

# TRAED AL "LOBO NEGRO"

Por Salva G.T.

*Se recomienda leer este módulo al completo y no por partes. Se trata de un grupo de cuatro a seis jugadores, no es necesario que tengan experiencia. Además, la introducción aclara que los personajes no necesitan "backgrounds" interrelacionados con otros PJ's.*

## INTRODUCCION

Yavin -Planeta jungla—base rebelde secreta - Sala de reuniones del Alto Mando - Noche: los protagonistas llevan 20 minutos esperando. El ambiente es tenso; recuerda al que existía en los antiguos aviones cuando los paracaidistas debían saltar sobre su objetivo. Se les ha dicho por los intercomunicadores que se presenten sin perder tiempo en el recinto en el que se hallan, pero no han sido informados del por qué. Para llegar hasta allí han necesitado pasar por estrictos controles y su targeta de identificación ha sido comprobada cientos de veces (¡o eso les parece a algunos de ellos!). Entre sí no se conocen; pueden llegar a recordar alguna cara, pero si tuvieran que llamarles por el nombre, no se atreverían ("¿John?! ... o ... ¿Pete?! ... o ...").

## SU MISION

De repente, las puertas se abren y en el cubículo penetran el Comandante de los Servicios de Información, Hoag Tasked, y tres de sus ayudantes más directos. Los personajes lo conocen y solo con verlo se asustan, ya que han oído decir que las misiones que suele asignar son de lo más su... eeeh!; digo, arriesgados (perdón, ha sido un lapsus). Es de aquellos tipos de los que es difícil apartar la genialidad de la locura. Con un tono totalmente sereno, pero no monótono, Hoag empieza a hablar:



- "Caballeros,... les hemos elegido por sus facultades, y porque sus expedientes no aparecen en los archivos del Imperio, para una misión de alto secreto. Se les recuerda que todo lo que se mencione aquí no debe repetirse ante personas ajenas a esta reunión y que además han prometido acabar con nuestros opresores, poniendo sus intereses personales y vida al servicio de la Rebelión (Paasa). Nos hemos enterado que Rask Atdar, cerebro del Servicio de Información del Imperio, tomará unas vacaciones; para llevar a cabo ese descanso, ha escogido el crucero interestelar de placer que realiza la nave "Lord Tarkin" desde Tatooine hasta Endor en dos semanas. Deben introducirse en la nave como simples pasajeros, cada uno hospedado en habitaciones separadas o como máximo en grupos de dos, y secuestrar al terrible "Lobo Negro" del Imperio. Es necesario traerlo vivo, ya que posee información indispensable para nuestros futuros planes. Para ese fin, dispondrán de pistolas aturdidoras (mucho más ligeras que los blasters comunes y con un tamaño reducido) y algún tipo de arma blanca de su elección. Existe un problema: la huida. Hasta el crucero, llegarán en la nave oficial de la compañía turística, por lo que no dispondrán de nave privada para escaparse. Calculen apropiadamente ese inconveniente y solucio-

nenlo antes de actuar. Diríjanse ahora hasta sus habitantes, recojan su equipo y despeguen hacia Tatooine, donde deberán contactar con nuestro agente. ¡Buena suerte, aunque no deberán contar con ella, sino con su cerebro y sangre fría!"

Si durante el discurso, cualquiera de los personajes se atreve a interrumpirlo, Hoag lo fulminará con la mirada y la pregunta del jugador quedará en el aire, ya que el Comandante explica lo necesario y preciso.

## PARTIDA HACIA TATOOINE

Las armas que se les darán deberán ser debidamente camufladas. Acto seguido, se les trasladará desde Yavin hasta un carguero comercial que realiza la ruta hasta Tatooine, dejándolos en el astropuerto del desértico planeta de los dos soles. (Durante el viaje, puede aparecer alguna partida de piratas espaciales, pero no es recomendable, ya que más adelante les esperan otras emociones).

