

STAR WARS

MUERTE EN SILENIAN

Los dos pjs padawan son llamados por un miembro del consejo jedi. Allí les encargan su nueva misión sus respectivos maestros. Al parecer, hace casi una semana que no hay señales de vida de un jedi enviado a investigar un intento de envenenar las reservas de agua de la capital del planeta. Todo fue orquestado por un grupo opositor al gobernador de la república en el planeta. A pesar de lo que pueda parecer, el gobernador es un individuo corrupto chantajeado por un grupo criminal, al cual amenazaron con envenenar las reservas de agua de la ciudad si no pagaba una gran cantidad de dinero. El jedi enviado descubrió la involucración del gobernador, y fue asesinado por los chantajistas, aunque éstos no descubrieron hasta más tarde que el muerto era un jedi. Temerosos, han matado al gobernador antes que éste pudiera incriminarlos, pues daban por seguro que la Orden Jedi iniciaría una investigación. Pero lo cierto es que las cosas no son como parecen.

La acción se inicia cuando los dos padawan reciben un mensaje mientras se encuentran en la sede del consejo jedi de Coruscant. En éste se les comunica que el maestro de uno de ellos, junto con Mace Windu, les esperan en la sala de reunión de la planta de la biblioteca. Una vez lleguen allí, verán un grupo de cuatro jedi departiendo entre ellos. Tras saludarlos con un breve gesto de sus cabezas proseguirán con su conversación sin prestar más atención a los dos padawan. Tras cruzar la puerta se encontrarán en una sala cuyo único mobiliario lo forman una enorme mesa ovalada con un gran holoproector en su centro, nueve sillas alrededor de la mesa, y frente cada una de ellas un comunicador, en estos momentos todos apagados. En la pared enfrente por la que han entrado, unos amplios ventanales proporcionan una magnífica vista de los edificios más próximos al centro jedi, con un cielo rojizo que destaca sobremanera. Al lado de la silla que preside la mesa se encuentran de pie, uno frente a otro, vestidos con las clásicas túnicas jedi, el maestro de uno de los dos padawan, Jarkor Fitt, y Mace Windu, un miembro importante de la orden. Será Jarkor quien inicie la conversación:

“Sed bienvenidos. Agradecemos vuestra pronta presencia. Sentaos, por favor, un asunto urgente reclama nuestra atención.

Bien, padawans, ¿Qué podéis decirme del sistema Silenian?”.

Con una buena tirada de Conocimientos Saber Planetario (al menos a una CD de 15) los pjs recordarán que el sistema conocido como Silenian se encuentra en las cercanías del sector dirigido por los Hutt, un lugar bajo dominio de la república pero sometido a fuertes tensiones que en el pasado estuvieron a punto, más de una vez, a desembocar en una guerra. Afortunadamente, la decidida actuación de los antiguos gobernadores de la república freno tal hecho. Si la tirada de Conocimiento Planetario llega al menos al 20, el pj será conocedor del hecho que un jedi, de nombre Grovian, fue enviado hace unas semanas a la capital del sistema ha investigar ciertos sabotajes acontecidos en el sistema de aguas de dicha ciudad. Si el resultado es un crítico quien consiga la tirada ha oído los rumores que dicen que Grovian ha desaparecido sin dejar rastro.

Si los pjs le han dado alguna de las informaciones anteriores, Windu asentirá y felicitará al pj por sus conocimientos. Tras ello, pasará a ponerles en antecedentes.

“Como bien ha dicho su compañero (siempre y cuando alguno de los pjs lo haya comentado, en caso contrario Mace Windu cambiará la introducción) el sistema es un lugar problemático, con una gran influencia por parte de los criminales Hutt. Hubo hace unos veinte años un atisbo de enfrentamiento producido por la explotación de las compañías mineras en el subsuelo de Silenian y que estuvo a punto de provocar una revuelta de los obreros nativos hacia las corporaciones, pero la determinación con que actuó el anterior gobernador impidió que todo fuera a más.

En la actualidad, Silenian es un sistema pacificado dirigido por el gobernador Maximilian Diverno. Pero recientemente, algo vino a perturbar la tranquilidad de la región. Uno de los barrios más ricos de la capital casi sufrió el envenenamiento de su sistema de aguas hace ahora cuatro semanas. La investigación policial se demostró infructuosa, así que Diverno requirió la ayuda de la policía especializada de la república, pero la especial situación del sistema aconsejó el envío de un miembro de la orden para investigar el asunto, pues se temió que los Hutt estuvieran relacionados con el tema. Tras enviar el mensaje anunciando su llegada, nada más hemos sabido de Grovian. Debería haber enviado un informe una semana después de llegar, pero el silencio ha sido la única respuesta a nuestras preguntas. Hemos enviado requerimientos al palacio del gobernador, pero allí niegan tener ninguna noticia de nuestro compañero. Han confirmado su presencia, así como sus investigaciones iniciales, pero al parecer no se sabe nada de él desde cinco días después de su aterrizaje. No sabemos absolutamente nada de que

descubrió en Silenian ni que le ha sucedido, así que su misión será doble: por un lado averiguar que le ha ocurrido a Grovian, y por otro proseguir sus investigaciones sobre los envenenamientos. Es muy posible que ambos hechos estén relacionados, pero no hay que descartar ninguna posibilidad. El asunto es delicado, sobretudo con la desaparición de un jedi por en medio. Irán acompañados por un grupo de hasta cinco personas, a su elección. Lleguen hasta el fondo del asunto, a menos que eso signifique un enfrentamiento directo con los Hutt. En ese caso, esperen instrucciones del Consejo, aquí en Coruscant. Una nave, el “Viajero Nocturno”, les espera en el espaciopuerto para conducirles hasta Silenian. Disponen de lo que queda de día. Hoy, a las nueve de la noche, partirán rumbo al planeta. ¿Alguna pregunta?”.

