majestad puede consultar las referencias #22900.42M, #35333.91R y #35134.26E). Al parecer, sus minas son ricas en Yterbio, material indispensable para la construcción de naves espaciales, y su tecnología, tan sólo en algunos aspectos, es superior a la desarrollada por nuestros científicos.

Naturalmente, nuestra política de cerrar las fronteras y no expansión, necesaria si queremos controlar eficazmente el Imperio, nos impide una alianza total con el pueblo agasami. Por ese motivo, una vez tengamos su Yterbio en nuestras manos y toda la información necesaria referente a su tecnología, activaremos el C.A.P., que hemos instalado en el círculo de asteroides de su sistema solar.

Como bien sabe su Majestad Imperial, el C.A.P. (Cañón Acelerador de Partículas), fue probado con total éxito en el sistema Dimook (ver la referencia #32183.74L), donde obtuvimos el resultado deseado: la inmediata entrada en Supernova de su sol y la total destrucción del cinturón planetario.

Creo que esta es la mejor forma de resolver el conflicto agasami, ya que no sólo evitamos que nuestras fuerzas se debiliten con la anexión de dicho territorio, sino que además eliminamos a un potencial aliado de los rebeldes.

Para mayor información puede consultar los Archivos Imperiales #20034.81A, #41773.20E y #093.091PO. ***

Los imperiales han instalado un arma ultra-secreta en una de las minas abandonadas del círculo de asteroides, un cañón que tiene la peculiaridad de que, una vez activado y enfocado sobre un sol, le hace entrar en supernova. En las cercanías, y vigilante como un ave que ronda su presa, está un fragata Nebulon-B, cuya sala ha sido habilitada para tener en su interior la nave privada de Ranwick (una fragata aduanera).

No tendrán muchos problemas para esquivar los "eficientes controles imperiales" y aterrizar en el asteroide.

Si durante la lucha alguien dispara sobre la maquinaria, ésta se pondrá en funcionamiento, debido a un circuito de seguridad que activa el sistema de disparo. Los imperiales pondrán pies

en polvorosa a la mayor velocidad. Los jugadores disponen de tan sólo tres turnos para desconectarla. Cómo desconectarla:

Todos los PJ realizarán una tirada por su Tecnología. Aquellos que obtengan un resultado de 15 ó más entenderán lo suficiente la máquina como para que, entre todos (acción combinada), puedan desconectarla. El resultado debe ser 30 ó más.

Epílogo

Si los jugadores no desconectan la máquina a tiempo, todo acabará con grandes fuegos artificiales.

Si lo consiguen, serán nombrados caballeros agasami (se les entregará a cada uno una armadura y una espada). Naturalmente, Hisuro cometerá "kodate" cuando se entere de que por su ambición ha puesto en peligro a todo su pueblo. Y los jugadores recibirán como recompensa un mínimo de 6 puntos de competencia (no todos los días se salva a todo un sistema solar...)

Nota para el DJ: En cuanto al sistema agasami, eres libre de hacer con él lo que creas más oportuno. (destrucción por parte del Imperio, "kodate" de todo el sistema agasami, etc.)

Ernesto Urdi

