



Marcha Imperial en Danuta



Notas iniciales e inicio de la aventura para todos los pjs.

Para comprender todo aquello referente a la creación de personajes que encontrarás a continuación, necesitarás las reglas para personajes imperiales aparecidas bajo el nombre: *The Imperial side* que podrás encontrar por ejemplo en:

<http://cavernaderol.blogspot.com/2011/01/star-wars-d6-imperial-side.html>

Esta aventura iba a ser la primera parte de una larga campaña paralela a la trilogía original. Este proyecto se detuvo muy pronto y ahora, gracias a cavernaderol.blogspot he desempolvado esta primera parte que comparto con vosotros y que ya que estamos, aprovecho para invitaros a que sigáis adelante.

Esta campaña debería llevar a los pjs de trasfondo imperial a través de las mejores escenas de la trilogía original (por aquel entonces no existían las tres partes que aparecieron después), los pjs encontrarían rastros de androides peinando las arenas de Tatooine, que les llevarían hasta los jawas, de ahí hasta la granja de humedad de los Lars, mas tarde participarían en el asalto a Hoth, y un largo etcétera.

¿Te gusta la idea? ¿Te suena bien?

Toda tuya.

Pero no perdamos mas tiempo ¡vamos a entrar al trapo con la aventura!

Todos los pjs pertenezcan a la división que pertenezcan según dictamine la creación de personaje, se encuentran en el planeta Danuta, en la base Imperial secreta Delta 4. Este planeta no esta “imperializado”, así que la presencia de tropas no es muy normal. Las tropas de asalto no son muy bien vistas aquí. El miedo al imperio es lo que hace que no se tomen medidas de tipo violento contra estos, pero aun así, y como he dicho no es un planeta fiel al imperio. De todas formas se esta dialogando con los senadores de este planeta para conseguir llegar a un acuerdo de colaboración mutua. La base que hay en este planeta es secreta, así que nadie en este planeta sabe de su existencia, por eso, aprovechando esto, se confía en que la rebelión no aparezca por aquí. Al contrario, si aparecieran mandando a diplomáticos para consolidar el apoyo a la rebelión, las fuerzas imperiales que aquí se encuentran, se encargarían de neutralizar este hecho.

Danuta es un planeta desértico. No es muy grande y tres cuartas partes se encuentran cubiertas por el desierto y el resto se reparte entre el centro urbano más importante de este planeta, la ciudad de Dunshalah y un pequeño mar. Hay muchos pueblos nómadas que recorren el planeta de punta a punta montando campamentos de tiendas de lona. Los habitantes de este planeta son pacíficos, de aspecto humanoide y piel áspera y de color arenoso. Tienen la facultad de aguantar las más altas temperaturas, y no requieren de muchos alimentos o agua para subsistir. Son una raza llamada los Dunshesh.

El planeta tiene tres soles, lo que hace que la temperatura siempre sea muy elevada. Tiene dos planetas satélites de pequeño tamaño. Ambos desérticos.

Inicio según departamentos / divisiones.

Armada y ejército.

Todo el personal perteneciente a cualquiera de estas dos ramas se encuentra aquí con motivo del final de su entrenamiento en terreno adverso. Se encuentran aquí para conocer lo que es operar en terreno desértico. Aunque haya miembros que no sean soldados de las arenas, todos deben conocer todos los terrenos, para luego seguir, finalmente en el propio de cada pj. También deberán participar en algunos cursos impartidos por algunos miembros de divisiones de inteligencia imperial o la COMPNOR. Si algún pj pertenece al cuerpo de soldados de las arenas, se encontrará aquí destinado desde su última posición. En los listados de destinos, le tocó venir a Delta 4. Estos dos departamentos se encargarán, cuando no asistan a los cursos o entre clase y clase, de la vigilancia del perímetro de la base y, cuando los diplomáticos van hasta la ciudad, patrullarán por las calles con la excusa de mantener la seguridad del citado personal, de paso cuando hacen esto siempre aprovecharán para enterarse de cualquier chismorreos que corra por la ciudad con la intención de enterarse de cualquier cosa útil al imperio. También pueden si quieren encargarse de mantener a punto los diferentes vehículos de la base, pueden usar cualquiera de los vehículos con las debidas autorizaciones. Pueden contribuir junto al equipo mecánico o electrónico para reparar cualquier avería en estos vehículos.

Todos saben que se encuentran en una base secreta en un planeta que no pertenece a los clasificados como leales al imperio, así que saben que aunque los habitantes son pacíficos, no por ello deben bajar la guardia. Precisamente por esto, por no ser gratos para las autoridades planetarias, pudiera ser que alguna acción bélica en contra de la base se llevara a cabo. Todos llevan en este destino la cantidad de 1d6 semanas, menos los soldados de las arenas que llevarán 1d6 meses.

Inteligencia imperial.

- **Segint.** Como miembro del Segint, te encuentras en Delta 4 para supervisar las instalaciones. Te encomendaron ya hace un mes, que te trasladaras aquí para encargarte de que las instalaciones no sufren ningún percance. Recordemos que nos encontramos en un planeta de los clasificados como no fieles al imperio. Tú como parte integrante de un equipo de 4 miembros del Segint, os dedicáis a supervisar las instalaciones diariamente, supervisando los planos de ésta y trabajando con los técnicos de la instalación que se encarga de las reparaciones diarias. Ellos os entregan informes diarios sobre los trabajos realizados. Un oficial del Segint se ha trasladado recientemente a estas instalaciones para supervisarlos. También os encargáis por tanto de la seguridad de este oficial, el teniente Karl Shredel. De la misma forma también os debéis al oficial al mando de esta instalación y al miembro diplomático que trabaja diariamente en intensas conversaciones con los senadores de este planeta., a quien también procuráis protección cuando sale en misiones de este tipo a Dunshalah.
- **Interrogación.** El pj miembro de interrogación, se encuentra en este planeta, mas concretamente en Delta 4, porque un oficial superior del mismo departamento le ha solicitado que se dirija a este planeta para instruir a unos cadetes en las técnicas de interrogación del departamento. El oficial confía plenamente en las aptitudes del pj. El periodo de instrucción será de un semestre entero. Deberá enviar informes sobre los avances de los cadetes, así como evaluarlos y llevar un control muy estricto sobre los progresos de estos. También le indicó que se pusiera nada mas llegar, a las órdenes del oficial al mando de la base. Caso de que haya un pj de crisis o de vigilancia instruyendo a cadetes, le indicará que trabajará en este curso junto a éste otro pj y algunos mas. No le dirá el nombre, solo le dirá que trabajará con otros expertos en otras materias.
- **Renik.** El pj miembro de esta división ha recibido una orden de un superior inmediato según la cual, tiene que dirigirse inmediatamente al planeta Danuta, mas concretamente a la base secreta Delta 4. Allí deberá ponerse a las órdenes del oficial al mando. Después deberá iniciar una investigación para descubrir si hay presencia rebelde en el planeta. Últimamente se están llevando a cabo conversaciones con el senado planetario y parece que no se deciden a unirse a los planetas protegidos por el imperio. Así que puede ser que la alianza esté detrás de todo esto. Caso de que después se descubra que no hay ningún tipo de presión por detrás, si todavía no quieren unirse a nosotros, el imperio deberá utilizar otros métodos para que esto suceda. Utilice los métodos que crea necesarios.
- **Crisis.** El pj miembro de esta división, al igual que el pj de la división de interrogación, se encuentra en este planeta, mas concretamente en Delta 4, porque un oficial superior del mismo departamento le ha solicitado que se dirija a este planeta para instruir a unos cadetes en las técnicas del departamento. El oficial confía plenamente en las aptitudes del pj. El periodo de instrucción será de un semestre entero. Deberá enviar informes sobre los avances de los cadetes, así como evaluarlos y llevar un control muy estricto sobre los progresos de estos. También le indicó que se pusiera nada mas llegar, a las órdenes del oficial al mando de la base. Caso de que haya un pj de interrogación o de vigilancia instruyendo a cadetes, le indicará que trabajará en este curso junto a éste otro pj y algunos más. No le dirá el nombre, solo le dirá que trabajará con otros expertos en otras materias.

COMPNOR.

- **Observación.** El pj de esta división ha sido enviado a este planeta, en concreto a la base secreta Delta 4 para observar el estado de la base. Su misión será meterse en la base, presentarse al oficial al mando de ésta y asegurarse de que existe una absoluta fidelidad al imperio también deberá asegurarse de que se están siguiendo las normas al pie de la letra. También deberá hacer un informe detallado de las aptitudes, méritos y deméritos de cada uno de los oficiales de dicha base. El traslado a esta base es inmediato y deberá permanecer en esta hasta que termine el trabajo de observación. Le recuerdan también el estado del imperio en ese planeta, es decir que no pertenece a los protegidos por el imperio y que la base es completamente clandestina. Nadie sabe de su existencia.
- **Vigilancia.** El pj miembro de esta división, al igual que el pj de la división de interrogación y Crisis de inteligencia imperial, se encuentra en este planeta, mas concretamente en Delta 4, porque un oficial superior del mismo departamento le ha solicitado que se dirija a este planeta para instruir a unos cadetes en las técnicas del departamento. El oficial confía plenamente en las

aptitudes del pj. El periodo de instrucción será de un semestre entero. Deberá enviar informes sobre los avances de los cadetes, así como evaluarlos y llevar un control muy estricto sobre los progresos de estos. También le indicó que se pusiera nada mas llegar, a las órdenes del oficial al mando de la base. Caso de que haya un pj de interrogación o de crisis instruyendo a cadetes, le indicará que trabajará en este curso junto a éste otro pj y algunos más. No le dirá el nombre, solo le dirá que trabajará con otros expertos en otras materias.

- **Modificación.** El pj perteneciente a esta división recibe la orden de su inmediato superior de dirigirse inmediatamente al planeta Danuta, mas concretamente a la base secreta Delta 4 para trabajar junto al oficial que se encarga de los asuntos diplomáticos con los miembros del senado del planeta. La tarea será dura y posiblemente muy lenta, pero se tiene que conseguir sea como sea que ese planeta pase a nuestro lado. Si hay algún pj de la división de Vigilancia, le informará a éste pj que habrá un miembro de dicha división en esa base y que puede contar con su ayuda en un momento dado.

Oficiales.

- **Sargento.** Este pj se encuentra trabajando en esta base desde hace dos años. La conoce de arriba a abajo. Conoce todos los rincones de ésta, así que puede ver directamente el mapa de esta y los datos de personal. También sabe que se ha iniciado un curso de adiestramiento para cadetes en esta base que tendrá una duración de seis meses. Sabe que los profesores vienen de Inteligencia imperial y de COMPNOR (tanto si alguno de los pjs le ha tocado venir por su división, como si no, se realizará este adiestramiento).
- **Teniente.** Este pj se encuentra trabajando en esta base desde hace tres años. La conoce de arriba a abajo. Conoce todos los rincones de ésta, así que puede ver directamente el mapa de esta y los datos de personal. También sabe que se ha iniciado un curso de adiestramiento para cadetes en esta base que tendrá una duración de seis meses. Sabe que los profesores vienen de Inteligencia imperial y de COMPNOR (tanto si alguno de los pjs le ha tocado venir por su división, como si no, se realizará este adiestramiento). También sabe que un agente de modificación, una división de la COMPNOR, se dirige a esta base para ayudarlo en sus tareas diplomáticas con el senado de Danuta. (esto solo si le ha tocado a algún pj ser de esa división). Si a algún pj le ha tocado la división de Renik de inteligencia imperial, el teniente sabrá de la misión de este.
- **Capitán.** Este pj se encuentra trabajando en esta base desde hace seis años. La conoce de arriba a abajo. Conoce todos los rincones de ésta, así que puede ver directamente el mapa de esta y los datos de personal. También sabe que se ha iniciado un curso de adiestramiento para cadetes en esta base que tendrá una duración de seis meses. Sabe que los profesores vienen de Inteligencia imperial y de COMPNOR (tanto si alguno de los pjs le ha tocado venir por su división, como si no, se realizará este adiestramiento). También sabe que un agente de modificación, una división de la COMPNOR, se dirige a esta base para ayudar al encargado de las tareas diplomáticas en su trabajo con el senado de Danuta. (esto solo si le ha tocado a algún pj ser de esa división). Si a algún pj le ha tocado la división de Renik de Segint y / o de observación el teniente sabrá de la misión de estos. Así que tendrá que estar atento a su llegada y hacer que se organicen los cursos etc.... También queda bajo la supervisión de este personaje, el perfecto funcionamiento de toda la base y de sus fuerzas.

Nota para los oficiales.

Para evitar que algún pj con ansias de poder pueda hacer lo que le venga en gana, como por ejemplo que se le ocurriera al de mas alto rango, coger todo el arsenal de la base ponerlo en alerta uno y lanzar una ofensiva sobre la ciudad. (¿No querían que la ciudad apoyara al imperio? ¡pues toma!), lo que haremos será que cada uno de los mandos dependa de otro. Es decir, los rangos que pueden tocar están descritos por orden ascendente, así que está claro que dependen uno de otro en la escala jerárquica, pero, ¿y el capitán?, para evitar esto, este jugador, dependerá de un comandante que se encuentra en el destructor de apoyo en orbita constante al planeta. Este comandante es el que le envía diariamente y por canal privado las instrucciones con respecto a sus tareas y obligaciones en la base, y luego éste se encarga de que todo el mundo las acate. Si esto quiere hacerlo publico o no el pj estará en sus manos. De cara a todo el personal de la base, el que manda es el capitán, y no hay nadie por aquí que pueda revocarle, a no ser que algún oficial superior decida pasarse por esta base. ¿Queda claro?

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

*El Imperio se encuentra en auge. La moral
de las tropas aumenta del mismo modo
que cada vez mas planetas se unen a su causa.
La rebelión todavía no está consolidada y sus bases
se encuentran muy dispersas, lo que les hace vulnerables
al no tener establecido un organigrama serio y eficaz
que les pueda permitir coordinar sus operaciones.
El Emperador sabiendo que su principal
enemigo, la rebelión, no tiene capacidad
efectiva para causarle daño alguno, ha decidido
poner en marcha un ambicioso proyecto que hará
que de una vez por todas todos lo planetas que se
muestran contrarios caigan, por fin, bajo su yugo.
De esta manera en el lejano planeta de Despayr,
en el sistema Horuz, en un rincón aislado del
borde exterior, se están ultimando los pasos de una
construcción que hará que un poderoso aliado
colabore con el Imperio en sus oscuros objetivos.
La construcción es la llamada Estrella de la muerte
y el poderoso aliado: el Terror.*

La imagen se desplaza hacia abajo por el espacio mientras pasan las estrellas y una formación de cazas Tie aparece de derecha a izquierda. La imagen se queda en ellos y les sigue abriendo el enfoque. Entonces se ve en orbita a un planeta verdoso casi en su totalidad, lo que parece un satélite oscuro rodeado en parte por toneladas de hierro que forman lo que parece un esqueleto de construcción.

Detrás de esto, expectante, como al acecho, un súper destructor imperial, el Ejecutor, permanece escoltado por cuatro destructores clase imperial. Éstos parecen pequeños comparando sus 1600 metros de longitud contra los 8000 del Ejecutor.

Los cazas cada vez más pequeños se dirigen hacia éste último. Dejando a su paso decenas de naves de transporte que van en constante vuelo alrededor del alzamiento metálico, donde sigue la construcción de la estrella de la muerte.

La imagen ahora hace un travelling por la construcción y se aprecian ahora mas claro, a cientos de personas con trajes de gravedad cero, trabajando en lo que parece los últimos detalles de la inmensa estación de combate. Supervisando todo esto se pueden ver a soldados cero-G en posiciones estratégicas encargándose de que todo se lleve a cabo con rapidez y efectividad.

La siguiente escena es en la sala de reuniones del súper destructor.

Tres oficiales permanecen sentados hablando en tono distendido. Detrás, a cada lado de la puerta, dos soldados de asalto permanecen en silencio en posición de descanso. Entonces la puerta se abre con un siseo y una silueta alta y delgada se recorta en la luz del pasillo, al entrar en la sala los tres oficiales se incorporan enseguida a la par que los soldados de asalto se ponen firmes. Sin tiempo a decir nada otra silueta mucho más grande aparece en el quicio de la puerta y entra tras ella con un revoloteo de su capa. Un sonido seco a respiración mecánica inunda la sala.

- Gran Moff Tarkin, Lord Vader, es un verdadero placer tenerles entre nosotros. Nuestros...

- Deje el protocolo para otro momento almirante - le corta Tarkin - El emperador está impaciente por poner en marcha este proyecto, ya llevamos dos días de retraso sobre lo previsto y quiere explicaciones. Que tiene que decir.

- Gran Moff. Yo. Eh... hemos tenido algún que otro altercado con los presidiarios, eso ha hecho que suframos retrasos, pero se van a respetar los plazos. La estrella de la muerte estará terminada en la fecha acordada. Pronto retiraremos la estructura metálica que la rodea y comenzaremos los traslados al planeta prisión de nuevo a todos los trabajadores.

Una respiración mecánica rompe el pequeño silencio que se forma. La negra silueta permanece en silencio justo detrás y a la derecha de Tarkin.

- Bien, avísennos en cuanto esté todo listo, Lord Vader y yo estaremos en la Estrella de la muerte. No consentiré ningún retraso más. ¿Lo ha entendido, Almirante Motti?.

- Si, si claro Gran Moff Tarkin.- Le contestará claramente nervioso el almirante.

- Por cierto, ¿qué se ha hecho de los planos de la Estrella de la muerte?- preguntará Tarkin con tono inquisitivo.

- Señor, una copia de seguridad se ha enviado al planeta Danuta, a la base secreta Delta 4 que allí tenemos.- le informara uno de los oficiales que permanecía en silencio hasta ahora..

- Bien, prosigan. – Dirá el Moff a la vez que se gira y sale de la sala seguido en silencio por Lord Vader. La puerta se vuelve a abrir y cerrar de nuevo con un siseo y todo queda en silencio. Los tres oficiales quedan de pie y en silencio durante unos segundos.

La imagen vuelve a salir al exterior mostrando de nuevo la monstruosa construcción mientras continúan los trabajos alrededor suyo a un ritmo frenético.



Planeta Danuta, base secreta Delta 4.

Hace más de 48 horas que una tormenta de arena golpea esta parte del planeta, según el último informe atmosférico, la tormenta todavía puede durar 48 horas más. Los inhibidores climáticos funcionan a toda potencia pero aun así, los sensores de la base son prácticamente inútiles. Pese a todo, la vida en el interior de la base continúa de forma normal. Los cursos impartidos por el personal cualificado continúan y las conversaciones diplomáticas con el senado del planeta también.

Las patrullas que rodean el perímetro de la base no se ha incrementado, al seguir manteniéndose en secreto el estado de esta base, se está seguro de no sufrir ningún tipo de sabotaje por parte de los nativos del planeta, en cuanto a presencia de la alianza, hace mucho que no se obtienen resultados sobre el tema.

Planteamiento.

El planteamiento de esta misión, es el siguiente: se tiene que tener claro ahora quien es cada uno, y de donde vienen las órdenes. Una vez sepamos esto, canalizaremos éstas órdenes de arriba abajo, hasta llegar a los pjs. Así que debido a esta dificultad, no podemos plantear esta misión como las demás, es decir, no podemos decir, la misión es esta y ya está. No, se trata de que las órdenes sigan la jerarquía de arriba abajo y al final tengamos a todos los pjs trabajando en las diferentes misiones que se plantean (estas se recordarán mas adelante). Por tanto, el oficial de más alto rango en ese sector, si no salió por tirada un capitán, ya que entonces sería éste el de rango superior en la base, será el almirante Kalkern. Le seguirá el mayor Frost en órbita constante en un destructor. Si a algún pj le salió por tirada teniente, será el segundo del almirante Kalkern o del pj que le salió Capitán. Si no salió ningún pj capitán o teniente, el segundo será el capitán Xher. ¿Entendido? Sería muy complejo plantear la campaña sin saber realmente de donde vienen las órdenes, así que lo explicaré de una sola forma, es decir, como si las órdenes las diera alguien, realmente si el oficial al mando fuera un pj, las órdenes vendrían del destructor. Por tanto, explicaré los diferentes acontecimientos en Delta4 y los pjs verán como se introducen en cada uno de ellos.

Misiones.

Para empezar, si algún pj por tirada le salió el capitán, al inicio de esta parte, se le debe informar de que ha llegado un informe del destructor “Acechante” en órbita. Entonces se le entregará el parte numero 1. Una vez lea esto ya se tendrá una base para iniciar la misión. Esta será la vía de entrada a cada uno de los apartados. La forma de hacer llegar aquí a los pjs dependerá del capitán.

Si no hubiera capitán, seguiremos los inicios de cada submisión como sigue a continuación. Teniendo en cuenta que el parte numero 1 deberá ser ignorado al haber sido entregado al oficial al mando, y no a los pjs.

Por otra parte dejar claro que los pjs pertenecerán posiblemente a diferentes secciones, y algunos de ellos tendrán misiones específicas. En su debido tiempo fueron informados de sus tareas en esta base. Ahora detallo estas misiones.

Conversaciones con el senado.

Este es el principal objetivo de esta base imperial. Aproximadamente cinco veces al mes, un equipo de dialogo se acerca a la capital, donde se reúne con el senado con el propósito de unir este planeta a la doctrina imperial. Hasta ahora no se ha conseguido nada. El almirante kalkern, ha decidido esta vez, como modo de presión, hacer una pequeña demostración de fuerza y tiene previsto presentarse a las puertas de la capital con parte del grueso de tropas disponibles en la base. Por tanto:

Esta mañana en la base, hay más movimiento del normal. La rutina diaria se ha visto perturbada por lo que a simple vista parecería la preparación de algún tipo de combate.

Los pjs que provienen de secciones específicas, serán reclamados por el oficial al mando. Se reunirá con ellos por separado y finalmente serán informados de que se van a realizar algunas operaciones de intimidación en la capital. Por tanto se espera de ellos la máxima cooperación. El planteamiento para cada uno de ellos será el siguiente.

Segint. El teniente Karl Shreddel, se reúne con el/los pjs que pertenezcan a esta división:

- Tengo entendido que se van a realizar algún tipo de maniobras cerca de la capital. Necesitamos que se aseguren que la maquinaria empleada está al cien por cien de sus capacidades. Le recuerdo que hace más de tres meses que estas máquinas están en el dique seco, así que se espera que algo pueda fallar. Su misión será cooperar con el personal de la base y supervisar el funcionamiento de estas máquinas “in situ”. Por tanto deberá dirigirse al muelle de descarga y formar parte de la tripulación del AT-AT. Viajará con ellos y se encargará de que todo funcione como la seda. ¿Entendido? Bien... a que espera...

Interrogación. El oficial al mando de la base se pone en contacto con este pj. Le/los cita en su despacho y allí le informa de lo siguiente:

- Bien, Tengo entendido que se van a realizar algún tipo de maniobras cerca de la capital. Su misión será la de evaluar el comportamiento de las nuevas unidades asignadas a esta base y observar su comportamiento. Deberá dirigirse al muelle de descarga y allí pasará a formar parte de la dotación de un AT-AT. Quédese como observador en el puente, colabore en todo lo posible pero ante todo asegúrese de que el comportamiento de los cadetes sea el esperado. Una vez de vuelta tiene órdenes de hacer un informe completo y enviarlo por canal subespacial a su central. De esta forma se continuarán haciendo los informes del personal de esta base. Por cierto que si hay algún pj perteneciente a crisis o vigilancia le informará que trabajará conjuntamente con estos. ¿Entendido?... ¿que hace aquí todavía?...

Renik. El oficial al mando de la base se pone en contacto con el /los pjs pertenecientes a esta división:

- Bien, hoy vamos a volver a la capital a continuar con las conversaciones con el senado. Le informo de que se ha detectado un rastro de iones en el cuadrante T 6. Pensamos que quizá se trata de un rastro dejado por algún tipo de nave que haya podido entrar en la atmósfera sin ser detectada aprovechando la tormenta que estamos sufriendo, aunque quizá no es nada. Pero por si acaso, su misión aquí es la de procurar que cualquier tipo de acción por parte de la alianza quede desmantelada, por tanto, una vez lleguen a la capital y los diplomáticos abandonen la nave de transporte para reunirse en el senado, ustedes deberán dirigirse a la zona detallada y explorarla asegurándose de que no hay nada extraño. En el momento en que el cuerpo diplomático salga de la nave de transporte, tomará usted el mando en cuanto a las técnicas y modos a tomar. El oficial al mando en cuanto a personal y equipo seguirá siendo el mismo, el (el pj de mayor grado que venga en el AT-AT, o en su defecto el sargento de primera Shack). Deberá trabajar en colaboración con éste. Manténganos informado de cualquier noticia de interés. A su vuelta deberá preparar el informe correspondiente. Ya le están esperando en el muelle de descarga, muchas gracias

Crisis. El oficial al mando de la base se pone en contacto con este pj. Le/los cita en su despacho y allí le informa de lo siguiente:

- Bien, Tengo entendido que se van a realizar algún tipo de maniobras cerca de la capital. Su misión será la de evaluar el comportamiento de las nuevas unidades asignadas a esta base y observar su comportamiento. Deberá dirigirse al muelle de descarga y allí pasará a formar parte de la dotación de un AT-AT. Quédese como observador en el puente, colabore en todo lo posible pero ante todo asegúrese de que el comportamiento de los cadetes sea el esperado. Una vez de vuelta tiene órdenes de hacer un informe completo y enviarlo por canal subespacial a su central. De esta forma se continuarán haciendo los informes del personal de esta base. Por cierto que si hay algún pj perteneciente a interrogación o vigilancia le informará que trabajará conjuntamente con estos. ¿Entendido?... ¿que hace aquí todavía?...

Observación. Al pj se le acompaña a la lanzadera, y desde aquí se le lleva a bordo del destructor clase Imperial, una vez aquí y después de presentarse al oficial al mando, el mayor Frost, se le indica que se ha

recibido un comunicado subespacial codificado y de nivel de seguridad 1. En la sala de comunicaciones, y en privado, se realiza la conexión. De esta manera el pj se pone en contacto con su superior en la división a la que pertenece. Éste, apareciendo en una imagen holográfica le informa de lo siguiente:

- Bien, tengo entendido que se están realizando algunas operaciones de dialogo con los miembros del senado de ese planeta donde usted se encuentra. Bien, su misión, además de la original que se le indicó en su momento, será la de participar activamente en todo tipo de despliegues. Por tanto forme parte de cualquier equipo de inspección, vigilancia perimetral o de diplomacia que se organice. Asegúrese de que la lealtad al imperio ¡sea absoluta! Manténganos informados mediante los correspondientes informes. Esto es todo.

Después y por el mismo método que se usó para traerle aquí, serán devueltos a la base Delta 4.

Vigilancia. El oficial al mando de la base se pone en contacto con este pj. Le/los cita en su despacho y allí le informa de lo siguiente.

- Tengo entendido que se van a realizar algún tipo de maniobras cerca de la capital. Su misión será la de evaluar el comportamiento de las nuevas unidades asignadas a esta base. Deberá dirigirse al muelle de descarga y allí pasará a formar parte de la dotación de un AT-AT. Quédese como observador en el puente, colabore en todo lo posible pero ante todo asegúrese de que el comportamiento de los cadetes sea el esperado. Una vez de vuelta deberá hacer un informe completo y enviarlo por canal subespacial a la central.

Por cierto que si hay algún pj perteneciente a interrogación o crisis le informará que trabajará conjuntamente con estos.

- ¿Alguna pregunta? Eso esperaba...

Modificación. El oficial al mando de la base se pone en contacto con el /los pjs pertenecientes a esta división.

- Bien, hoy vamos a volver a la capital a continuar con las conversaciones con el senado. Tengo entendido que está usted aquí para ayudar a que las conversaciones sean fructíferas en el menor tiempo posible ¿no? Bien, su primera misión será la de dirigirse como miembro acreditado al consejo de la ciudad y retomar las conversaciones como nuestro hombre asignado. Por otra parte le informo que a partir de hoy nuestra presencia en los alrededores de la ciudad se va a intensificar tanto cuantitativamente como cualitativamente. Hasta ahora nuestra presencia se reducía a aparecer solo cuando nos reuníamos. A partir de ahora, el alto mando ha decidido que hagamos uso de nuestra potencia militar y les intimidemos apareciendo con vehículos de asalto. Es posible que los nativos se pongan nerviosos, vigile que no pase nada. Aunque si pasara algo... eso nos daría una excusa perfecta para avanzar rápidamente en nuestro camino a la imperialización de este estúpido planeta. Ya me entiende...

Los pjs sin graduación, serán reclamados junto con el resto de las tropas, por secciones, en el hangar principal. Aquí encontrarán a sus jefes de sección.

Todos, tanto de armada como del ejército, serán informados de lo mismo en general y después por divisiones en particular. Lo que todos sabrán, es y lo planteamos como sigue:

Al llegar finalmente todo el personal al hangar principal, se encontrarán con sus jefes respectivos de sección, estos, por departamentos, les harán formar y finalmente, el oficial al mando de la base (el capitán si salió por tirada, o en su defecto el almirante kalkern), saldrá del turbo ascensor con su escolta personal, pasará ante todos ellos mientras repasa con mirada inquisitiva la formación perfecta de las tropas, y finalmente y con las manos cogidas a la espalda, pasará arriba y abajo mientras habla en tono alto y claro.