Una vez finalice la reunión, Mace Windu se despedirá de los pjs y abandonará la sala. Con ellos quedará el maestro del pj, el cual se acercará a ellos y les comentará:

“Id con cuidado. Grovian era un jedi, uno bastante experto y que no se arriesgaba fácilmente. Vosotros sois dos, pero no gozáis de su experiencia. Estad alerta allí abajo. Confiad en vuestros instintos y habilidades, y comunicadme vuestros progresos al menos una vez al día. No os expongáis en exceso. Mi intuición me dice que en Silenian hay algo más que un simple intento de envenenamiento. Si no, ¿por qué enviar un jedi a un asunto que deberían resolver las autoridades locales?”.

Tras estas palabras, Jarkor Fitt se despedirá de ambos padawan deseándoles buen viaje y suerte en su misión. Los pjs estarán solos, así que si deciden avisar a alguien más para que los acompañe hasta su destino disponen aún de unas buenas horas. La reunión habrá finalizado sobre las cuatro de la tarde, así que hasta las nueve, momento en que partirá la “Viajero” tienen el tiempo suficiente para ir a buscar a quien consideren oportuno –¿otros pjs, quizás? –y que desee acompañarlos.

Una vez este tema esté solucionado, los pjs podrán dedicar el resto del tiempo a aquello que deseen, como preparar el equipaje o buscar información sobre el planeta en cuestión. En los archivos de los jedi poco más encontrarán, aparte de lo que les han comentado en la reunión, que pueda serles de utilidad. Por si acaso, aquí van una serie de notas:

Otra posibilidad es buscar información sobre el jedi desaparecido, Grovian. Para encontrar la información necesitarán una tirada de Informática a CD 10. Con ella obtendrán lo siguiente:

Nombre: Grovian Markk

Edad: 39 años.

Lugar de nacimiento: Berens, en el sistema Yikard.

Entró en la Academia Jedi a los 6 años, iniciándose como padawan del maestro Jy’ Rye. Alcanzó el rango de maestro hace ahora 9 años. Desde esa fecha ha participado en multitud de misiones, entre ellas la caza de un peligroso asesino de nombre Obana (de raza Duros). Fue el encargado de explorar las ruinas de un antiguo templo sith aparecidas en el sistema de Zath’ Al –Ia. Si los pjs deciden investigar dichas ruinas en los archivos jedi, descubrirán que dicho templo fue descubierto a raíz de un accidente sufrido por una nave, la cual se vio obligada a posarse en la superficie de dicho planeta, supuestamente sin vida inteligente hasta entonces. Los sensores de la nave alertaron de una enorme construcción de piedra oculta por la vegetación selvática de la zona. Cuando el grupo de exploración enviado a la zona envió una señal de socorro avisando que algunos de sus miembros se habían trastornado, una nueva expedición, esta vez al mando de Grovian Markk, fue enviada al lugar. Éste determinó que la zona estaba fuertemente influenciada por el Lado Oscuro, cuya presencia se hacía notar en gran medida por los alrededores del templo. Tras ser examinado detenidamente, se comprobó que se encontraba abandonado desde la época de Exar Kun aproximadamente.

Una vez los pjs dispongan de toda la información que ellos consideren necesaria, y hayan contactado con aquellas personas –pjs o pnjs –que crean que les serán útiles para llevar a buen puerto la misión, deberían estar listos para dirigirse hacia el espaciopuerto y coger allí la nave que debe trasladarles hasta su destino. El vehículo que ha de llevarlos es una antigua nave de carga reconvertida para transportar pasajeros, y que aunque no goza de excesivas comodidades si que servirá perfectamente para su propósito. Tiene capacidad para doce pasajeros, y la tripulación la componen tres cuatro personas. Al mando se encuentra el capitán Vogts, un humano natural del mismo Coruscant, experimentado piloto con más de veinte años de experiencia a sus espaldas. Lo acompaña un cereano, el copiloto, el mecánico de abordaje, un muchacho de no más de veinte años llamado Sohan, y finalmente un sullustano que cumple las funciones de chico para todo, y que responde al nombre de Hova.

Una vez todos a bordo, y hechas las presentaciones, Vogts dará la orden de partir. Los motores rugirán con su sonido característico, y la nave empezará a elevarse. Poco a poco irá ganando altura, dejando atrás

las enormes columnas que son los edificios de la capital, así como la miríada de naves que transitan cerca de la superficie. El cielo irá oscureciéndose hasta que la única luz la proporcionen los miles de puntos blancos que conforman el firmamento ante ellos, y que quedarán convertidos en finos haces de color blanco cuando la nave salte al hiperespacio.

El trayecto durará exactamente cinco días, y durante el transcurso de éstos la tripulación se mostrará muy respetuosa con el grupo, pues la presencia de unos jedi entre ellos son más que suficiente como para hacerles mantener las distancias, siempre y cuando no sean los pjs los que inicien un acercamiento amistoso.

¿Qué pueden encontrar los pjs sobre el planeta Silenian?

Si logran una tirada de Informática a una CD de 10 descubrirán que, como ya sabían, Silenian se encuentra situado en el sistema del mismo nombre, un lugar situado cerca del ámbito de influencia Hutt pero de dominio de la República. Su capital es la ciudad denominada como el planeta, un lugar habitado por varios millones de personas. La mayor riqueza del planeta se encuentra en el subsuelo, lugar de donde las explotaciones mineras instaladas en Silenian obtienen diversos tipos de minerales. Una gran parte de la población del planeta vive, de una u otra manera, gracias a estas excavaciones. Son varias las compañías que se dedican a la minería. Las principales son la Greeko, la Roolans y la Umeco. Ellas son las que se reparten la mayoría del pastel que es el subsuelo de Silenian. Además, encontrarán referencias a la rebelión mencionada en la reunión, aquella en la que los obreros de las minas se alzaron en armas contra los agentes de las corporaciones, y que al parecer fue aplacada por la intervención de los negociadores de la república.