## COMO CALIENTAN LOS SOLES AQUI EN TATOOINE...

Antes de partir, los personajes (o sólo a uno de ellos) se les habrá dicho que busquen a su contacto, que se llama John "Lucky" Janolton. Se le puede localizar en alguna de las cuatro



salas de juego existentes en el astropuerto de Tatooine. Es fácilmente reconocible: siempre lleva una chaqueta negra con las mangas plateadas; su ojo izquierdo está tapado con un parche; su labio superior luce un fino mostacho; lleva botas altas hasta las rodillas; su oreja derecha está adornada con un pendiente en forma de trébol.

De Yavin hasta Tatooine hay 22 días de navegación interestelar, por lo que los personajes se podrán conocer y tantear apropiadamente. El "Lobo Negro" tiene previsto iniciar el cruce 26 días después de su partida del planeta-jungla, pero esto no lo deberían averiguar los jugadores.

Una vez en el astropuerto, buscarán alojamiento y, es de suponer, a "Lucky". A cada uno se le ha asignado una cantidad de 3000 créditos para la reserva del cruce y 5000 más para gastos. El precio del billete está calculado considerando que se alojarán en habitaciones de tipo medio-alto, pero si quieren acomodarse en el "Lord Tarkin" de manera más ostentosa o de baja calidad, eso queda a juicio del árbitro y de los jugadores (aumentando o disminuyendo el precio en 1000 créditos), aunque "Lucky" ya ha conseguido reservas para todos (que le deberán abonar).

#### BUSCANDO AL HOMBRE

Encontrar a su contacto les costará un par de días o superar una tirada de "Bajos Fondos" de 20. Al final lo encontrarán en "El As de Carbono". Estará situado en una mesa de juego, mirando atentamente a sus contrincantes, por lo que los personajes no deberían distraerlo,

ya que si lo hacen le sentará muy mal y en un principio se negará a colaborar del todo si se encuentra en la sala el que lo ha interrumpido; el juego es sagrado para él. Cuando se levante de la mesa, los personajes se identificarán con la siguiente frase: "Un buen póker de reyes puede atrapar hasta a un lobo negro". Janolton se apartará de la barra donde se había instalado y, sin hacer ninguna señal, tomará la copa que le acaban de servir, dirigiéndose hacia un rincón bastante apartado del bullicio de la sala. Cuando todos se reúnan en el reservado, empezará a explicar ciertos detalles indispensables. En su casa tiene los pasajes para el cruce (3000 por cada uno más 500 por sus servicios) y el transporte de la compañía parte dentro de tres días (lo que quiere decir que el "Lobo Negro" ya estará a bordo instalado). Ha logrado averiguar, gracias a ciertos contactos entre los burócratas del Imperio, que la presa irá acompañada de un fuerte cuerpo de guardia, pero que no se tratan de tropas de asalto, sino de elementos especialmente adiestrados para la seguridad de altos jefes. Sabe también que han cogido aposentos en la parte más lujosa de la nave, pero no ha podido averiguar ni en que Ala ni en que Nivel se encuentran. A pesar de todo, le han sido facilitados ciertos códigos de seguridad: uno de ellos sirve para desbloquear la puerta de Rask y otro para abrir las compuertas del ascensor en el nivel en el que se encuentra. "Lucky" les pide que le acompañen hasta su vivienda para darles todo el material. Cuando se levanten, verán (tirada de "Percepción" de 15) como alguien que estaba situado justo detrás, también se alza y

se larga apresuradamente. Si no dejan que se vaya (tirada de "Buscar" de 15) y lo aturden, evitarán males mayores; si se escapa o no se fijan en él, sucederán ciertos desagradables acontecimientos, que se relatan en el siguiente apartado.