- Como todos saben, nuestro principal cometido en Delta 4 es hacer que los estúpidos nativos de este planeta, lleguen a simpatizar con el imperio para, de esta manera, asegurar la supremacía planetaria en este sector. Hasta ahora, los resultados han sido muy pobres y han llegado muy lentamente. Y esto no es del agrado del emperador. Si no conseguimos hacer que este planeta se una a nuestra causa, tendremos que usar medios mas expeditivos, cosa que por otra parte, considero lo más oportuno. Por este motivo, hoy, vamos a emplear otros métodos de persuasión. Vamos a hacer una demostración de fuerza en la medida de nuestras capacidades. Por tanto nos dirigiremos a las puertas de la ciudad con equipo de combate, vehículos y cazas de apoyo. Esto seguro que logrará ponerles nerviosos.

Una vez lleguen al lugar, el cuerpo diplomático se dirigirá, como de costumbre, al senado y todos se quedarán en su puesto por si esta demostración pusiera especialmente nervioso a algún nativo de espíritu ardiente. De paso esta demostración nos servirá para poner a prueba los talentos y técnicas que han aprendido aquí todos los de los últimos reemplazos. Así que ahora reúnanse por secciones, sus oficiales les informarán mas detenidamente.

Una vez dicho esto, y con la misma energía que llegó, dará media vuelta e internándose de nuevo en el turbo ascensor, desaparecerá.

Entonces todos se reagruparán de nuevo por unidades y sus jefes de sección les acabarán de informar como sigue.

Armada. Todos los pjs pertenecientes a esta rama, viajarán a bordo del AT-AT. Aquí se les instruirá con las costumbres de la tripulación de este tipo de vehículos, excepto los pertenecientes a

Piloto imperial. El/los pjs de esta rama, saldrán en los cazas en formación y harán pasadas sobre la capital al llegar a esta. Mientras, sobrevolarán a los vehículos de asalto mientras dure el viaje y reconocerán el terreno de los alrededores para asegurarse de que nadie descubre la presencia de esta base. Formarán por escuadras. El grupo de los pjs será el llamado Ala 2, si fuera un solo pj, será nombrado jefe de escuadra para probar su capacidad de mando. Si hubiese más de un pj aquí, todos serán de la misma ala, y se decidiría por tirada quién es el jefe de escuadra.

Ejercito. Dentro de esta división, existen otras, algunas de ellas tendrán designadas funciones específicas.

Personal de asalto terrestre. El pj encargado que pertenezca a este cuerpo se encargará de manejar el AT-AT, así como de cubrir, si hubiera más pjs de esta rama, todas y cada una de las posiciones de este vehículo.

Soldados. Todos los tipos de soldados del ejército, permanecerán en el interior del AT-AT y el Juggernaut como fuerza de choque, y aquí permanecerán hasta que se les diga lo contrario. En principio, al llegar a la ciudad, se desembarcarán y formarán, pero esto se acabará de confirmar al llegar al sitio.

Soldados de las arenas. Estos soldados patrullarán como soldados de a pié. Así se acostumbrarán al uso del uniforme de las arenas. Si lo desean pueden montar en uno de los Dewbacks de la base. Al igual que los pilotos, uno de estos pjs, será elegido como jefe de patrulla para mostrar su valía y capacidad de mando. Serán separados en grupos que llamarán patrulla 1, 2, 3... La de los pjs, que será la misma para todos ellos, será la patrulla 7. Disponen de un solo Dewback.



Convoy a Dunshalah.

De esta manera, todo el personal saldrá a sus posiciones, en poco más de veinte minutos, un total de ciento diez soldados, una compañía entera, además de oficiales y suboficiales, estarán finalmente listos para abandonar la base. Entonces las grandes dobles compuertas del hangar principal se abrirán mientras se introduce el viento y la arena que hoy son bastante mas tenues que durante la ultima semana.

Hay un ruido ensordecedor en toda la base, los motores retumban fuertemente. Las cuatro escuadras de cazas reciben finalmente autorización para salir. Si algún pj está en algún caza, que efectúe ahora una tirada de pilotar fácil, esto representará lo bien o mal que sale del hangar. Al hacerlo se encontrará cruzando el cielo en su escuadra, mientras por el intercomunicador reciben la orden del jefe de escuadra de realizar un giro de 180 grados para asegurar toda la zona trasera de la base. Así lo harán todos.

Los pilotos de los vehículos conectan los sistemas principales, los paneles se iluminan con las luces que indican que todos los sistemas funcionan correctamente. El oficial al mando, el teniente Resh, da la orden de salir del hangar. El piloto, caso de ser algún pj, deberá hacer ahora una tirada de V.A.T. a dificultad fácil. De la misma manera los jinetes de los Dewbacks tiraran con la misma dificultad por cabalgar.

Los dos AT-ST, siguen al Juggernaut que sigue a su vez al AT-AT y poco después, todo el grueso queda al descubierto. La tormenta es hoy mucho mas floja que los últimos días, por tanto la visibilidad está bastante mejor, los sensores se han reestablecido casi en su totalidad y el funcionamiento de los vehículos hasta ahora es excelente.

Finalmente, todo el convoy sale de las instalaciones y con un fuerte chasquido metálico, las dobles puertas del hangar se empiezan a cerrar de nuevo.

El piloto del AT-AT, será informado de que este vehículo es la punta de lanza y punto de referencia de todo el convoy. Las órdenes saldrán de aquí.

Nombre clave: Líder 1.

En el puente de este vehículo, además del piloto y control de armas, se encuentra el oficial al mando de este convoy y los pjs de otras divisiones que hayan sido asignados aquí. Algunos de ellos tienen misiones que cumplir durante esta incursión, así que se espera que interactúen de alguna manera.

- Control de sensores en Delta 4 a Líder 1. – La voz saldrá algo distorsionada por los altavoces-informando sobre barrido de zona. Nuestros sensores no detectan nada fuera de lo normal. Prosigan en rumbo establecido. – El pj que pilota el AT-AT, recibirá esta información desde la base. Por el rabillo del ojo podrá recibir el movimiento en su sillón del teniente Resh. Éste hablará entonces.
- Piloto, mantenga rumbo establecido, velocidad a un cuarto. Abra el paso, los demás vehículos nos seguirán de cerca. Ábrame un canal con Líder 2.

El pj sabe que Líder 2 se refiere al imponente Juggernaut que sigue justo por detrás al AT-AT. Al abrir el canal, con una tirada de Técnica fácil, la pantalla se iluminará mostrando en primer plano y con cierta distorsión creada sin duda por la tempestad, al oficial al mando del Juggernaut. Tras el se puede adivinar la actividad propia de una nave de esas características.

- ¿Señor? – contestará el oficial.

- Líder 2, encárguese de que tenemos constante cobertura aérea en todo momento. Envíe un escuadrón a reconocer el terreno, pero que se mantengan en contacto radial. También de instrucciones a los AT-ST de que se mantengan pegados a nosotros y a los Dewbacks que patrullen en círculos ¿Entendido?

- Bien señor.- Tras decir esto la conexión se cortará.

De esta manera, el AT-AT proseguirá con su rumbo seguido por todos lo demás.

Los pjs que estén pilotando cazas, oirán por los intercomunicadores con cierta distorsión el siguiente comunicado:

-Líder 2 a Alas 1,3,4 y 5, permanezcan sobre rumbo establecido. Asegúrense de que no nos faltará apoyo aéreo en caso de necesidad. Ala 2 avancen e informen ante cualquier contratiempo. Permanezcan en contacto radial.

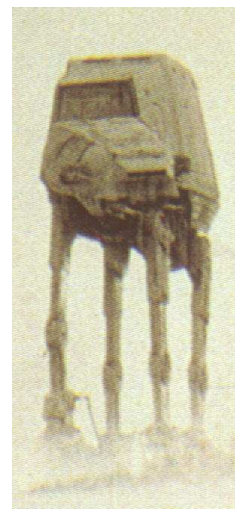
Los pjs pertenecientes a esta ala, deberán hacer una tirada de pilotaje naval moderada para introducir coordenadas y dirigirse hacia nuevo objetivo. Queda a la discreción del jefe de escuadra el rumbo a seguir.

Una vez lo tengan claro, avanzarán hacia esta posición, dejando atrás velozmente el grueso del convoy. Mientras se alejan podrán ver todas las patrullas de tierra.

Los sensores de los cazas no están en su mejor rendimiento, la tempestad, aunque ahora es mas tenue que en los pasados días, afecta de mala manera a todos los equipos electrónicos. Y prácticamente no se puede confiar en ellos para hacer una observación precisa del terreno. Así que tendrán que confiar en su propia visión.

De la misma forma, la patrulla en la que esté el pj con el Dewback, recibirán un comunicado por radio con bastante estática.

- Líder 2 a patrulla 7, organicen vigilancia perimetral, manténganse en contacto. No pierdan de vista el convoy e informen de cualquier anomalía.



Con una tirada de Percepción fácil, verán que las otras patrullas de tierra que se mantenían a cierta distancia unas de otras, empiezan a moverse por separado.

Se darán cuenta de que las órdenes han llegado para todos. Con la misma tirada pero en dificultad difícil, verán que las escuadras de TIEs hacen lo propio. Incluso una de ellas se aleja del convoy. Sin duda se han impartido las mismas instrucciones para todos.

DJ- *Quede claro que en principio no hay nada escrito referente a la actividad o órdenes de los pjs pertenecientes a divisiones aparte de la armada y el ejercito. Es decir, ellos ya saben lo que tienen que hacer y se espera que actúen en consecuencia. Solo hay una trama que caso de no haber pj que la realice, al no salir por tirada esa división, deberá igualmente llevarse a cabo, esta es la del departamento de Renik. Pero ya lo detallaremos en su momento.*

En el interior del AT-AT y del Juggernaut, comienzan en este momento las explicaciones tácticas referentes a lo que se hará al llegar a la ciudad. En teoría informará un Sargento de primera, pero si

hubiese algún pj de rango, se le instará a que de él las instrucciones. En todo caso se informara a todos como sigue:

- Bien, al llegar los grupos se repartirán en diferentes patrullas. Y así engrosarán el número total de patrullas añadiéndose a las que hay ahora en el exterior patrullando alrededor del convoy. Una vez en los alrededores de la ciudad, se colocarán en formación. Algunos de ustedes formarán patrullas de escolta y entrarán en la ciudad junto al equipo de diplomáticos. Entonces se les informará de sus nuevas instrucciones. Mientras, los cazas sobrevolarán la ciudad y los VAT – los Vehículos de Asalto Terrestre - permanecerán quietos alrededor de la puerta principal de la ciudad. Queremos que se cumpla todo sin problemas. ¡Somos el ejercito!, ¡el orgullo del nuevo orden! ¡Cumplamos con nuestro cometido! Y ahora preparen el equipo, quiero que esté todo a punto al llegar.

De esta forma se dejará que los pjs que pertenezcan a cualquier unidad que no sea de patrulla en el exterior, es decir ni pilotos ni jinetes, se podrán encontrar aquí ahora. Incluido cualquier pj de alguna división de COMPNOR o de inteligencia, podrán ahora interactuar con el resto de soldados.

Durante el viaje, no pasará absolutamente nada fuera de lo normal. Lo cierto es que esta zona de trayecto hasta la ciudad se ha recorrido en numerosas ocasiones y está despejada. Aún así las patrullas hacen sus vigilancias en círculo asegurándose de que no haya nadie cercano que pudiera descubrir la presencia de la base. Desde lo alto de las dunas los jinetes de los Dewbacks miran con sus electrobinoculares hacia la inmensa llanura desértica sin mucha suerte al igual que los cazas tampoco verán nada fuera de lo común. Al cabo de tres horas de viaje, la tormenta sufre un giro inesperado y arrecia fuertemente. Se da la orden de que la mitad de todas las patrullas regresen. Quedan patrullando todos los grupos donde se encuentren los pjs. La visibilidad y los aparatos eléctricos quedan prácticamente inservibles, por no hablar de la mecánica, seguro que todos los cazas necesitarán una buena puesta a punto.

Escuadra Ala 2.

Finalmente, tras cinco horas de viaje, los pjs pertenecientes al Ala 2, con una tirada de percepción difícil por el clima y la distancia, verán el relieve característico del centro urbano de Dunshalah. Con otra tirada de percepción de dificultad muy difícil, podrán ver además lo que parece algún tipo de nave que despegue de la ciudad rápidamente, verán por un momento, el reflejo en la chapa de los soles a través de la tormenta. Con una tirada de Prog/rep computadoras a dificultad difícil, podrá el pj ecualizar manualmente los resultados de los sensores, y a través de la interferencia que causa la tormenta, podrá averiguar que se trata de un carguero ligero. No podrá sacar nada más, la tormenta, ya sabes.

Al pj le parecerá extraño que haya algún tipo de actividad espacial. Con este mal tiempo solo unos locos obedeciendo las órdenes de un superior que pretende ganarse la simpatía del emperador pasearían con este clima. Además de que el pj sabe que la civilización del planeta Dunshalah no ha alcanzado el nivel tecnológico de vuelo orbital.

Si en este momento el pj no dice nada o prefiere pasar del tema, no sabrán nada más de esto por ahora, y seguiremos con la campaña normal, deberás dirigirte hasta el apartado *Rastro de iones*. Pero si informa sobre esto tanto a sus compañeros o a sus superiores, se encontrará que las comunicaciones son imposibles con el resto del convoy, tan solo podrán comunicarse entre la misma escuadra.

Los pjs deciden, uno de ellos está al mando. Para avisar al convoy deberán dar media vuelta y avanzar un rato hasta que las comunicaciones se reestablezcan. El resultado será el mismo de todas formas.

Si la escuadra sigue el vuelo hasta la ciudad, pronto se darán cuenta de que no hay ni rastro de la supuesta nave que vieran. La tormenta ha hecho que se les escape ante sus propias narices. Sin duda en un día claro todavía tendrían contacto visual pero ahora, es prácticamente imposible. Ni siquiera los sensores de a bordo detectan nada. Están solos. Entonces con un chisporroteo estático, el intercomunicador rompe a hablar.

Los pjs reconocerán el idioma usado como el natural de este planeta, pero, a no ser que efectúen correctamente una tirada de lenguas en difícil, no sabrán que están recibiendo ahora la comunicación estándar del control de vuelo de la ciudad. Se les está pidiendo ahora que se identifiquen.

Este aviso se dará tres veces, se permitirá una tirada por vez, caso de fallar las tres, ya estarán en el radio de acción de los sensores de control de vuelo y serán reconocidos como cazas TIE. No seguirán con las comunicaciones pero las autoridades de la ciudad serán informadas de la presencia de estos y el recibimiento que les tendrán preparados para cuando vengan los diplomáticos no será nada amistoso.

Si los pjs deciden tomar tierra en la ciudad, serán recibidos por las autoridades de la ciudad y apresados. Serán encerrados y solo liberados cuando se negocie con los diplomáticos. Esto les supondrá una buena bronca con sus superiores y puede que algo más. Si se libra el combate, los soldados de la ciudad no tendrán en problemas en atacar con tanta fuerza como sea posible. Están todos deseando que la presencia

imperial desaparezca, así que ahora que tienen una oportunidad de machacar a unos pilotos incautos, lo harán sin dudarlo ni un instante.

Si por otra parte regresan con el grueso del convoy e informan, todo será normal hasta el apartado Rastro de iones. Donde deberemos dirigirnos seguidamente.

Si deciden dar una vuelta de reconocimiento por la ciudad e investigar por los alrededores en busca de algo que les pueda dar alguna pista sobre la nave que vieron, que efectúen algunas tiradas de Percepción, pero el resultado al fin y al cabo será el mismo. Nada de nada.

Patrulla 7.

El grupo de pjs que estén en esta patrulla, al igual que la escuadra de TIEs, se encontrarán un par de horas después que el tiempo empeora considerablemente, así que sus electrobinoculares quedarán muy mermados. Seguirán avanzando de esta manera hasta que llegado un momento habrán perdido de vista el grueso del convoy. El ruido de la tormenta se comerá el de la maquinaria, así que dará la impresión de que están solos. Si el pj decide ponerse en contacto con el convoy por radio, le será posible hacerlo. La voz que recibirá sonará muy distorsionada por la tormenta. Si lo pregunta, le informarán de que no lo tienen en pantalla, la tormenta los está mermando claramente. Pero les podrán decir las coordenadas donde se encuentran en este momento, así solo tendrán que llegar a estas para llegar al convoy.



Será cuando decidan hacer esto, bajando por la falda de una de las dunas, cuando la tormenta acometerá fuertemente por un momento. El jinete del Dewback, tendrá que hacer una tirada de cabalgar difícil ya que la criatura se está mostrando claramente nerviosa y puede llegar a lanzar al jinete. Caso de no superarla, el pj caerá a la arena sin recibir daño alguno.

Los gruñidos de la criatura se mezclarán con el ruido del viento. La visibilidad ahora será prácticamente nula, los pertenecientes a esta unidad deberán permanecer muy pegaditos ya que si no pueden llegar a perderse.

Será en este momento, cuando menos vean, avanzando siguiendo la falda de esta pequeña duna, con los gruñidos nerviosos del Dewback y la fuerte tormenta haciéndolos zarandearse, cuando tendrán que hacer una tirada de vigor a dificultad moderada, caso de fallar, además de perder pie y caer rodando un par de metros, perderán 1D en todas sus acciones hasta que puedan descansar en condiciones.

Seguido a esta tirada, cuando el ambiente esté mas cargado, el Dewback emitirá un fuerte gruñido y se moverá violentamente, el jinete deberá hacer la tirada anterior de cabalgar pero ahora en muy difícil, entonces unas fuertes luces se encenderán repentinamente cegándolos por un instante. Al mismo tiempo, y mientras recuperan algunos el equilibrio, otros la visión, escucharán claramente el ruido de encendido de un motor. El Dewback, volverá a tirar de nuevo y se girará 180 grados de forma brusca. Misma tirada si todavía hay jinete. El motor ganará potencia muy deprisa, la arena que se levantará impedirá la visión mas todavía a los pjs. Con una tirada de percepción moderada, el pj se dará cuenta de que lo que está delante suyo despegando velozmente es un Ala X. Pronto se encontrará a bastante altura y después se perderá de vista entre el temporal. Está claro que los pjs pueden intentar dispararle, pero recuerda todos los modificadores posibles, por eje el fallo en la tirada de vigor, el viento levantado por la nave, la tempestad, etc. (Combate entre naves y pjs en Pág. 65)

Si los pjs deciden ponerse a buscar algún tipo de pista, se encontrarán que el mal tiempo y la ventisca, han borrado cualquier prueba de la presencia de esta nave. Si en este momento desean ponerse en contacto de nuevo con el convoy, les será absolutamente imposible. Aunque, si finalmente deciden ponerse en camino hacia las coordenadas dichas anteriormente, una hora después de ruta, se reestablecerán las comunicaciones, y un cuarto de hora después la tormenta amainará bruscamente. Será entonces cuando con una tirada de Per fácil con los electrobinoculares o moderada sin ellos, les mostrarán el convoy.

Tarde o temprano los pjs acabarán llegando sin más problemas junto al convoy.

Informe.

Bien, si alguno de los pjs ha tenido alguno, o los dos encuentros anteriores, es de suponer que lo comunicarán a sus superiores. Caso de que ninguno de los pjs estuviera, los superiores se enterarán igualmente porque el suceso habrá ocurrido, ya sea con la patrulla del pj o con cualquier otra.

La escala jerárquica, hará que el pj se lo cuente a su superior inmediato, y estos, sigan ascendiendo hasta llegar al centro de mando en la cabina del AT-AT.

Los superiores de los pjs al recibir la información les felicitarán por la labor realizada. Aunque les recordarán que las órdenes eran no alejarse más de la distancia de radio.

A bordo del AT-AT, el pj que lleva el control, verá iluminarse una de las luces de comunicación. Sabrá al instante que está recibiendo una llamada de Líder 2. Al activar el sistema, escuchará por el sistema integral del casco, la voz del piloto del Juggernaut solicitando un canal abierto con el teniente Resh. Se informará al pj que se trata del parte de la guardia que han presentado las patrullas de vigilancia.

Los pjs pertenecientes a cualquier otra división que permanezcan en el puente, oirán claramente todo esto y la totalidad de los partes.

El teniente Resh aceptará la conexión con un gesto con la cabeza. Entonces la pantalla se iluminará mostrando en primer plano y con cierta distorsión creada sin duda por lo que queda de la tempestad, al oficial al mando del Juggernaut.

- Señor, le presento los informes entregados por la escuadra Ala 2 y la patrulla 7. – En este momento contará todo lo que le hallan contado los pjs. En su defecto lo que ha sucedido normalmente, al ser contado por los pnjs que hacían esta patrulla. Si los pilotos de los cazas hubieran sido apresados, lógicamente no se sabría nada, pero en cuanto se enterara de su apresamiento se mostraría claramente contrariado y haría que los pjs fuesen debidamente aleccionados por no obedecer las órdenes y actuar libremente.

Cualquier pj que se entere de la información de la nave vista sobrevolar la capital, con una tirada fácil de Sist. planetarios, sabrá que este planeta no dispone de ese nivel de tecnología, así que esa nave no es de aquí. Además cae de peso que con este tiempo nadie vendría por aquí o sobrevolaría la zona, hay que estar muy loco, o estar cumpliendo órdenes de algún tipo.

Por otra parte cualquiera que oiga la información del ala X, sabrá con una tirada de tecnología fácil que este tipo de nave suele estar relacionada con la alianza en un porcentaje muy elevado de las veces.

El teniente Resh agradecerá la información a Líder 2 y le instará a que espere nuevas instrucciones, mientras tanto le informa que se seguirá con el plan original. El oficial del Juggernaut se cuadrará haciendo sonar sus talones y la imagen se cortará.

- ¿Bien señores, que les parece?- les preguntará a los pjs de Inteligencia y COMPNOR. - Que opinan.

Será mientras están hablando de todo esto cuando el piloto del AT-AT, con una tirada de PER moderada, podrá ver finalmente la ciudad de Dunshalah. Si avisa de esto, recibirá la orden de detenerse ante las puertas principales de la ciudad y colocar el vehículo en posición de desembarque, esto es, haciendo que flexione las patas y bajando hasta el suelo. También se le ordenará que de las señales de desembarque para todas las tropas, y que transmita esto mismo a Líder 2 y los AT-ST. El pj requerirá una tirada de VAT para hacer las maniobras indicadas correctamente.

Mientras esté haciendo esto, con un chasquido el intercomunicador romperá a hablar.

Los pjs reconocerán este idioma como el natural de este planeta, pero, a no ser que efectúen correctamente una tirada de lenguas en difícil, no sabrán que están recibiendo ahora la comunicación estándar del control de vuelo de la ciudad. Se les está pidiendo ahora que se identifiquen. Esto podrá hacerlo el pj con una tirada difícil de lenguas o pasando la comunicación, hacer que lo haga otro, en teoría el oficial al mando.

Posibilidades.

Si se decidiera ir a la zona del ala X, sería inútil, ya que el mal tiempo reinante lo habrá borrado todo. Aquí no encontrarán nada absolutamente.

Otra posibilidad es que se les ocurra ponerse en contacto con el destructor en órbita para que trate de encontrar algo. Ahora la tormenta sigue estando presente pero no lo suficiente como para hacer que las comunicaciones no funcionen. Así que se le pedirá al pj que se le mande un mensaje a la base Delta 4 para que estos a su vez contacten con el “Acechante” y que averigüen si han detectado algún tipo de tránsito espacial durante las últimas horas. Además que traten de descubrir si hay alguna astronave por la zona. Es un mensaje de prioridad absoluta. Si optan por esta posibilidad, mas adelante se les informará.

DJ. *Este dato es importante tenerlo en cuenta, si hubiera algún pj perteneciente a la división de Segint, tendría que encargarse del estado de los vehículos. Lo cierto es que con este tiempo algunas piezas importantes de los VAT se han recalentado demasiado. En concreto, si no pide un informe del estado de la maquinaria o no hace un paseo de inspección por todos los vehículos, no se dará cuenta de que uno de los AT-ST ha sufrido una exposición muy dura en la ventisca y su giróscopo ha quedado tocado, por tanto si no se efectúan las tiradas de reparación correspondientes, en tres horas quedará inutilizado y deberá ser transportado por otros medios a Delta 4 para ser reparado. Y todo esto solo será culpa de una sola persona...*

Finalmente y de una forma u otra, todos los vehículos llegarán hasta la entrada de Dunshalah, cuando ya es bien entrada la tarde.

Misión diplomática.

Al llegar a la zona establecida, los VAT seguirán las órdenes dispuestas. A los cazas se les recordarán las órdenes de sobrevolar de forma continua la ciudad a baja velocidad para elevar el factor de intimidación. Se abrirán los grandes portones de los vehículos que transportan las tropas y como ya se les dijo, saldrán a formar junto a los VAT. Sus superiores les seguirán de cerca en todo momento.

Mientras los pjs forman y o se preparan las patrullas, una gran cantidad de nativos se acumularán poco a poco en el borde de la ciudad. Todos miran con asombro y temor este magnífico despliegue. Esta claro que nunca han visto algo parecido. Pese a todo se puede oír algún que otro grito esporádico entre la gente, con una tirada de lenguas en fácil entenderán un claro – Dejarnos en paz!! -.

El equipo diplomático quedará de la siguiente manera.

Los pjs pertenecientes a las divisiones de modificación y observación deberán estar en el cuerpo diplomático, como se les informó en su momento. Es de suponer que esto lo dirán ellos, no se les tendrá que recordar. Vendrá también el miembro diplomático que venía trabajando hasta ahora, Leero M. Krin. Además, con ellos vendrá una patrulla entera para asegurar la seguridad de estos. Si algún pj quiere estar incluido en esta patrulla, es libre de hacerlo.

Si hubiera algún pj de la división de modificación, será informado del estado de las conversaciones, si no hubieran solicitado el informe sobre Dunshalah, le será entregado en este momento.

- Hasta ahora nuestro avance ha sido muy lento. Lo cierto es que no hemos conseguido casi nada. Los Dunshesh son una raza testaruda, primitiva y orgullosa. Su tecnología está muy poco desarrollada y pensamos que es por esta vía por donde quizá podríamos avanzar un poco. Como sabe si ha leído el informe de esta civilización, se dedican prácticamente al trabajo en granjas de humedad y también un poco a la minería. El interés del imperio por este planeta es meramente estratégico. Consiguiendo la simpatía de los habitantes de este planeta, nos haríamos con la mayoría de planetas en este sector. Aunque personalmente pienso que el mejor modo de acción no es este, pienso que deberíamos aplastarlos de un manotazo, como quien se espanta un insecto en un día caluroso. El líder de este pueblo es Rhithiaa, un Dunshesh muy anciano en quien todo el pueblo confía a ojos ciegos. Su mano derecha es Krogh, un gobernador desconfiado que nos sirve como traductor con el senado, ya que es el único que habla un poco el básico. Les ofrecimos un androide de protocolo, pero insisten en que no necesitan nada nuestro. Créame, tiene un duro trabajo.

Otras cuatro patrullas rondarán por la ciudad con la orden de asegurarse de que no está pasando nada extraño. Ante las últimas noticias de la nave que se vio despegar y lo del ala X, se les avisa de que estén en alerta ante cualquier contratiempo. Si los pjs deciden pertenecer todos a una de estas patrullas, también son libre de hacerlo, así como si algún pj de alguna división quiere participar en esto, será bienvenido.

Finalmente todo el grupo que tiene que ir a la ciudad, se dirigirá a esta.

Mientras se van acercando, verán que uno de los gobernadores y su pequeña escolta está en la entrada de la ciudad esperándoles. Se le informará al pj que se trata de Krogh y su guardia personal.

Tanto si apresaron o no a los pjs de los TIEs, se mostrarán de la misma manera. Esto es como sigue. Al llegar a la altura de los Dunshesh, Con una tirada de Per moderada, los pjs se darán cuenta de que algo pasa, se les notará molestos en demasía con el séquito de diplomáticos.

Entonces en un pésimo básico, el Dunshesh comenzará a hablar muy irritado dirigiéndose a Leero.

- ¿Que están haciendo?, que pretenden, ¿Por qué están violando nuestro espacio aéreo?, nosotros los Dunshesh somos una raza pacífica, nunca hemos hecho mal a nadie. ¿Porque no cogen sus cosas y se van?

DJ- *Si hubiera algún pj de modificación, lee esto que sigue, si no, deberás pasar al siguiente párrafo.*

- Vicegobernador Krogh – hablará Leero sin perder la compostura – permítame que le presente a (nombre del pj de modificación), será el quien a partir de ahora lleve todo el tema diplomático por nuestra parte. Así que cualquier queja o solicitud que tengan, deberán hacer que llegue hasta él. Es un experto diplomático con el que seguro que sacaremos muchas cosas más de provecho tanto para su pueblo como para el nuevo orden que nosotros representamos. Y ahora si le parece podemos seguir nuestra conversación en la casa gubernamental.

- Bien.

