



# ESCLAVOS DE OJOS TRISTES

## STAR WARS

Volvemos a la carga con este juego, mientras esperamos más noticias de la posible (o más que posible) ampliación de la saga cinematográfica. Ahora te ofrecemos un módulo en el que aparece de forma indirecta un personaje muy querido por todos los fans de la saga Star Wars, un individuo muy... peculiar.

POR DAVID REVETLLAT I BARBA

### Una misión de caridad

Los PJs serán convocados a una reunión con su comandante en la sala de guerra. En ella, encontrarán al bonachón de su Comandante (algo entrado en grasas), a un miembro del servicio de inteligencia rebelde, y a un niño Mon Calamari sentado, con la cabeza agachada y sollozando. El Comandante les presentará al niño, Krunta Krinte, que se levantará y mirará esperanzado a los PJs, con una clara mejoría en su estado sentimental. Este niño, les comentará su Comandante, servía como esclavo en una nave pirata, donde llegó a recibir muy malos tratos (Krunta empieza a sollozar de nuevo, palmaditas del Comandante). Una escuadrilla rebelde atacó a dicha nave pirata mientras intentaba capturar el carguero ligero de una inocente familia de comerciantes, y logró capturar a la tripulación y salvar al niño. Al parecer, el niño, junto a varias familias Mon Calamari, viajaban en una nave que fue atacada por dichos piratas. Todos fueron hechos prisioneros y vendidos como esclavos en el planeta Garadan, sistema Shaagaran, en la ciudad de Draast, un lugar de mala muerte donde se reúne

lo peor de la Galaxia. La

misión de los PJs: ir a ese planeta como civiles, descubrir qué ha sido de los Mon Calamari, rescatarlos y traerlos sanos y salvos a la base.

Parece ser que el mismísimo Almirante Ackbar se ha interesado profundamente por la cuestión, y se

ha prometido un ascenso a todos los participantes en la misión si logran el éxito. Pero hay algo más: Krunta les acompañará en el viaje; no quiere que sea de otra forma, además puede que les sea de gran ayuda para comunicarse con el resto de Mon Calamari, o para encontrar pistas relacionadas con ellos (quien sabe, un pedazo de ropa, un objeto característico de uno de ellos,...). Sea como sea, son responsables de su seguridad. En cuanto hayan conseguido rescatar a los prisioneros de Garadan, se dirigirán al planeta Kinyen, en cuyas cercanías se encontrarán con un carguero pesado al que acoplarán el suyo y trasladarán a los esclavos libertados. Con ellos dejarán a Krunta, junto a los suyos y a su familia. Los padres de Krunta se encuentran entre los esclavos (estridentes berrinches de Krunta). La familia de humanos que fue salvada durante el rescate de Krunta ha cedido muy amablemente su carguero ligero Shara-Zhaada para tal faena, dado que no disponían de otra nave lo suficientemente anónima en la base.

### El rescate

Krunta irá vestido con una túnica con capucha que le cubrirá la cabeza, pero aún así no será muy difícil darse cuenta de que se trata de un Mon Calamari, con lo que podrían tener problemas en algunos lugares a los que no deberían de llevarle (a pesar de los berrinches consecuentes). La mayor parte del tiempo se la pasará jugando con su holojuego portátil, y mientras juega se le escaparán frases como "toma, imperial hijo de una babosa espacial" o "te di, traficante de esclavos malo", lo que podría ser inadecuado en ciertos ambientes



### KRUNTA KRINTE

Niño Mon Calamari.  
DES 2D Holojuegos 6D  
CON 1D  
MEC 1D  
PER 1D Escondarse/furtivo 4D  
FOR 2D Nadar 8D  
TEC 2D

Posesiones: Bolsita con bolitas de piedra. Holojuego portátil muy ruidoso. 10 Créditos.



(pero si le quitan el holojuego, el berrinche será indefinido, las amenazas sobre el Almirante Ackbar múltiples, y el dolor de cabeza con 1D de menos a todas las habilidades asegurado). Sin embargo, hay un dato importante: el holojuego se lo regaló un falsamente simpático pirata, y contiene un transmisor para el posible caso que se escapara (¡EJEI!). El viaje a Garadan durará tres días. En el planeta sólo hay una mínima guarnición imperial en tierra.