Si la tirada alcanza la CD de 15 descubrirán además que las sospechas sobre la rebelión se centraron en la posibilidad que los Hutt hubieran sido los causantes de dicho alzamiento. Nunca pudo llegar a probarse, y ellos lo negaron, pero lo cierto es que los dos negociadores enviados, los jedi diplomáticos Ur'Vonan y Rufus Nemegian siempre sospecharon que ellos se encontraban detrás de todo. Los sucesos se iniciaron con una serie de accidentes en los que murieron casi un centenar de obreros. El bajo salario, las duras condiciones y la creciente mortandad se unieron en una espiral de descontento que desembocó en un alzamiento y en el que se enfrentaron los soldados de la República con los obreros rebeldes. Afortunadamente, el conflicto se atajó en sus primeros estadios, con lo cual la muerte de dos mil personas aún puede considerarse que fue poco para lo que podría haber sido.

En la actualidad gobierna la ciudad un hombre llamado Maximilian Diverno, el cual lleva en el cargo desde hace seis años. No ha habido problemas desde la revuelta de hace dos décadas, y a Diverno se le considera una persona justa y de carácter abierto.

Con una tirada que alcance la CD de 20 hallarán información que indica que en el último año se han producido algunos pequeños incidentes en las minas de la corporación Umeco. Ha habido cuatro muertes, aunque todas ellas han sido achacadas a desafortunados accidentes.

Tras el largo viaje la nave “Viajero Nocturno” llegará por fin a su destino. Cuando estén haciendo su entrada en la órbita del planeta, un par de señales aparecerán en los radares de la nave. A través del intercomunicador de a bordo, les llegará una señal auditiva que les ordena identificarse. Sus claves serán revisadas y dadas como correctas, instándoles a seguirlos para posarse en los hangares del palacio gubernamental. Si los pjs se muestran extrañados y deciden preguntar si ocurre algo, unos instantes de silencio seguirán a su pregunta, y lo único que obtendrán es un lacónico “Abajo se lo explicarán todo, señor”.

A medida que se vayan acercando a la ciudad verán, en cierta forma, una copia en pequeño de la capital de la República. Grandes edificios de cientos de plantas, vehículos circulando a diferentes alturas y una multitud de puntos luminosos por toda la ciudad. Pero a diferencia de Coruscant, Silenian ocupa sólo un pequeño espacio de la superficie del planeta. En todo el resto pocos son los otros puntos que denotan la presencia de ciudades, la mayoría está formada por océanos y, donde hay tierra, grandes cordilleras montañosas.

A todas estas las dos naves de escolta conducirán al Viajero Nocturno hasta un gran espacio que cumple las funciones de helipuerto, una plataforma circular donde podrían posarse un par de naves. Es de noche cuando aterricen, aunque las luces de la ciudad casi podrían hacer pensar que está aún anocheciendo. Las dos naves abandonarán el lugar una vez hayan aterrizado, dejándoles solos. Cuando descendan una suave brisa los recibe. La temperatura es acogedora, rondando la veintena. Frente a ellos, a unos cincuenta metros de donde han aterrizado, una especie de edificio es el único que rompe la monotonía de las formas donde se encuentran. Cuando empiecen a dirigirse hacia allí, unas puertas dobles se abrirán y tres figuras surgirán de su iluminado interior. La que va delante va vestida con unas ropas moradas, de dorados bordados y amplias formas que llegan hasta casi el suelo. Las dos figuras de detrás muestran un aire mucho más recio, marcial. Unas fundas con sendas pistolas láser cuelgan de su cinto, mientras un

uniforme de color marrón oscuro completa el atuendo. Cuando lleguen a su altura los tres individuos se detendrán y el que va delante avanzará hasta quedar a un metro de ellos.

“Sean bienvenidos a Silenian. Mi nombre es Tigor Eilen, vicegobernador. Estoy encantado de tenerles aquí con nosotros. Espero que su vuelo haya sido todo lo agradable que sea deseable. Si quieren hacer el favor de acompañarme, les conduciré hasta sus aposentos”.

Eilen es un individuo bajo, ronda el metro sesenta. Es difícil adivinar su figura bajo las ropas que lo cubren, pero puede adivinarse cierta tendencia a la orondez. Debe rondar la cincuentena, pelo que empieza a encanecer, nariz bulbosa, cejas espesas y ojos de mirada aparentemente distraída. Andar de pasos cortos, parece moverse con cierta dificultad. Misterioso, le gusta llevar las riendas de la conversación pero sin decir nada más de lo necesario, que sean los otros los que hablen más de la cuenta.

Eilen les conducirá a través de largos pasillos y unos cuantos ascensores hasta una serie de salas donde los pjs podrán alojarse. Durante el trayecto intentará evitar responder a cualquier pregunta con respuestas del tipo “luego, luego” o “más tarde les darán los detalles”. Las habitaciones que recibirán los pjs son unas amplias estancias, bien equipadas y con las últimas comodidades. El vicegobernador les dejará media hora para que se acomoden y dejen sus equipajes, aunque si los pjs insisten en reunirse con Diverno cuanto antes hará un gesto de resignación juntando las manos y comentará:

“Está bien. Vengan conmigo”.

En un caso u otro los pjs deberán tomar algunos ascensores más, recorrer algunos pasillos extras hasta llegar a unas puertas dobles de color blanco. Un par de guardias de uniforme con rifles láser sobre sus hombros montan guardia en el exterior. Cruzando las puertas entrarán en una amplia sala de suelo enmoquetado. Una larga mesa blanca de forma casi de lágrima la preside. En el centro, un aparato holográfico. Doce sillas rodean la mesa. Unos amplios ventanales, ahora con la persiana metálica de seguridad bajada suelen ofrecer una magnífica vista de la ciudad. En la sala estarán los pjs y Tigor Eilen, pero nadie más entrará en ella. Cuando nuestros jugadores muestren su extrañeza y pregunten por Diverno, Eilen cogerá aire y contestará:

“El gobernador fue asesinado hace dos días”.

