

## S T A R W A R S

## Balada gamorreana

*Una vez más abandonamos las espadas de metal para acercarnos a las de luz. Aprovechamos la circunstancia para comentar un hecho: según la encuesta que realizamos durante las pasadas JESYR y según las cifras de ventas que nos proporciona el editor, este es uno de vuestros juegos favoritos ¿Cómo es entonces que recibimos tan pocas cartas vuestras al respecto? Esta bien, de momento disfrutad con este módulo, pero no dejéis de pensar en ello.*

por David Revetllat i Barba

Este es un módulo de acción para tres o más personajes, a ser posible con buena puntería (si no es así da igual, no es muy probable que sobrevivan).

La historia empieza cuando un antiguo amigo de uno de los PJ (el que más comprometido esté con las fuerzas rebeldes) se pone en contacto con él. Se trata de Malerck Pearl, piloto espacial, últimamente de cazas Ala-X rebeldes. El árbitro será quien deberá definir cómo se conocieron según los PJ a que arbitre. Malerck pondrá a los PJ un trabajo importante para la rebelión que deberá llevarse en el más absoluto secreto.

### La misión

Una nave de suministros rebelde sufrió una emboscada mientras se dirigía hacia su correspondiente base secreta con una importantísima carga. Fue alcanzada por los disparos de cazas imperiales, teniendo que hacer un improvisado salto al hiperespacio, al parecer con el ordenador averiado. El resultado fue que la nave salió cerca del sistema del planeta Gamorr, en el que acabó por estrellarse. El piloto, mortalmente herido, pudo en un último acto de heroicidad y apelando a La Fuerza, intentar hacer un aterrizaje forzoso, mientras el copiloto, de acuerdo con aquel, se lanzaba en una cápsula de emergencia para poder contactar con la Rebelión e informar de la situación. Fue encontrado al cabo de bastante tiempo por pura casualidad por una de las patrullas de búsqueda, concretamente la que Malerck dirigía, en un avanzadísimo estado de desnutrición y a punto de morir.

Afortunadamente pudo sobrevivir y explicar todo lo sucedido, incluida la zona del planeta en que se estrelló la nave. Pero ahora viene la parte más difícil. Es imprescindible rescatar la carga de la nave, y es una misión voluntaria, no pudiendo obligar a nadie a llevarla a cabo. Malerck es el único que se ha ofrecido por el momento, y ha pensado que el PJ escogido, junto a sus camaradas, se atreverían a acompañarle. La misión será peligrosa, pero hay una buena suma para aquellos que quieran cobrar por ella. Malerck personalmente se ha ofrecido voluntario y no piensa cobrar por la misión nada más que su sueldo de soldado rebelde, pero si los PJ así lo quieren, se les ofrecerán 5.000 créditos a cada uno (y no vale regatear con la Rebelión). Si deciden acompañarlo hasta la base, allí recibirán instrucciones más concretas, pero para ello tendrán ya que decidirse a presentarse para la misión.

### El Corsario Gris

Malerck tiene su nave personal, el Corsario Gris, estacionada en el astropuerto. Es una nave muy potente (casi equivalente al famoso Halcón Milenario del no menos conocido Han Solo). Si alguien tiene problemas de documentación o está perseguido por el Imperio (Malerck sufre ambas cosas y lleva documentos falsos) les proporcionará también a los PJ hasta 5 documentos falsos proporcionados por expertos rebeldes, en los que el piloto pondrá las características de cada PJ en un momento, para lo que ya iba preparado. Sin embargo, en el momento en que todos se dirigirán hacia la nave, se toparán con una improvisada comprobación de documentos de todos los que se encuentren en la zona del astropuerto en ese instante. Hay 2D6+4+(el número de PJ) soldados en grupos de dos o tres. En 1D6 minutos se les acercará uno de los grupos para pedir la documentación. Si pasan una tirada de timar de 8 o más los que lleven documentos falsos, o de 12 los que no lleven documentación falsa y conste como alguien perseguido, ya hay pelea servida. Los demás soldados de asalto están esparcidos a largo alcance, y no tendrán remilgos en disparar a los PJ aunque hayan civiles de por medio si atacan a sus compañeros. Cuando todo acabe, podrán dirigirse a la nave. Ya en ella, Malerck se encargará de pilotarla, y si la situación es desesperada pedirá a los PJ que ocupen los puestos de Artillero y Escudos. Si han tenido una batalla con los guardias de asalto, 1d6+1 cazas TIE les saldrán al encuentro justo al acabar de abandonar el planeta, topando con ellos a medio alcance y empezando a disparar inmediatamente. Malerck se encargará de los cálculos de astrogración, y los PJ tendrán que tener la iniciativa de repartirse los mandos de piloto, artillero y escudos inmediatamente, para facilitar la tarea a Malerck.