### Planeta Garadan

El planeta es de tipo estándar, de clima más bien húmedo, mínimamente poblado, sólo con algunas dispersas ciudades de poca monta. Los tratos ilegales en Draast se realizan contactando en las cantinas, como es habitual. La cosa puede tomar dos caminos:

-Lo hacen bien. Por ejemplo, se interesan en conseguir unos cuantos esclavos, NO llevando a Krunta consigo. Cuando por fin consiguen un contacto adecuado, les empezarán a hacer las ofertas, una a una, extendiéndose en la descripción de cada una: 3 magníficos Wookies, 8 humanos muy sumisos, 5 mujeres twi'lek, 4 Jawas muy diestros... Sólo al final, si le piden por un número mayor de esclavos, y no haciendo demasiadas alusiones a Mon Calamaris (como mucho una por algún rumor que afirmen haber oído) se les hablará de un cargamento de una treintena de Mon Calamari, por los que tendrían que preguntar en La Taberna del Quarren Des, aunque al parecer esa mercancía ya ha sido vendida a un poderoso dueño. 100 Créditos vale toda la información anterior, y otros 200 que les digan que han sido vendidos a Jabba el Hutt para construir un nuevo palacio en Tatooine (todo por adelantado, naturalmente).

-Lo hacen mal. Llevan consigo a Krunta (quien se pondrá a jugar al holojuego), preguntan demasiado por Mon Calamaris, una combina-

ción de ambos, o cosas peores. Se les ofrecerá la lista anterior, sin hablar para nada de Mon Calamari, y al acabar les seguirán y les tenderán una emboscada 5 chicos malos. Si capturan a alguno con vida, conseguirán la información anterior.

### La Taberna del Quarren Des

Este sucio y vil traidor, piensa hacer negocio con sus propios compatriotas planetarios Mon Calamari, a quienes, como otros Quarren, culpa de haber caído en desgracia con el Imperio. La taberna es como cualquier otra, con clientela neutral, pero todos sus trabajadores (unos 10, incluido el tabernero) son de la banda. En el sótano se encuentran otros dos junto a Des Torrack, el jefe, y encerrados en uno de los dos almacenes, están todos los Mon Calamari (sólo 24, el resto murió, incluido el padre de Krunta). La pelea está servida, pero esta banda no es más que la ramificación de otra banda superior, por lo que la cosa no se acabará aquí. Tendrán que salir deprisa, una patrulla de imperiales habrá sido alertada si hay problemas, y cinco soldados de choque se presentarán y dispararán indistintamente contra quienes estén blandiendo armas.

### La cita en Kinyen

Cuando el niño Mon Calamari fue rescatado, miembros afines a los piratas capturados investigaron sobre el posible destino de estos, y la potente señal del transmisor de Krunta indicaba hacia el sistema donde los Rebeldes tenían su base, demasiado para ellos el tener una guerra abierta con la Rebelión. Sin embargo, sí consiguieron que uno de los suyos, que trabajaba como espía en otra base rebelde, fuera trasladado a la de los PJs, y allí averiguara los planes del rescate. En previsión de que lo consiguieran, esta organizada banda (en cuya cúspide se haya nada menos que Jabba el Hutt) ha dispuesto una emboscada para el carguero pesado que espera a los PJs en Kinyen. El carguero será atacado, capturado, todos sus ocupantes muertos o hechos prisioneros (más esclavos, que el Imperio pagará a buen precio), y los piratas se habrán vestido con los uniformes de estos. Han acordado con el Imperio ensamblarse como estaba previsto al carguero de los PJs, recuperar a los Mon Calamari, dando prisa al asunto ya que según ellos se acerca un Destructor Imperial. Cuando los PJs lleguen a las cercanías del planeta, el carguero pesado se les acerca-

rá rápidamente avisándoles del peligro (en efecto, un Destructor Imperial se acerca desde el otro lado del sistema estelar), y en cuanto los Mon Calamari estén en sus manos y se hayan desensamblado, el carguero pesado empezará a atacarles, dándoles saludos de Jabba el Hutt, con quien nunca deberían haberse metido. El destructor y sus cazas entran a largo alcance, pero quizá los PJs consigan huir.