Tigor dejará unos instantes para que asimilen la noticia, y luego pasará a narrarles los detalles:

“Como bien saben, solicitamos la intervención de los caballeros Jedi a raíz de los envenenamientos del agua que abastece a la ciudad. Personalmente creo que es un asunto del que podrían haberse ocupado perfectamente las autoridades locales, pero el gobernador insistió en delegar el asunto en ustedes. Ignoro los motivos, así que no puedo darles ninguna explicación sobre su interés. Sea como sea, enviaron a uno de sus miembros, un jedi llamado Grovian Markk. Hasta aquí ustedes ya deben estar al tanto, así que no les estoy contando nada nuevo. Inició sus indagaciones, pero sus reuniones las mantenía únicamente con el gobernador, y estas tampoco no eran muy habituales. Dos o tres a lo sumo. Pues bien, Grovian desapareció sin más. Ni un rastro, ni una señal. Ni avisó ni nada. Sus pertenencias siguen aún en la habitación donde las dejó, no hemos tocado nada. Entonces el gobernador decidió avisarles. Pero hace seis días encontramos muerto al gobernador Diverno. Halló su cadáver su ayudante con un disparo de láser en el pecho. Muerte automática diagnosticó el médico que examino los restos. Ni una señal de violencia ni nada. Hemos sido incapaces de determinar quien y como lo hizo”.

Tigor Eilen desconoce absolutamente quien puede ser el responsable ni como llevó a cabo el asesinato. Lamentablemente, examinar el cuerpo será imposible pues los restos han sido ya incinerados.

“Lo que si que pueden es visitar el lugar donde se alojaba. Como les dije antes no hemos tocado nada, esperamos que encuentren allí algo que pueda servirles de ayuda para resolver el misterio”.

Nadie sabe nada de las investigaciones llevadas a cabo por Markk, pues éste las llevaba en el más absoluto de los secretos. El vicegobernador les conducirá hasta los aposentos donde se alojó para que puedan examinarlo a su antojo, sin que nadie les moleste.

Las habitaciones del jedi desaparecido están muy cerca del lugar donde se alojan los pjs, es más, están en el mismo edificio lo único que ellos se alojan dos pisos por encima. La habitación, que consta de cuatro habitaciones —un dormitorio, salón lavabo y cocina, todos ellos muy espaciosos y con buenas vistas los

dos primeros –se encuentra en perfecto estado. Todo está en orden, limpio, y por mucho que busquen los pjs no encontrarán nada especialmente anormal. Lo más destacado es una terminal de ordenador. Allí, con una buena tirada de Informática podrán hallar diversas informaciones personales dejadas allí por Grovian Markk.

Con una tirada de CD 10 hallarán lo que sigue: El nombre de un local, el Androide Lujurioso, donde según las anotaciones de Markk esperaba hallar alguna pista referente a los envenenamientos del agua. Además, una anotación que dice T22Sub08 y otra donde indica que deberá volver a visitar el lugar donde se produjo el vertido tóxico a las aguas de las cisternas.

Si la tirada supera la CD 15 hallarán más pistas. Referente al Androide Lujurioso, el jedi debía encontrarse con un individuo al cual le había presentado uno de los dos dueños del local. Además, una serie de notas donde Markk refleja que cree que existe una conexión entre los envenenamientos, las minas y un grupo de individuos que actuando en la clandestinidad, intentan repetir los hechos que acontecieron hace ahora dos decenios.

Si consiguen alcanzar la CD 20 hallarán un poco más de información: Al parecer, Grovian recibió un aviso a través de un informante no especificado según el cual un grupo de asesinos había sido enviado por los Hutt para limpiar las huellas que pudieran haber dejado en su intento de envenenar la población.

Si la CD llega a 25 descubrirán que las pesquisas de Grovian fueron más allá: según descubrió, el agente de los Hutt trabaja en el subnivel 08 del túnel 22, un lugar que pertenece a las minas de la corporación Umeco.

Central de Control de Aguas: Este es el lugar donde presuntamente se vertió el residuo tóxico destinado a envenenar las aguas de la ciudad. Si desean saber como se detectó el veneno el vicegobernador los dirigirá a Tebben Lum, el director de las instalaciones. La planta se encuentra situada a unos diez kilómetros de la ciudad. Para llegar hasta allí deberán utilizar una lanzadera. El viaje es tranquilo y no dura más de unos minutos. Ante ellos aparecerá un enorme complejo: un par de grandes edificios, enormes depósitos y largas tuberías. La lanzadera aterrizará en una plataforma metálica situada en un lateral del edificio principal, a unos doscientos metros de éste. Allí serán recibidos por el señor Lum, un hombre de sesenta años, alto y delgado, pelo cano y perilla del mismo color. Viste una bata blanca sobre un traje gris. Se mostrará cordial y encantado de tener allí a tan ilustres visitantes.

A preguntas de los pjs les podrá contestar que habló personalmente con su compañero Grovian, al igual que está haciendo ahora con ellos. Es más, puede conducirles al mismo lugar donde lo llevó a él, es decir, a las cubas donde se supone se hizo el vertido. Según les explicará, un par de guardias haciendo la ronda descubrieron a alguien en las inmediaciones de las cubas de filtrado. Dieron la alarma a través del comunicador, y posteriormente fueron a detener al intruso. Cuando los refuerzos llegaron, lo único que hallaron fue a los dos guardias muertos, víctimas de sendos disparos de láser. Se registró el lugar y se examinaron las cubas, y allí se halló restos del producto mortal. Afortunadamente pudo descubrirse antes que llegar a los hogares de Silenian, pues si eso hubiese llegado a ocurrir la mortalidad habría sido inimaginable.

Si examinan el lugar se encontrarán en una sala situada dentro de una enorme planta. Vallas metálicas, cubas llenas de agua, cables y tuberías. Lum conducirá al grupo hasta el lugar donde se hallaron los cuerpos.

Si el grupo pasa una tirada de Buscar a CD 10 hallará marcas en los contenedores de disparos de láser. Pero si la tirada llega a CD 20 encontraran algo más extraño. Unas marcas diferentes, a las que únicamente un jedi podrá dar respuesta. Son marcas producidas por un sable láser al cortar el metal.