#### LAS RATAS DE TATOOINE ("...UN DÍA DE ESTOS LIMPIARE ESTE ASTRO-PUERTO DE TODA LA ESCORIA...", Space Travis).

Antes de entrar en la vivienda de "Lucky", algún árbitro benévolo puede utilizar la Fuerza de algún personaje para avisarles, pero si no es así, cuando Janolton entre por la puerta, dejará de ser "afortunado" por bastante rato, ya que una ráfaga de blaster aturridor lo fulminará en el acto. En el interior cuatro alimañas urbanas aguardaban y empezarán a disparar contra todo objetivo que se mueva; buscan los pasajes para introducirse en el cruce y poder robar a sus anchas, pero no los han encontrado gracias a la habilidad que tiene el jugador interplanetario en "Esconder". Cuando los ladrones vean que tienen unos contrincantes duros de pelar, intentarán irse por el tejado, pudiéndose dar una interesante persecución que entretenga a los jugadores, aunque luego deberán eliminar todo rastro que dejen y se les recuerda que llevan pistolas aturridoras (a menos que cojan los blasters de los malecheros, que también están en posición de "aturdir"), dejando a su paso vengativos enemigos, que pueden ir con el cuento a las autoridades (uno de los ladrones debe



quedar vivo o escapar como mínimo, ya que es indispensable para la evolución del módulo).

Si a "Lucky" Janolton lo aturden, no pueden esperar a que se recupere, ya que al lugar de los hechos acudirá rápidamente un control imperial para poner orden y averiguar lo que ha sucedido. Si "buscan", con un 15 encontrarán las tarjetas con los códigos (entre otros programas ordinarios) y con otro 15, los pasajes (entre una antigua baraja de cartas, la favorita de "Lucky", por su rareza y antigüedad). Los códigos son tres:

"N-14-142-6776"; "N0-5-521-4332"; "AS-14-014-5231". El primero facilita el acceso a la habitación, el tercero abre las puertas del ascensor y el segundo no sirve para nada. Una vez que tengan todo, deberán irse sin tardar, dejando a su contacto en el suelo inconsciente; cuando se recupere, explicará a las autoridades pertinentes que lo ha agredido algún mal perdedor (Además... ¡No tiene amigos en todas partes!).

Si por cualquier cosa no consiguieran los pasajes ni los códigos, deberán comprar los primeros en el mercado negro (4000 créditos cada pasaje de clase media) y los segundos se deberán sustituir con una tirada de "Programar/Reparar Computadoras" de 25.

#### BIENVENIDOS AL "LORD TARKIN"

Después de todos los líos, los personajes se embarcarán en la nave-enlace que lleva a algunos pasajeros hasta el crucero de recreo.

Cuando lleguen a bordo del "Lord Tarkin", el ambiente debe parecerse a un episodio de "Vacaciones en el Mar": trato meloso, agobiante y casi vomitivo para un cortido héroe de la Rebelión ("...¡Puff! ¡Vaya decadencia!.."). Este trato cambiará dependiendo de la clase que hayan escogido. Se les indicará las habitaciones: "Sector Sur, Nivel Siete, habitación 77 (o 76, o 75, o...)". Gracias a estas indicaciones, pueden llegar a averiguar la posición de los aposentos de Rask (la N de Norte, el 14 es el nivel y el 142 el número de la habitación); si no se han dado cuenta, se les puede facilitar una tarjeta codificada (parecida a las que ya poseen) con el siguiente código: "S-7-77-3321" o "S-7-76-3322" o...

Las características del "Lord Tarkin" son similares a todos los cruceros de recreo intergalácticos, pero de poca capacidad: 1500 pasajeros, toda clase de servicios (desde tiendas libres de impuestos hasta gimnasios), habitan toda clase de personas y de razas, etc. Tiene una peculiaridad: siempre se mantiene en el espacio y los suministros (tanto de combustible como de alimentos), así como los pasajeros, llegan hasta el crucero mediante naves nodriza. Cuando los personajes desembarquen en él, verán que allí mismo puede encontrarse su vía de escape: pequeñas naves recreo, con una autonomía máxima de vuelo de cinco días (cuando están del todo repostadas) y con una capacidad de piloto, copiloto y dos pasajeros (cuatro personas en total); en los hangares se encuentran hasta diez de estos artefactos.