### La amarga derrota

Ha sido un duro golpe, pero quizá aún tenga solución. Los PJs deben de saber que podrán encontrar a los Mon Calamari en Tatooine. Si, además, vuelven a la base, allí se habrá descubierto al espía traidor (se le había descubierto intentando acceder a información confidencial) de quien lo han averiguado todo, incluido lo del transmisor en el holojuego de Krunta. Caben dos posibilidades, a elección del máster. Al llegar se hallan en medio de un duro combate espacial entre el Imperio y la Rebelión, que les obligará a salir del hiperespacio unos segundos antes de lo previsto, o el Imperio estará a punto de aparecer al poco de llegar ellos. En cualquier caso, el Comandante les explicará lo que han descubierto.

### El viejo Tatooine

Para averiguar dónde se está realizando la instalación del nuevo palacio para Jabba el Hutt, los PJs deberían dirigirse a la ciudad de Moss Esley, según les habrán informado en la base (ya que por supuesto, es poco probable que los PJs hayan oído hablar de tal lugar si no han tenido antiguos tratos con su escoria). En algún lugar de por allí (¿una cantina?), por la módica suma de 1000 créditos, podrán averiguar las coordenadas del lugar, en medio del desierto (algo más cerca del foso de Sarlaack que el palacio actual, empieza a ser algo pesado para Jabba desplazarse cada vez hasta allí para disfrutar de un buen espectáculo) pero no deberían pasarse de listos o podrían acabar en otra emboscada de chicos malos, esta vez 10 ó 20. Las instalaciones se muestran en el plano que acompaña al módulo. Se encuentran en un montículo, y están totalmente rodeadas por una valla de 4 metros de altura, excepto la pista de aterrizaje (donde reposan dos esquifes de carga, y un carguero pesado antiguamente rebelde). Hay 20 chicos malos en la instalación, de noche sólo hay 6 despiertos, 2 en cada puerta y otros 2 en el interior del barracón de los vigilantes. De día, son

### LOS MALOS

De diversas razas, en especial humanos.

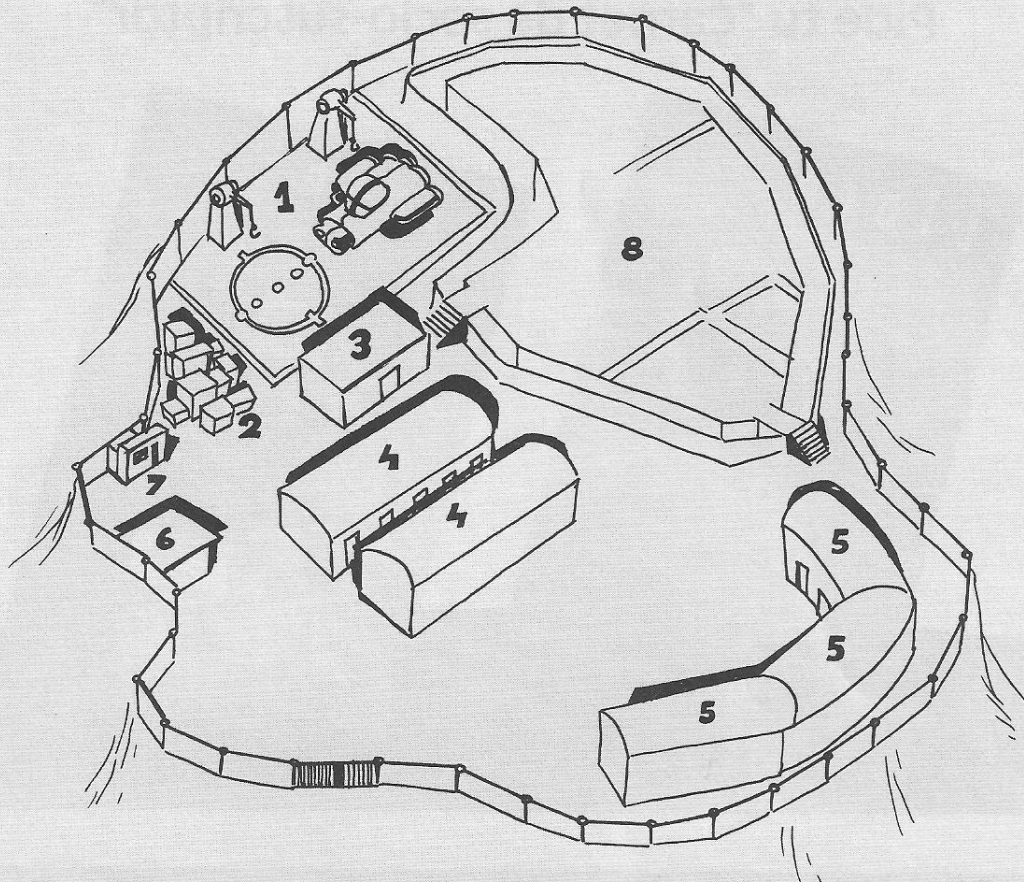
DES 3D Bláster 5D; FUE 3D Atacar sin Armas 4D; Resto a 2D.