Pero las cosas cambiarán cuando vayan a abandonar el lugar. Cuando estén a medio camino entre el edificio y la lanzadera aparecerá una nave. De ella, con la escotilla lateral abierta, cinco individuos empezarán a disparar contra los que allí se encuentren. Los atacantes intentarán acabar en primer lugar con los jedi, concentrando el fuego contra ellos. A la que vean que la cosa se complica alzarán el vuelo y se alejarán del lugar. La nave tiene mayor velocidad que la de los pjs, preparada únicamente para trayectos cortos –a menos que vayan en la que llegaron al planeta –así que los perderán rápidamente de vista, y como irán bastante bajo los sensores serán incapaces de seguirles la pista.

Si por aquellas casualidades llegaran a capturar a alguno de los atacantes sus compañeros intentarán eliminarlo para impedirle hablar. Si a pesar de todo logran hacerse con alguno de ellos vivo, podrán interrogarlo con detenimiento. ¿Y que podrán obtener? Pues sencillamente que no se conocen entre ellos, fueron reclutados por un individuo que se puso en contacto con ellos a través de un intermediario llamado Vindikar que opera a través de un local denominado El Androide Lujurioso. Se les reclutó para llevar a cabo un ataque relámpago contra unos individuos en la Planta de Aguas de la ciudad. No sabe más, la paga era buena y el trabajo en principio rápido. Nadie les comentó que habría jedi allí, si lo hubiese sabido habría pedido una mayor recompensa.

El Androide Lujurioso: Su visita al local dependerá en gran medida de lo que hayan descubierto hasta ese momento. Si obtuvieron ya el nombre de Vindikar no será lo mismo que si van allí dando palos de ciego.

Supondremos en primer lugar que los pjs se dirigen hacia allí sin tener ni idea de quien es Vindikar, es más, por no sonarles no les suena ni el nombre. Puede incluso que no sepan que Grovian debía encontrarse allí con un individuo que le presentó uno de los dos dueños del local. Pero vayamos por partes.

El Androide Lujurioso es un bastante más que un bar. Es un gran local de ocio, donde se puede desde jugar hasta hacer trapicheos o contratar gente para diversos fines, desde prostitutas hasta mercenarios. La entrada es una gran puerta situado bajo un letrero luminoso bastante cantón, donde un androide con aspecto de estar borracho da la bienvenida a los que allí se acercan. La entrada mide cinco metros de ancho por tres de alto, un buen tamaño para la gran cantidad de gente que entra y sale sin parar. Cerca de la entrada, a mano derecha, hay un pequeño guardarropa donde los que deseen guardar allí las cosas pueden hacerlo a cambio de un crédito. A mano izquierda, una primera barra donde se sirven bebidas más comunes, atendida por dos camareros, uno de raza humana y que responde al nombre de Belten y el otro un rodiano que se llama Wald. Entre la pared derecha y la barra hay un gran espacio ocupado por unas quince mesas circulares de pequeño tamaño. Un corredor permite pasar entre las mesas y la pared derecha en dirección al fondo. En esta zona el ambiente es hasta cierto punto tranquilo. Avanzando, se llega finalmente a unas escaleras de formas ovaladas que conducen a la parte posterior del local. Allí hay diversas salas, todas ellas de gran tamaño. Cada una de ellas dispone además de barras donde se sirven bebidas, aquí de una graduación y exotismo más alto que las de la entrada. Hay tres salas, como decíamos: Una llena de máquinas para jugar, ya sea en grupo o individual, mesas para varias personas donde jugar y apostar. Aquí la música suena relativamente suave, permitiendo mantener una conversación sin haber de alzar excesivamente la voz. La segunda sala –y la más grande –está dedicada al baile. Luces intermitentes, de colores, música a alto volumen son la constante aquí. Mantener una conversación es prácticamente imposible, y uno a duras penas puede llegar a ver por donde se mueve. Finalmente, la tercera es la más tranquila. Está formada por diversos reservados, aislados por unas cortinas azul oscuro que aíslan a sus ocupantes del exterior, además de la correspondiente barra y unas cuantas mesas repartidas por la zona. La música es ambiental, la iluminación tenue y las conversaciones a baja voz. De esta estancia sale un corredor que conduce desde detrás de la barra a las oficinas de la parte posterior. Allí puede uno encontrar a los dos dueños del garito, al Duros Igrok y al humano Deverian. Cada uno tiene despacho propio, aunque es tan posible encontrarlos allí como dando vueltas por el local.

De la seguridad del local se encargan cuatro individuos, dos de raza trandoshana, un humano y un wookiee. Sus respectivos nombres son Fuste, Straag, Everen y Rowrr. No se andan con tonterías, y echarán a la calle –o al menos eso intentarán –a cualquiera que monte más jaleo del que ellos consideren admisible.

La zona más interesante es sin duda la de la parte posterior donde se encuentran los reservados. Allí es donde tienen lugar la mayoría de negocios e intercambios que en el Androide Lujurioso se producen. Cuando los pjs visiten el local es muy posible que se encuentren con una serie de individuos que podríamos considerar habituales:

Tak'Even: Un contrabandista de armas de raza twi'lek. No tiene ninguna idea sobre Vindikar, es más, ni siquiera conoce su nombre. Tampoco tiene relación con los Hutt, aunque si que está vendiendo su material a ciertos miembros de los túneles mineros de la corporación Umeco. Por supuesto, que deje ir esta información será bastante complicado, e imposible prácticamente de buenas a primeras. Serían necesarias unas cuantas excusas, alguna tirada de Recabar Información a CD 25 como mínimo, sacar el tema en concreto y una buena actuación para lograr alguna información. Por supuesto, es más que probable que sean necesarios más de un encuentro con él para sacarle lo que sigue. Tak'Even obtiene el material de los Hutt, los cuales transportan las armas camufladas en naves de carga supuestamente de material técnico. El material es guardado en dos almacenes contiguos de la zona de los muelles de la ciudad de Silenian. Posteriormente, a través de lanzaderas de carga las armas son enviadas a las minas de la corporación donde se almacenan para su posterior uso cuando llegue el momento oportuno.