Entonces con un rápido giro se dirigirá junto a su séquito hacia el interior de la ciudad, donde esperará un deslizador que los acogerá a todos y los llevará hacia lo alto de la colina donde se podrá ver la construcción de dos pisos. La casa gubernamental. Por el camino con la misma tirada de Per, a dificultad

moderada, los pjs se darán cuenta de que mas que temor o miedo en las caras de los nativos que se esconden en sus casa, puede verse despecho y algo mas que no tendrán muy claro de momento. Por cierto que si se le preguntara al Vicegobernador sobre los posibles pjs encerrados, se les informará de que se los entregarán cuando abandonen la ciudad con toda su maquinaria bélica. No antes.

Tras ellos, una nube de polvo y arena se levanta y el deslizador se aleja rápidamente. Cuando aún no se ha disuelto, entrarán en la ciudad las cuatro patrullas de soldados y empezarán su ronda.



Patrulla 7.

Este será el nombre, de nuevo, de la patrulla donde haya pjs haciendo ronda por la ciudad. Caso de que hubieran decidido dividirse en varias patrullas, en la que haya mas pjs pasará lo que sigue. Si hubiera igualdad de pjs en diferentes patrullas, pues se determinará al azar la patrulla que le pasará lo que describo a continuación. Caso de que ningún pj esté haciendo patrulla, ya sea porque están en otro sitio, o por la razón que sea, al final de todo, cuando se vuelvan a encontrar enfrente de la ciudad, los pnjs que se encontraron con esto, harán el informe oportuno y de esta manera tendrán opción de enterarse los pjs.

La patrulla 7 avanzará por entre las callejuelas de Dunshalah. La gran variedad de construcciones que hay por la zona les hará creer en algunos momentos que están dando vueltas todo el rato a la manzana. Con una tirada de Per moderada, los pjs se darán cuenta de que los Dunshesh les miran con recelo. Está claro que no son muy bien recibidos por aquí. Algunas compuertas se cierran al paso de los pjs con el clásico siseo, y Dunshesh adultos cogen a los más jóvenes y los retiran de la calle a su paso.

De vez en cuando se encontrarán con algún grupo que cesará de hablar inmediatamente en cuanto estos aparezcan. Los seguirán con la mirada y no volverán a hablar hasta que la patrulla haya pasado y se haya perdido de vista.

Un deslizador pasará por su lado levantando una pequeña nube de polvo y arena que rodeará por un momento a los pjs.

Llegarán a una calle un poco mas ancha bastante llena, donde a ambos lados están montados algunos puestos de venta de todo tipo de productos. Aquí el paso se hará un poco mas lento, aunque por lo normal al ver venir la patrulla los nativos se apartarán.

Dj. *Se trata de que durante toda esta escena, desde prácticamente salieron del convoy y se adentraron en esta ciudad, poco a poco y cada vez mas se sienta vigilados. Todo el rato se han de sentir observados y controlados. Todos dejan de hablar a su paso, miradas inquisitivas, etc. Que se lleguen a sentir mal.*

Un deslizador pasará con tres nativos a bordo poco a poco por esta atestada calle, finalmente se pierde de vista tras una esquina. Con una tirada de Per moderada, los pjs podrán oír por encima del barullo de esta calle, lo que parece música. Si observan con otra tirada en muy fácil, verán que la música proviene de lo que parece una cantina. Si se asoman verán que está bastante llena.

Cantina de Dunshalah.

Al entrar en la cantina, oirán aparte de la extraña música, el barullo de la gente que aquí se encuentra. Nadie dejará de hablar, aunque casi todas las miradas en algún momento se fijarán en los pjs. La cantina es bastante oscura, así que por unos instantes, mientras se aclimata de nuevo su visión, solo oirán lo dicho y no verán nada. Pero solo un segundo después, cuando la visión ya se ha acostumbrado de nuevo, les sorprenderá un disparo de bláster que saldrá de entre la gente y impactando de lleno en el sargento del grupo (si lo hubiese, si no, en cualquiera al azar, en principio no un pj), lo derribará muriendo este al instante. Se formará un pequeño caos y los Dunshesh correrán de aquí para allá gritando, algunas mesas se volcarán y no verán nada sospechoso en principio. No habrá ningún disparo más.

Entonces verán al fondo, en la oscuridad de la cantina, un rectángulo de luz que se abre al exterior y una silueta que en menos de un segundo la cruza cerrándose esta puerta de nuevo a sus espaldas.

Cuando los pjs salgan corriendo tras esta silueta, tardarán un poco debido a la cantidad de nativos que hay aquí, llegarán finalmente a esta puerta y al abrirla, se darán cuenta de que da a una callejuela trasera polvorienta con salida por las dos bandas. Una tirada de buscar moderada, les hará ver unas huellas humanoides recientes que corren hacia la derecha.

Siguiendo estas huellas llegarán a una calle un poco más grande sin una sola alma a la vista. Aquí deberán hacer una tirada de Per moderada para oír el ruido inconfundible de motores acelerándose.

Siguiendo este ruido llegarán a lo que parece un muelle, al entrar por el y recorrer el pequeño acceso al interior del patio muelle, se encontrarán con un ala X ya despegando. De nuevo la polvareda levantada servirá para que los modificadores que sufran los pjs a la hora de disparar les puedan hacer el disparo mas difícil de lo que debiera.

En seguida perderán el caza de vista, si volvieran rápidamente a la calle principal, quizá podrían intentar un último disparo.

Si se comunicaran con central o con la escuadra Ala 2 (en cualquier caso el mensaje llegará a este ultimo), pasaríamos al apartado Combate en el cielo de Dunshalah.

Si intentaran averiguar algo sobre la presencia de esta nave y del piloto, tenemos algunos lugares donde se puede preguntar.

Para empezar, es de suponer que se pasen por la cantina.

Al llegar de nuevo a la cantina, verán que mucha gente se ha largado, comparándola como estaba hace unos minutos ahora esta vacía. No obstante, si no lo recogieron, aún estará el cuerpo del soldado (o sargento) derribado. Cuando se acerquen al cantinero, este se mostrará muy nervioso y hablará muy deprisa y gesticulando poniendo las manos por delante de su cuerpo moviéndolas frenéticamente. Hará falta una tirada de lenguas difícil para averiguar que está diciendo – yo no se nada!! Yo no se nada!! Yo no vi nada! Para empezar, hará falta alguna tirada de lenguas para poder comunicarse, sin esto, cualquier otra tirada será inútil. Caso de superarla con éxito, se podrá presionar un poco al cantinero. Por ejemplo con alguna tirada de mando difícil. Se puede hacer que la dificultad se reduzca utilizando algunos métodos persuasivos, como por ejemplo encañonar al cantinero, o empezar a disparar. Esto hará que la dificultad quede en moderada, o según la presión fácil o incluso muy fácil.

De esta manera sacarán que

- Era un tipo solitario. No era un Dunshes. Era humanoide. Estaba solo. Nadie estuvo con el en el rato que estuvo aquí.

Si el interrogatorio o las tiradas de mando han sido verdaderamente buenas, podrán sacar además que

- Recibió un mensaje por comunicador, habló con alguien y me pagó. Estaba a punto de irse, hasta que aparecieron ustedes y se puso nervioso. Es la segunda vez que lo veo en los últimos tres días.

Si hace falta dar la descripción física. Humano, moreno, 1,75 mas o menos y unos 80 Kilos. Nada mas.

Si siguen preguntando a alguien mas de la cantina, nadie sabrá absolutamente nada. Nadie ha visto ni oído nada. Caso de que decidieran llevarse a alguien actúa igual que como el dueño de la pista de aterrizaje, esto se explica a continuación.

Si preguntan en el muelle donde estaba el caza.

Aquí encontrarán al Dunshes dueño del patio donde está el caza. Al igual que el cantinero, se mostrará nervioso y asegurará no saber nada. Caso de que se le presione de la misma forma que en la cantina, y con la tirada de lenguas de rigor, averiguarán que:

- Llegó hace tres días. Era un tipo muy silencioso. No me dijo nada más que lo necesario. Me pagó por adelantado y me aseguró que estaba formalizando los papeles de permiso de estancia. Así que me despreocupé pensando que era un viajero más de los que vienen por aquí. No, no tengo ningún tipo de documentación de ese sujeto, ni nombres ni nada. – Se mostrará muy asustado en todo momento. Tras decir todo eso no le sacarán nada más, porque realmente no sabe nada más. Tiene tanto desprecio a los soldados como miedo a sus armas, así que se guardará mucho de hacer alguna tontería. Cooperará tanto como pueda. Si los pjs deciden arrestarlo, se pondrá mucho más nervioso y tendrán que sacarlo casi a rastras de su casa. Ya que se aferrará a cualquier cosa y gritará como un histérico.

Sus gritos resonarán por las callejuelas, y a su paso los portales y las ventanas de las viviendas se irán abriendo y de ellas saldrán decenas de Dunshes que insultarán increparán y incluso lanzarán objetos a los soldados. Todo acompañado con gritos del tipo – Dejarlo! Largaos de nuestra ciudad!! Intrusos!!, etc...

El viaje hasta donde quieran llevarlo será un suplicio, solo se calmará el asunto si se encuentran con otra patrulla o si hacen una demostración de poder, entonces todos desaparecerán rápidamente y el prisionero se calmará y andará quejumbroso a donde le digan los soldados.

Aún así no sacarán nada más en claro de este pnj.

Combate en el cielo de Dunshalah

SI los pjs se ponen en contacto con Líder 1 o 2 e informan sobre lo ocurrido, se les prestará ayuda en lo posible y se les informará de que se envía apoyo aéreo enseguida.

El pj o pjs que estén sobrevolando la ciudad, en principio los pertenecientes al ala 2, recibirán un mensaje por radio.

- Líder 2 a todas las Alas. Tenemos un contacto en el sector E327. Un ala X ha escapado a un control efectuado por una de nuestras patrullas. Localicen e intercepten. Autorización A2.

El pj sabrá exactamente donde indican esas coordenadas y sabrán que la autorización A2 le da permiso a todo, incluso a abrir fuego en caso necesario. Creo recordar que uno de los pjs estaba al mando de esta Ala. Así que será él quien imparta órdenes. Si decidieran separarse, será el grupo del pj quien se lo encuentre.

Dará la casualidad de que el Ala 2 era el que estaba mas cerca, así que con un rápido viraje, se dirigirán a esta zona. Con una tirada de Per, moderada cuando sobrevuelen por encima del muelle que abandonó el caza, tendrán contacto visual, todavía algo lejano.

Ahora tendremos una escena de persecución y combate sobre la ciudad. El piloto del ala X no se estará de nada. Hará todo lo posible para librarse de los TIEs. De todas formas hay que recordar que los pjs son mayoría, son cuatro cazas contra uno. Y si el combate se alarga demasiado y piden apoyo por radio, Ala 5 llegará en 1d6 asaltos desde que fuera llamado por radio. Así que mucho me temo que el ala X no pueda escaparse como quisiera.

Por supuesto mantendrá silencio radial, no contestará a ningún aviso y ni disminuirá velocidad ni aterrizará ni nada. Así que entrará en combate si los pjs se ponen a tiro.

Finalmente, el ala X será derribado (ya sea por los pjs o por alguna otra Ala que apareciera por allí). Caerá sobre la ciudad destrozando a su paso tres casas y matando a ocho nativos. Habrá una bonita explosión.

Se espera que los pjs den el parte de la situación, y al hacerlo se les indicará que sigan con la patrulla y se les felicitará por el buen trabajo.

De nuevo la patrulla 7.

Tanto si han decidido perseguir por tierra al ala X como si no, serán alertados por radio de que se dirijan al punto donde ha sido derribado el caza y que hagan una inspección de la zona en busca de pistas o datos que nos aclaren algo.

Cuando avancen por las callejuelas llenas de arena, sobre ellos al poco rato pasarán los cazas TIE en formación, debido al ruido de los motores verán como por todas partes van saliendo Dunshes curiosos.

Finalmente llegarán hasta el punto donde cayó el ala X y se encontrarán con muchísimos Dunshes alrededor de la zona de la explosión. No paran de gritar y se llevan las manos a la cabeza por la desgracia sucedida. Al ver a los pjs se mostrarán hostiles y algunos les lanzarán alguna piedra. Deberán hacer las respectivas tiradas de lenguas para entender que los están acusando de asesinos, les increpan a que se vayan inmediatamente de la ciudad y gritan que el gobernador sabrá de todo esto. Finalmente al igual que en la escena de hace un rato, los pjs deberán recurrir a tiradas de mando difíciles e incluso a abrir fuego porque los Dunshes están cada vez más furioso con los pjs.

Si pidieran ayuda por radio, se le enviarán un par de patrullas a su posición, para cuando lleguen, dependiendo de lo nerviosos que pueden ser los pjs se puede haber montado una autentica batalla campal.

Al aparecer las patrullas de apoyo los Dunshes desaparecerán a toda velocidad sin parar de gritarles.

Con alguna tirada de buscar en la zona encontrarán los restos de lo que parece una unidad R2. Está prácticamente destrozada y es imposible que pueda volver a ser operativa. Pero con algo de equipo y una tirada de prog.reparar droides, descubrirán que los bancos de memoria del androide habían sido puestos a borrar, aparentemente una medida de seguridad, sin embargo, han quedado algunas palabras sueltas que no forman ninguna palabra, pero una de ellas les llamará la atención. Skyhoof. No significará nada para los pjs.

Por lo demás, el cadáver del piloto está completamente carbonizado y no sacarán nada mas de todo esto.

Mientras tanto en la casa del gobernador.

El equipo diplomático, recordamos que lo dejamos en un deslizador cuesta arriba hasta llegar finalmente al edificio mas grande de Dunshalah y casa del Gobernador.

Al igual que el resto de la ciudad, esta casa de dos pisos, está hecha del mismo material. A cada lado de la puerta, hay lo que parecen dos centinelas armados con arcos. Al llegar el deslizador, se pondrán firmes. Esto les chocará a los pjs, ya que son lo primero que ven que puede recordarles a milicia.

Serán acompañados al interior de la casa. Desde la puerta de esta, tendrán una bonita vista de toda la ciudad. Incluso con alguna tirada de Per moderada pueden llegar a ver una de las escuadras de cazas que patrullan la ciudad.

En el interior de la casa, serán guiados a través de una amplia sala principal que da a un pequeño pasillo, y finalmente, y tras una puerta grande de una sola hoja, a cuyos lados hay también dos centinelas, llegarán a una sala que por el aspecto, debe de ser una sala de reuniones o algo así.

Sentado en la punta de la mesa, encontrarán al Gobernador Rhithiaa. Detrás de él en el fondo de la sala verán otros dos centinelas. Los dos que franqueaban la puerta la cerrarán al entrar los pjs.

No se levantará de la mesa, pero hará un gesto de asentimiento con la cabeza, y extendiendo su brazo con la palma de la mano hacia arriba, os señalará las sillas.

El vicegobernador se sentará como es costumbre, a su derecha, el resto de pjs se sentará normalmente.

Dj. *Si los pilotos de los cazas TIE fueron apresados, el vicegobernador empezará a hablar muy furioso sobre esto. La resolución a estos temas será que de ninguna manera los liberarán hasta que no retiren toda la maquinaria pesada que han traído, además de obtener la promesa de no volver a violar el espacio aéreo de la ciudad. Krogh amenazará incluso con derribar a los cazas si vuelven a aparecer. Lo que a los pjs les puede causar cierta guasa al ver las armas que parecen tener los Dunshalah. No saldrá de sus trece, y al final si conseguí lo que ha pedido, los liberará. Si por otra parte, no hubieran sido apresados, lee como sigue.*

La conversación con el gobernador puede tomar el rumbo que los pjs deseen. Me sería imposible detallar aquí todas las conversaciones que pueden tener, así que te detallo algunos temas de debate que pueden surgir, a partir de aquí, deberás improvisar. Te recuerdo que todo el rato, será Krogh quien haga de interprete. El gobernador no entiende nada de básico, será éste quien responda a todas las preguntas y el vicegobernador quien se las traduzca. Si los pjs deciden hablar, deberán hacer las pertinentes tiradas de Lenguas.

No quieren pertenecer al nuevo orden. Según explicarán, su civilización lleva mas de 10 milenios sin pertenecer a ningún tipo de rama política, organización ni nada por el estilo. Están orgullosos de ser Dunshes y no quieren saber nada de los problemas que puedan tener ellos por otros planetas. El día en que los tres dioses Khij, Sholl y Qruth, regresen a por nosotros, que se cuiden los profanos a su fe, porque entonces serán exterminados sin piedad. Que vergüenza sentiríamos si nuestros dioses regresaran y vieran que los hemos olvidado para arropar esa religión que ustedes llaman... el nuevo orden.

No consentirán que nadie se quede con ellos. Si al pj se le ocurriese insinuar que pretende dejar alguna patrulla para vigilar, o lo que sea, la respuesta será negativa. El pueblo no está a gusto con su presencia y ellos no pueden garantizar la seguridad de nadie. Así que no dejarán que se quede nadie.

No saben nada de la supuesta nave, ni el caza, ni la que vieron despegar. Informarán si se les pregunta al respecto, que no saben nada de la presencia de dichas naves. No tienen conocimiento de que alguna de esas naves haya aparecido por la ciudad. Aunque si bien, también reconocerán que este planeta esta abierto así que cualquiera puede venir y descansar. Algunas veces han venido naves de carga o mercantes, etc Simplemente paran para hacer reparaciones, repostar, descansar... No cerramos las puertas a nadie. Pero claro, no tienen un control diario de las entradas de naves. Aunque si esto ocurriera sin duda se me informaría – En primera persona por el gobernador.- Y le repito que últimamente no ha habido ningún tipo de entrada. Como ustedes ya sabrán, el clima de este planeta es muy malo, y la gran mayoría de las naves no tienen la tecnología necesaria para poder viajar con seguridad por ella. Muchas veces las naves quedan ciegas a través de las tormentas. Así que por este motivo somos un planeta al que podemos catalogar como poco visitado. Cosa que por otro lado no nos molesta, así nos libramos de la visita de **casi todos** los indeseables. Si...si...claro que les informaremos si viéramos esas naves que ustedes dicen. No...Ahora mismo no hay constancia de que haya ninguna nave en la ciudad.

No saben absolutamente nada de la alianza rebelde. Pues eso. Ante esta pregunta, el Gobernador arqueará las cejas y responderá que no sabe de qué le están hablando. Este es realmente un planeta al margen de todas las cosas.

Mas o menos a estas alturas cuando estén disfrutando de las más que humilde hospitalidad Dunshes, con una tirada de Percepción difícil, los pjs escucharán por los ventanales que dan al exterior, una explosión lejana.

Si se asoman por la ventana, podrán ver una finísima hilera de humo que sale desde algún lugar lejano en la ciudad. Con una tirada de Per moderada, ahora que están mirando, podrán ver que por la misma zona, sobrevuela una escuadra de TIEs. El vicegobernador Krogh se enojará, cerrará los puños y los golpeará fuertemente contra el marco de la ventana. Entonces empezará a gritar con evidente enfado en el idioma local. Mientras intercambia miradas entre el lugar de la explosión y los pjs.

El gobernador también mirará con ojos de asombro.

Con una tirada de lenguas difícil ya que habla mas deprisa de lo normal debido al enfado descubrirán que Krogh está diciendo algo como

- Malditos sean!!!...es que no acabará nunca su presencia aquí?...porque no se van de una vez!!! Malditos!!!...que caiga sobre vosotros la furia de Khij, Sholl y Qruth!!

Tras decir esto en su idioma, volverá a hablar en su pésimo básico

- Lárguense!!! Esta reunión a finalizado..Vamos lárguense!! Guardias!!!

Entonces los dos del fondo de la sala y los dos de la puerta de entrada aparecerán y escoltarán a los pjs a l deslizador. Donde Estará esperando la escolta del grupo de diplomáticos. Una vez aquí, sin mediar una palabra mas, se les llevará de nuevo al punto de origen. Entonces volverá a hablar el vicegobernador

- No tienen nada que nos interese, no nos dan miedo. No son bienvenidos entre nosotros. Lárguense!!

De esta manera el deslizador rezumbará de nuevo y se alejará deprisa.

DJ: *Caso de que cuando los cazas derribaron al alaX se emitiera el informe por radio a Líder 1 o Líder 2, es posible que el pj al mando si lo hubiera, si no, el pnj al mando, lo hará igual., Le pedirá al pj que lleva los controles del vehículo que informe a las patrullas de la posible presencia de rebeldes por la zona, así que se pongan todos en alerta. Además también informará al grupo diplomático de esto. Para cuando lo hagan, será cuando estén todos, incluido el vicegobernador, en el exterior del edificio gubernamental, a punto de coger el deslizador de vuelta a la entrada de la ciudad, entonces uno de los soldados de la patrulla que les acompaña (puede que otro pj), recibirá esta información e informará a los diplomáticos. Si esto ocurriese, con una tirada de percepción fácil, se darán cuenta de la reacción del vicegobernador al oír que han derribado el alaX, Esta será una mezcla de sorpresa y algo de nerviosismo. Que enseguida ocultará de nuevo bajo su mascara de persona contrariada y enfadada profundamente con los pjs.*

Para cuando lleguen los pjs del equipo diplomático, ya se habrán recibido por radio los informes. Por tanto sabrán que la explosión la ha originado la caída del ala X por uno de los cazas.

Se llamará a todos los equipos (patrullas y escuadras) que regresen al convoy para prepararse para pasar noche.

Rastro de iones en el cuadrante T 6.

El como lleguen aquí los pjs puede ser de diferentes maneras, ya sea por la misión que encomendaron a uno de los pjs pertenecientes a la división de Renik. O por el pj o pnj al mando que recibió el parte de órdenes desde el Acechante.

También es de suponer que todo esto ocurrirá mientras se están llevando a cabo las anteriores misiones. Es decir mientras el equipo de diplomáticos va hasta la casa del Gobernador y las patrullas empiezan su ronda, etc.

Para empezar se tiene que tener claro como se va a llegar hasta aquí. Puede que el pj decida ir con toda la maquinaria o solo con una, (por ejemplo un AT-ST). O que decidan mandar una escuadra de cazas a echar un vistazo, o... en fin. Si al mando se encuentra un pnj, decidirá que vayan a investigar una patrulla de soldados con Dewbacks. El resto se requiere para mantener en todo momento el factor de intimidación. Así que no mandará nada mas. Eso sí, se les dirá que informen en todo momento.

La distancia hasta este lugar no es mucha, por tanto en unos tres cuartos de hora mas o menos, pueden llegar. Es algún lugar al oeste de la ciudad. En el desierto.

Así que finalmente los pjs saldrán en esta dirección.

Al principio, la ruta será normal. Avanzarán sin problema alguno. Los pjs que monten los Dewbacks,



deberán hacer una tirada de cabalgar fácil para poder controlarlos y dirigirlos por donde ellos quieran. Avanzarán por esta zona del desierto, al poco rato, tras cruzar un par de dunas dejarán atrás el resto del convoy, y diez minutos mas tarde, ya no verán ni rastro de la gran ciudad. Por esta zona no encontrarán nada extraño. No hace falta que hagan ninguna tirada. Aunque si lo

desean pueden hacerlo. Pero el resultado será el mismo. Nada de nada.

Alrededor de los pjs no habrá nada más que arena y arena. Hasta que por fin, y según la ruta trazada, tras una gran duna que quedará ante ellos, llegarán al borde del cuadrante T 6.

Cuando suban la duna, desde lo más alto y con la ayuda de unos electrobinoculares, además de una tirada de Percepción difícil, verán lo que parece algún tipo de rastro marcado en la arena.

Desde aquí arriba no verán nada mas. A medida que vayan bajando, empezarán a ver ahora mas claro, las huellas bastante recientes de algún tipo de nave. Con una tirada de Tecnología moderada, podrán intuir que se trata de algún tipo de carguero ligero.

Con algunas tiradas de buscar, encontrarán algunas cosas mas. Cada tirada de Buscar difícil con éxito revelará una de las siguientes cosas.

1ª Encontrarán el rastro de un androide. Mas concretamente sus pisadas. (Tipo C3PO).

2ª Encontrarán huellas humanoides. Por lo menos había cinco personas.

3ª Encontrarán otras huellas, éstas de tres dedos. (Que curioso igual que los Dunshees). Al parecer solo una persona de este tipo.

4ª Encontrarán finalmente otras huellas de algún tipo de nave. Con una tirada de Tecnología se puede deducir que deben pertenecer a algún tipo de nave monoplaza.

Esto es todo lo que encontrarán aquí.

Si informan de los hallazgos, se les dirá que pueden regresar.

Durante el camino de vuelta, en algún momento al azar, los jinetes de los Dewbacks, notarán que estos se muestran nerviosos. Incluso lanzarán algunos gruñidos. Con una tirada de Percepción moderada, se darán cuenta de que la pared de una de las dunas de está desmoronando de izquierda a derecha, y finalmente el suelo parece agitarse rápidamente en dirección a los pjs. Será entonces cuando tras una explosión de arena, una criatura de aspecto semejante a un gusano pero de unos tres metros de largo y uno de ancho, saldrá abriendo sus fauces que aún escupen arena al tiempo que emite un gruñido agudo y distorsionado. Saldrá muy cerca de uno de los jinetes, al azar, este deberá hacer un tirada de cabalgar difícil para no perder pie y caer. Con una tirada difícil de razas alienígenas, averiguarán que se trata de un Browk.

Esta criatura se mueve bajo las arenas como pez en el agua, y está hambrienta y decidida a llenarse la tripa de Dewback y de ese otro plato succulento que tanto le gusta, el llamado, pj.

Cuando finalmente acaben con esta criatura, solo les quedará regresar hasta el convoy. Una vez allí se les pedirá los informes de rigor y se les indicará que regresen a sus posiciones iniciales también se les informará de cualquier acontecimiento sucedido, a esta horas ya se habrá abatido el caza y seguramente ya habrán devuelto al equipo diplomático.

Así que el convoy se está preparando para pasar noche junto a la ciudad.

Dj. *Te comento en este punto algunas cosas para mantener el control de todo lo que esta sucediendo. Ahora mismo el convoy se debe de estar preparando para pasar la noche aquí. Los pjs tienen que haber sacado algunas cosas en claro, como por ejemplo, una palabra que no les tiene que decir nada ahora mismo pero que tendrá un gran valor. Skyhoof. También habrán encontrado todas las huellas dejadas en el desierto y a lo mejor, hasta pueden haber visto la reacción del vicegobernador Krogh. En estos momentos, se están organizando las patrullas. Se monta el perímetro defensivo y se dispone todo para pasar noche. Sabiendo como son los pjs puede que hagan algunas otras cosas antes de descansar, como:*

Regresar a la casa del Gobernador.

Caso de que los pjs decidieran volver a casa del Gobernador para pedir explicaciones acerca de las huellas encontradas, o sobre la reacción que tuvo Krogh o para seguir insistiendo sobre cualquiera cosa de estas, al llegar se encontrarán con que los centinelas no les dejan pasar, cuando se avise de su presencia, se les conducirá hasta la sala de reuniones y aquí encontrarán al Gobernador. No encontrarán al Vicegobernador. Si preguntan sobre él, nadie les podrá decir nada. – Seguramente habrá ido al lugar del accidente para calmar al pueblo- Será lo que les dirá el Gobernador.

En todo momento para comunicarse serán necesarias las tiradas de lenguas etc. A no ser que lleven con ellos un androide de protocolo.

Si se ponen a hacer acusaciones o insinuaciones de algún tipo, el Gobernador, muy indignado, les ordenará que salgan de la sala, de la casa y de la ciudad. También les gritará que a partir de este momento quedan rotas las negociaciones. Les dirá que se siente insultado y que no regresen ya que no serán bienvenidos. Harán acto de presencia los soldados de rigor.

Si después de esto deciden ir al lugar donde derribaron el caza, se encontrarán con mucha actividad, están recogiendo escombros, etc. Pero ni rastro de Krogh. Si preguntan, por aquí no ha pasado.

Te recuerdo que si los pjs se ponen a pasar por la ciudad como si nada, se pueden arriesgar a que los pacíficos ciudadanos decidan hacer algo, como alguna emboscada, atacarles, lanzarles cosas, etc. La probabilidad cada cuatro turnos rondando por la ciudad de que los Dunshees se amotinen, será de un 10%. Ten mucho cuidado porque finalmente esto ocurriera, posiblemente acabaría en una batalla campal.

Registrar los muelles.

Si se decidieran a registrar todos los muelles de esta ciudad, que te recuerdo que mide unos 753 Kilómetros cuadrados, tardarían varios días en tener el control en todos ellos. Y finalmente se enterarían de que no hay ninguna nave actualmente amarrada en ninguno de ellos.

Por otra parte te informo de que a partir de hoy, que se decreta que ya no son bienvenidos en la ciudad, la probabilidad de que se hagan acciones violentas contra los pjs que patrullen por la ciudad, aumentará cada día un 5%. Así hoy es de un 10%, pero mañana si vuelven a aparecer por aquí y pasean impunemente por la ciudad, subirá el porcentaje al 15%.

Solicitar instrucciones al “Acechante”.