Posesiones: Rifle Bláster ó Pistola Bláster, 200 Créditos.

Aplicar estas estadísticas a todos los contrincantes de los PJs en este módulo (excepto efectivos imperiales).



## BASE DE TATOOINE



los otros 14 los que están despiertos. Si bien no disponen de otros sensores que los que poseen desde que vinieron al mundo, no es cuestión de que los PJs aterricen a 100 metros de la base con un carguero ligero, ¿verdad? Mejor unos cuantos kilómetros, como 10 por ejemplo.

### Las instalaciones

De noche, sólo están iluminados los barracones, las letrinas, la pista de aterrizaje y las puertas de acceso. Los PJs podrán disponer de todo el mapa con que hayan observado las instalaciones desde cierta distancia, por ejemplo desde otro montículo y con macrobinoculares. Las puertas consisten en simples rejas móviles, que quedan electrificadas también.

1. Pista de aterrizaje. En la esquina Noroeste, dos esquifes de carga. El carguero pesado rebelde está aún ahí, y supondría una buena y rápida escapatoria.

2. Aquí están acumulados todos los materiales de construcción necesarios, traídos mediante cargueros y descargados con los esquifes.

3. Almacén de herramientas.

4. Barracones para los esclavos. Se abren sin problemas desde fuera.

5. Barracones de los vigilantes. De paredes más gruesas y pocas aberturas, parecen contruidos a la defensiva.

6. Letrinas.

7. Generador para electrificar la valla.

8. Cimientos del nuevo palacio, con algunas paredes y salas ya construidas. El foso tiene 4 metros de profundidad, y las paredes 3 metros de altura. Normalmente se accede a ellos por dos escaleras.

Desde el momento en que los Mon Calamari llegaron, uno de ellos ha muerto cada dos días deshidratado. Acostumbrados a vivir en hábitats de gran humedad, no soportan el clima extremadamente seco y el exceso de calor de los dos soles de Tatooine.

### El rescate

Si durante el rescate hay tiroteo, herirán gravemente a la madre de Krunta. Krunta entonces

no querrá moverse de su lado, y los PJs tendrán que cargar con él. Si un solo hombre queda vivo en el barracón durante el ataque, informará de ello al palacio de Jabba mediante un comunicador de largo alcance, y no tardarán en llegar refuerzos. Como decíamos, lo mejor sería que huyeran en el carguero pesado. En los barracones para esclavos hay en total el número de Mon Cal que queden con vida, 6 Jawas, 2 Ithorianos y 3 Sullustans. Aunque no vinieran a por ellos, todos se apuntarán a la fuga, y se meterán en el carguero a no ser que los PJs lo eviten explícitamente. Dentro, los más incordiantes serán los Jawas, manoseándolo todo.

### Final y recompensas

Rescatar a todos los Mon Calamari posibles, JUNTO a Krunta Krinte, les proporcionará un ascenso de manos del mismísimo Almirante Ackbar y +3 puntos. Salvar a los otros esclavos, +2 puntos (aunque toda la base se quejará de los chorizos de los Jawas). Recuperar el carguero pesado robado, +3 puntos.