Gene Baros: Un humano traficante de secretos. Con él si que pueden obtener alguna cosa los pjs. Pero por supuesto, además de unas pertinentes tiradas, necesitarán gastarse unos cuantos créditos. Podrán dar con él –suponiendo que no hayan conseguido su nombre por ningún otro lado –si preguntan a alguno de los que por allí se mueven –los camareros de la sala son una buena opción –respecto a alguien con profundos conocimientos respecto a lo que se cuece en los bajos fondos de la ciudad. Por supuesto, una tirada a una CD de 15 de Recabar Información será más que útil para conseguir su nombre, o unos cuantos créditos como alternativa. Si logran que alguno de los que allí se encuentran les de el nombre de Baros podrán encontrarlo sacando un resultado entre 1 y 10 con un D20. En caso contrario unos cuantos

créditos más y una nueva tirada idéntica a la anterior hará que llegue a sus oídos otro nombre, esta vez el de un tugurio de los barrios más marginales de la capital. Se trata de “El Esquife Averiado”, un antro de lo más sórdido que uno puede tirarse a la cara en toda la ciudad. Pero volvamos al local del que estábamos hablando. Si Gene Baros se encuentra allí lo encontrarán seguramente acompañado de alguno de sus amigos, tal vez un gamorreano. Baros se mostrará más que sorprendido de ver que unos jedis lo buscan, pero a pesar de todo los pjs necesitarán pagar la tarifa habitual –siempre y cuando no utilicen otros métodos expeditivos –para lograr que les de alguna información.

Una primera opción, si van bastante perdidos, es preguntar si recuerda por casualidad a algún otro jedi que apareciese por el local hace ya varios días. En este caso los pjs deberán pasar una tirada de Recabar Información a una CD de 20. Si es así y lo consiguen, Baros podrá contarles que efectivamente, hace ya unos cuantos días, aunque será incapaz de precisar cuantos, vio a un jedi moviéndose por el local. Les hará una descripción del individuo, la cual coincide con la de Grovian Markk. El individuo en cuestión estuvo deambulando por ahí, como si buscara algo. Luego lo vio entrar en un reservado, donde estuvo un buen rato. Con quien habló no lo llegó a ver bien, sólo sabe que era humano, metro ochenta aproximadamente, pelo negro hasta los hombros y de constitución fornida. En principio no puede darles más detalles.

La cosa cambia si mencionan el nombre de Vindikar. Baros podrá explicarles que el tal Vindikar es un individuo de lo peor que uno puede encontrarse delante. Hace negocios de todo tipo, desde asesinatos hasta secuestros. Tiene diversos matones trabajando para él. Y si no está en el local, el mejor lugar para encontrarlo es la zona de los antiguos muelles de carga, ahora semiabandonada y ocupada por diversos grupos violentos.

En el caso que los pjs hayan tenido ya el encuentro en la Central de Control de Aguas y alguno de los sicarios de Vindikar haya sido capturado éste no aparecerá durante una buena temporada por la zona del Androide Lujurioso. Si por el contrario todos los asaltantes lograron escapar y ninguno quedó en el lugar del ataque, aunque sea muerto y ellos no lo sepan, el asesino en cuestión no dudará en pasear por el local, incluso es posible que intente controlar a los pjs para descubrir quienes son sus rivales.

Gibo Joycen: Piloto espacial. Es el único que ha llegado a Silenian proveniente de los sistemas de los Hutt en las últimas dos semanas y que aún permanece en el lugar. La única forma de contactar con él es preguntando directamente sobre naves que provengan de dichos sistemas y cuyos pilotos aún se encuentren allí. Por supuesto, ha habido otras, pero todas se han ido ya. Él permanece aún pues tiene el encargo de recoger a los mismos hombres que trajo en el viaje de ida. Naturalmente, esta información no estará al alcance de cualquiera, y obtenerla requerirá una tirada de Recabar Información a una CD de 25. Si lo logran y lo aderezan con unos cuantos créditos podría explicarles que lo único que sabe es que debe permanecer tres semanas en el planeta. Si en ese tiempo no han regresado a buscarlo deberá volver al planeta de origen. No se aloja con ellos, ni sabe exactamente donde se hospedan, aunque si que puede situarlos en el Área 40, un lugar repleto de hoteles, burdeles, hostales y otros garitos. ¿Y cuantos eran exactamente?, preguntarán. Pues un total de ocho ni más ni menos.

Deverian: El humano que comparte propiedad del local junto a Igrok. Será extremadamente difícil de ver, a menos que los pjs tengan la suerte que se esté paseando por el local. Para ver si esto ocurre deberán lanzar 1D20 y sacar entre uno y cinco. Si lo consiguen Deverian hablará con ellos si logran sacar una CD de 20 en Diplomacia. Si hay problemas los seguratas del local vendrán rápidamente en ayuda de su jefe. La otra posibilidad es acercarse a su despacho e intentar hablar con él. Para convencer a los seguratas deberán lograr una tirada en Diplomacia de CD 20. Si finalmente logran hablar con él se encontrarán ante un hombre joven, rondando los treinta y cinco. Vestido a la última, pelo corto peinado hacia atrás, aires de superioridad a menos que alguien se apresure a bajarle los humos. Nunca permanecerá sólo en una habitación cerrada con unos desconocidos, uno de sus matones estará como mínimo junto a él.

Respecto a lo que puede decirles negará en todo momento haber hablado con un jedi antes que ellos, a menos que logren una tirada de Recabar Información a CD 20. En este caso confirmará que habló con alguien llamado Markk y que le presentó a un tal Vindikar. ¿Qué interés tenía Grevian en un individuo como Vindikar? No lo sabe, lo único que si que sabe es que el jedi le pidió el nombre de alguien con buenos contactos en los denominados Bajos Fondos, y el tal Vindikar es uno de los que maneja el cotarro ahí abajo. Y por supuesto no sabe de qué hablaron.