Si se emite un comunicado al destructor en orbita acerca de cómo operar, se les sugerirá que utilicen tanta fuerza como crean necesaria. El mayor Frost personalmente cree que se está teniendo mucha paciencia con esa estúpida raza de lagartos. Así que aprobará cualquier medida que deseen tomar. En cuanto a la palabra que descubrieron “Skyhoof”, no tiene ni idea pero hará que metan esa palabra por las redes de espionaje para ver que sacan en claro. Se pondrá en contacto en cuanto averigüe algo. Si se le informa sobre las pistas encontrada y el derribo del ala X, el mayor felicitará al pj por su excelente labor hasta el momento. Por otra parte, en cuanto a lo que posiblemente le preguntaron anteriormente, sobre la posibilidad de que alguna nave haya entrado en orbita o de si hay alguna nave en la ciudad, el mayor informará de que:

- No se ha detectado ningún tipo de transito espacial durante las últimas 24 horas. De todas formas le recuerdo que la extraña atmósfera de ese planeta hace que nuestros sensores no funcionen al cien por cien. Con respecto a la información sobre si hay alguna nave en la ciudad, por la misma razón anterior le informo que no podemos estar seguros. Aunque le repito que si descubriéramos algo, nos pondríamos en contacto. De todas formas confío en su capacidad (nombre del pj). No me falle.

Noche en Dunshalah.

Durante esta noche, hay posibilidades de que los pjs hagan diversas cosas, como siempre dependiendo de las órdenes que reciban. Si al mando no hay ningún pj, las órdenes para esta noche serán concretas. Se establecen grupos de guardia alrededor del perímetro. De esta manera, los pjs pertenecientes al ejército o a la armada, los de inteligencia o COMPNOR, no harán guardias, descansarán en las tiendas que se instalarán alrededor de los vehículos y todos los que quepan descansarán en el interior de los vehículos. Así que los pjs podrán esta noche conocerse si no lo han hecho hasta ahora, en una guardia de uno de los lados del campamento.

Todos los pjs que descansen, no harán nada hasta que se les despierte, si es que esto ocurre, pueden decidir hacer alguna cosa, como reunirse con los oficiales, o miembros de otras divisiones, etc. Pero en definitiva, lo que esta noche ocurre en principio solo compete a los pjs de guardia.

El grupo total de patrulla, son cinco soldados. Entre ellos estarán los pjs, y lo que falte hasta el numero total, serán compañeros del ejercito. Ellos son los designados para la tercera y última patrulla. En concreto se les avisa para que a las cuatro de la madrugada estén listos tras el AT-ST de Líder 2.

Una vez aquí, se les informa de que su patrulla será la que cubrirá todo este lado del campamento. De esta manera se les dejará solos. Para cuando los pjs empiecen la guardia, les avisarán que hace mas de tres horas que a empezado otra tormenta climática, así que tendrán problemas con los aparatos eléctricos.

Está completamente oscuro cuando llegan los pjs. En la oscuridad del campamento y a través de la cortina de arena se recortan las siluetas de las maquinas de guerra del imperio. Se puede oír muy de fondo el susurrar de las células de energía que mantienen las luces encendidas en algunos puesto vitales de estas máquinas y en algunos focos de baja intensidad que iluminan pobremente desde los exteriores del AT-AT y el Juggernaut hacia el campamento. Con una tirada de per moderada, podrán ver a los lejos, otra de las tres patrullas que en total rondan por aquí. A través del intercomunicador, se pueden poner en contacto muy débilmente entre ellos y entre las patrullas, así como con el puesto de mando, ubicado en este momento en el Juggernaut, donde un Sargento (quizá algún pj) y tres soldados mas permanecen en pie controlando a duras penas algunas cámaras, sensores y comunicaciones en general prácticamente inservibles debido al temporal.

Los nombres asignados responden a Puesto de mando, escolta 1, 2 y 3. Los pjs son estos últimos.

Durante la ronda, no oirán ni verán nada interesante. Su ruta es desde este lado del AT-ST, hasta casi el otro lado del campamento en un semicírculo que los lleva a apartarse de éste hasta unos 300 metros. Manténles informados de lo que van viendo, todo lleno de arena y rocas, a lo lejos el campamento vagamente iluminado por las luces de la maquinaria pesada, mas allá, casi imperceptible, la silueta alargada y ondulada de la gran ciudad, donde alguna que otra luz todavía se resiste a apagarse. Con una tirada de Per moderada con electrobinoculares difícil sin ellos, podrán ver en una gran explanada que les queda a unos cien metros en dirección contraria al campamento, verá el surgir de la arena de una de esas criaturas que antes vieran, un gran chorro de arena será expulsado por el Browk al salir de debajo tierra, y tras arrastrarse por la superficie un metro escaso, volverá a introducirse de nuevo bajo tierra levantando una considerable nube de arena y polvo, desapareciendo de esta manera y no volviéndosele a ver en lo que queda de noche.

Tras esto la tranquilidad reinará durante casi toda la guardia de los pjs.

La temperatura en todo momento se mantiene en 38 grados, aunque el uniforme de las arenas, la mantiene en una temperatura más que agradable haciendo que ni se den cuenta realmente del calor que hace. Entonces, el viento poco a poco se irá haciendo más intenso hasta que finalmente, para cuando los pjs se encuentren en la parte mas alejada del campamento los aparatos eléctricos fallarán definitivamente. Caso de que intenten una comunicación con puesto de mando o cualquier otra escolta, será reducido a la clásica estática que siempre produce el clima de este planeta.

Será entonces cuando con una tirada de Per moderada con los electrobinoculares o difícil sin ellos, verán recortada su silueta contra el cielo oscuro, una esfera que se mantiene a un metro y medio mas o menos del suelo deslizándose a cierta velocidad y pasando a unos 70 metros de los pjs en dirección perpendicular al campamento. En cuanto lo tengan localizado, con una tirada moderada de tecnología les indicará que se trata de algún tipo de ingenio mecánico impulsado mediante algún sistema aerodeslizante. Sacando esta tirada, con otra fácil de la misma habilidad, deducirán que pudiera ser algún androide sonda. Con otra tirada, esta de Conocimientos en fácil, sabrán que no pertenece al modelo estándar utilizado por el Imperio, es decir, no es nuestro.

Este vehículo avanza muy poco a poco y en zigzag. Parece que está rastreando la zona minuciosamente. Por lo que ven los pjs desde aquí, parece que la sonda no se ha fijado en los pjs.

Si los pjs decidieran abrir fuego desde aquí, sufrirán un aumento de un nivel a la dificultad del disparo por el mal tiempo que los rodea. Te recuerdo que la dificultad del disparo es la distancia al blanco, y este está como dije, a 70 metros y acercándose poco a poco, a una proporción de 3 metros por turno.

El resultado de esta escena en principio, solo tiene tres vertientes. Estas son:



1° Los pjs deciden ignorar la sonda. Bien, no pasa nada. Les informas que la sonda la pierden de vista en algún momento entre la oscuridad y la propia tormenta. Nada más.

2° Los pjs abren fuego. Bien, en principio no hay problema. La descripción de la sonda la encontrarás en el apartado correspondiente. Al recibir el primer disparo, impacte o no, el androide rotará sobre sí mismo en dirección al origen del disparo. Con una tirada de Per fácil, podrán oír como una señal acústica empieza a zumbear desde el androide. La sonda responderá al fuego con su láser y efectuará movimientos de evasión, en principio alejándose de los pjs. La velocidad de la sonda es mayor que los pjs a pie, así que en dos turnos, se escabullirá tras una duna y aquí

la perderán de vista definitivamente.

Si antes de esos dos turnos la derriban, podrán cogerla y llevarla a base para su investigación. Es de suponer que se la entreguen al oficial al mando o similar. Les felicitarán por el trabajo realizado y se llevarán la sonda para su investigación. Los resultados de esta se darán mas adelante en el apartado "Entregando la sonda".

3° los pjs siguen a la sonda procurando no ser vistos. Caso de que los pjs decidieran hacer esto, descubrirán que la sonda sigue su curso, en principio parece no haberse percatado de su presencia. Si los pjs deciden acercarse a menos de 15 metros de ella, que es su radio de efectividad en sus sensores debido a la tormenta, será necesario que hagas una tirada por sus sensores para ver si los detecta, la dificultad es moderada, si los pjs te hacen una de esconderse a la misma dificultad y la superan, todos los puntos con que superen dicha tirada, de la tirada con mejor resultado, se añadirá al modificador a la tirada de la sonda, caso de que fallen se añadirán los puntos de la tirada mas desastrosa como bonificador para la tirada de la sonda. Si se acercan a 10 o menos, la dificultad bajará a fácil en las tiradas tanto de la sonda como de los pjs. En el momento que los detecte, su reacción será la misma que en el punto anterior, emitirá su señal de alarma y abrirá fuego intentando escabullirse entre las sombras. Caso de que no los detecte, llegará hasta el perímetro exterior de la base y sin entrar en la zona pobremente iluminada, hará un escaneo total de la base. Si los pjs están cerca de la sonda, con una tirada de per moderada, escucharán los ruidos mecánicos correspondientes al lenguaje de la sonda, obviamente completamente desconocido

para ellos. Si siguen sin hacer nada, la sonda dará media vuelta y saldrá disparada hacia la oscuridad del desierto. Si no hacen nada por seguirla, aquí la perderán de vista. Si deciden seguirla tampoco podrán hacer mucho ya que la velocidad de esta aumentará considerablemente haciendo que los pjs a pié, en tres turnos la pierdan de vista irremisiblemente, podrán darse cuenta de esto, así que tienen opción a abrir fuego. Si hacen alguna llamada por radio para solicitar algún tipo de apoyo, este llegará demasiado tarde. Entonces se atenderán a la bronca que les caerá de su superior por no haber capturado la sonda dejando además que esta escape.

Entregando la sonda.

El resultado de esta patrulla llegará a oídos del puesto de mando, donde quizás hubiera algún pj. Por comunicación interna se avisará aquí que:

- Tenemos aquí en el bloque taller 2 – el pj sabrá que se refiere al interior del Juggernaut – un androide sonda interceptado por una de nuestras patrullas.

El oficial al mando saldrá inmediatamente hacia el bloque taller 2 poniendo al mando a algún pj que quede aquí.

- Usted, venga conmigo. – Se referirá a algún pj que esté aquí, dejando en principio a un pnj. Si hubiese algún pj de Renik, hará que se le avise inmediatamente y que se presente en el Bloque taller 2.

Se dirigirán hacia el bloque taller 2 saliendo de la cabina de mando y tras cruzar un pequeño pasillo, pasando a un turboascensor, que les dejará enseguida en la zona deseada. Las puertas dobles sisearán al abrirse, y dentro, encontrarán a dos soldados. Al ver al oficial se cuadrarán. Enseguida informarán de lo sucedido. Una patrulla, en concreto “escolta 3”, a localizado e inutilizado esta sonda. Le informarán de todo lo que hayan informado previamente los captores de esta.

Información obtenida de la sonda.

Para cuando llegue el pj de Renik (si lo hubiese, repito), todo estará dispuesto. Se le informará de lo sucedido y se pondrán a trabajar. El pj que se decida a trabajar, deberá hacer algunas tiradas, la primera de técnica fácil para conectar a la sonda los cables de fibra, otra idéntica para conectar y calibrar los escáneres y finalmente otra más de igual dificultad para conectar y preparar los ordenadores para dejarlos listos para que muestren por los monitores lo que se esconde en los bancos de memoria del androide.

Después de estas tiradas previas, y con todo el material necesario a mano, serán necesarias otras tiradas, éstas y lo que con éxito al hacerlas se obtendría, se especifica a continuación. Cada tirada representará un trabajo de un cuarto de hora.

1ª tirada. Prog/ rep droides a dificultad moderada. Con un éxito en esta tirada, aparecerá en el monitor, una serie de interferencias y códigos imposibles de descifrar, todo esto zumbará por la pantalla, hasta que una línea de comando aparecerá finalmente:

– comando de parámetro AHZ [STPP] – Rigor 3 – Clave “Skyhoof”. -

2º tirada. Prog/ rep droides a dificultad difícil. Con un éxito en esta tirada, aparecerá en el monitor, otra serie de interferencias y códigos imposibles de descifrar, todo esto zumbará por la pantalla, hasta que una línea de comando se centra finalmente:

- directriz de sondeo A1 [búsqueda e informe] – ARY.TS 87.73 – N° de sonda 4. -

3ª tirada. Prog/ rep droides a dificultad difícil. Con un éxito en esta tirada, aparecerá en el monitor, nuevamente la serie de interferencias y códigos, todo esto zumbará por la pantalla, hasta que una nueva línea de comando aparecerá finalmente. Gracias a ella, descubrirán cual ha sido la ruta de la sonda.

Tras estas tiradas, hayan salido correctamente o no, el cuerpo central del androide chisporroteará y después de expulsar una pequeña humareda negra, los bancos de memoria quedarán definitivamente inutilizados. Ahora será imposible sacar nada más de éste. No obstante, si han sacado alguna de las tres tiradas, o las tres, tendrán bastante información. Por ejemplo, verán como vuelve a aparecer una palabra que posiblemente ya conocían, Skyhoof, con la segunda tirada averiguaron que la misión de esta sonda era buscar e informar de cuanto encontrara y que por lo menos hay tres sondas más en marcha. Y por último y no menos importante, puede que hayan averiguado la ruta que ha seguido la sonda, con lo que siguiéndola hasta su inicio, pueden llegar a encontrar algo importante.

De esta manera y sin más que poder averiguar en la sonda, el oficial al mando ordenará la alerta de emergencia y hará que una escuadra de TIEs esté preparada enseguida para volar en dirección al origen de las coordenadas.

Enseguida la sirena retumbará por los pasillos del Juggernaut.

Se pondrá sobre aviso a los pjs pilotos pertenecientes al Ala 2 para formar una escuadra de ataque. Para cuando los pjs estén listos y lleguen a los cazas, éstos ya estarán listos. Mientras se han ido acabando de

poner los uniformes, y corren hacia sus unidades TIE, un superior (pudiera ser un pj) les informará sin dejar que se detengan ni un instante del objetivo de la misión.

- Hemos capturado una sonda espía en las inmediaciones del campamento. Su banco de datos nos ha revelado su ruta de acceso y origen. Su misión esta clara. Llegarán hasta las coordenadas que ya han sido introducidas en sus ordenadores de a bordo y aplastarán cualquier amenaza que pudiera haber allí. Vamos muévanse!!

En el campamento suena la alarma y todo el mundo ocupa sus posiciones, apenas falta una hora para que amanezca y todos están ya en sus posiciones.

Un comunicado urgente.

En cualquier momento mientras están acabando todos de ponerse en sus posiciones, y ahora que ya la tormenta parece que ha amainado un poco, cuando de nuevo el pj que pilota el AT-AT donde está la cabeza de mando esté en su puesto, este verá que se enciende el piloto que indica que llega una señal por el canal de emergencia. El pj deberá hacer una tirada de tecnología con un número de dificultad de 30 para poder decodificarla correctamente debido a las interferencias climáticas. Cada turno podrá hacer esta tirada hasta sacar con la suma de los resultados este valor. Mientras el oficial al mando, tras el, le pedirá un informe.

Finalmente, el monitor tras muchísima distorsión, aparecerá la imagen, desenfocada y oscilante en todo momento por las interferencias climáticas características de este planeta, de un miembro del personal de comunicaciones de Delta 4. La voz llega muy mal, pero algo podrán entender. Esto es:

- (estática)... ta 4 a Líder 1.... (Estática)...a Líder 1... (Estática)... sufrido un sabotaje... (Estática)...inmediatamente... (Estática)... bancos de datos... (Estática)....

La conexión se perderá de esta manera, siendo imposible reestablecerla, al menos de momento con este tiempo.

El oficial al mando ordenará el levantamiento del campamento de inmediato. Piloto, ordene a todas las unidades la marcha inmediata a Delta 4. Prioridad absoluta. Avise a Ala 2 que cuando acaben del reconocimiento se encuentren con nosotros en el vector 3 donde nos encontraremos.

De nuevo el Ala 2.

La escuadra de TIEs despegue inmediatamente, la tormenta parece ahora algo mas débil así que la comunicación parece que es operativa de momento. Pronto se encontrarán sobrevolando el campamento y alcanzar su máxima velocidad en la dirección asignada.

DJ. *Dejo a tu discreción el cuándo les llegará a esta escuadra el mensaje radiado por Líder 1 con respecto al punto de encuentro cuando acaben de investigar.*

El pj al igual que antes está al mando de la operación. Ojeando el ordenador de a bordo, se dará cuenta de que el punto de destino no está muy lejos, a la velocidad que avanzan, llegarán en apenas doce minutos estándar. Y así será, para cuando lleguen, los tres soles ya abran salido y la tempestad casi habrá desaparecido. Así que las comunicaciones ahora son perfectas.

Al poco rato, llegarán a la zona donde se supone debería encontrar algo. Con la pasada inicial y a la velocidad que van, apenas verán algo en concreto. Con una tirada de percepción moderada, podrán ver las huellas inconfundibles de una nave que puede haber estado estacionada aquí. Estas huellas coinciden con las que vieran en el cuadrante T6. Es decir las huellas del carguero. Se darán cuenta de que la tormenta hace un rato que desapareció, así que si aún están marcadas en la arena quiere decir que no hace mucho que aquí había alguien.

Con una tirada moderada de tecnología, los sensores de a bordo, tras unos minutos identificarán un rastro de iones bastante reciente, la cual cosa les confirmará su teoría. El rastro parece perderse en dirección al cuadrante J12, es decir, si esa es la ruta que la nave parece haber tomado, se dirige directamente a Delta 4. Aunque su grado de inclinación, indica que la nave puede haber salido de la atmósfera.

Si se decidieran a tomar tierra y hacer un registro mas a fondo, necesitarán algunas tiradas.

Con algunas tiradas de buscar, encontrarán algunas cosas más. Cada tirada de Buscar moderada con éxito revelará una de las siguientes cosas.

1ª Encontrarán el rastro de un androide. Mas concretamente sus pisadas. (Tipo C3PO). Si, coinciden con las que vieran en el cuadrante T6.

2ª Encontrarán huellas humanoides. Por lo menos de tres personas.

Nada más por aquí.

Los pjs en principio pueden ahora dirigirse hacia la zona de encuentro, y de aquí, junto al resto del convoy dirigirse hacia Delta 4. O bien, pueden comunicar por radio lo que han encontrado y solicitar instrucciones.

Solicitando instrucciones.

Si el grupo de TIEs se decide finalmente a solicitar instrucciones, haz que en este punto se comuniquen directamente los pjs de estas posiciones, es decir, el piloto del caza y el piloto del AT-AT, o Líder 1. Se tendrán que poner de acuerdo en lo que van a hacer. Si hubiese también un pj al mando, deberá decidir que es lo que va a hacer. Como el prefiera, o se encuentran todas las unidades en el punto de reunión, o deja que los cazas avancen hasta Delta 4. Caso de que el oficial al mando sea un pnj, la decisión será que los cazas tienen que dirigirse hasta el punto de reunión.

Dj. *En este punto el clima es favorable. La tormenta a amainado completamente y todos los sistemas son operativos al cien por cien.*

Otras comunicaciones urgentes.

Después de la comunicación entre la escuadra de TIEs y Líder1, se encenderá de nuevo en el panel de comunicaciones la luz conforme se está recibiendo una señal. Al dar paso a la comunicación, en pantalla aparecerá la imagen nítida del Mayor Frost, desde el Acechante.

- Donde está el oficial al mando. – Increpará con un tono elevado.

Cuando pase la comunicación al superior, el Mayor seguirá con el comunicado.

- (nombre del pj o pnj), hemos recibido información acerca de lo que usted nos solicitó, la palabra o código Skyhoof. No tenemos constancia de que pertenezca a ningún grupo u organización, ya que no aparece en nuestros bancos de datos. Aunque... hace apenas unos minutos hemos recibido una información por una vía no oficial, según la cual, puede responder al nombre en clave de algún tipo de operación por parte de la Rebelión. Así que extremen las precauciones y pasen a alerta uno. No nos gustaría que la rebelión apareciera por aquí y nos desbaratara nuestros planes de Imperialización. Por otra parte – continuará hablando – espero que se hayan tomado las debidas medidas con respecto a los informes que recibió hace unas horas. Tengo entendido que la lanzadera entró en órbita entre la tormenta y se dirigió directamente hacia Delta4.

Si le pregunta al Mayor sobre la lanzadera o los informes, le informará que no tiene ni idea del contenido pero, como le indicó en el informe que le mandó hace poco, se trataba de algo realmente importante.

Es posible que el pj al mando haga algunas preguntas, incluyo aquí algunas de las posibles respuestas.

Si le preguntaran sobre la presencia de alguna nave, el mayor Frost informará de que en estos momentos se están restableciendo los sensores principales, así que en breve se iniciará el rastreo de superficie para averiguar esto. En cuanto tengan algo informarán.

Si le preguntan sobre lo sucedido en Delta4 el Mayor Frost se mostrará sorprendido y responderá con otra pregunta, esta es - ¿Qué ha sucedido en Delta4?, Espero que no le haya pasado nada a los informes que se le enviaron hace unas horas... parece que venían de muy arriba.

Para cuando acaben las comunicaciones con el Acechante, los cazas llegarán a esta zona. Y de esta forma podrán continuar hasta Delta 4. que queda tan solo a menos de una hora estándar.

Es posible que ahora que el tiempo es favorable, se decidan a ponerse en contacto con Delta4, caso de que no lo hagan los pjs, será desde la base de donde recibirán esta comunicación. Lo que sacarán en claro será lo siguiente.

- (Rango del pj o pnj al mando), hemos sufrido un sabotaje en el ordenador central. Alguien ha abierto los bancos de datos prioritarios y se ha sustraído información.

Que información? Según el informe, se ha sustraído la información que vino en la lanzadera clase Lambda que llegó hace cuatro horas estándar. Llegó entre la tormenta, tuvimos problemas con la aproximación final pero no se sufrió daño alguno. Un miembro de Crisis en persona trajo un disco de información, según informó, de seguridad 1, siguiendo el procedimiento de rutina, lo introducimos en el ordenador central.

Ha visto alguien algo? Al parecer uno de los uniformes fue sustraído y aprovechando esto, el intruso cruzó nuestra base sin ser detectado y accedió a los bancos de datos. Después de esto ya no sabemos nada más. Nos hemos dado cuenta de la desaparición de estos datos cuando el oficial de Crisis, Threedan de nombre, hizo una inspección de rutina para ver si la tormenta había afectado de alguna forma al disco de datos. Fue entonces cuando se descubrió el robo. Toda la base está en alerta 1 hasta que usted llegue y decida. El teniente Karl Shreddel de Segint, se ha puesto al mando hasta entonces.

Que medidas se están tomando? Ante esta pregunta, se cederá la comunicación al Teniente Karl Shreddel. Éste tras el saludo de rigor, informará de que hay patrullas en este momento registrando los exteriores de la base en busca de alguna pista. También se están visualizando las grabaciones de seguridad en busca de alguna pista. Por otra parte, vamos a ponernos en contacto con el Acechante para

que vigile nuestro espacio aéreo en busca de algún tipo de actividad. Le sugiero que se ponga en contacto con el miembro de Segint y le ponga al tanto de todo esto. Por otra parte, después de estos sucesos, el miembro de Crisis que trajo la información, me ha encargado de indicarle que informe también al personal de ese departamento, además, si la Rebelión es quien finalmente está detrás de todo esto, le sugiero que informe también al personal de Renik. (Cargo del pj o pnj), le mantendremos informado.

Con esto se cortará la información. A no ser que el pj al mando quiera algo mas o de alguna contraorden. Si el oficial al mando es un pnj, hará que se presenten inmediatamente ante el, los miembros de Segint, Renik y Crisis, y les pondrá al tanto. No quiere que se separen de él desde este momento y aceptará de buen grado cualquier sugerencia que estos puedan aportar.

Delta 4.

Finalmente el convoy entero llegará hasta Delta 4. Desde el exterior de la base, los pjs podrán ver como se llevan a cabo las operaciones de registro. Algunas escuadras de TIEs sobrevolarán el convoy mientras este hace las aproximaciones finales hasta el hangar y se colocan las colosales maquinas en su sitio donde se repostarán y se pondrán a punto tras esta salida hasta la ciudad.

Por radio, Líder 1 se tendrá que poner en contacto para avisar de la llegada del convoy y que se prepare el equipo mecánico para poner de nuevo a punto las máquinas. Se recibirá por el mismo canal, la autorización para entrar en el hangar.

Las gigantescas dobles puertas blindadas gemirán sonoramente mientras se abren de par en par dejando espacio suficiente para que las máquinas puedan entrar. Dentro ya se verá el movimiento de los técnicos que van de aquí para allá con el equipo necesario preparándose para trabajar. También podrán ver como se prepara un pequeño comité de bienvenida esperando recibir al oficial al mando.

Finalmente todas las unidades de asalto quedarán en su sitio y todos se pondrán a trabajar. Todos los pjs de armada o ejército ahora se pondrán a trabajar descargando equipo y recogiendo todo, según el procedimiento de rutina después de una incursión fuera de la base. Los miembros de divisiones de COMPNOR o Inteligencia, están exentos de esto, así que pueden volver a sus obligaciones cuando deseen. Los Dewbacks emitirán sus característicos ronquidos mientras son descargados de los transportes y los especialistas empezarán a moverse por las entrañas de los vehículos dejándolo todo listo lo antes posible ante cualquier imprevisto.

Nada mas abrirse las compuertas de personal en el lateral del AT-AT, que dan a parar a la pasarela que rodea el hangar desde lo alto, el Teniente Karl Shredel y el oficial de Crisis Threedan, con dos soldados a cada lado, se presentarán, hablando en primer lugar el teniente.

- (Cargo del pj o pnj), le presento al Oficial de Crisis Threedan, quien nos trajo el disco con información que nos han robado.- Mientras hablan, se dirigirán hacia la sala de reuniones. Es de suponer que se realicen las presentaciones pertinentes en este momento. Finalmente llegarán hasta la sala donde proseguirá la reunión, aunque ahora el que tomará la palabra será el oficial de Crisis.

- (Cargo del pj o pnj), desconozco cual es el contenido de ese disco de información, aunque por el mero hecho de que me hayan asignado a mi, como miembro de la división a la que represento, esto ya es más que suficiente para suponer que se trataban de algún tipo de datos verdaderamente importantes. Le informo que este disco me llegó de mis superiores y éstos lo recibieron directamente del Almirante Motti ¿le suena? (Cargo del pj o pnj), yo que usted, y créame, esto no es ninguna amenaza, me preocuparía mucho de encontrar ese disco, ya que usted como oficial al mando de esta base, es el único y máximo representante de todo cuanto aquí dentro compete. Es decir, que si alguien del alto mando se pone a buscar un responsable, no tardarán mucho en encontrarlo.

Si el oficial al mando es un Pnj, éste apretará visiblemente las mandíbulas y finalmente hablará casi escupiéndolo las palabras.

- Threedan, métase en sus asuntos. En lo que a mi respecta, ya ha finalizado su trabajo aquí. Puede volver a embarcar en su lanzadera y regresar a donde quiera que usted pertenezca. En lo referente a su departamento, yo ya tengo aquí a un representante muy cualificado (dirá esto señalando al pj de este departamento).

El teniente volverá a hablar.

- En este momento tenemos una serie de patrullas alrededor del perímetro buscando alguna pista, o algo que pueda aportar algo de luz sobre este asunto. Ya hemos visionado las cintas, y hemos descubierto que el espía utilizó un traje de soldado del ejército estándar para moverse libremente por la base. De esta misma manera accedió a la base de datos y se hizo con la información. No sabemos si ha salido ya de la base. En principio esto parece lo mas lógico, aunque bien pudiera ser que aún estuviera aquí dentro. Por eso estamos pasando revista a todas las unidades descartando, claro está, todas las que participaron en el convoy a Dunshalah.

En este momento las puertas de la sala se abrirán, y un oficial, informará que el Mayor Frost desde el Acechante ha enviado una señal y desea hablar con (oficial al mando), informa de que si lo desea le pasa la imagen directamente a esta sala. El oficial se cuadrará y abandonará la sala.

Entonces a los pocos segundos, el holoprojector se encenderá y aparecerá el holograma del Mayor Frost sentado en su butaca de mando del puente del destructor. La imagen aparece con el clásico titubeo debido a la atmósfera del planeta, que aunque en calma, parece afectar en menor grado a estos aparatos.

- (oficial al mando), hemos detectado una nave que está saliendo de órbita en este momento, se desliza a gran velocidad. Nuestros sensores nos indican que se trata de un carguero ligero. Estamos corrigiendo el rumbo en ruta de interceptación. Les mantendremos informados. – Entonces la comunicación se corta. Ahora es momento de ver que hacen los pjs. Si se les ocurriera ir al Acechante, será inútil, para cuando llegaran a la lanzadera y se pusieran en camino, ya no podrían atrapar al destructor.

Un nuevo mensaje desde el Acechante llegará a la base al poco de recibir el anterior.

- Nuestros sensores han detectado una señal de radio muy antigua procedente de Dunshalah. Creemos que se están manteniendo comunicaciones entre el carguero y alguien en la ciudad. No podemos concretar mas detalles. Les sugiero que investiguen. – De nuevo la comunicación se cortará.

En este punto no hay nada establecido que vaya a ocurrir directamente a los pjs, salvo, que durante este rato, se estará llevando a cabo la persecución del carguero y se están aclarando las pistas obtenidas en Delta 4. Estas últimas son:

Dj. *Quede claro que puedes montarlo para que en estas investigaciones y sus resoluciones estén directamente involucrados los pjs.*

1º En los exteriores de la base, a unos doscientos metros al Sur, se han localizado las huellas inequívocas del carguero. Al parecer se aprovecho del mal tiempo y de la disminución de personal en la base para aterrizar tan cerca e infiltrarse finalmente en la base.