Si no hay excesivos problemas, podrán llegar sin controversias en el viaje por el hiperespacio a una pequeña base rebelde instalada en la zona.

### Base rebelde de Roentgenstrahlung

Esta base rebelde se encuentra camuflada en uno de los innumerables asteroides que forman un cinturón en el sistema Al-Lodia, formado por 8 planetas, la mitad de ellos con atmósferas densas pero respirables con una simple máscara de gas, aunque estériles para todo tipo de vida según parece. La base en el asteroide Roentgens-



trahlung (descubierto hace años por un Comandante rebelde del mismo nombre, que en un apuro decidió descender en él para arreglar su averiada nave e informó de lo apropiado que podría ser para una base) es pequeña y provisional, preparada de modo que pueda evacuarse y trasladarse a otro lugar en poco tiempo y con pocos transportes. El Corsario Gris podrá acceder sin ningún tipo de dificultad tras introducir Malerck el código secreto de acceso. Una vez ya en la plataforma para las naves, Malerck pedirá a los PJ que le sigan y les llevará directamente a presencia del Comandante en Jefe de la base. Allí se les dará finalmente las instrucciones precisas de la misión. En una pantalla se les mostrará el plano de la zona (mapa 1) en que el carguero rebelde se estrelló, junto al lugar que se ha considerado más apropiado para aterrizar, teniendo en cuenta lo agreste del lugar, y que deben pasar lo más desapercibidos posibles ante la población indígena gamorreana. Además, el lugar exacto en que colisionó no se conoce, y una reciente tormenta eléctrica en las capas altas de la

atmósfera, que al parecer durará semanas, ha ionizado excesivamente dichas capas como para que los sensores de una nave puedan dar con el carguero estrellado. Las coordenadas de aterrizaje están siendo en estos momentos introducidas en el Corsario junto a coordenadas de hiperespacio muy exhaustivas para llegar al sistema de Gamorr.

Sin embargo el problema (¿lo anterior no eran problemas?) con que han topado es que nadie se ha ofrecido voluntario excepto Malerck, y aunque es el mejor piloto de que disponen en la base, no está familiarizado con el combate terrestre. Por ello, mientras estén en la nave, deberán obedecer al Capitán y propietario de la misma, pero fuera de ella el mando pasará a los PJ, que serán quienes decidan las acciones de tierra a emprender. Se les proporcionarán todas las armas de infantería que deseen, pero tendrán que devolverlas al final de la misión.

La carga que deberán rescatar es secreta, y no se les puede revelar su contenido. Sólo tienen que saber que son de vital impor-

tancia para la Rebelión, y en malas manos podría hacerle mucho daño. Se trata de cuatro cajas de pequeño tamaño, que pueden llevarse enganchadas a unos arneses-mochila (que se les proporcionarán) resultando así fácilmente transportables.

### Más problemas

El Imperio esta vez no tiene ni idea de todo esto, y si hubiera algún encuentro sería totalmente casual (a discreción del máster si los hay o no). Sin embargo, las voces de un cargamento especial estrellado en alguna parte sí han podido llegar por radio macuto hasta los oídos de Perck Grande, conocido y feroz pirata espacial. Uno de sus hombres está destinado en la base rebelde como piloto de caza, y pasa todos los informes que puede a su auténtico jefe. De hecho, éste piloto, Yuriz Aivlis, fue uno de los tres miembros de la patrulla de rescate que localizó la cápsula de emergencia cerca del planeta Gamorr, y pudo enterarse de casi todo. Perck ha decidido enviar por su cuenta un comando al planeta Gamorr, que aterrizará con su pe-





queña lanzadera bastante más al Este que los PJ, entre las colinas de una zona montañosa donde su nave quedará oculta. El comando consta de seis hombres. Ha aterrizado un día antes que los PJ, y llegarán en 5 horas antes que ellos al lugar en que se encuentra la nave estrellada.

### En el planeta Gamorr

Aterrizarán en un claro en medio de un pequeño bosque, por lo que no tendrían problemas si se les ocurriera camuflar la nave. Si salen del bosque hacia el Norte o el Este podrán divisar a lo lejos una casa. Se trata de una pequeña granja gamorreana, habitada por un matrimonio y sus tres hijos, aunque el marido no se encuentra allí, ya que vieron cómo el transporte se estrellaba cerca y ha ido a avisar al resto de su clan para ir a tomar posesión de ella entre todos. Los PJ sólo sabrán que la nave está por esa zona, y si salen en otra dirección del bosque, cuando ya hayan caminado bastante podrán por fin divisar la casa. Todo lo que no sale en el mapa son llanuras y más llanuras.