Vindikar: Un malo maloso. Uno de los más peligrosos de toda la ciudad. Uno podría preguntarse cual es su papel en todo el asunto, y la verdad es que va bastante más allá de lo que en un principio pueden suponer los pjs. Vindikar fue contratado por un grupo que se opone al gobernador local colocado allí por la república. Lo que no saben estos es que detrás de Vindikar se encuentran los Hutt, los cuales tienen gran interés en sembrar el caos en el planeta. A través de un ayudante suyo contactó con Tak'Even permaneciendo en el anonimato. Su finalidad era conseguir varios cargamentos de armas para cuando llegase el momento, armas guardadas en las minas de una de las corporaciones. Pero Vindikar fue mucho más allá de lo previsto por los Hutt. Perfecto conocedor de los barrios más truculentos de Silenian,

decidió chantajear al gobernador Diverno por ciertos negocios fraudulentos. Aparentemente con el gobernador controlado, los sublevados decidieron envenenar el agua como paso inicial para sembrar el caos en la ciudad. Pero el gobernador decidió jugársela todo a una, y contactó con los jedi, los cuales enviaron uno de sus hombres. Pero la desgracia fue que el enviado fue un jedi corrupto. Grovian descubrió todo el percal, y decidió simular su muerte. En un principio Vindikar y sus hombres pensaron que Grovian estaba muerto, pero éste descubrió que no era así, y que además se trataba de un jedi. Éste no lo mató, sino que intuyendo el potencial que representaba tener a alguien como el matón de su lado lo dejó vivir, eso si, dejándole claro lo que significaría traicionarle. Grovian decidió limpiar cualquier rastro que pudiese llegar a inducir a alguien que seguía vivo. Sabiendo que el Consejo Jedi enviaría a alguien más para descubrir que había pasado el primer paso fue ordenar a Vindikar que contactase con los Hutt para que éstos enviaran un grupo especial de hombres. Ellos fueron los encargados de asesinar a Diverno. El siguiente paso consistió en deshacerse de los enviados por el Consejo. El fallo que se producirá – esperamos –hará que Grovian salga del anonimato y elimine a Vindikar para evitar que éste llegue a traicionarle. Desgraciadamente para él le ha sido imposible volver al palacio gubernamental donde se alojaba para hacerse con la información allí guardada, y que será descubierta en mayor o menor medida por los pjs. Será muy difícil que éstos lleguen siquiera a intuir que el jedi sigue vivo, pues éste intentará desaparecer sin dejar ningún rastro en absoluto.

T22Sub08: Uno de los túneles pertenecientes a la corporación Umeco. Para llegar hasta la zona de las minas será necesario el uso de una lanzadora de superficie. Eso será para llegar, porque para que luego les dejen examinar la zona tranquilamente necesitarán o bien el permiso de alguno de los directivos locales de la corporación –el cual se puede conseguir visitando sus oficinas en la misma Silenian, o bien comunicándose con él una vez se encuentren ya allí y usando las dotes de persuasión que les suponemos a los pjs –o bien con una orden directa del vicegobernador, bastante más sencilla de lograr. Supondremos en todo caso que han logrado hacerse con el permiso. Tras aterrizar la aeronave en el lugar adecuado para ello y visitar al director de las minas en cuestión, un humano llamado Vin'Sedah, serán conducidos hasta un turbo ascensor que los descenderá hasta el subnivel ocho, situado a unos dos kilómetros bajo tierra.

Si preguntan a Sedah respecto a los túneles del subnivel ocho o bien respecto a un jedi, éste les explicará que jedi ellos son los primeros que ve, y que dichos túneles hace más de dos meses que nadie excava en ellos, están abandonados.

Los pjs bajarán solos, nadie de la compañía les acompañará a menos que lo soliciten expresamente.

Los túneles excavados en la roca viva son unos corredores de unos tres metros de ancho por tres de alto, iluminados de vez en cuando por algunas lámparas colgando de las paredes. Son decenas de túneles de cientos de metros, y orientarse por ellos será algo bastante complicado a menos que tomen medidas para ello. No obstante, con un poco de suerte puede que lleguen a encontrarse con el habitáculo donde se esconden las armas. Por supuesto, la visita de los pjs ha corrido por la mina, y un grupo de mineros descontentos se dirigirá hacia allí para darles una lección. Son sólo eso, mineros, y es muy posible que la presencia de los caballeros jedi o el hecho de perder más de la mitad de sus efectivos haga que intenten la huida.

Si alguno de ellos es capturado confesará sin necesidad de intimidarlo en exceso. Explicarán que las armas se las proporciona un twilek, con el cual contactaron a través de un humano al que contrataron para tal fin. El nombre del humano no lo saben en realidad, únicamente que lo conoce su líder –y este no habrá bajado para enfrentarse a ellos, eso seguro –aunque sí que saben que lo localizaron en la zona de los antiguos muelles de carga. Para capturar al líder los pjs deberán acabar rápidamente con los atacantes, interrogar al menos a uno de ellos y dar la alarma arriba para impedir que nadie abandone el complejo. Si así lo hacen se encontrarán que un tal Helmet Japers ha intentado huir del lugar, aunque ahora se encuentra acorralado en una de las salas de los hangares. Se ha optado por esperar a que los pjs subieran para dejarles el asunto a ellos.

Si tardan en exceso o no capturan a nadie para ser interrogado, Japers huirá tranquilamente. Si por el contrario logran capturarlo a él también, con las pertinentes tiradas podrán averiguar que el contacto es un hombre llamado Vindikar, además de averiguar el lugar donde podrán encontrarlo. Además, podrán descubrir quien les está proporcionando las armas y donde las guardan hasta que lleguen a las minas (ver el apartado de Tak'Even).

El refugio de Vindikar: Se trata de un edificio abandonado situado en la zona más miserable de Silenian. Allí es donde los pjs podrán encontrar la guarida de Vindikar, el cual se encuentra protegido por los ocho individuos –si sobrevivieron todos al ataque en el Centro de Aguas –enviados por los Hutt. Si los pjs logran llegar hasta aquí primero deberán eliminar a estos ocho matones para posteriormente encararse con Vindikar. Pero no tendrán ninguna oportunidad de llegar hasta él. Grovian espera pacientemente su oportunidad y cuando se produzca el asalto de los pjs matará al sileniano y luego huirá. Grovian intentará

disimular la muerte acribillando el cuerpo de Vindikar con disparos de láser, pero si los pjs logran una buena tirada de Buscar a CD 20 o bien mandan a examinar el cuerpo descubrirán una herida en el pecho causada por algo que no es un disparo láser. Con una tirada de Sabiduría se darán cuenta –si lo mandaron examinar se lo comunicarán automáticamente –que se trata de una herida mortal causada por un sable láser.