2º Según los discos de seguridad interna, el espía, solo se pudo ver a una persona, vestía el uniforme de soldado de las arenas. Incluso por un momento miró hacia las posiciones de las cámaras de seguridad. Como si supiera de la existencia y posición exacta de estas, lógicamente también sabía los códigos de acceso y las claves de seguridad, si no, las alarmas hubieran saltado.

Ten a los pjs ocupados durante una hora más o menos, ya que será este tiempo el que necesitará en su persecución y pérdida finalmente del carguero. Para entonces si desde Delta 4 no se deciden a ponerse en contacto, será desde el destructor quien mandará una señal. Al igual que antes, un miembro de comunicaciones, avisará al oficial al mando que se está recibiendo dicha señal y que el Mayor Frost, desea ponerse en contacto inmediatamente con el.

- (Cargo y nombre del pj o pnj al mando). Nuestra persecución ha sido inútil. Cuando nos estábamos colocando a alcance de nuestras armas, salto al hiperespacio. Le enviamos señales y órdenes concretas de detenerse, pero hizo caso omiso. He enviado la descripción completa del carguero por canal subespacial a todos los mundos con presencia del Imperio de algún tipo. Si ese carguero aparece, será detectado por nuestras redes de información. Para asegurarnos, en este momento estamos lanzando vehículos sonda a diversos puntos del sistema. Por otra parte tengo que informarle que nuestras investigaciones sobre el nombre clave que nos pasó, no han dado mayores resultados pero tenemos información de un colaborador que nos revela que se ha detectado presencia Rebelde en un planeta próximo. Según este confidente alguien estuvo buscando un inhibidor climático de clase J, al parecer en este negocio, se insistió en que se mantuviera el máximo secreto posible. Todo apunta a que ese inhibidor fue comprado para ser utilizado en Danuta. Según el informador, el vendedor no sabe nada del comprador, ya que la transacción la llevó a cabo un androide de protocolo, que parecía tener mucha prisa, aunque si que vio el carguero ligero, ya que tuvo que transportar el inhibidor hasta este y cargarlo a bordo, pero insiste en que no vio a nadie mas salvo al androide. Hemos calculado el tiempo y coincide. Hace tres días que se hicieron con el inhibidor, vinieron aquí directamente y posiblemente una vez en Danuta lo instalaron.

Con una tirada de tecnología, los pjs que escuchen este mensaje, sabrán que un inhibidor climático de clase J, es una maquinaria tan pesada como efectiva. Sin llegar a ser tan efectiva como lo pueden ser los inhibidores Z32 de las grandes naves del imperio, éste, al estar en un carguero que presumiblemente volara a baja altura, sería mas efectivo que no el de las grandes naves que tienen que funcionar a muchísima mas altura. Por supuesto el clase J es superior a los modelos Q y B15 casi obsoletos de que dispone Delta 4.

- (Cargo del pj) en cuanto tengamos alguna pista sobre ese carguero me pondré en contacto con usted.

De esta forma se cortará la comunicación.

Y ahora que hacen los pjs.

Desde este momento hasta que las fuentes de investigación localicen al carguero y se avisen a los pjs, pasará un buen rato. Y mientras aquí en la base no pasará absolutamente nada. Pero si que hay algo que pueden hacer.

Asalto en Dunshalah.

Como se desprende de las últimas comunicaciones con el Acechante, parece que alguien desde la ciudad ha estado manteniendo comunicaciones con el carguero. Es de suponer que si se ha realizado esto es debido al desconocimiento de que exista una nave en órbita al planeta del Imperio, así que gracias a esto, los pjs tienen ahora una muy buena pista.

Si el pj al mando resulta que no se da cuenta de esto o decide no ponerse en marcha hacia Dunshalah, su segundo será quien se lo sugiera. Caso de que el segundo sea un pj también, la sugerencia vendrá desde el Destructor. Pero si por otra parte, estuviéramos hablando de que el oficial al mando fuera un pnj, se hará definitivamente esto.

Dj. *Obviamente sáltate este párrafo que sigue y el apartado “La reunión” si el oficial al mando es un pj y no desea hacer nada de esto. Caso contrario continúa.*

Para empezar, el Oficial al mando convocará una reunión urgente de oficiales y de los miembros de las divisiones asignados a esta base para realizar los cursos de adiestramiento.

La reunión.

La reunión será convocada en la sala destinada a tal efecto. A ella serán convocados, los oficiales de mayor rango (algún pj), y los miembros de todas las divisiones tanto de Inteligencia como de COMPNOR. También estarán el Teniente Karl Shreddel, de Segint y Threedan, el oficial de Crisis que trajo el disco. Finalmente, entrando el ultimo y cuando todos ya estén en sus sitios, las dobles puertas con el siseo característico se abrirán y los soldados que hay a cada lado de la puerta se cuadrarán. Todos en la sala se pondrán en pie y no volverán a sentarse hasta que el oficial al mando que acaba de entrar, se sienta en su sitio encabezando la larga mesa negra y brillante.

- Señores – hablará finalmente - les he convocado a una reunión urgente porque nos ha surgido un problema. Al parecer hace unas horas una lanzadera llegó hasta nuestra base con un oficial de crisis, sus órdenes eran entregar un disco de información, cuyo contenido todavía desconozco, aunque según Threedan, aquí presente, que es quien trajo el disco, se trata algo de vital importancia que le fue asignado por su división que a su vez, se lo entregó el mismísimo Almirante Motti.

- Bien, al parecer, aprovechando nuestras maniobras y el pésimo tiempo de este planeta, un carguero ligero, presumiblemente de la Rebelión, se aproximó hasta nuestra base. Su tripulación hasta ahora es desconocida, solo se sabe que entre ella hay un androide de protocolo. Alguien de esa nave se infiltró en nuestra base, salvando todos los obstáculos, se puso uno de nuestros uniformes y metiéndose en nuestros bancos de datos, se llevó la información que pocas horas antes había sido introducida. El resto ya lo suponen. Salió de la base tan fácilmente como había entrado y huyó. En órbita a Danuta tenemos un Destructor, el Acechante, comandado por el Mayor Frost. Al mejorar el clima del planeta pudo detectarles, así que se puso en rumbo de intercepción. Pero antes de que pudiera ser detenido, saltó al hiperespacio. Todo de una forma impecable, salvo por un detalle. Antes de salir de nuestro espacio, alguien desde Dunshalah se comunicó por radio con esa nave y el Destructor captó esa señal. Así que nuestro siguiente paso es claro. Nos dirigiremos hacia Dunshalah y nos infiltraremos hasta el lugar de origen de esa señal. Así averiguaremos quien fue el que dio apoyo a ese maldito Rebelde. Esta vez no quiero fallos de ningún tipo. El Acechante ha enviado sondas y mensajes por canal subespacial a los mundos simpatizantes del Nuevo Orden con las características del carguero. Así que si aparece en alguno de ellos, nos presentaremos allí y caeremos sobre ellos aplastándoles definitivamente. Ustedes – dirá señalando a los pertenecientes a las divisiones – se encargarán de esta misión. Recuerden que el sigilo es esencial ya que nuestras relaciones con el gobierno de Dunshalah han sido quebradas. Así que podemos suponer una respuesta tan violenta como innecesaria por parte de los nativos.

Elijan al personal necesario y prepárense a salir inmediatamente. Las coordenadas de destino se le facilitarán en el hangar de salida. No regresen sin traerme a ese maldito traidor, vivo o muerto. Si no lo encuentran yo mismo me encargaré de encontrar un traidor en esta base sobre el que hacer que caigan todas las culpas. No me fallen. Han sido demasiados errores en un solo día.

Dicho esto se levantará y saldrá de la sala tan enérgicamente como entró seguido de sus subordinados haciendo sisear las dobles puertas a su paso.

Ahora los pjs que queden aquí pueden decidir.

Se trata de que elijan quien va a ir y quizá conseguir algo de información. Es de suponer que ahora escogerán a los pjs restantes del ejército o de la armada que hayan quedado al margen de esta reunión. Son libres de usar la sala de reuniones para prepararse para la misión asignada. Si deciden indagar entre los pnjs que hay aquí. Las informaciones que pueden conseguir, solo serán dadas a pjs de ciertas divisiones y con algunas tiradas.

En concreto esto es así. Serán propensos a hablar con pjs de: Renik, Crisis, Observación (por la cuenta que les trae), Vigilancia y Segint. Con las restantes en principio no tienen porque cooperar. Y mucho menos si se trata de un soldado del Ejército o la Armada quien se dirige a ellos. Será necesaria también una tirada de mando a dificultad 10 para cada pñj. Si el que pregunta es un oficial (por tirada) no será necesaria tirada alguna o, si te gusta hacer que rueden los dados, será a dificultad 5. Lo que sacarán de todas formas no es mucho.

Oficial de Crisis Threedan. No tiene mucho que añadir aparte de lo que habló con el oficial al mando. Pero si no hubiera habido un pj en aquella conversación, lo que sacarán es que:

- Desconozco cual es el contenido de ese disco de información, aunque por el mero hecho de que me hayan asignado a mí, como miembro de la división a la que represento, esto ya es más que suficiente para suponer que se trataban de algún tipo de datos verdaderamente importantes. Este disco llegó a través de mis superiores y éstos lo recibieron directamente del Almirante Motti. Creo que el alto mando puede incomodarse bastante si se entera de que se han perdido esos datos. No me gustaría estar en el lugar del (oficial al mando de la base). Es decir, que si alguien del alto mando se pone a buscar un responsable, no tardarán mucho en encontrarlo.

- ¿Cuándo nos dimos cuenta del robo? Al enterarme de que la tormenta había subido en intensidad, decidí hacer una revisión de rutina. Así que fui hasta el departamento de computadores y entonces fue cuando descubrimos que los datos habían desaparecido.

No sabe nada más.

Teniente Karl Shreddel, de Segint. Solo volverá a decir lo que le dijo al oficial al mando.

- Threedan de Crisis, llegó en la lanzadera con un disco de información. Se siguió el procedimiento estándar y los datos se guardaron en el banco principal. Al parecer la tormenta arreció y el oficial de Crisis se quiso asegurar de que la información no había sufrido daño alguno. Todo esto fue supervisado. En ese momento fue cuando nos dimos cuenta que la información había sido sustraída. Enseguida tomé el mando y monté las patrullas de vigilancia y rastreo perimetral. También hice que se visionaran las cámaras para ver si había algo importante. Fue en ellas cuando encontramos al traidor con un uniforme de asalto estándar. Al parecer sabía todos los códigos de seguridad, ya que entró y salió sin activar una sola alarma. El resto ya lo saben ustedes, lo contado por (el oficial al mando).

No sabe nada más.

El oficial al mando de la base no dispone de tiempo ni de ganas de hablar con nadie, así que no obtendrán información de ningún tipo de este pñj.

Aproximación final.

Al llegar al hangar según lo previsto, el jefe de pista, les recibirá informándoles de que se les ha asignado para su misión una lanzadera. También les informará de que las coordenadas y datos complementarios deberán introducirlos una vez dentro de la lanzadera, por conexión estándar.

Es de suponer que ya lo tendrán todo preparado. Si no fuese así, podrán solicitar el material pertinente a las personas adecuadas y finalmente subir a bordo de la lanzadera para despegar.

El piloto tendrá que subir a bordo mientras el resto de personal carga equipo para preparar la nave e introducir en la computadora de a bordo los datos y coordenadas desde el ordenador central de Delta 4. Para hacer esto correctamente deberá hacer una tirada de Prog/Reprog computadores a dificultad 10. La operación y puesta a punto se llevará a cabo en unos 15 minutos. Finalmente estará todo listo para el despegue. El piloto accionará los mandos correspondientes y la rampilla de acceso se cerrará. Desde control de vuelo se dará luz verde y con una tirada fácil de pilotaje naval la lanzadera saldrá suavemente del hangar ganando velocidad poco a poco.

La lanzadera surcará el oscuro cielo. Tardaron en llegar hasta Delta4 casi todo un día, debido a la velocidad de los vehículos en que viajaban, pero ahora, en lanzadera, tardaran poco más de media hora. Alrededor de la nave, todo es absoluta oscuridad, las únicas luces provienen de los paneles de la lanzadera. Los sistemas funcionan correctamente.

Entonces la radio rompe el silencio de la cabina y se escuchará un mensaje desde base.

- Aquí Delta4 a lanzadera Lambda, les recuerdo que desde este momento deberán mantener silencio radial. Informen solamente cuando acaben con su misión o en caso de extrema urgencia. Por otra parte les expreso órdenes del alto mando al decirles que: cuando encuentren al culpable, lo traigan inmediatamente a la base, lo quieren vivo. Nada de desintegraciones. Delta 4 fuera.

Entonces la radio se silenciará definitivamente.

Durante el viaje, podrán ver los planos que han sido introducidos en el ordenador de a bordo. Según estos, las coordenadas de la emisión, son de algún lugar en el interior de la ciudad. Observando el mapa de la ciudad, y con una tirada de conocimientos a dificultad 5, averiguarán que la señal proviene directamente desde el edificio del Gobernador.

Media hora poco más o menos después, el piloto con una tirada de percepción a dificultad 5, verá titubeantes algunas de las luces que quedan encendidas todavía en la ciudad. Con otra tirada de lo mismo pero a dificultad 10 verá también sobre una colina, todavía muy lejana, la mansión Gubernamental.

Si el pj que pilota dice que quiere hacer algún tipo de escaneo de la zona, deberá hacer una tirada de programar computadores, con un éxito acumulado necesario de 30. Para cuando lo consiga, los sensores de la lanzadera, informarán que una señal de rastreo de muy baja intensidad esta cubriendo la ciudad. Lo que haría sin duda que se localizase la nave en cuanto entrara en ella.

Si ha conseguido esa suma en tres tiradas o menos, además identificará el origen de esa señal en lo alto de la colina. Si, exactamente en la mansión del Gobernador.

Si por el contrario ha tardado seis o mas tiradas, querrá decir que para cuando obtuvo el informe, la lanzadera ya se metió en el radio de rastreo, así que fueron detectados. Por tanto, deberás actuar en la mansión en todo momento como si ya hubiera saltado la alarma.

Si esto ocurriera, la radio se abrirá con un chisporroteo, y una voz en Dunslesh, les gritará lo siguiente. Claro que para poder entenderlo, será necesaria la clásica tirada de lenguas fácil.

- Les tenemos en nuestros sensores, identifíquense inmediatamente o aténganse a las consecuencias!!.- Si les contestan algo que deje claro que se trata de una lanzadera con personal Imperial a bordo, entonces la voz volverá a hablar – Tenemos órdenes de no dejarles pasar, así que abandonen inmediatamente nuestro espacio aéreo en nombre de nuestro soberano el Gobernador Rhithiaa. Este es el primer y último aviso. Después la conexión se cortará y no volverán a contestar.

Si lo obtuvieron entre la cuarta y la quinta tirada, descubrirán a tiempo la posibilidad de ser detectados pero no el origen de la señal. Así que para descubrir esto, será necesaria otra tirada de programar computadores a dificultad 10.

De esta manera llegarán finalmente hasta la parte mas alejada de la ciudad, donde comienza la colina que lleva hasta la mansión. Así podrán aterrizar sin problemas en cualquier lugar apartado y ascender por la colina hasta llegar a la mansión, donde podrán intentar infiltrarse.

Para tomar tierra será necesaria una tirada fácil de pilotaje naval, así suavemente la nave se posará en tierra. Accionando una par de interruptores mas del panel, la nave se desconectará, el sistema de enfriado se iniciará y la rampa con el característico siseo presurizado se abrirá.

Los pjs se encontrarán con una calurosa noche, como es costumbre, no es muy iluminada, lo que les puede ayudar en su aproximación. A medida que se vayan aproximando, se les pedirá una tirada oculta de esconderse/furtivo, da igual el resultado, al principio no tendrán problemas en acercarse pero servirá para meterles en tensión. Finalmente cuando vean recortada la silueta de la mansión contra el oscuro cielo, que hagan una tirada de percepción 10. De esta manera descubrirán la luz que sale de las mirillas del cubículo de vigilancia, en 2 del nivel inferior.

DJ. *Para desarrollar el asalto a esta mansión, solo deberás tener el mapa y la explicación de cada sala en su interior. Ambas cosas las encontrarás mas adelante. Requiételes las tiradas de esconderse/furtivo cuando lo creas necesario. Ellos te pedirán las de percepción, etc. No te marco un patrón a seguir ya que la forma en que lleven a cabo este asalto puede variar, siendo desde un ataque silencioso, que les permita moverse por el interior sin activar ninguna alarma, etc, hasta un asalto frontal al mas puro estilo del Imperio, que lo único que les reportará será mas problemas desde la aproximación inicial. La información o detalles específicos de las personas que encontrarán dentro te las detallo a continuación.*

El Vicegobernador Krogh. Como puede que supongan los pjs, el Vicegobernador es quien está detrás de todo este asunto, si todavía no sospechan nada, pronto dentro de la mansión, encontrarán algunas pistas que les llevarán a esta idea. La verdad es que hace unos días, tuvo noticias de la llegada de una nave. Un carguero ligero. El piloto de esta nave se puso en contacto con el ya que el Gobernador en ese momento estaba encargándose de otros asuntos. Esto fue una suerte para el, ya que de esta forma se enteró de que el piloto del carguero estaba trabajando para la Rebelión. Krogh no quería saber nada de esos asuntos políticos, pero lo cierto es que la presencia del Imperio era cada vez mas constante, los ciudadanos cada vez se mostraban mas nerviosos y en contra del Gobernador debido a su falta de decisión en cuanto a echar a estos “invasores”. El piloto del carguero, le informó de algunas cosas, se reunieron en privado y éste le indicó la posición exacta de una base Imperial que había sido levantada en Danuta. Delta4 es su

nombre. También le informó del estado de las relaciones entre el Imperio y la Rebelión. Así como del proyecto Estrella de la muerte. Kyle Katarn, que así se llamaba el piloto del carguero, le dijo a Krogh que necesitaba de su ayuda. Le convenció de que si cooperaba con él, los Imperiales no tardarían en desaparecer definitivamente, además y en vista de la pobre tecnología del planeta, se ofreció para traerle material que sin duda ayudaría muchísimo en el desarrollo de la civilización Dunsheh. Y así lo hizo. Krogh decidió llevar esto en secreto, sabe que si hubiera hablado con el Gobernador, este le hubiera dicho que no es la voluntad de los dioses el meterse en una guerra que no les incumbe en nada. Además en cuanto a la tecnología, el Gobernador no comparte su afición por todos estos adelantos. Así que no dijo nada y dio apoyo al piloto. Para empezar, autorizó la instalación del inhibidor, y dio además información sobre los movimientos de las tropas Imperiales, información sobre personal, mandos, etc... Kyle por su parte le informó que su misión era la de introducirse en la base Imperial y robar los planos para posteriormente buscar en ellos algún punto débil para la destrucción de la Estrella de la muerte.

Si la alarma no ha saltado lo encontrarán en sus aposentos, descansando. Después de enviar el mensaje al carguero para asegurarse del éxito de la misión, un error muy grande por su parte, decidió retirarse a descansar, confiando en que en breve y gracias a su ayuda pronto la presencia de los Imperiales desaparecerá del planeta.

Pero si la alarma ha sonado, Krogh se rodeará de guardias y permanecerá en su habitación dispuesto a acabar con los pjs.

Si finalmente lo capturasen, no dirá absolutamente nada. Será necesario llevarlo a la base y dejarlo en manos de algún androide experto en hacer hablar a la gente, o utilizar algún que otro método de persuasión. Aunque en todo momento no parará de gritarles que esto es un atropello y que no quedará así. Si los pjs deciden presionar para hacerle hablar, finalmente lo hará. Pero para que esto suceda, deberán hacer verdadera presión, no hablará de buenas a primeras, sabe perfectamente que se está jugando la vida, por tanto, lo del androide interrogador sería buena idea.

Cuando hable, informará que un tal Kyle no recuerda el apellido, llegó en un carguero hace unos días y pidió ayuda para la instalación de un inhibidor. No sabe nada más. Si presionan mucho mas, informará que no venía solo, alguien a quien nunca vio, se comunicaba con él de vez en cuando, al parecer esta otra persona se desplazaba en un Ala X. Si siguen presionándole, reconocerá que el tal Kyle era un agente de la Rebelión y que estaba enterado de la base y de la existencia de ciertos planos técnicos de no sabe qué... si la presión que han ejercido los pjs es como yo me imagino, posiblemente al decir estas últimas palabras morirá.

El Gobernador Rhithiaa. Al igual que el Vicegobernador, si la alarma no ha sonado, estará descansando placidamente en su habitación. Pero si ha sido detectada la presencia de los pjs ya sea en el edificio o por los sensores en la lanzadera, la guardia personal del Gobernador, no se separará de él.

Si fuese capturado y obligado a hablar de alguna forma, quizá demasiado tarde los pjs descubrirán que el Gobernador no sabe nada de nada. Todas las maniobras del Vicegobernador fueron realizadas a espaldas de él y se sorprenderá muchísimo por la actitud de éste. Comparte el desagrado por el Imperio pero no la forma de proceder de Krogh.

El jefe de guardia Zhedjar. Este se encontrará en 1 del nivel superior. Organizará los ataques contra los pjs si la alarma salta. Si es avisado de que se ha detectado algún tipo de nave sobrevolar el espacio Dunsheh, no dará la alarma pero hará que se doblen las guardias. Enseguida avisará a Krogh. No dejará de luchar mientras pueda con tal de proteger al Gobernador y al Vicegobernador.

Si fuese capturado, descubrirán los pjs que no sabe nada referente a la Rebelión, etc. pero si que reconocerá, tras ejercer la debida presión, que él fue en persona uno de los tres guardias que escoltaron al Vicegobernador a algún lugar del desierto que él, Krogh, indicó. Allí se encontraron con un carguero ligero. El Vicegobernador ordenó permanecer en el deslizador y no se enteraron de nada. Solo vieron que se reunía con un hombre y no saben de qué hablaron. El Vicegobernador expreso su deseo de mantener ese viaje en el más absoluto de los secretos. Ni siquiera el Gobernador sabe nada de esto.

Nada más. Esta es toda la información que sacarán de los ocupantes de la mansión, y en el apartado correspondiente encontrarás lo que sacarán del interior de la casa.

Tras esto, ya solo les quedará a los pjs regresar a la lanzadera, y de aquí a Delta 4 donde esperan el informe.

DJ. *Para cuando toda la operación se haya llevado a cabo, se haya interrogado a los prisioneros, se haya realizado el informe de la misión y se hayan sacado conclusiones, ya estará amaneciendo. Es de suponer que los pjs que han participado en esta operación, aprovechen este rato para descansar porque enseguida como se verá, deberán ponerse en marcha de nuevo.*

Una nueva comunicación.

Cuando lleguen los pjs a Delta4, estarán impacientes por ver el informe de misión. Si se han traído con ellos prisioneros para ser interrogados, entrégaselos rodeados de altas medidas de seguridad al pj (si lo hubiera) de Interrogación.

Será mientras están descansando los pjs y se esté realizando el interrogatorio, cuando de nuevo se recibirá una señal de llamada desde el Acechante en órbita. Un operador del departamento de sensores se encargará de avisar al oficial al mando y le informará de que tiene una llamada por canal urgente desde el Destructor. Si al mando está un pnj, éste se hará seguir por los que dijo que no se separaran de él, incluyendo al Teniente Karl Shredel.

Al llegar a la sala de reuniones, el holoproector se encenderá y aparecerá la imagen difusa y titubeante del Mayor Frost. Éste empezará a hablar.

- (Nombre del mando), tenemos noticias del carguero ligero que abandonó Danuta hace unas horas. Si quiere intentar arreglar este desastre le sugiero que se presente inmediatamente a bordo del destructor, si no usted, sus hombres de confianza para iniciar la persecución y posterior abordaje.

La imagen se cortará.

- Bien, ya han oído, seleccionen a sus hombres rápidamente y preséntense en la pista de despegue, cogeremos la lanzadera y viajaremos hasta el destructor. – Ordenará el oficial al mando dirigiéndose a los pjs presentes – No dejaremos que escapen – Gruñirá mientras puntualiza la última palabra golpeando con el puño en la mesa. – Teniente, encárguese de que la base se mantiene en alerta y continúe al mando. Procure que la lanzadera esté lista enseguida.

Tras esto, saldrá muy nervioso de la sala dirigiéndose directamente hacia el hangar. El oficial de Crisis y el Teniente se quedarán mientras éste último cumple las órdenes recibidas.

Dj. *En este punto, a la lanzadera irán todos los pjs en juego. Si los pjs que estuvieron en la reunión no llaman a los que no estuvieron, lo harán sus superiores directos por orden del Teniente. En todo caso se encontrarán finalmente en el hangar, listos para subir a bordo de la lanzadera otra vez.*

Los pjs que no estén en la reunión, más que posiblemente los pertenecientes al Ejército o la Armada, se darán cuenta sin problemas de que algo pasa. Si preguntan a algún compañero, descubrirán que corren rumores de que un intruso se ha metido en la base aprovechando la disminución de tropas, y han sustraído información del ordenador central. Nadie sabe de qué información se trata, aunque se rumorea que alguien del departamento de Crisis ha empezado a moverse por la base, y cuando esto ocurre es que pasa algo gordo. No me gustaría estar en el lugar del (oficial al mando) si ha metido la pata.

A bordo del Destructor Acechante.

Finalmente se encontrarán todos en la entrada de la lanzadera. Cada uno tendrá que tomar el puesto que parezca más acorde, por ejemplo, un pj puede ser el piloto para esta lanzadera.

Verán aparecer al oficial de la base seguido por algunos pjs. El oficial se le ve muy malhumorado. A los pjs solo se le habrá informado de que tienen que presentarse inmediatamente en el hangar para salir inmediatamente hacia el Destructor Acechante, en órbita.

El piloto recibirá la orden de despegar cuando la solicite, desde control de vuelo.

Las luces del panel de control se encenderán y parpadearán conforme todos los sistemas están en línea y los motores empezarán a rugir. Con una tirada de pilotaje naval fácil, la lanzadera saldrá suavemente sin sacudidas del hangar y saldrán al exterior. El cambio de luz de dentro del hangar afuera donde los tres soles brillan ahora con toda su fuerza, hará que el piloto, pese a la protección de su casco, tenga que desviar por un momento la mirada. Enseguida, y según las coordenadas recibidas, la lanzadera se elevará poco a poco y ya, a toda velocidad abandonarán la atmósfera de Danuta.

Durante el viaje, el segundo al mando (si es un Pnj), les informará de que se encuentran aquí, en una misión de captura. Que en su momento ya se enterarán de más detalles si se estima necesario. No se les informará de nada más.

Los pjs se darán cuenta por eso de que el ambiente está muy cargado. Al parecer algo debe haber ido realmente mal. Incluso el oficial al mando de la base, cuando lo han podido ver en la carlinga de la lanzadera, se le veía muy preocupado.

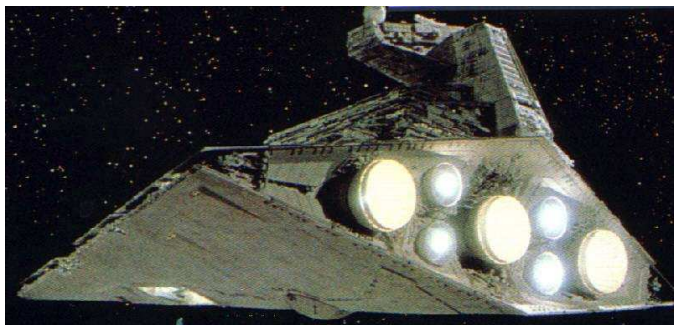
El piloto verá que la luz de aproximación se enciende, entonces al hacer la última corrección de rumbo, haciendo un último viro, el pj verá ante él, imponente, un destructor clase Imperial en marcha, alejándose de la órbita planetaria.

- Destructor Acechante a lanzadera Lambda, por favor envíen clave de acceso. – Saldrá de repente la voz mecanizada por los altavoces. El pj sabe cual es la clave de acceso, así que solo tiene que pulsar la

combinación necesaria de teclas y el código finalmente sale hasta el destructor. Al hacer esto, la voz mecanizada entonces vuelve a sonar – Bien...espere...estamos comprobando. Manténganse a la actual distancia.

Todos los pjs podrán ver en este momento, la enorme figura de esta belleza tecnológica cuyos motores rugen gravemente. Toda la silueta es de un color oscuro salvo por las partes iluminadas por todas las salas que dan al exterior. A cada segundo que pasa, el tamaño de esta bestia es cada vez mas grande hasta que finalmente, justo cuando la radio vuelve a hablar, el destructor ya ha ocupado todo el frontal de la lanzadera haciendo que a través del panel delantero no se vea más que una pequeña parte del lateral del Acechante.

- Clave de acceso confirmada. Permiso de atraque concedido. Mantengan velocidad.



El piloto tendrá que realizar una tirada de pilotaje naval fácil para hacer las últimas aproximaciones. Realizándola correctamente, la lanzadera se desplazará por el bajo vientre del Destructor y finalmente, con una ultima maniobra, a dificultad normal se internará en éste. Así los pjs se encontrarán cruzando el hangar principal.