#### DISFRUTANDO DEL VIAJE

Cuando se amolden al lugar (un par de días), podrán empezar a hacer pesquisas. Si no han descubierto todavía el lugar de donde se ubica el potencial secuestrado (Ala Norte-Nivel 14-habitación 142-Código secreto 6776), pueden averiguarlo preguntándolo disimuladamente al personal de a bordo o, también, en una de las salas de juego verán como cuatro individuos de complejión fornida van apartando a los pasajeros, para así dejar paso a un tipo de pelo negro, pobladas cejas negras y ojos azabache, tremendamente pálido y acompañado de dos mujeres (cada una colgada de un brazo). Detrás cuatro hombres más cierran el séquito, causando gran impresión entre la congregación. Aunque los jugadores no lo deben saber, Rask lleva una guardia personal de 25 hombres, todos ellos acomodados en el Nivel 14; no van uniformados con ropas del Imperio y son grandes expertos en la defensa y el ataque; cuando acompañan a su jefe, portan pistolas aturdidoras camufladas en sobaqueras (debajo de los amplios gabanes negros que visten) y en el Nivel 14 llevan blasters pesados (5D de daño). Además, el crucero cuenta con un cuerpo de seguridad privado compuesto por 30 guardianes uniformados debidamente (sin protecciones acorazadas ya que su misión no es atemorizar a los pasajeros).

#### PASANDO A LA ACCION

Tarde o temprano, los personajes se



**JUEGOS de ROL**  
**FIGURAS de PLOMO**

TODAS LAS FIGURAS  
DE JUEGOS SIN FRONTERAS

**MODELISMO**  
**NAVAL**

Ronda Universitat, 3-08007 Barna-Tel (93) 302 12 48



darán cuenta que la única manera de llevar a cabo su misión es metiéndose en la guarida de "Lobo". Durante todo el tiempo que han permanecido a bordo, el árbitro ha tenido que ir dejando mensajes del puente de mando, que se oyen por los intercomunicadores públicos: "Nave con 30 pasajeros acercándose por estribor -Clave de acceso correcta-" - "Nave suministradora de alimentos acercándose por babor -Clave de acceso correcta-" - ...

Cuando los personajes penetren en el ascensor que lleva al Nivel 14 del Ala Norte, el árbitro dejará caer la siguiente rutina de vuelo: "Nave nodriza acercándose por la proa -Clave de acceso correcta-". Al pasar por el Nivel 10, se disparará la alarma general y cuando lleguen al Nivel 14, se darán un susto de muerte, ya que nueve guardias de Rask penetrarán en el ascensor, obligándolos a bajar de nuevo (situación que puede desencadenar el caos, si existe algún personaje nervioso y de gatillo flojo). En realidad no los quieren arrestar, sino que acuden a la alarma de peligro general que se ha dado; por el otro ascensor han descendido nueve hombres más, por lo que la guarida del "Lobo" se reduce ahora a siete (aunque este detalle no lo conocerán los jugadores). ¿Qué ha sucedido en los hangares para que casi toda la guardia abandone su puesto de vigilancia y baje tan apresuradamente?

## PIRATAS!

Camuflados en un Incom X-23 Star Worker (una nave corriente de abastecimiento), una banda de piratas han accedido al "Lord Tarkin". Forman un total de 30 hombres perfectamente equipados y preparados y han tomado como objetivo este crucero porque uno de los rateros de Tatooine ha preferido ir con el cuento a este tipo de sujetos, que presentarse ante las autoridades (que con toda la seguridad lo habrían enviado inmediatamente a alguna mina-prisión perdida en el espacio). Este tipo los acompaña para rapiñar e intentar vengarse y existe un 65% de posibilidades de encontrarse-lo, junto con cinco piratas más. El grupo está comandado por Volt "Crusher" Stax, un conocido buitre del espacio. (Puede ser un buen enemigo para futuros módulos).