Si se dirigieran hacia la casa, encontrarían en ella al resto de la familia, a quienes podrían interrogar. Mientras recorran el planeta (y siempre fuera del bosque) pueden toparse con algún reducido grupo de gamorreanos con un resultado de 1 con 1D4. Los gamorreanos atacarán sin vacilar con sus hachas, pero bajo ningún concepto entrarán en el bosque. Si interrogan a alguno de los gamorreanos citados averiguarán lo del ejército de gamorreanos que se dirige hacia el lugar del accidente y que son guiados por el habitante de la casa que se distingue al Noreste, pero sólo podrán saber la localización más o menos exacta (en medio de las Colinas Negras, la serie

de pequeñas montañas que se distinguen al Este) de la nave rebelde estrellada.

### El bosque ruidoso

Así es como denominan los habitantes del lugar al bosque. Ningún gamorreano que ha entrado en él ha vuelto, y lo han utilizado más de una vez para dejar sueltos en él a los esclavos de los que se hartaban. En el bosque habita un repugnante monstruo salido de nadie sabe donde, que devora todo ser vivo que encuentra, aunque no se atreve a salir de él y ponerse al descubierto. Cada treinta minutos que los PJ pasen en el bosque, tirar 1D6. Con un resultado de 2 ó 3, oírán terribles aullidos inhumanos que parecen provenir del mismo. Con un uno, se toparán de cara con él. Si decidieran sacar la nave del bosque y llevarla a otro lugar habría que tirar cada medio día 1D4, y con un resultado de uno, la nave sería encontrada por un grupo de gamorreanos y destruida. Hay bastante actividad de gamorreanos en la zona, y de hecho son exploradores avanzados del grueso del ejército que se aproxima, o simples cazadores buscando comida (la humana les parece bastante tierna y apetitosa). Si por un casual decidieran dejar la nave en el bosque para seguir con la aventura, descubrirían al volver que ha sido totalmente destruida por algún ser realmente enorme y fuerte (el monstruo del bosque), con que las únicas soluciones serán escapar en la nave de los piratas (mejor escondida en un sitio menos peligroso) o intentar arreglar la nave estrellada, mientras el resto del grupo para al ejército gamorreano que, aunque numeroso, podría ser relativamente fácil de retener en una especie de Paso de las Termópilas, en los límites norte de las Colinas Negras (además los conocimientos en estrategia de los comandantes gamorreanos no van más allá del ataque frontal). Cuando los PJ lleguen hasta la nave (arreglarla para que el ejército de gamorreanos tarde aproximadamente una hora después que los PJ empiecen a atravesar las Colinas Negras) encontrarán aún allí a los piratas (pero los PJ no sabrán quiénes son). El motivo de que aun estén ahí es que la mercancía esta muy bien camuflada en el interior de la nave, y sólo Malerck sabe el sitio exacto (hay que cortar chapa). En caso de que Malerck estuviera moribundo, les daría esta información (en principio reservada) a los PJ. Concretamente hay que dirigirse a la pared sur de la bodega de carga, y abrir un agujero justo en medio a un metro de altura. Allí se encuentra un compartimiento secreto con las cuatro cajas. Los piratas se presentarán como chatarreros que habían visto la nave e intentaban sacar algo de material servible para su reventa. El cuerpo del rebelde muerto aún se encuentra en su puesto de piloto. Los piratas no intentarán

atacar de momento, pero no dejarán de apuntar con sus armas, listas para el combate. Les preguntarán a los PJ qué buscan, y les recordarán que ellos encontraron la nave primero y por qué están tan interesados en ella. Si los PJ explican algo, pedirán la mitad del botín. Cuanto más se alargue la conversación tanto peor para todos ellos, porque se van acercando los gamorreanos, pero si los PJ mencionan esto, los piratas seguirán inflexibles pidiendo la mitad del botín o una compensación (lo más sensato sería que todos colaborasen y se repartieran el dinero). Malerck estará dispuesto a hablar ante sus superiores para que les den una recompensa, pero de ningún modo permitirá que se queden parte del material, empezando un combate si llega a hacerse necesario.