Aquí, la sirena de amarre retumba sonoramente y se puede ver mucho movimiento de tropas. El piloto y cualquier pj que esté en la cabina de la lanzadera, con una tirada de percepción moderada, podrán ver entre el movimiento del hangar, como un grupo de cuatro soldados se aproximan escoltando a un oficial. El oficial al mando reconocerá al Mayor Frost.

La lanzadera finalmente, con una tirada de pilotaje naval fácil, quedará emplazada en el lugar asignado. La rampa con el siseo característico y dos columnas de gas presurizado a cada lado, se abrirá. Entonces el personal de a bordo de la lanzadera bajará permaneciendo cada uno en su puesto. Es decir, los pjs pertenecientes a cualquiera de las divisiones de COMPNOR e Inteligencia, permanecerán cerca del oficial, y el personal de Ejército y Armada, formará a cada lado de la rampa mientras los anteriores descienden.

Al bajar de la rampa, se encontrarán de frente con el Mayor Frost y su pequeña escolta. El Mayor con su rostro pétreo y sus ojos entrecerrados, permanecerá en posición rígida. Los pjs podrán ver en las comisuras de sus labios las arrugas características de quién no ha dedicado mucho tiempo en su vida a la diversión. Cientos de arrugas surcan los laterales de sus estrechos ojos. Estos se muestran como dos finas líneas oscuras. Entonces hablará.

- (Carga y nombre del pj), bienvenido a bordo del Acechante. Siento no tener tiempo para el protocolo, pero, tenemos verdaderos problemas. Sígueme. – El Mayor dará media vuelta, su escolta no le seguirá hasta que hayan pasado los pjs.

Los pjs serán guiados hasta un turboascensor, se les indicará que entren, y tras ascender un buen rato y en completo silencio, llegarán a un pasillo. Aquí se cruzarán con personal de todo tipo. Soldados navales, androides correo, etc. Finalmente y tras cruzar varios recodos, llegarán hasta unas dobles puertas, a cuyos lados permanecen dos centinelas. Estos se cuadrarán inmediatamente y las puertas se abrirán con un siseo. Todo el personal se quedará fuera por órdenes expresas, de oficial al mando (si es un pnj, y si es un pj, lo ordenará el Mayor Frost). Solo dejará que entren el personal de COMPNOR e Inteligencia.

Dentro, encontrarán una sala de reuniones muy grande. Una oscura y brillante mesa yace en el centro de esta rodeada de sillas, donde el Mayor Frost les invitará a sentarse. Toda la parte del fondo, es de acero transparente, y se tiene una vista privilegiada del exterior. En concreto, un trozo considerable del planeta Danuta. El mayor Frost interrumpirá.

- Bien, en estos momentos estamos descodificando la señal enviada por una de nuestras sondas. Al parecer, ha detectado al carguero ligero que supuestamente es el mismo que usted comento. Cuando nos pusimos en rumbo de intercepción, le enviamos mensajes de llamada y el que no respondiera a nuestras señales y el hecho de que saltara al hiperespacio, no nos deja dudas de que se trata de un espía, un Rebelde o quizá ambas cosas, que ha entrado en su base, se ha burlado de mas de doscientos hombres, ha ignorado todo el sistema de seguridad y ha robado los planos de la última y definitiva arma con la que finalmente el Imperio iba a doblegar a toda la galaxia bajo su yugo. Le felicito (carga del pj).

En este punto deja que cualquiera de los pjs diga lo que quiera. Dudo que nadie se atreva, como mucho el oficial al mando.

- Le informo de que en este momento viene en esta dirección el Destructor estelar Devastador, a bordo del cual, viene un pasajero que está muy enojado con su trabajo en Delta 4, según las instrucciones que me han asignado, en cuanto tengamos las coordenadas de salto del carguero debemos dirigirnos en esa dirección, y por su propio bien que encontremos algo sea donde sea donde nos lleven esas coordenadas.

Al instante, las puertas se abrirán con un siseo, y entrará un oficial que tras cuadrarse dejando oír un taconazo dirá:

- Mayor, hemos decodificado la señal de la sonda. Al parecer un carguero, que parece coincidir con el que saltó al hiperespacio desde aquí, ha aparecido en la órbita de Toprawa. Llegaremos a la órbita de este planeta casi una hora después de él si salimos enseguida.

- No perdamos tiempo, preparen el salto y efectúenlo en cuanto estemos listos.

De esta manera la reunión acabará. Si desean hacer alguna pregunta, te pongo a continuación algunas de las respuestas a las posibles preguntas que puedan hacer los pjs.

Que información tenía ese disco de datos?. El mayor Frost acabará de explicar que ese disco contenía los datos del proyecto más ambicioso que hasta ahora haya diseñado el imperio. Se trata de una estación de combate con capacidad de fuego suficiente como para reducir a cenizas un planeta entero. Esta estación de combate, cuyo nombre es La estrella de la muerte, ha sido acabada recientemente y el Gran Moff Tarkin ha sido asignado al mando de esta estación. La construcción de esta estación se llevó a cabo en el planeta prisión Despayre, en el sistema Horuz, se utilizó a los reclusos de ese planeta como mano de obra, tengo entendido que la primera prueba de fuego de la Estrella de la muerte, ha sido la aniquilación total de ese mismo planeta. Los resultados han sido como cabía esperar, espectaculares. Si la información que contiene ese disco llegara a la Rebelión, sería terrible. Ellos podrían aprovecharse de esto para buscar algún punto débil en esta superestructura.

Quien viene en el Destructor Devastador? Si le preguntan quien es el pasajero que viene en el Devastador, el Mayor Frost clavándole su mirada, informará que se trata de Lord Vader en persona. Y le repito que está muy disgustado con su trabajo.

- Les sugiero que se pongan cómodos.- Volverá a hablar el Mayor- Pueden acompañarme al puente si lo desean, o retirarse a descansar. Pero estén atentos a la llamada de alerta. No podemos perder mas tiempo. Tras esto el Mayor se retirará al puente. Cualquier pj de COMPNOR o Inteligencia, o cualquier oficial puede quedarse con el. Los soldados de Armada o Ejército deberán hacer las labores de rutina, presentarse al oficial de sección donde permanecerán hasta ser llamados y después podrán descansar en los bloques sección de viviendas de tripulación.

En este momento el Destructor Acechante salta al hiperespacio.

Toprawa.

Exactamente 53 unidades de tiempo estándar después, la alarma sonará retumbando por los pasillos del destructor. Un Sargento, si no algún pj, avisará a todos los pjs de la llegada al punto de encuentro. Les instará a presentarse inmediatamente en el hangar principal para ser embarcados de nuevo. Se les informará que van a participar en una operación contra escoria Rebelde.

En el puente, se están recibiendo algunos datos más de la sonda que enviaron hasta aquí. Según los datos de esta, el carguero entró en la atmósfera y se dirigió directamente hacia algún punto del planeta. Las coordenadas de la localización exacta serán introducidas en la lanzadera que utilizarán para investigar.

- Bien, según los datos enviados por nuestra sonda – informará el mayor – tenemos el carguero aquí cerca. Parece que salto del hiperespacio hasta aquí y bajó hasta algún punto alejado de todo asentamiento civil. Toprawa no pertenece a los planetas simpatizantes de nuestra causa así que es posible que no se muestren tan amables como quisiéramos. Aunque no tenemos tiempo para hacer nuevos amigos. Baje hasta la superficie y encuentre la nave. Encuentre al Rebelde y recupere el disco con la información robada. ¿Alguna pregunta? Hemos avisado a los hombres que vinieron con usted. Ya están preparados en el hangar principal. No se les ha dado ninguna información, usted decidirá lo que tienen que saber. Nosotros nos quedaremos en órbita esperando a que el Devastador llegue a Danuta, entonces les enviaremos las nuevas coordenadas y esperaremos a su llegada hasta aquí. Y ahora retírese.

Se enviarán refuerzos adicionales? No se les entregarán mayores refuerzos si no se demuestra que son verdaderamente necesarios. En principio debemos pasar inadvertidos. Si el gobierno de este planeta se entera de nuestra presencia puede que empiezan a hacer preguntas, y no tenemos ninguna respuesta a dar.

De que disponemos? En principio las unidades que vinieron con el oficial desde Danuta, pueden operar según su especialidad. Es decir, si hay algún piloto se le pondrá un caza a su disposición, para acabar de

hacer una escuadra, se enviarán tres pilotos más. Así podrá formar una clásica Ala. Si hay algún piloto de VAT, no se le entregará un AT-AT, pero si el oficial al mando (si es un pj) insiste, se puede disponer de un AT-ST, lo mismo sucederá con el pj que pudiera ser soldado de asalto explorador, que podría disfrutar de su complemento, la moto deslizadora Aratech 74-Z. (Si es un pnj no se les entregará nada directamente).

Como es el planeta? Es un planeta de tamaño medio. Su atmósfera es respirable normalmente por nuestras tropas. Es casi completamente boscoso. Los nativos tienen un nivel tecnológico medio. Disponen de naves cazas y conocen el salto hiperespacial. Las conversaciones diplomáticas con este planeta están muy atrasadas, hace tiempo que no enviamos ningún diplomático. Le repito, si pueden esquivarlos mejor que mejor.

De nuevo en la lanzadera.

Un cuarto de hora después de la anterior reunión, todos los pjs se encontrarán de nuevo en el hangar. El piloto estará preparando la lanzadera para el despegue. Deberá hacer una tirada de Prog/Reprog computadores a dificultad 10. De esta manera introducirá los datos correctos desde el ordenador central, las coordenadas del lugar donde presuntamente aterrizó el carguero. También se introducirán en el ordenador de a bordo los planos topográficos del planeta, así como algunos datos más necesarios.

Ahora que todos los pjs vuelven a estar reunidos, el oficial al mando puede aprovechar, mientras la lanzadera se pone a punto, para explicar lo que crea necesario.

DJ. *Si el oficial al mando es un pnj, este se quedará a bordo del destructor. Seleccionando a algún pj para que se encargue del mando. Si hubiera algún pj que fuera oficial, como Teniente o Sargento, será este quien se encargará del grupo de asalto.*

Finalmente se dará autorización a la lanzadera para despegar. Con una tirada de pilotaje naval a dificultad 5 la lanzadera saldrá suavemente del destructor. Al corregir el rumbo ocupará toda la pantalla frontal el verdoso planeta, lo cierto es que es una vista magnífica. La lanzadera ganará velocidad y finalmente entrará en la atmósfera. Las sacudidas habituales golpearán la lanzadera al entrar en ella. Pero poco a poco irán disminuyendo hasta desaparecer. Por las mirillas exteriores entrará al rato la luz del día.



Con una tirada de Prog/Reprog computadores a dificultad 5, el piloto extraerá las coordenadas correctas de aterrizaje y con una tirada de pilotaje a dificultad 5 pondrá rumbo a este sitio.

Ante los pjs se abre ahora Toprawa. Unas bastas extensiones boscosas con unas cordilleras rocosas altísimas en el horizonte. Intentar maniobrar una nave en cualquiera de esos dos ambientes podría llevar a una muerte segura en unos pocos segundos.

Según el mapa de la zona, parece que el punto de aterrizaje coincide con un claro en el bosque, según el mismo mapa, hay tres claros mas un poco antes que este primero que se fijen en el mapa anexo y decidan donde aterrizar. Es de suponer que los pjs preferirán hacerlo en un claro anterior y acercarse bosque a través. Si no fuera así, deberás saltarte este apartado y pasar directamente al claro.

El piloto deberá hacer una tirada de pilotaje naval a dificultad 10 para descender, pasar sobre las copas más altas y finalmente tomar tierra en este pequeño claro. Al dar el último giro una bandada de aves alzarán el vuelo pasando a pocos metros de la lanzadera.

DJ. *Si se hubiera autorizado el traslado de un AT-ST, el vehículo de transporte lo dejará en este claro y tras ser entregado al oficial al mando, el vehículo transporte despegará de nuevo abandonando la zona y regresando de nuevo al destructor Acechante.*

El bosque.

Los pjs deberán ponerse de acuerdo sobre donde van a aterrizar. Como ya te he dicho, que observen el mapa y decidan donde hacerlo. Entonces tendrás que dirigirte al apartado donde se encuentra la explicación de cada zona y actuar en consecuencia.

DJ. *Quede claro que el mapa del bosque no está hecho a escala. Como podrás ver las medidas que te doy comparadas con las que parecen haber según el dibujo no corresponden. Deberás hacer caso a las descritas en cada sección del mapa. Como verás mas adelante. No hagas que lleguen inmediatamente de un punto a otro. La ruta por el bosque les tiene que parecer un autentico calvario. El bosque es*

terriblemente denso y parece que a cada paso que den, se cierra mas sobre ellos. Tienen que acabar casi extenuados al llegar al fin.

Los pjs se encontrarán finalmente en un frondoso bosque. Los árboles son altísimos, llegan hasta los treinta metros y algunos de ellos incluso más. Por encima del sonido de la lanzadera desconectándose y enfriando, podrán oír el sonido de la extraña fauna de este planeta. Una sucesión de silbidos entrecortados, algunos sonidos graves y lejanos etc...

Si te preguntan sobre si oyen algo en especial, deja que tiren pero la respuesta es no. Salvo los sonidos propios de este bosque y el de la lanzadera que ya casi ha desaparecido, nada mas.

Una vez se hayan preparado y tengan el material dispuesto, solo les quedará iniciar la marcha. La dirección a tomar la sabrán en seguida solo mirando el mapa y realizando una tirada de supervivencia a dificultad 5.

Los pjs empezarán la marcha bosque a través, es un bosque muy frondoso y agreste, como dije anteriormente, cuesta mucho avanzar e incluso a veces tienen que detenerse y arrancar raíces y arbustos para poder seguir. Según el mapa, no hay camino alguno por esta zona. Así que deberán avanzar de esta manera hasta llegar al claro. Aparentemente estaba a unos diez minutos pero debido a la espesa vegetación tardarán una media hora estándar. Si hubiera algún pj pilotando un VAT o una moto deslizador, añade tú mismo las dificultades, aunque deberían ser al menos difíciles.

Detalle del bosque de Toprawa.

1. Arroyo. Los pjs descubrirán un arroyuelo que proviene de un río mucho mayor, el llamado Bocha. Aún así en algunos lugares es bastante profundo y es surcado, en la época debida, por Cushets, una especie de pescado capaz de llegar a pesar en algunas ocasiones hasta quince kilos. Su carne esta considerada un manjar exquisito. Estos peces remontan el arroyo hasta llegar al Bocha, donde siguen remontando hasta llegar a las montañas, al nacimiento del río, allí ya sin fuerzas ponen sus huevos y mueren.

2. Claro. Es un claro importante. Mide unos cincuenta metros de punta a punta. Está completamente despejado y ofrece un sitio privilegiado para cualquier aterrizaje. Es posible que los pjs decidan finalmente hacerlo aquí.

3. Claro del carguero. En este claro de unos ciento diez metros, encontrarán estacionado el carguero. Lleguen de la forma que lleguen, se encontrarán de que no hay movimiento por la zona. Con alguna tirada de percepción se percatarán de esto. Al parecer, salvo el carguero, no hay nada más por aquí.

Efectivamente, los pjs se encontrarán con la aeronave aquí detenida. Con una tirada de seguridad a dificultad 10 podrán provocar un cortocircuito en los anclajes de seguridad y abrir la rampa de acceso a la misma. Las válvulas hidráulicas escupirán dos chorros de vapor finos y poco a poco se abrirá.

Con una tirada de buscar a dificultad 10 por el exterior de la nave, encontrarán varias huellas, una de androide, y varias más humanoides. Un poco mas alejado de estas primeras, con otra tirada de buscar a dificultad 10, encontrarán otras huellas humanoides que aparecen de la nada al parecer provenientes de un abrupto sendero dirección norte. Con una tirada de conocimientos a dificultad 10, caerán en la cuenta de que esas huellas que parecen aparecer de la nada bien podrían ser de alguien que hubiera descendido de un aerodeslizador, ya que este vehículo no toca tierra no dejaría huellas que lo delatasen. Finalmente se darán cuenta de que todas las huellas convergen sobre estas últimas y desaparecen. Es de suponer que los pjs se dan cuenta de que finalmente todos se suben al aerodeslizador y parten hacia algún sitio.

La investigación en el carguero, llevará algunas horas. Si lo registran de punta a punta no encontrarán a nadie. En cuanto al ordenador de a bordo, serán necesarias algunas tiradas para averiguar algunas cosas. Pero cada tirada representará media hora de trabajo. El ordenador está protegido fuertemente por medidas de seguridad informáticas que harán que el pj que se dedique a buscar información requiera de todos sus conocimientos. De hecho, si el pj hace una tirada de programar computadores a dificultad 5, descubrirá que el sistema de seguridad del ordenador, incorpora un programa que hará que cada tirada de las siguientes que haga a continuación en busca de datos, y que sea fallida, borre un banco de memoria. O lo que es lo mismo en términos de la partida. Cada vez que haga una tirada de las siguientes y la falle, esa información se borrará y no podrá recuperarla. Serán necesarias unas tiradas de programar computadores a dificultad 15, para revelar cada vez una pista de las siguientes.

Cada tirada correcta según lo explicado anteriormente revelará lo siguiente:

1ª tirada. El pj descubrirá que al parecer el Capitán de esta nave es un tal Kyle Katarn. Viaja con un androide de protocolo, numero de serie C4-YH.

2ª tirada. El pj descubrirá en los bancos de memoria una referencia a la palabra Skyhoof, al parecer es un nombre en clave. Según esto, es el nombre con el que se denomina una operación secreta en la que

participa la alianza. Esta misión tiene como objetivo el robo y transporte de los planos de la estación de combate Estrella de la muerte.

3ª tirada. El pj descubrirá que al parecer, poco antes de abandonar el carguero, el capitán estuvo trazando una ruta en uno de los planos de la región. Según parece marcó un punto en concreto en el mapa. Las coordenadas corresponden al sector AA22. Según el mapa, al observarlo, es un gran claro rodeado en tres de sus partes por bosque, y por una montaña en la restante. Al parecer aquí, no hay nada.

4ª tirada. El pj encontrará el sistema de autodestrucción conectado. Al parecer está dispuesto para que la nave explote en 4 horas, según el contador faltan 1 minuto y 16 segundos. Para desconectar este proceso será necesaria una tirada de programar computadores con un nivel de éxito de 50. Es decir que muy posiblemente no daría tiempo de ser desactivado en tan poco espacio de tiempo. Así que muy presumiblemente el pj saldrá corriendo de la nave vociferando y alertando al resto de pjs. Si en este punto no te dicen todos que salen corriendo dejando lo que tengan entre manos, sea lo que sea, se arriesgan a sufrir daños importantes. La explosión producida por la autodestrucción, causará la muerte instantánea de todo el que se encuentre en su interior y a diez metros del carguero (los VAT destruidos). A partir de aquí, se sufrirán 15d10 de daño y se restarán cinco dados por cada cinco metros añadidos a la distancia.

Caso de que una de las tiradas que se fallaran fuera precisamente la que informa de la autodestrucción, cuando quede un minuto exacto de tiempo, el ordenador central informará por los altavoces internos de que queda ese tiempo para abandonar la nave y colocarse a una distancia prudencial. También informa que llegados a este punto el proceso de marcha atrás o desconexión es imposible.

Una vez haya acabado esto, tras la explosión, cuando los pjs aun se encuentren aturdidos (o quizá mucho peor), la radio se encenderá. Una llamada desde el Acechante preguntará a los pjs que ha sucedido. Informarán que han detectado una explosión con los sensores mas o menos por la zona donde ellos se encuentran. Quizá los pjs aprovechen ahora para pedir información de algún tipo. Refuerzos no se enviarán a no ser que se hayan sufrido numerosas pérdidas en esa explosión. Alegarán que la zona no esta segura y que los contingentes dispuestos son mas que suficientes.

Si le preguntan sobre kyle Katarn, tras buscar un rato en los bancos de memoria del Destructor, finalmente informarán que se trata de un agente rebelde. Al parecer está buscado y se ha puesto un elevadísimo precio a su cabeza. Se le inculpa de varios actos de sabotaje contra el Imperio, atentados, robo de material y equipo vario, además de asalto a varias bases imperiales y el asesinato del Moff Ghilian y su guardia personal al completo.

Si le preguntan sobre la posición en el mapa que encontraron, tras unos instantes en que harán un rastreo de superficie, informarán que se ha detectado algún tipo de estructura pesada y una fuente de energía no muy potente. Es decir, que parece que hay algo en esa zona. Si los pjs preguntan si es posible que fuera alguna base Rebelde, la respuesta será afirmativa. Se les pedirá que se aproximen, observen e informen. Y que si creen necesario algún tipo de refuerzo, entonces se les enviará. De todas formas se les informa que es muy posible que al igual que ellos han podido detectar esta construcción, es posible que los Rebeldes hayan detectado el Destructor, así que será mejor que se den prisa.

Además se informará a los pjs que el Devastador ya está en camino y no tardará en llegar, así que se les recomienda que para cuando llegue Lord Vader procuren tener el disco en su poder. Es todo.

La zona que vieran destacada en el mapa se encuentra a unos kilómetros de aquí. Así que cuanto antes salgan antes llegarán. Si se decidieran a avanzar andando, tardarán una hora y media o más, así que es recomendable que utilicen algún tipo de vehículo. Por ejemplo algún VAT, si no se perdió en la explosión claro.

4. Base Rebelde Toprawa1. Desde el inicio del claro hasta la base Rebelde hay cerca de un kilómetro. Para mayores detalles mirar mas adelante en el apartado Base Rebelde Toprawa1.

5. Claro del contrabandista. Al llegar a este claro de unos setenta metros, dependiendo del éxito o fracaso de las pertinentes tiradas de esconderse/furtivo, etc. se encontrarán con una nave de carga y un par de siluetas humanoides alrededor de ella. Con dos tiradas de razas alienígenas a dificultad 10, descubrirán que se trata de un Devaroniano y un Nikto. Responden al nombre de Graadhi y N'kista respectivamente, aunque esto no lo sabrán los pjs en este momento. Son dos contrabandistas que tienen algún problema con su aeronave. Así que han tenido que aterrizar para repararla. Nada mas ver a los Imperiales se pondrán muy nerviosos e intentarán huir. Así que subirán a toda velocidad a la nave e intentarán abandonar el claro inmediatamente. Cerrarán la rampa de acceso y activarán las defensas exteriores de la nave. La nave tardará entre cinco y siete asaltos en estar lista y despegar.

Si finalmente fuera derribada, no encontrarán nada relevante, no son más que contrabandistas que huyen de la presencia imperial. Transportan unidades de energía para astronaves y piezas de recambio a Tatooine, según el diario de a bordo, el comprador es un tal Watto. La avería que sufre la nave les impide hacer el salto al hiperespacio, así que no podrán salir del planeta.

Si les preguntaran al respecto de presencia rebelde, ellos no saben nada de nada.

6. Sendero. Un sendero recorre estos tres puntos del mapa. Este sendero va desde el claro donde se encuentra la base Rebelde serpenteando hasta el claro donde está el carguero, y se interna nuevamente hasta el arroyo.

7. Claro. Otro claro, este de unos noventa y cinco metros. Nada destacable.

8. Claro del arroyo. En este claro encontrarán un grupo de algo parecido a reptiles. Con una tirada de razas alienígenas a dificultad 10 descubrirán que son un grupo de Durkiins, 4 en concreto. Estos son unas criaturas de aspecto horrendo y de tres metros de alto, tienen la cara que recuerda a un Babuino y tienen el cuerpo como un cruce entre reptil y canguro. Tienen unas extremidades musculosas y bien desarrolladas. Si son molestados atacarán directamente lanzando terribles bramidos. Atacarán a los pjs con sus garras o lanzándoles rocas de gran tamaño. Son torpes pero no estúpidos, así que si derriban la mitad o más del grupo, huirán por el bosque sin parar de vociferar.

Base Rebelde Toprawa1.

Finalmente los pjs se encontrarán justo a unos metros de la zona despejada de toda vegetación donde según los datos que encontraron en el carguero y la información que pueden haber conseguido desde el Acechante, pudiera ser que aquí hubiese algún tipo de construcción supuestamente Rebelde.

Desde donde se encuentran los pjs, en el borde exterior del llano hasta la base, hay mas de un kilómetro. Con unos electrobinoculares y una tirada de percepción a dificultad 10, o sin estos a dificultad 15, los pjs verán mucho movimiento alrededor de la base. En concreto verán a mucho personal desplazándose por todas partes. Da la impresión de que se están preparando para algo.

Como pueden suponer y según les comunicaron desde el Acechante, es muy posible que hayan sido detectados y la base se esté poniendo a punto. Ahora podrán ver movimiento de vehículos.

En concreto podrán ver en este momento cuatro ala X en escuadra sobrevolando la base, un montón de movimiento alrededor de la base, al parecer están montando algunas torres láser. Se calculan unas trescientas personas. A la derecha de la base, podrán ver sin problemas por su tamaño, un cañón de iones. Con otra tirada de percepción a dificultad 20, y cinco menos si se tienen electrobinoculares, se podrá ver detrás de este cañón, una lanzadera Rebelde por cuya rampa se está cargando equipo. Tiene toda la pinta definitivamente de una evacuación de emergencia. Sobre la base, también podrán ver una gran antena de disco encarada hacia el cielo.

DJ. *En este punto en concreto se abren ante los pjs diversas posibilidades. Voy a tratar de abarcar las mas importantes en los siguientes apartados. Si los pjs te salen con algo completamente diferente, tendrás que improvisar, pero creo que con los anexos siguientes y el mapa de la zona, lo tendrás todo bastante atado.*

Si se decidieran a solicitar instrucciones al Acechante, la respuesta que recibirán será tajante. Se les ordenará que preparen el asalto frontal inmediatamente. Para apoyarles, se enviarán algunas escuadras de TIEs y bombarderos. Se les enviará ahora los vehículos que requieran, es decir que si hubiese algún pj piloto y no se le entregó anteriormente el vehículo, se les mandará ahora. Se les informa de que el material enviado llegará al cuadrante BC14 (o 2 en el mapa). Una vez tengan el material e inicien el asalto, dirígete al apartado con ese mismo título.

Aproximación discreta. Si los pjs deciden esto, en principio no tendrán problema alguno. Claro que cuanto mas se acerquen y con los uniformes etc, será necesario hacer algunas tiradas de Per por los Rebeldes para ver si se percatan de la llegada de estos. Recordemos que están esperando algún tipo de asalto Imperial, y están preparando la evacuación inmediata, así que en cuanto vieran algo empezarían a disparar. Al estar la base en un claro, los pjs se encontrarán con muchas dificultades para aproximarse, ya que no contarán con camuflaje alguno. Así que las dificultades para acechar esconderse deberían ser superiores a lo normal por esta misma razón.

Esperar. Si los pjs deciden quedarse aquí, serán testigos de primera línea de la evacuación de la base, podrán ver que finalmente la Lanzadera Rebelde cierra las compuertas y se eleva hasta tomar fuerza y salir hacia el espacio, unos segundos después de perderse de vista, el gran cañón de iones realiza dos disparos. Mas tarde podrán ver como aparecen por la derecha mas allá de la base, cinco vehículos deslizadores donde todas las tropas restantes empezarán a colocar el resto del equipo y la evacuación se termina de realizar. Cinco minutos después de que el último vehículo abandona la zona, la base entera explota. Sin duda algún tipo de autodestrucción para que el Imperio no se pueda hacer con nada.

Habrà una transmisión que interrumpirá a los pjs si se han decidido por esta opción de quedarse aquí quietos. Se detallará mas adelante.

Asalto frontal.

Una vez los pjs tengan claro el plan a seguir, y tengan el material que posiblemente se haya puesto a su alcance, se iniciará el asalto. Se informará a los pjs que se les va a enviar cuatro escuadras de TIEs. Cuando el asalto haya comenzado, las instrucciones son las de desviar el fuego enemigo de las naves de transporte de los VAT que se enviarán enseguida, y finalmente asaltar la base e intentar recuperar el máximo de información. Por supuesto es prioritario recuperar el disco de información.

- Aplástenlos, no debe quedar nada de ellos!- gruñirá el Mayor desde el Acechante.

A la hora acordada el material enviado llegará al cuadrante anteriormente dicho. Aquí encontrarán más material que quizá puedan aprovechar. En concreto lo más destacado es lo siguiente:

2 lanzadores de misiles portátiles. (Pág. 120 de la guía)

3 cañones blaster medios (Pág. 95 de guía general)

Dj. *El apartado del combate no tiene nada que necesite ser explicado, así que deberás recrear este combate haciendo que los pjs se encuentren muy en primera fila, o por lo menos, tanto como ellos deseen. Estate todo el rato que creas oportuno y no te olvides de detallarles las escenas mas interesantes, por ejemplo la partida de la nave de evacuación, o los disparos del cañón de iones, etc. Es de suponer que ahora los pjs disfrutaran bastante ya que es posible que alguno de ellos se encuentre pilotando algún VAT o vehículo de algún tipo. Cuando tu decidas, y según ellos te vayan diciendo, llegarán finalmente hasta la base y comenzará el asalto interno. Es de suponer que al final los pjs se harán con los Rebeldes que al verse muy superados en fuerza y armamento, se rendirán. Como dije en el apartado anterior Esperar, los pjs serán testigos del intento de evacuación por parte de algunos vehículos deslizadores, y también destacar que si el asalto ha sido muy rápido, quizá logren evitar que se active la destrucción de la base. Si no lo lograran sería necesaria una tirada de programar computadores con un total de éxito de 50 para lograr desactivar esto.*

Será en algún momento durante el combate cuando quien esté pilotando algún VAT, recibirá por el canal acostumbrado una señal proveniente del Acechante.