En principio la aventura debería finalizar en este punto, con los culpables del envenenamiento de las cubas de la ciudad y de la muerte del gobernador detenidos o fallecidos, con Vindikar muerto, las armas de las minas requisadas, y si las cosas van muy bien además con algunos individuos de los bajos fondos silenianos detenidos. Probar la conexión con los Hutt dependerá de si capturaron a alguno de los ocho matones vivos, y descubrir lo que sucedió con Grovian Markk será prácticamente imposible. El único que sabía que estaba vivo era Vindikar, y el propio Markk ya se encargará de que no hable.

PNJS

VICEGOBERNADOR TIGOR EILEN

Diplomático 8; Ini +0, Defensa 12 (+2 por clase); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +3 cc (1D3-1, sin arma) o +4 a distancia (3D4 o aturdimiento con CD10, bláster de bolsillo); TS For+1, Ref +2, Vol +6; PF 0; PL 0; Rep +3; Vig 9, Des 10, Con 8, Int 12, Sab 11, Car 15.

Habilidades: Averiguar intenciones +11, Conocimiento (Burocracia) +14, Diplomacia +16, Engañar +8, Informática +7 y Profesión (Administrador) +11.

Dotes: Esquiva, Énfasis en una habilidad (Conocimiento (Burocracia)), Énfasis en una habilidad (Diplomacia).

TAK'EVEN, twi'lek. Contrabandista de armas.

Granuja 4/Explorador 4; Ini +6 (+2 por Des, +4 por Iniciativa Mejorada), Defensa 16 (+4 por clase, +2 por Des); Vel 10 m; PV/PH 34/10; Ata +5/0 cc (1D3-1, sin arma) o +8/+3 a distancia (3D6 de aturdimiento con CD 15, pistola bláster); CE Trueque ilegal, Afortunado (1/día), Ataque preciso +1, Abrir Ruta, Valor +1, Esquiva asombrosa (bonificación por Des a la Defensa); TS For+3, Ref +8, Vol +4; PF 2; PL 0; Rep +2; Vig 8, Des 14, Con 10, Int 14, Sab 13, Car 15.

Habilidades: Astronavegar +13, Averiguar intenciones +6, Conocimiento (Negocios) +8, Engañar +11, Escondarse +10, Escuchar +7, Falsificar +8, Informática +9, Observar +8, Pilotar +13, Recabar información +8, Reparar +13, Sigilo +7, Supervivencia +6 y Tasación +7.

Dotes: Competencias con grupo de armas (sencillas, fusiles bláster y pistolas bláster), Énfasis en una habilidad (Astronavegar), Énfasis en una habilidad (Engañar), Énfasis en una habilidad (Supervivencia), Iniciativa mejorada y Manejo de Astronaves (transportes espaciales).

GENE BAROS, humano espía.

Granuja 2/Explorador 2 (página 345).

GIBO JOYCEN, piloto humano.

Pirata de bajo nivel: Granuja 3/Soldado 1 (página 353).

DEVERIAN, propietario del Androide Lujurioso.

Comerciante de nivel intermedio: Diplomático 8 (página 342).

VINDIKAT, señor del crimen.

Señor del crimen nivel intermedio: Granuja 5/noble 2/Señor del crimen 1 (página 354).

MATONES DE LOCAL

Humano, matón de nivel bajo.

Trandoshanos (2), matones de nivel intermedio.

Wokiee, matón de nivel alto (página 350).

OBREROS

Humanos estándar (página 323).

ASESINOS HUTT

Cinco Granujas de bajo nivel. Nivel 4; Ini +6, Defensa 15, PV/PH 16/10, CaC +2 (1D3-1 sin armas), a Distancia +5 (3D6 o aturdimiento con CD15, pistola bláster), CE Trueque ilegal, Afortunado, Ataque

preciso, TsF +1, TsR+6, TsV+2, PF1; PLO 0; Dotes: Competencias con grupos de armas (sencillas, pistolas bláster), Énfasis en habilidad (Disfrazarse), Iniciativa mejorada, Invisible.

Tres Asesinos de nivel intermedio. Granuja 6/Soldado 2. Ini +6, Defensa 17, PV/PH 34/10, CaC +5 (1D3-1 sin armas), a Distancia +8/+3 (3D6 o aturdimiento con CD15, pistola bláster), CE Trueque ilegal, Afortunado (2 al día), Ataque preciso, TsF +5, TsR+7, TsV+3, PF2; PLO 3; Dotes: Competencias con grupos de armas (sencillas, pistolas bláster, armas pesadas, fútiles bláster, vibroarmas), Competencias con blindaje (ligero), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Énfasis en habilidad (Disfrazarse), Esquiva, Iniciativa mejorada, Invisible.

GROVIAN MARKK, jedi.

Guardián jedi oscuro de nivel intermedio (página 346).

OTROS POSIBLES PNJS

Todos los que siguen a continuación es posible encontrarlos dependiendo de donde se muevan los pjs, aunque la gran mayoría pueden ser vistos en un lugar como El Androide Lujurioso:

Asesino (página 340), Cazarrecompensas (página 341), Cercenador (página 342), Comerciantes (página 342), Contrabandista (página 343), Espía (página 345), Estafador (página 345), Matón (página 350), Mercenario (página 351), Pirata (página 352), Proscrito (página 353), Técnico (página 357).

Chatarrero (Fronterizo/Especialista técnico (página 13)), Ladrón de naves (Soldado/Explorador (página 21)), Merodeador (Gruja/Soldado (página 23)), Técnico clandestino (Gruja/Especialista técnico (página 28)), Tratante de información (Gruja/Noble (página 30)).