Mientras tanto, los personajes han llegado hasta el pasillo que conduce a la habitación de Rask; a una distancia considerable (un 16 de "Blaster" para tocar) verán a los dos guardianes conversando (armados con los blasters pesados). Los otros están en sus aposentos, distribuidos de dos en dos y el quinto en solitario. (Lógicamente, las armas de los guardaespaldas pueden ser utilizadas por los aventureros y no sería una mala idea que el árbitro lo aconsejara). Una vez eliminados los "obstáculos", deberán utilizar la tarjeta con el

código de la siguiente manera: en la puerta se halla una pequeña rendija, con una pequeña pantalla y dígitos y letras en su parte superior. Cuando introduzcan la tarjeta, aparecerá la palabra "¿Ala?", a lo que deben pulsar la letra "N" o "Norte"; luego surgirá "¿Nivel?", contestando "14"; más tarde se requerirá "¿Habitación?"; tras introducir "142", finalmente se inquirirá sobre el "¿Código?", debiendo teclear correctamente el "6776". Acto seguido se abrirá la puerta; el "Lobo Negro" descansando plácidamente en compañía femenina (antes de penetrar en la habitación, se les hará sudar acerca de si hay guardias o no en el interior).



Una vez que tengan a Rask bajo su poder, deben emprender la huida.

## ENCUENTROS EN EL NIVEL 14

Llegados a este punto, puede ser cuando surjan los piratas (en número de cinco más el visitante de Tatooine), ya sea en este nivel o en los hangares. Este episodio puede ayudar a crear un momento de tensión, ya sea porque se emprenda una persecución por el crucero hasta las naves de auxilio o porque se produz-

ca un intercambio de disparos. Finalmente, existen dos posibles vías de huida: las naves de recreo o el Incom de los piratas. Las primeras pueden usarse para crear un segundo módulo ya que (como se ha mencionado anteriormente) sólo tienen una autonomía de vuelo de cinco días y para llegar a destino en Yavin deberán repostar en Tatooine y seguir de nuevo (o conseguir en el desértico planeta una nave de largo trayecto), pasando estrictos controles por parte de las tropas del Imperio.

Si el árbitro no quiere complicar demasiado el final de este módulo y satisfacer a los jugadores a corto plazo, el Incom puede llevarles hasta Yavin, tras repostar en otro planeta más lejano y así cumplir con su misión. En el interior del Incom hay tres piratas vigilándola. Si se apoderan de la nave, les creará un futuro enemigo, Volt Stax, el jefe de los piratas, ya que le habrán dejado sin nave para emprender la retirada, utilizando una de las naves de recreo y quedándose sin botín.

Cuando los personajes abandonen el "Lord Tarkin" (por cualquiera de los dos métodos), verán como el puente de mando estalla y el crucero cae, entre explosiones, en el vacío, es el final de un bello crucero.

## CAST

**John "Lucky" Janolton:** Destreza 3D+2 (Blaster 4D); Conocimientos 3D (Bajos Fondos 5D, Burocracia 4D); Mecánica 3D; Percepción 4D; Fortaleza 3D; Técnica 2D

## Ladrones de Tatooine

Destreza 3D; Conocimientos 2D (Bajos Fondos 4D); Mecánica 2D; Percepción 5D; Fortaleza 3D; Técnica 3D

## Guardia de Rask Altdar

Destreza 4D; Conocimientos 2D (Burocracia 3D); Mecánica 3D; Percepción 4D; Fortaleza 3D; Técnica 3D

## Rask Altdar

Destreza 2D; Conocimientos 5D; Mecánica 1D; Percepción 2D; Fortaleza 3D; Técnica 4D

## Guardia de seguridad privada del "Lord Tarkin"

Destreza 3D; Conocimientos 2D; Mecánica 3D; Percepción 4D; Fortaleza 2D; Técnica 2D

## Piratas

Destreza 3D+2; Conocimientos 2D; Mecánica 3D+2; Percepción 3D; Fortaleza 2D+2; Técnica 3D

## Volt "Crusher" Stax:

Destreza 4D; Conocimientos 4D; Mecánica 3D+2; Percepción 3D; Fortaleza 4D; Técnica 3D