- Aquí Destructor Acechante a grupo de asalto en tierra. – Esperará a ser respondido, entonces, seguirá – Hemos detectado con nuestros sensores que se está enviando algún tipo de comunicación desde las coordenadas de asalto, las están enviando hacia algún lugar al otro lado del planeta, en el espacio, nos dirigimos hacia los repetidores para destruirlos. Encárguense de silenciar inmediatamente esas transmisiones.

Entonces la transmisión se cortará. Es de suponer que al pj le ha quedado claro que tiene que dirigirse hacia la antena y destruirla inmediatamente. El como lo hagan queda en sus manos. Si el pj radia esas órdenes, puede que algunos pjs en cazas, o en el grupo de asalto de tierra pueda encargarse.

Dj. *Te recuerdo que en este combate algunas cosas cambian, en cuanto a la lucha contra maquinaria pesada, tipo VATs o cazas, etc. Según las normas aparecidas en el modulo oficial de Star Wars, Estrella rendida, existe algo conocido como dados máximos. Esto representa la dificultad o falta de esta para un VAT al enfrentarse contra un personaje, o al revés. Esto se refleja con los dados máximos, esto es el numero máximo en el tiro de un solo dado que será añadido al total de la tirada. Si el numero de un solo dado es superior al dado máximo, el dado no se tiene en cuenta. Por ejemplo, un rebelde dispara con una pistola blaster a un AT-ST dándole de lleno. El dado máximo de daño es de 2. El tira cuatro dados de daño, obteniendo 3,5,3 y 3. Todos los tiros exceden al dado máximo que es de 2, por tanto la tirada total es de 0. Existen tres tipos de dados máximos, los de hacer blanco (afectan a los tiros de habilidad para dar a un oponente), los de daño (afectan a tiros de daño y fortaleza al defender) y los de maniobrar (que afectan a los intentos de manejar o esquivar a un oponente). El detalle de estos dados máximos lo encontrarás más adelante. También aprovecho para recordarte que en caso de combate entre cazas y personajes, el código de daño de los primeros se multiplica, es decir, que si un caza Tie impacta contra escoria rebelde, el daño que normalmente era de 5 dados, será ahora de 10 dados .Te recuerdo también que los disparos contra personajes se efectúan siempre a corto alcance, pero al ser el blanco mucho mas pequeño que lo acostumbrado para un caza, el numero de dificultad será siempre de 20. Tiraremos por el control de fuego del arma y por la habilidad del artillero. El objetivo puede esquivar. Si al contrario un personaje dispara contra un caza (pobre iluso), se determinará el alcance y el numero de dificultad normalmente, y la nave puede evadir el fuego según las reglas normales. Cuando impacte un blaster, se tirará un solo dado de daño, entonces se pueden tirar casco y pantallas, si las hubiere, normalmente. Si la tirada de daño del blaster es menos de la mitad de la tirada de casco (y pantallas) de la nave, el blaster no tiene efecto, ni vuelan las pantallas ni se ionizan los controles. Los blaster de repetición tienen*

un poder ligeramente superior, así cuando uno de estos blaster, ya sea de repetición o pesado, impacte en una nave, tiraremos 2 dados de daño.

Dados máximos para...	Hacer blanco	Daño	Maniobrar
Personajes	6	2	6
VATs	4	6	5

La antena, caso de que se decidan a volarla de alguna manera, tiene una fortaleza de 6 dados. Y deberá quedar como poco con un equivalente de daño pesado.

Finalmente el combate terminará con la rendición y posiblemente destrucción de parte o la totalidad de la base rebelde. En cuanto a Kile Katarn, ni rastro. No tendrán ni idea de donde se ha metido, si interrogan a oficiales rebeldes o algo así, tampoco sacarán nada en claro. Parece que aprovechando la confusión desapareció. Así que todo ha quedado despejado aquí abajo.

En el apartado correspondiente, encontrarás detallado todo lo que los pjs podrán descubrir en el interior de la base rebelde.

Emisiones desde el Destructor.

En algún momento durante el combate, algún pj al control de cualquier VAT, recibirá una transmisión desde el Acechante. La voz del Mayor Frost informará:

- Informe al oficial al mando de que Lord Vader ha llegado a nuestra posición y está impaciente por saber el estado de la operación. – La comunicación se cortará.

Desde el Acechante esperarán a que el pj o pnj al mando se ponga en contacto e informe. Se le preguntará en concreto por el espía Rebelde y por el disco de información.

Si el oficial al mando resultara ser un pj, cuando se ponga en contacto con el Acechante, tarde o temprano informará de que no se ha encontrado al espía rebelde, y de que las supuestas emisiones que se han interceptado mas que posiblemente fueran los planos robados, la voz mecanizada que rugirá por la radio contestará:

- (Nombre y cargo del pj) es la segunda mala noticia que recibo en las ultimas horas, y en ambas usted a estado involucrado – una respiración mecánica sonará claramente, entonces Lord Vader vuelve a hablar – su incompetencia ha quedado demostrada. Lo cierto es que no me explico como puede usted estar al mando de algo – Entonces el pj empezará a notar como unos dedos helados e invisibles atenazan su traquea empezando a dificultarle la respiración, Vader vuelve a hablar – Su estúpida actuación nos ha costado muy caro, si no recuperamos esa información la Rebelión se hará con esos planos y los podrán utilizar en nuestra contra. – El pj a estas alturas ya casi no podrá respirar, automáticamente ganará un nivel de heridas y el dolor en su garganta será casi insostenible, tendrá que realizar una tirada de vigor a dificultad 15, caso de fallarla las piernas le fallarán y caerá de rodillas tembloroso, algunas lágrimas rodarán involuntarias por sus mejillas mientras otra respiración mecánica sonará por la radio, Vader continuará hablando – Espero que sea esta la ultima vez que me falla (nombre y cargo del pj) por su propio bien ... – para cuando acabe esta frase el pj tendrá la vista completamente nublada y sentirá ya un horrible dolor que aumentará su nivel de heridas uno mas. Si falla una tirada de fortaleza a dificultad 20, el pj caerá definitivamente al suelo con ambas manos aferradas a las manos invisibles que le están aplastando la traquea, emitiendo sonidos guturales y soltando espumarajos por las comisuras de los labios. Los ojos casi fuera de sus orbitas y todo el cuerpo sacudido por horribles espasmos. Otra respiración mecánica sonará de fondo y entonces el pj quedará liberado al tiempo que la transmisión se cortará.

Por otra parte dejar claro que si el oficial al mando fuera un Pnj, la respuesta de Vader será mucho mas dura que si fuera un pj.

En cuanto la comunicación se establezca, el pnj al mando informará:

- lord Vader, lamento informarle que el Rebelde ha escapado, yo... – no tendrá tiempo de decir nada mas, su cara expresará un claro pánico y sus manos parecerán querer agarrar unos dedos invisibles que al parecer le están estrangulando, una respiración mecánica sonará muy fuerte rompiendo el silencio junto a los gorgoteos y carraspeos del pnj al mando. Entonces Vader hablará - (Nombre y cargo del pnj), su

incompetencia ha quedado ampliamente demostrada. Por su culpa el secreto mayor y mejor guardado del nuevo orden ha quedado descubierto – una respiración mecánica sonará claramente y enseguida volverá a hablar – Me ha fallado por ultima vez (cargo del pnj).

Cuando acabe esta última frase, el pnj al mando poniendo los ojos en blanco y dejando ver una azulada lengua, caerá de rodillas y finalmente de bruces al suelo.

El Mayor Frost volverá a hablar.

- En este momento están en camino las naves de transporte. Prepárenlo todo para trasladar a los prisioneros. Ténganlo todo listo, usted y sus hombres partirán enseguida a bordo. Iniciamos la caza de la nave en órbita. Informe al segundo al mando de que ahora pasa a tener el control de la operación. No consentiremos mas contratiempos.

La comunicación se cerrará.

Dj. *Las naves de evacuación llegarán a 4 en el mapa. Por otra parte, si lo deseas, puedes hacer que el Mayor Frost, decida en este momento poner al mando a algún pj que haya destacado en algún momento de la aventura, siguiendo el mas puro estilo de ascensos del Imperio. Eres libre de optar por la opción que prefieras. A partir de este momento, déjales un buen rato para que planifiquen la evacuación, deja que parezcan profesionales, que agrupen a los prisioneros, que se realicen los inventarios del material confiscado, informes de perdidas, etc. Que parezca esto un autentico despliegue militar.*

Entonces finalmente se recibirá una transmisión desde las naves de evacuación, conforme están entrando en órbita y en breves minutos aterrizarán en el lugar estipulado. El grupo de evacuación, según informarán, consta de dos naves de transporte y una lanzadera. Esta última está asignada para el transporte del oficial al mando y sus hombres de confianza (¿Los pjs ¿). Se informará de que la lanzadera tiene órdenes de emprender el viaje de regreso inmediatamente, así que se solicita que el equipo este listo.

Unos minutos después, a través de las pocas nubes de este claro día, aparecerán las oscuras naves de transporte del imperio. La sombra que proyectarán cubrirá por un momento toda la zona y poco a poco el sonido de sus motores sonará cada vez mas fuerte hasta ser casi ensordecedor. Los motores verticales perderán potencia poco a poco y los soportes retráctiles se desplegarán para facilitar el aterrizaje en suave. El viento que se formará hará tambalearse a los pjs mas próximos. A un lado, y bastante mas pequeña, aparecerá la lanzadera, que replegando las alas, tomará tierra. Con el siseo característico se abrirá la rampa y el piloto saldrá a recibir a los pjs ofreciéndole al pj al mando el saludo de rigor.

- Señor – informará el piloto – todo listo. Cuando esté dispuesto.

Si los pjs no disponen de nada mas, subirán a bordo y abandonarán Toprawa. La lanzadera aumentará velocidad rápidamente y saldrá de la atmósfera del planeta en pocos minutos.

A la caza.

Nada mas salir a órbita, el piloto avisará por radio de la llegada de la lanzadera. Desde el Destructor, se le dará luz verde para la aproximación final.

Al poco rato, los pjs podrán ver de nuevo el destructor Acechante, pero ahora no esta solo. A su lado podrán ver otro destructor, otro coloso imperial.

Si preguntaran sobre este otro, el piloto informará de que es el Devastador, a las órdenes directas de Darth Vader.

Alrededor de estos, como insectos voladores, podrán ver varias escuadras de TIEs, están realizando algún tipo de maniobras y casi al instante, cambian de rumba acercándose hasta la lanzadera para servirles como escolta. De esta manera finalmente llegarán hasta el muelle del Devastador.

De nuevo la sirena de amarre retumbará por todo el muelle. La lanzadera efectuará la aproximación final y tras un aterrizaje casi perfecto, la rampa de carga se abrirá entre los clásicos chorros de gas presurizado. A través de la breve neblina formada por estos dos chorros, los pjs verán las siluetas, al principio irreconocibles, del Mayor Frost, el Comandante Bofrull, segundo de a bordo, y seis soldados de asalto, estos están en dos grupos de tres a cada lado. El Mayor comenzará a hablar:

- (Cargo y nombre del pj o pnj al mando), le informo que en estos momentos acabamos de iniciar la persecución de una nave que nuestros sensores han detectado, parece una corbeta Corelliana. Al parecer es el destino de las emisiones de la base rebelde. Pero síganme, nos dirigimos al puente, allí les explicaré con mas detalle.- Entonces dando media vuelta se dirigirá hacia el turboascensor seguido por su segundo y flanqueados por los soldados.

Dj. *Sería recomendable que ahora los pjs que no pertenezcan al mando y los soldados, tanto de armada como del ejercito se quedaran haciendo las labores de rutina de sus divisiones. Como mucho se permitirá*

pasar al puente al pj perteneciente a la división de Crisis. Como dicta la norma, se presentarán al jefe de cubierta y rellenarán los formularios de ingreso en la nave. Entonces se les distribuirá en sus habitáculos según al grupo que pertenezcan. El jefe de cubierta les avisará que tiene órdenes para ellos. Tienen que permanecer en alerta por si se les necesitara de urgencia.

Tras un breve ascenso en el turboascensor, las dobles puertas se abrirán. Ante ellos se abrirá la grandeza del puente. Los soldados que franquean las puertas se cuadrarán al pasar ellos.



Los grandes ventanales del puente muestran una pequeña parte del planeta que acaban de abandonar. El personal del puente va de aquí para allí trabajando en sus puestos. La pobre iluminación del puente, producto de infinidad de paneles y monitores, es suficiente para poder darse cuenta de que en el extremo del pasillo central que separa las dos mitades, una gran silueta oscura permanece mirando al exterior.

Al cerrarse las dobles puertas con el siseo característico, Lord Vader girará bruscamente y caminará con paso decidido hacia el grupo recién llegado.

A su paso, el personal del puente lanza miradas furtivas en su dirección. En sus rostros se puede adivinar tensión, nerviosismo e incluso miedo... la visión de Vader puede amedrentar a cualquiera.

El Mayor Frost presentará a los pjs.

- Lord Vader, permita que le presente a (cargo y nombre del pj), se encargará del asalto a la nave que seguimos.

Una respiración mecánica como única respuesta.

El Mayor volverá a hablar rompiendo el incomodo silencio:

- Las emisiones desde la base rebelde fueron hasta los repetidores, y desde aquí hasta una nave clase antibloqueo, que había en orbita. Esta nave acaba de empezar una huída, no creo que tardemos mucho en alcanzarla...

- Prepárese para el abordaje, esta vez no quiero fallos – interrumpirá Vader señalando con el índice al pj.

Si el pj desea hacer alguna pregunta, se le responderá, aunque se le apremia para que se prepare para el abordaje. Entonces un operario del puente interrumpirá:

- Señor, tenemos la nave en línea de comunicaciones. ¿Abrimos canal?

Lord Vader dando media vuelta se dirigirá hacia este, y le ordenará que así lo haga.

- Aquí Destructor Imperial Devastador a Corbeta Corelliana, conteste...

El Mayor Frost avanzará hacia esta posición, y al ver que no se obtiene respuesta, pedirá al operador que repita el mensaje por todos los canales.

- Aquí Destructor Imperial Devastador a Corbeta Corelliana, conteste...

Entonces no muy claro por un poco de distorsión, se oirá la respuesta por radio. Una voz masculina dirá:

- Aquí Corbeta Tantive IV, esta es una nave consular en misión diplomática, así que les sugiero que mantengan la actual posición y no se aproximen.

Una respiración mecánica inundará el silencio que se formará tras la comunicación. Entonces el Mayor frost pedirá al operador que abra de nuevo el canal de comunicaciones y dirá:

- Tantive IV, aquí el Mayor Frost desde el Destructor Devastador, le ordeno que detenga su nave y se preparen para ser abordados, tenemos claras evidencias que nos indican que han interceptado unas transmisiones procedentes de una base Rebelde en Toprawa, eso automáticamente les inculpa de traición.

La respuesta no tarda en llegar.

- Aquí Tantive IV, le repito que esta es una nave en misión diplomática, no sabemos de que están hablando. Así que no se pongan en nuestro camino. De lo contrario su acción será considerada como una agresión y se actuará en consecuencia...

Casi al instante un operador interrumpirá:

- Señor, la corbeta está aumentando su velocidad.

Sin tiempo a que se pueda decir nada mas lord Vader golpeando con el puño sobre un panel gritará mientras la respiración mecánica vuelve a sonar esta vez muy acelerada:

- Por quién nos está tomando, prepárense para ser abordados ahora van a conocer el poder del Imperio!!!
La comunicación quedará definitivamente cortada.
El Mayor Frost entonces dará la orden de activar la alarma de abordaje y de que se preparen los equipos de asalto.

En el destructor la alarma retumbará por los corredores. Los pjs pertenecientes a cualquier departamento o división que no estuviera en el puente, como fueron avisados, serán recolocados en sus puestos. Reconocerán el tipo de alarma. Si alguno pudiera manejar armamento del Destructor, se pondrá a su disposición alguna batería, y a los soldados se les informará de que van a abordar una nave simpatizante de la Rebelión.

También se les informará de que cuando se llegue a la distancia de acople, deberán estar listos, entonces se efectuará el enganche y pasarán a la nave Rebelde. El principal objetivo es detener la nave e intentar hacer prisioneros al mayor número de oficiales. Y sobre todo, evitar cualquier intento por destruir el ordenador central, al parecer, como informarán a los pjs, es posible que haya algún tipo de datos que debemos recuperar, y es posible que se encuentren aquí. No olviden que el factor intimidatorio debe de ser muy alto.

De nuevo en el puente, frente a los grandes ventanales, todavía a considerable distancia, podrán ver los motores a toda potencia de la nave en su desesperada huida. Queda claro que una vieja Corbeta no es rival para un destructor Imperial, así que la distancia irá mermando por momentos.

Una respiración mecánica precede de nuevo las órdenes de Vader:

- Ordene que abran fuego, y en cuanto la nave esté a alcance, activen los rayos tractores. Avisen a las patrullas de asalto que estén listas para el inminente asalto.
- Si mi Lord – contestará el mayor inclinándola cabeza y dando un taconazo. Girando sobre sus talones, gritará hacia los operadores del puente – Abran fuego e inicien maniobras de aproximación.
Si el pj al mando estuviera todavía aquí, el Mayor le ordenará que se dirija hacia el hangar de asalto, donde está a punto de empezar el asalto.

En el Destructor los pjs que estén al mando de alguna batería, recibirán luz verde, pueden empezar a disparar. Mira al final en los anexos para saber los datos pertinentes.

Dj. *Desde este punto haz que la aproximación dure tanto como tu quieras, hasta que un disparo certero (quizá de un pj) destruye el reactor principal. Entonces la aproximación se completa mediante los rayos tractores y el grupo de asalto se prepara.*

- Luz verde, luz verde!!! – gritará un suboficial a los pjs que participen en el asalto.

Entonces las puertas se abren y recorren el pequeño pasillo entre una nave y otra. Entonces llegarán hasta el portón de la Corbeta. Será necesario abrir esta escotilla exterior. Para realizar esto, tendrán que hacer una tirada de seguridad a nivel 15 y a continuación una de electrónica a dificultad 15. Entonces un cortocircuito abrirá esta puerta y llegarán hasta la precámara exterior del Tantive IV.

La sala se llenará de soldados listos para el asalto.

- Preparaos, nos encontraremos resistencia, no será fácil. ¡Tomar posiciones! – gritará de nuevo el suboficial, a no ser que haya algún oficial pj aquí para envalentonarlos a todos. – Colocad los explosivos, reventaremos la puerta y entraremos. No van a saber lo que les va a pasar por encima.

Para abrir esta última puerta será necesaria una tirada de demoliciones a dificultad 20 para colocar la detonita correctamente. Una vez esté abierta, entre la humareda, pasarán los primeros soldados y con ellos los primeros disparos.

El asalto ha comenzado y la aventura acaba aquí.

Desde este momento para ver que tal continúa el asalto, solo hay que poner la película “Star Wars”. Claro está que si lo deseas puedes alargar esta escena tanto como quieras, haciendo que los pjs descarguen adrenalina sobre escoria rebelde. Pero eso es ya cosa tuya.

Recompensa a tus jugadores con entre 7 y 13 puntos. Además sé generoso con los que hayan destacado en momentos de la aventura. Recompensa las buenas ideas, la buena interpretación etc.

De: Mayor Frost, a bordo del "Acechante"
Hacia: Capitán (nombre del pj)
Sujeto: Parte de operaciones
Confirmado: Envío; tran17/23: Recb
Ciclofase: trgf 3455.73 frdt 0091 grfh 10001

Capitán:

Como sabe, hace ya tiempo que estamos trabajando en la imperialización de este planeta. Su posición estratégica en este sistema, lo hace clave para el control de éste. Así que no podemos aflojar la presión en nuestro intento, por tanto le autorizo para usar un nuevo punto de ataque. Se trata de intentar aprovechar el pobre desarrollo tecnológico de Danuta, les convenceremos que necesitan nuestra tecnología para cualquier proyecto que deseen realizar. Una vez se den cuenta de que necesitan todo lo que nosotros tenemos, vendrán hasta nosotros para unirse definitivamente

Así que deberán seguir con las conversaciones con el senado, pónganles al día de nuestra tecnología, nuestros avances, etc., si hace falta, acérquense hasta la ciudad con maquinaria bélica para que puedan contemplar nuestros avances en este campo. De paso esto servirá para amedrentarlos un poco, siempre impresiona ver por primera vez a las puertas de una ciudad nuestros magníficos andadores AT-AT..

Por otra parte quiero informarle que para acabar de asegurar la fidelidad de este planeta, tenemos preparado un ambicioso proyecto al que llamamos Danuta23, le pongo al tanto: hemos puesto en marcha un virus que liberaremos en la ciudad. Esperamos que en el plazo de una semana un 23% de la población total de la capital se haya infectado, el porcentaje aumentará, doblándose semanalmente. Será entonces cuando deberá volver a aparecer y mostrarles nuestros adelantos en el campo de la medicina. Les puede asegurar que podemos poner fin a cualquier tipo de enfermedad, aunque si el destino de nuestras vacunas no es un planeta de los considerados fieles al imperio, posiblemente no podamos conseguir todas las vacunas a tiempo. No se preocupe, porque si aún así no conseguimos su fidelidad, en el plazo de tres semanas, el 43% de los enfermos totales morirán. Creemos que esto será decisivo. El nombre clave de este virus es E23, y respecto a la vacuna, le enviaríamos en una lanzadera autorizada suficiente material para vacunar a todos sus hombres. No se preocupe, el virus y la vacuna (por cierto se llama Vgs1) han sido testados y funcionan correctamente. Solo se han visto algunas anomalías residuales en razas de gran corpulencia, como Wookies, por ejemplo.

De todas formas si finalmente se decide tirar adelante el proyecto Danuta23, le avisaríamos con antelación, aunque para que esto ocurra, solo necesitamos que usted nos informe de que no se han obtenido avances en las conversaciones con el senado del planeta, entonces lamentablemente nos veríamos obligados a actuar.

En otro orden de cosas, tengo que informarle de que un oficial de inteligencia imperial se dirige hacia la base para entregarle información de altísimo secreto, ni yo mismo sé de que se trata exactamente, pero sé que esta información viene de muy arriba, así que por su propio bien le sugiero que esta información que le entreguen, la meta en los bancos de memoria del ordenador central y se asegure de que no sufra ningún daño.

Por otra parte le informo de que nuestros sensores de corto alcance han captado una señal dejada por un rastro de iones, lo que posiblemente quiera decir que algún tipo de nave ha cruzado la órbita planetaria. Seguramente esa maldita tempestad es la causante de que sus sensores no hayan captado nada. No tenemos constancia de que ninguna nave del imperio tuviera que venir por aquí, de hecho, en caso de que esto fuera así, la supuesta nave debería haberse puesto en contacto con nosotros. Como sabe, cualquier nave de nuestra flota tiene constancia de las naves escolta que tenemos dispersadas en órbita en todos los planetas donde se está intentado imponer nuestra doctrina. Es por esto que pensamos que si ese rastro pertenece finalmente a una nave, sin duda no pertenece a las nuestras. Por tanto, para salir de dudas, deberá ir a las coordenadas que le indicaré por canal de radio y asegurarse de que no hay nada que pueda poner en peligro nuestras operaciones en Danuta, así como tampoco nada ilegal, como contrabandistas, o quizá algo peor, como escoria rebelde.

Confío plenamente en sus capacidades.

Fin del parte de operaciones.

De: Leero M. krin. Miembro diplomático.

Hacia: (nombre del pj, puede ser el perteneciente a la división de modificación, o cualquier mando que lo solicite)

Sujeto: Informe de Dunshalah, capital de Danuta.

Confirmado: Int; tran 03/23: Recb

Ciclofase: No.Ne. - - - - frdt 1348 grfh 27056

Señor:

Aprovechando este informe le pongo al tanto de la descripción, usos y costumbres de la capital y centro neurálgico de Danuta; Dunshalah

Tamaño de la ciudad: 753 Kilómetros cuadrados.

Población : 23 millones.

Descripción general: Al igual que todo el planeta, Dunshalah, está lleno de arena y rocas. Las construcciones que aquí realizan se hacen con una masa de arena y otros componentes que el mismo suelo da. El resultado es una pasta que se endurece y luego se tiene que recubrir nuevamente hasta conseguir el grosor deseado para poder soportar en condiciones las numerosas tormentas típicas de este planeta, y a las que luego me referiré. De esta manera se crean las edificaciones donde viven los Dunshalah, por lo general éstas no pasan de un piso o dos. Para ellos, un edificio ancho con muchas salas es la señal evidente del alto estatus de cada uno. Así, por ejemplo, el líder de esta civilización, reside en una casa de mas de veinte habitaciones.

La vegetación es prácticamente nula, lo único que hay por aquí, son algunos arbustos secos y espinosos totalmente inútiles. Los habitantes de este planeta, sobreviven del ganado y del producto de sus muy numerosas granjas de humedad. Sin ellas los Dunshalah serían muy vulnerables y no podría subsistir.

El núcleo urbano, está sobre una inmensa llanura excepto la parte mas al sur que está en la ladera y sobre una pequeña colina. Es sobre ésta donde está la casa del gobernador. Todo el lado Este está de cara al mar Wellish. Mar con un índice de salinidad excepcional.

Habitantes: Los habitantes de este planeta son una raza llamada los Dunshesh. Pacíficos, de aspecto humanoide y piel áspera, granulada y de color arenoso. Solo tienen tres dedos muy gruesos tanto en manos como en pies. Su lengua es como la de un reptil, larga y bífida. Sus ojos muy grandes y algo apartados del centro de la cara, soportan muy bien la claridad de los tres soles del planeta. Éstos no paran de segregar un liquido transparente manteniéndolos húmedos en todo momento, no necesitando pestañear jamás. Tienen la facultad de aguantar las más altas temperaturas, y no requieren de muchos alimentos o agua para subsistir. Durante los meses más calurosos, esta raza cae en un estado de letargo y no despiertan hasta un mes o dos después. Raza pacífica y orgullosa, no se recuerda en la historia de este planeta ningún tipo de guerra, ni civil ni de ningún tipo.

Creencias: Veneran a tres dioses, que según ellos algún día vendrán desde donde están ahora descansando y preparándose para un largo viaje, para llevárselos a todos a un nuevo lugar donde vivirán por siempre alcanzando el mas alto nivel de serenidad espiritual. Estos tres dioses tienen su representación en los tres soles de este sistema. Responden a los nombres de Khij, Sholl y Qruth.

Nivel tecnológico: No han alcanzado el nivel de vuelo orbital, así que no disponen de naves de ningún tipo. Disponen de sensores estándar, sistemas de radio y sistemas básicos, como la tecnología de las granjas de humedad, etc.

Climatología: La climatología de este planeta es excepcional. Debido a la presencia de los tres soles de este sistema, en su época mas fría, no se baja de los 21 grados, sin embargo al llegar a la época calurosa, se pueden alcanzar los 52 grados. Por otra parte, este planeta suele ser azotado por constantes tormentas cargadas de energía capaces de inutilizar, a veces en su totalidad, al más avanzado equipo eléctrico aun con inhibidores atmosféricos a toda potencia.

Estado de las conversaciones diplomáticas: Su líder, el gobernador Rhithiaa, es un Dunshesh muy anciano en quien todo el pueblo confía. Su mano derecha es Krogh. Ningún Dunshesh cree en el imperio. Piensan que están sobre cualquier tipo de política o religión mas que la suya propia. Llevan muchísimo años en paz avanzando culturalmente a un ritmo muy lento que sin duda hará que algún día no muy lejano, alguna raza invasora y depredadora se fije en este pequeño planeta y lo arrase sin piedad. Sin embargo creemos que hay un punto débil en todo esto. El vicegobernador Krogh, sabemos que siente algo mas que curiosidad por nuestros adelantos. Está molesto con nuestra presencia, como todos los Dunshesh, pero siempre se le ve fascinado por nuestra tecnología. Creo, sinceramente, que si apretáramos por este lado, quizá podríamos conseguir algo

Fin del informe

Edificio Gubernamental.

Externamente este edificio de dos plantas, es de forma redonda. Es como media esfera. Esta hecha del mismo material que el resto de las casa de esta ciudad. Se encuentra situada sobre una pequeña colina que gobierna toda la ciudad. La arena se acumula en los bordes del edificio según sopla el viento. Alrededor de los escalones de acceso quedan agolpados estos cúmulos dándole la apariencia, como el resto de la ciudad, de que existe una gran dejadez.

La forma de semiesfera se ve alterada solamente en un par de sitios en la parte de atrás, el piso superior es una amplia terraza que da hacia la ciudad. La vista que ofrece esta es más que privilegiada. Ya que se puede ver casi toda la ciudad. La parte de delante también se ve alterada por la presencia de un hangar almacén, que ocupa toda esta sección de los dos pisos.