Tirar 1D4; si sale uno, los piratas querrán llevarse el material cueste lo que cueste. Con otro resultado, querrán una recompensa rebelde (si es que han mencionado que son rebeldes). Si se ponen de acuerdo, ofrecerán ir en su propia nave, dado que se acercan los gamorreanos y está mucho más cerca, pero Malerck se negará a abandonar la suya, yendo él sólo si es necesario. Los que vayan a buscar la nave de Malerck descubrirán que está inservible (a no ser que se arregle). Si van hasta ella, podrán intentar repararla (les costará 2D4 días) pero tendrán que hacer frente al ataque del monstruo. Si este recibe heridas se retirará a curarse para volver a atacar en cuanto le sea posible. Si dividen el trabajo entre reparadores y defensores les será más fácil. Si se cargaran a todos los piratas, naturalmente podrían quedarse su nave, si es que han conseguido que algún superviviente les confiese donde está, aunque si están mortalmente heridos no dirán nada, porque ya no les vendrá de aquí por mucho que les amenacen (a no ser que prometan curarlos primero). Si los piratas acaban llevando pasajeros, los conducirán sin que se den cuenta (haciendo ellos mismos los cálculos de astrogación) hacia su nave nodriza, justo en medio del espacio, diciéndoles que se dirigen hacia un planeta que





cae de paso hacia la base rebelde donde dejarán a uno de sus compañeros (escoger uno al azar que no sea el piloto). Si los PJ no se ponen tontos, cuando salgan del hiperespacio se dirigirán directos al hangar de la nave nodriza. Si les diera por cargarse a los piratas y hacerse con la nave después de salir del hiperespacio ya sería tarde, pues si no entran en menos de cinco segundos después de la contraseña, serán atraídos por un rayo captor hacia el hangar. Allí pueden morir heroicamente luchando contra cientos de piratas si lo desean, o dejarse capturar, en cuyo caso les encerrarán y pedirán a la Rebelión un rescate por ellos y el material capturado de 600.000 créditos. Cualquier acción emprendida contra la nave nodriza acabará en un corto combate espacial...En la nave pirata escondida en Gamorr hay un robot asesino FR-5, versión que dejó de fabricarse hace años debido a la enorme peligrosidad manifestada en algunos modelos que decidían independizarse. Si alguien que no pertenezca a la tripulación pirata se acerca, activará su programa de defensa atacando al momento. La nave pirata es idéntica en estadísticas al Corsario Gris, sólo que su multiplicador de hiperespacio es de "x1".

Si a pesar de todos los inconvenientes logran escabullirse y regresar a Roentgestrahlung, pues enhorabuena. Por si los PJ decidieran abrir por su cuenta las cajas (por cierto selladas) tendrán que dar una buena excusa luego ante el comandante, quien como castigo reducirá sus recompensas a la mitad. Si desapareciera alguna también podrían encontrar alguna buena excusa, pero en cualquiera de los casos sus recompensas se verían partidas por dos. En las cuatro cajas hay cuatro sables de luz destinados a un comando de hombres que serán entrenados en el más absoluto secreto en

las disciplinas de La Fuerza. Si embargo Malerck no permitirá nada de lo anterior mientras esté vivo (¡que La Fuerza le ampare de los PJ!).

### Recompensas

Aparte de la crematística, si cumplen la misión devolviendo las cuatro cajas, gana-

rán 8 puntos de habilidad. Si no las traen todas serán 6 puntos, o 4 si no traen ninguna y simplemente han sobrevivido. Si han matado a la criatura del bosque ruidoso, un extra de 3 puntos. La docena de gamorreanos va a 1 punto, y la media docena de piratas al mismo precio. ●

### Lista de Personajes No Jugadores

Malerck Pearl.

Humano  
Piloto

DES 2D

Bláster 5D+1

PER 3D

Mando 4D

CON 2D

Lenguas 5D

FOR 3D

Vigor 4D+1

MEC 4D

Atrogración 6D

Pilotaje 6D

Repulsores 5D

Rifle bláster

Humano

Comandante de  
la base rebelde

DES 4D

Bláster 5D

PER 3D

Mando 6D

CON 2D

Burocracia 5D

FOR 3D

MEC 2D

TEC 2D

Piratas típicos  
Humanos

DES 3D

Bláster 5D

PER 3D

CON 1D

Bajos f.4D

FOR 3D

MEC 3D

TEC 1D

Pistola bláster

Gamorreanos  
de la zona

DES 3D

Atac con 5D

PER 2D

CON 1D

FOR 4D

MEC 1D

TEC 1D

Hacha

### Corsario Gris

Tripulación: 2

Pasajeros: 6

Cargo: 6 Tm.

Comestibles: 2 meses

Multipl. hip.: x1/2

Comp. nav.: sí

Hiperimp. seg.: sí

Veloc. subluz: 3D+2

Maniobr.: 1D

Casco: 6D

Armas: 2 cañones láser cuádruples

Control f. 3D

Daño: 6D

Pantallas: 3D

### Monstruo del Bosque ruidoso

DES 2D

PER 3D

FOR 8D

Mordedura: 9D

Coletazo: 8D

(pueden darse los dos a la vez).