Planta inferior.

1. Escaleras de acceso al edificio.

Cubiertas en las esquinas por la finísima arena, estos cuatro escalones llegan hasta la puerta principal del edificio. La puerta es un doble portón de algún tipo de madera. Hay una electrocerradura antigua que requerirá para ser abierta una tirada de seguridad a dificultad 10. Caso de fallar sonará una alarma silenciosa en 4. Durante el día dos centinelas hacen guardia constante a cada lado de la puerta.

2. Cubículo de vigilancia y mirillas exteriores.

Esta pequeña sala es el lugar donde permanecen en todo momento 1d4+1 guardias por la noche y 1d3 durante el día. Por la noche mantienen una luz encendida lo que les puede hacer visibles a través de las mirillas exteriores.

3. Pasillo de recepción principal.

Tiene en las paredes grabados ondulados característicos de la cultura del lugar. Incluso en la pared frontal encontrarán algunos trabajos en piel con retratos de Dunshesh. También representaciones de los tres dioses y su obra. En este pasillo encontrarán además tres puertas.

4. Cuarto de guardia y control de visitas.

Esta sala con pobre mobiliario, es el lugar donde permanece la guardia. Desde aquí se acompaña a las visitas por el interior del edificio y finalmente se les acompaña a la salida. Aquí se pueden encontrar de noche 1d3 y de día 1d6 centinelas.

5. Alojamientos del personal de vigilancia y civiles.

Este lugar tiene varias filas de literas y camastros donde descansan los guardias del edificio y el personal civil como criados, etc. Siempre encontrarán personal aquí, de día 1d4 criados y 1d2 centinelas durmiendo, y de noche 15 de los primeros y 10 de los segundos.

6. Zona de carga. Hangar.

Este es el lugar donde se estacionan los aerodeslizadores y cualquier tipo de vehículos que puedan llegar. Varios elevadores antiguos llevan los bultos y posibles cargas al nivel superior del mismo. Además de una rampa a cada lado de esta zona que lleva al nivel superior. Entre un montón de maquinaria, piezas de recambio, etc, destacan dos robots de energía GNK y una unidad R5 aparentemente con mucho rodaje.

7. Salón común.

Esta es la sala donde se pueden reunir los pilotos o viajeros de los vehículos que amarren en el hangar esperando a ser recogidos por los guardias del edificio.

8. Comedor principal.

Sala redonda y muy recargada de grabados y tapices. Está claramente recargado de objetos y elementos característicos del planeta. Algunos cráneos de extrañas criaturas imágenes de luchas contra distintos animales, en una de ellas reconocerán a tres Dunshesh luchando contra un Browk. Una gran mesa central alargada domina esta sala rodeada de sillas muy lujosamente talladas. Hay dos puertas al fondo.

9. Cocina.

Bastante grande y completa. Pero todos los utensilios que aquí encontrarán son muy rudimentarios.

10. Almacén de alimentos.

Aquí, en esta sala repleta de estanterías y sacos, encontrarán lo que parecen alimentos típicos de este planeta. En algunos frascos de sintiplástico transparente verán moverse algunos insectos típicos también de la dieta Dunshesh.

11. Despacho del cuerpo diplomático.

Este despacho muy ornamentado con cientos de grabados y una mesa larga central, es el lugar donde se toman las decisiones en lo que a la ciudad se refiere. Aquí solo se reúnen Dunshesh. No tienen cabida personajes de otras razas. Con una tirada de lenguas a dificultad 15 y luego una de buscar a 10, encontrarán un papel correspondiente a la última reunión con los miembros del consejo, según la cual, se

mostraban todos muy disconformes con la presencia imperial no solo en la ciudad si no también en el planeta. Se instaba al Gobernador a que tomara una rápida determinación.

12. Biblioteca.

Esta lujosa sala sirve de biblioteca. En sus diez largas estanterías los pjs pueden encontrar desde escritos en tablas de una sustancia parecida a la arcilla hasta viejos libros escritos a mano. Nada mas moderno.

13. puertas traseras.

Estas puertas precedidas de unos escalones al parecer de roca, están vigiladas por unas mirillas que dan al exterior desde 14. Con una tirada de percepción a dificultad 15, encontrarán un campo holográfico de observación de primera serie. Sin duda les chocará a los pjs que los Dunshesh dispongan de esta tecnología. Para desconectar esto, será necesario o un disparo certero de blaster o una tirada de seguridad 15 para provocar una desconexión temporal. Durante el día siempre habrán dos guardias a cada lado de la puerta. Lógicamente si dispararan los pjs cuando no hubiera guardia o si se fallara la tirada de seguridad, la alarma silenciosa sonaría en 1 de la planta superior.

14. Cuarto de guardia posterior.

Aquí se controla la zona posterior del edificio. Hay una mesa central con varios bancos largos. De noche habrán 1d4+1 soldados, de día ninguno. Desde aquí se puede acceder a un pequeño habitáculo donde unas mirillas permiten escudriñar el exterior.

15. Cuartel general de la guardia y armería.

Aquí se reúne la guardia solo para ver en los plafones de las paredes los destinos asignados. Además se encuentra una puerta que da a una pequeña armería. Las armas que encontrarán los pjs son las habituales de los Dunshesh, armas de filo, arrojadizas antiguas y poca cosa mas.

16. Despacho del jefe de guardia.

Este despacho esta tras una puerta cerrada con cerradura electrónica. Será necesaria una tirada de seguridad 15. Caso de fallar la alarma igual que anteriormente sonará en la planta superior. Una vez logren entrar, encontrarán una sala con el característico estilo Dunshesh. Una piel de algún extraño animal a rayas cubre gran parte del suelo. Con una tirada de lenguas a dificultad 15 y otra de buscar a 10, encontrarán dos papeles interesantes. El primero de ellos habla de instrucciones especiales sobre las patrullas en Dunshalah. Se hace mención de los nervios de los Dunshesh y que cada vez cuesta mas mantener la calma para que no se cometan actos contra el ejercito invasor. Todo firmado por el jefe de guardia Zhedjar. El segundo de los papeles es la orden de prioridad absoluta según la cual al parecer, se tuvo que escoltar al vicegobernador a algún punto del desierto. Las órdenes eran escoltar y proteger. Es todo. No hay informe de misión. Los pjs al leer esto último y con una tirada de conocimiento a dificultad 10 reconocerán el sector de destino de la misión de escolta como el sector T6

17. Despacho de la secretaria del Vicegobernador.

Esta puerta esta cerrada y también tiene un electrocierre, que requerirá una tirada de seguridad a dificultad 10. En su interior una línea de grabados rodea horizontalmente el despacho. Una serie de imágenes esculpidas sobre la propia pared adorna esta sala. Son imágenes de la misma ciudad. Con una tirada de buscar a dificultad 15 encontrarán un listado o agenda en uno de los cajones de la mesa de la secretaria. En ella, si la repasan, encontrarán el listado por día y por horas de los compromisos del Vicegobernador. Una tirada de buscar a dificultad 10 les hará darse cuenta que exactamente el día que encontraron aquellos rastros en el sector T6, coinciden también con la fecha del informe que encontrarán en el despacho del jefe de guardia Zhedjiar, al parecer, en ese lapso de tiempo todas las citas y obligaciones, fueron canceladas. Esto es lo que pone sobrescrito sobre estos compromisos en el idioma nativo. Lo que quiere decir que para darse cuenta exacta de esto, deberán hacer una tirada de lenguas a dificultad 10.

18. Despacho del Gobernador.

Un grabado al lado de la puerta en idioma Dunshesh anuncia que tras ella se encuentra el despacho del Vicegobernador, para averiguar esto será necesaria una tirada de lenguas a 10. La puerta tiene un cierre eléctrico que requerirá una tirada de seguridad a dificultad 15. Caso de fallar, como siempre, la alarma sonará en el lugar acostumbrado. Cuando entren los pjs., se les requerirá una tirada de percepción a dificultad 10 para ver una campo holográfico de observación al igual que en 13, para desconectar esto, será necesario o un disparo certero de blaster o una tirada de seguridad 15 para provocar una desconexión temporal. El despacho está muy cargado de adornos. Así como de grabados, cuadros sobre pieles, etc. Nada de interés para los pjs.

19. Sala de juntas.

Esta amplia sala es donde se llevan a cabo las reuniones diplomáticas. Está presidida por varios amplios ventanales que ofrecen una buena imagen de la ciudad. Esta sala esta llena de grabados. Paredes y techos muestran un trabajo que sin duda habrá sido esfuerzo de largos años. La larga mesa de roca central, pulida y rodeada de sillas, es el único mobiliario de esta sala.

20. Elevador a segundo nivel.

Aquí encontrarán un viejísimo modelo, aunque en muy buen estado, de un turboascensor. Ascende al nivel superior.

21. Pequeño jardín. Fuente.

A esta sala, que se puede acceder por cuatro puertas, los pjs encontrarán algo parecido a un jardín. Debido a la escasez de vegetación del planeta, sin duda les llamará la atención encontrarse con algo así. Muestra evidente del alto estatus. Las plantas son secas, rígidas y gran parte de ellas, espinosas. En el centro, una fuente de agua salobre lo acaba de adornar todo. Si alguien se fija en la fuente esta, se percatará que su base es muy profunda. De hacho la oscuridad aquí abajo no deja ver su interior. Si algún pj se decide a tirar cosas al agua o meter la mano o algo así, se encontrará con una sorpresa al notar como un tentáculo intentará apresarlos. Una criatura tentacular reside en el fondo del pozo, es tranquila y solo sale cuando esta segura de que afuera no hay nadie, pero si alguien la incomoda saldrá sin dudarla en busca del que la está importunando. Claro está que si se viera muy superada, volvería rápidamente a lo mas hondo de su habitáculo. Una tirada de razas alienígenas a dificultad 15, debido a que esta raza solo se le puede encontrar en este planeta, les hará saber a los pjs que se trata de un Sgleeze. El techo de esta sala está abierto, lo que hace que desde el piso superior se pueda disfrutar de este jardín. Cuatro bancos de roca justo enfrente de cada puerta acaban de completar la sala.

Por cierto que si la alarma ha saltado en algún momento, este sería un buen sitio para organizar una emboscada a los pjs desde el piso superior.

22. Despacho del Gobernador.

Amplia sala sobrecargada de adornos, pieles y grabados. Carias pieles de animales cubren el suelo y algunas cabezas disecadas adornan las paredes. Tras la única mesa que hay en la sala, un enorme butacón de piel, y en la pared, sobre este, un retrato enorme del Gobernador. En esta sala hay tres Campos holográficos de observación, necesitarán tantas tiradas de percepción a dificultad 15 como Campos holográficos de observación para darse cuenta de cada uno de ellos.

Si registran la sala, salvo montones de papeles de temas irrelevantes, como asuntos de la ciudad, las conversaciones con el Imperio, etc, no encontrarán nada de importancia.

23. Puesto de vigilancia de la guardia personal del Gobernador.

Aquí es donde permanece la guardia personal cuando el Gobernador está en su despacho. Si ocurriese algo, el Gobernador solo tendría que pulsar un botón oculto y enseguida aparecerían 1d6+1 guardias en esta sala. Si el Gobernador no esta aquí, entonces en esta sala no habrá nadie.

24. Salas de los consejeros.

Aquí es donde descansan los consejeros del Gobernador. Si este les requiere, estos aparecen enseguida. Son un total de tres y siempre están en esta sala. O durmiendo o concentrados en soluciones a cualquier duda que pueda tener el Gobernador.

25. Almacén taller.

La puerta esta cerrada, se requerirá una tirada de seguridad a dificultad 10. En su interior encontrarán un montón de maquinaria, además de piezas de recambio o piezas delicadas. También encontrarán una unidad de energía GNK desconectada.

Con una tirada de buscar a dificultad 10 y una tirada de lenguas con la misma dificultad, encontrarán una carpeta con un parte de tareas. Esta detallado por días. Les llamará la atención el que en uno de ellos, se autorizó la instalación de un inhibidor climático clase J en una astronave que hizo parada aquí, no especifica que tipo, hace dos días. Al parecer y según pone en el parte, esta operación tuvo prioridad absoluta y la autorizó el Vicegobernador en persona.

Planta superior.

1. Sala de reuniones de la guardia.

Este es el centro neurálgico de la guardia del edificio. Aquí convergen los controles de seguridad. Todos los Campos holográficos de observación informan en esta sala de lo que ocurre. Día y noche hay aquí un total de 1d8+2 guardias. Si la alarma suena se pondrán en marcha para atacar y avisarán al Vicegobernador.

2. Mirillas exteriores.

Desde la sala anterior, se puede ver el frontal de acceso a la mansión desde esta serie de ventanillas estrechas que sirven de defensa en caso de ataque frontal. Caso de un ataque, la dificultad para impactar aumentará en 5. Para los parapetados aquí, la dificultad no variará.

3. Almacén taller superior.

Al igual que en 25 del nivel inferior, la puerta esta cerrada. En su interior encontrarán maquinaria y piezas de recambio de todo tipo.

Aquí es donde se almacenan los bultos o cargas que hayan podido traer hasta aquí desde naves de transporte. Es por esto que encontrarán bastantes cajas cerradas. En ellas podrán encontrar algunos

Campo holográfico de observación embalados listos para ser usados, células de energía y algunos otros mecanismos conseguidos de los viajeros de otros mundos en señal de agradecimiento por la hospitalidad demostrada.

4. Terraza con vistas.

Nada que destacar. Una barandilla da desde aquí al jardín del piso inferior. Con una tirada de percepción 10, es posible que los pjs vean una sombra tentacular revolviéndose por el profundo pozo bajo la fuente. Si la alarma ha saltado, es posible que aquí se encuentren apostados los guardias esperando a los pjs. Cuatro puertas conectan a esta sala.

5. Zona de carga. Almacén superior.

Una rampa por cada lado conecta esta sala con la zona de carga inferior. Este nivel es la continuación del hangar inferior. Aquí arriba cuelgan las grúas donde se recogen o cargan los bultos que puedan llegar. Aquí hay dos Campo holográfico de observación y dos deslizadores terrestres, además de una vieja unidad R2 que aparentemente está en proceso de reparación.

6. Zona de baños.

En esta sala encontrarán varios receptáculos llenos de agua salobre. Aquí es donde se dan baños los ocupantes de esta casa. Debido al extraño organismo de los Dunshesh, que no necesitan ir al lavabo como nosotros lo conocemos, ellos segregan un líquido casi constantemente por su piel granulosa, los pjs no encontrarán aquí nada que les recuerde al clásico lavabo. La segregación de líquidos de los Dunshesh, se produce casi constantemente, da igual el lugar donde se encuentren o lo que estén haciendo, ya que esto no lo consideran en absoluto falta de respeto o modales.

7. Almacén.

Aquí se guarda todo aquello que no tiene un lugar específico. Viene a ser como un trastero.

8. Elevador.

Igual que el del nivel inferior. Solo desciende.

9. Sala de radio / sensores.

Esta puerta, como otras anteriormente, esta cerrada, y se requerirá una tirada de seguridad con una dificultad de 15. En su interior siempre hay un guardia y un operador. Harán saltar la alarma si pasa algo raro. Esta sala esta ocupada en su totalidad por viejos equipos de radio y sensores. Con una tirada de tecnología a dificultad 5 sabrán que se trata de equipos viejos pero capaces de enviar una señal al espacio cercano.

Si a los pjs les da por presionar al operador, reconocerá no saber nada de ninguna señal enviada al exterior.

Con una tirada de percepción a dificultad 15, o una de buscar a 10, se darán cuenta de que el equipo de transmisiones todavía tiene introducidas unas coordenadas de emisión: 0083-4738766533214. Coinciden exactamente con la zona donde fueron interceptadas por el Acechante. Para saber esta información, lógicamente tienen que acudir a un mapa local espacial y buscar la cuadrícula pertinente o solicitar esta información a base.

El operador no sabe quien ha utilizado este sistema recientemente. Aunque con una tirada de mando a dificultad 15, variable según los métodos de presión que puedan llegar a utilizar los pjs, podrá finalmente confesar que hace un rato el Vicegobernador en persona les hizo salir para enviar “una llamada de alta seguridad”, según dijo textualmente. No saben nada más.

10. Sala de guardia del almacén superior.

Desde aquí unos guardias se encargan del control de esta parte superior del almacén. Unas mirillas les permiten observar en todo momento. Nada más de interés.

11. Alojamiento del Gobernador.

Sala de extrañas formas. Muy cargada de tapices, alfombras y pieles de animales. Incluso varias cabezas de animales típicos de aquí permanecen colgadas en las paredes. De día o de noche, se encontrarán al Gobernador aquí descansando, a no ser que la alarma haya saltado y además encontrarán un grupo parapetado de guardias esperando a los pjs. Estos harán todo lo posible por guardar a su soberano.

Por otra parte no encontrarán nada de interés.

12. Alojamiento del Vicegobernador.

Amplia sala muy recargada. Es el lugar donde descansa el Vicegobernador. Aunque aquí no lo encontrarán. Si ha saltado la alarma para cuando lleguen los pjs lo encontrarán con un grupo de guardias preparados para acabar con los pjs. Nada de interés en la sala.

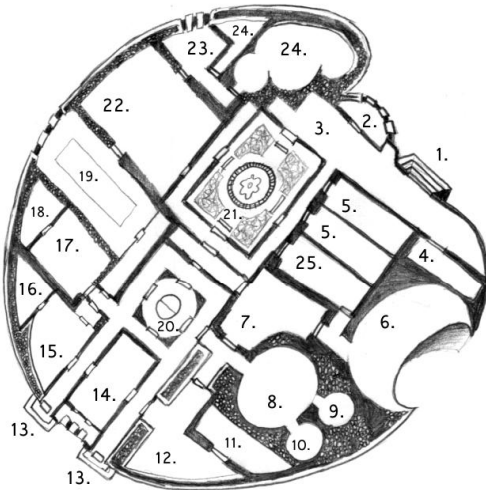
13. Terraza. Patio exterior.

Grandiosa y con unas vistas excepcionales de la ciudad.



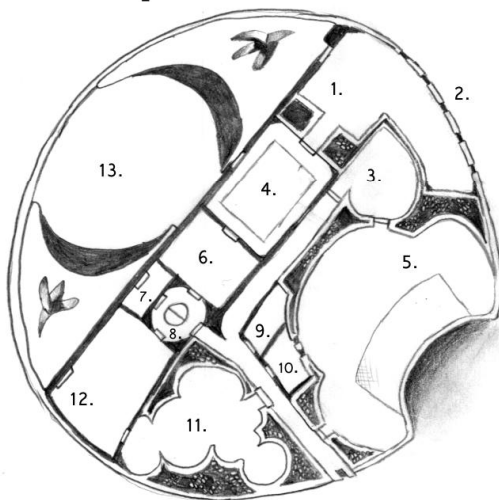
Edificio Gubernamental

Planta inferior.



1. Escaleras de acceso al edificio gubernamental.
2. Cubículo de vigilancia. Mirillas exteriores.
3. Pasillo de recepción principal.
4. Cuarto de guardia y control de visitas.
5. Alojamientos del personal de vigilancia y civiles.
6. Zona de carga. Hangar.
7. Salón común.
8. Comedor principal.
9. Cocina.
10. Almacén de alimentos
11. Despacho del cuerpo diplomático.
12. Biblioteca.
13. Puertas traseras.
14. Cuarto de guardia posterior. Conecta con pequeño habitáculo con mirillas exteriores.
15. Cuartel general de la guardia y armería.
16. Despacho del jefe de guardia.
17. Despacho de la secretaria del Vicegobernador.
18. Despacho del vicegobernador.
19. Sala de juntas.
20. Elevador a segundo piso.
21. Pequeño jardín. Fuente de agua salobre en el centro.
22. Despacho del gobernador.
23. Puesto de vigilancia de la guardia personal del gobernador.
24. Salas de los consejeros del Gobernador.
25. Almacén taller.

Planta superior.



1. Sala de reuniones de la guardia.
2. Mirillas exteriores.
3. Almacén taller superior.
4. Terraza con vistas al patio inferior.
5. Zona de carga. Hangar superior.
6. Zona de baños.
7. Almacén.
8. Elevador. Desciende a primera planta.
9. Sala de radio. Sensores.
10. Sala de guardia de almacén superior.
11. Alojamientos del Gobernador.
12. Alojamientos del Vicegobernador.
13. Terraza. Patio exterior.

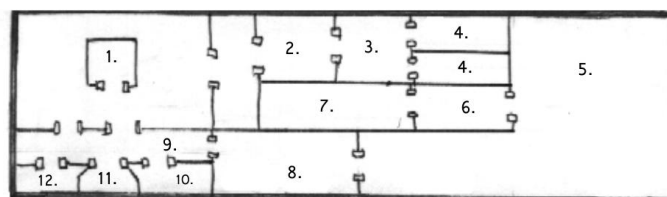
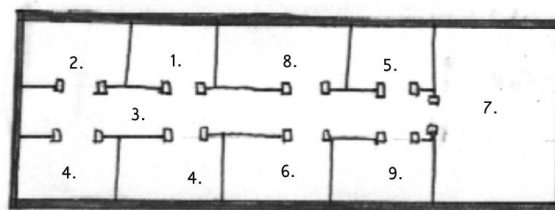
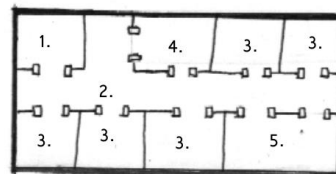
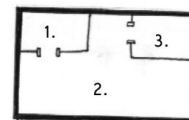
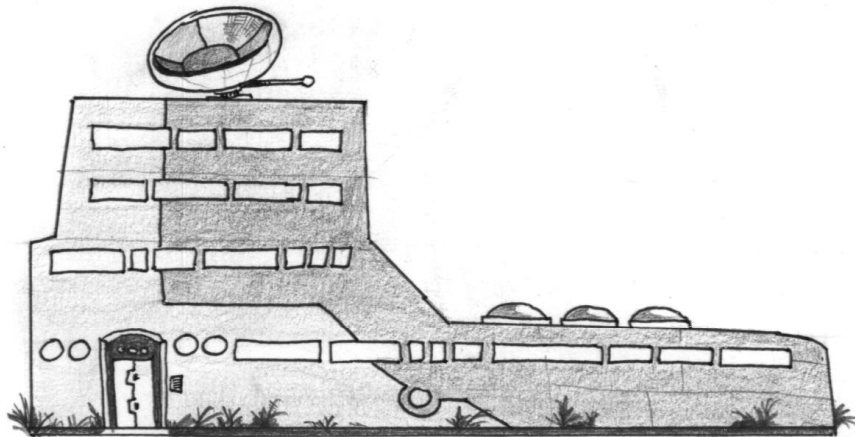
Base rebelde Toprawa1.

Sin llegar a ser considerada como una de las principales bases rebeldes del sector, esta base es la única que se encuentra en este planeta. Lo cierto es que no lleva mucho tiempo en uso, así que al estar considerada como fuera de toda búsqueda, se ha utilizado para misiones de diplomacia en los planetas que todavía están fuera del yugo del Imperio. No es una base bien armada ni preparada para recibir algún tipo de asalto, si esto ocurriera más que posiblemente sería reducida a cenizas.

Entre otras funciones, se le ha provisto de una antena de emisiones que gracias a una serie de repetidores en el espacio, sirve para coordinar todas las operaciones de diplomacia anteriormente citadas en este sector.



Base Rebelde Toprawa 1



Nivel uno.

1. Turboascensor.

Este turboascensor comunica todos los niveles de este edificio.

2. Sala de robótica.

Esta sala rectangular, es el lugar donde se guardan las piezas de recambio y material de reparación de los androides de la base. Aquí encontrarán varias unidades R2 fuera de uso, también encontrarán cuatro GNKs y varios ASP.

3. Generador principal.

En esta sala, cerrada por un electrocierre que requerirá una tirada de seguridad a dificultad 15, encontrarán el generador principal. Esta maquinaria funciona perfectamente. Cualquier tipo de impacto de arma aquí dentro tendrá una posibilidad de provocar un escape en el reactor muy peligroso. La posibilidad es de un 15% por cada disparo no acumulativo. Los efectos serán la pérdida de 2 dados a todos los atributos, mientras se esté en esta sala y las adyacentes. Una hora después, el reactor sufrirá un colapso y explotará destruyendo la base entera, causando la muerte instantánea de todos los ocupantes y cualquiera a doscientos metros de aquí. Si se estropea el reactor, no es posible repararlo con los medios aquí disponibles.

4. Generadores auxiliares.

Estas salas disponen en su interior tantos generadores auxiliares como salas, están conectados de forma que si fallara uno, el otro se activaría automáticamente y sucesivamente mientras hayan generadores.

5. Sala taller.

Esta amplia sala, está llena de maquinaria, androides y algunos vehículos de trabajo. Grúas, elevadores y maquinaria de este tipo es todo lo que encontrarán aquí. También destacan dos robots de energía GNK y cinco unidades ASP e.

6. Sala del oficial de guardia.

En esta sala se encuentra el oficial de guardia si la alarma no ha sonado, en caso contrario estará en el combate. En esta sala se coordinan las reparaciones y montajes de la sala taller.

7. Polvorín armamento.

Aquí es donde encontrarán el arsenal de la base. Si la alarma ha saltado no encontrarán casi nada. En caso contrario, encontrarán equipo suficiente como para volar esta base entera cuatro veces. En cuanto a equipo personal, encontrarán blasters, blasters pesados y de repetición.

8. Almacén general.

Amplia sala recargadísima de material. Está atiborrada de estanterías muebles y cajas de embalaje. Aquí es donde encontrarán el material de la base. Recambios de todo tipo, androides en desuso, etc...

9. Pasillo.

Nada en especial. Aquí encontrarán montadas unas barricadas donde los rebeldes se hacen fuertes. Estas se encuentran una a cada lado de la puerta de acceso y a varios metros de distancia. Hay montada una buena línea de defensa.

10. Sala de descanso del cuerpo de guardia.

Aquí dentro, en varias literas descansan los guardias de turno en este nivel. No habrá nadie al estar la alarma activada en todo el campamento.

11. Puerta de acceso.

Esta puerta de acceso tiene un electrocierre que requerirá una tirada de seguridad de 20 para ser abierta, o una tirada acumulativa de 80 la misma habilidad. Caso de que la primera tirada de seguridad sea fallida, una segunda puerta se cerrará sobre la primera aumentando la tirada normal a 25, y la acumulativa a 100.

12. Oficina de acceso.

Aquí es donde se mantiene el control de las entradas y salidas de personal en la base. Efectivamente, si realizan una tirada de buscar a dificultad 5, encontrarán la entrada de Kyle Katarn. No aparece su salida. Aparecen muchos mas nombres, pero ninguno les es de utilidad.

Nivel dos.

1. Turboascensor.

Este turboascensor comunica todos los niveles de este edificio.

2. Maquinaria de soporte vital.

Una compleja computadora y una serie de maquinas, antiguas pero en perfecto estado, regulan el soporte vital de la instalación. Temperatura, filtros de aire, etc...

3. Pasillo.

Nada en especial. Si te parece que hasta ahora les ha ido todo muy fácil., puedes poner aquí otras barricadas esperándoles.

4. Alojamientos del personal. Pilotos, etc...

Nada que destacar. Normalmente aquí es donde vive parte del personal. Literas, algunos muebles, etc... Nada de interés.

5. Unidades de energía.

Unos pequeños generadores, se encargan de que si la fuente principal cae, seguirá abasteciendo este nivel y los superiores durante un corto espacio de tiempo. Normalmente está desconectado.

6. Zona de almacenaje.

En esta sala encontrarán material almacenado para la cocina. Pseudocomida, material reciclable digestivo, unidades plásticas energéticas, etc...

7. Comedor.

Nada que destacar. Amplio comedor de tropa. Donde absolutamente todo el personal se encuentra para comer, o descansar. Es posible que aquí encuentren resistencia aprovechando la amplitud de la sala.

8. Cocina.

Nada destacable. Varios robots especializados en las tareas que aquí se emplea, permanecen desconectados. Hay algo en el calentador que ya hace rato se ha quemado. El recipiente está ennegrecido y el olor que desprende es muy desagradable. Al parecer tuvieron que salir de prisa dejando lo que estaban haciendo.

9. Servicios.

Nada destacable.

Nivel tres.

1. Turboascensor.

Este turboascensor comunica todos los niveles de este edificio.

2. Pasillo.

Nada en especial. Al igual que antes, si lo deseas puedes meter aquí otras barricadas esperándoles.

3. Alojamientos de oficiales.

Las puertas están cerradas, se requerirán unas tiradas de seguridad a dificultad 10. En su interior encontrarán los alojamientos de los oficiales de la base. No hay nada de interés en todos ellos.

4. Sala de reuniones.

En esta sala es donde se reúne el personal de la base cuando se tiene que tratar algún tema de carácter general. Aquí se discuten las decisiones, etc...

5. Sala de oficiales.

Una alargada mesa es casi el único ornamento de esta sala. Aquí es donde se reúnen los oficiales para tratar todos los temas de máxima urgencia, preparar los partes diarios de trabajo, etc... Una vez queda todo claro, se llevan los resultados a la sala de reuniones y allí se exponen ante todos.

Nivel cuatro.

1. Turboascensor.

Este turboascensor comunica todos los niveles de este edificio.

2. Sala de control.

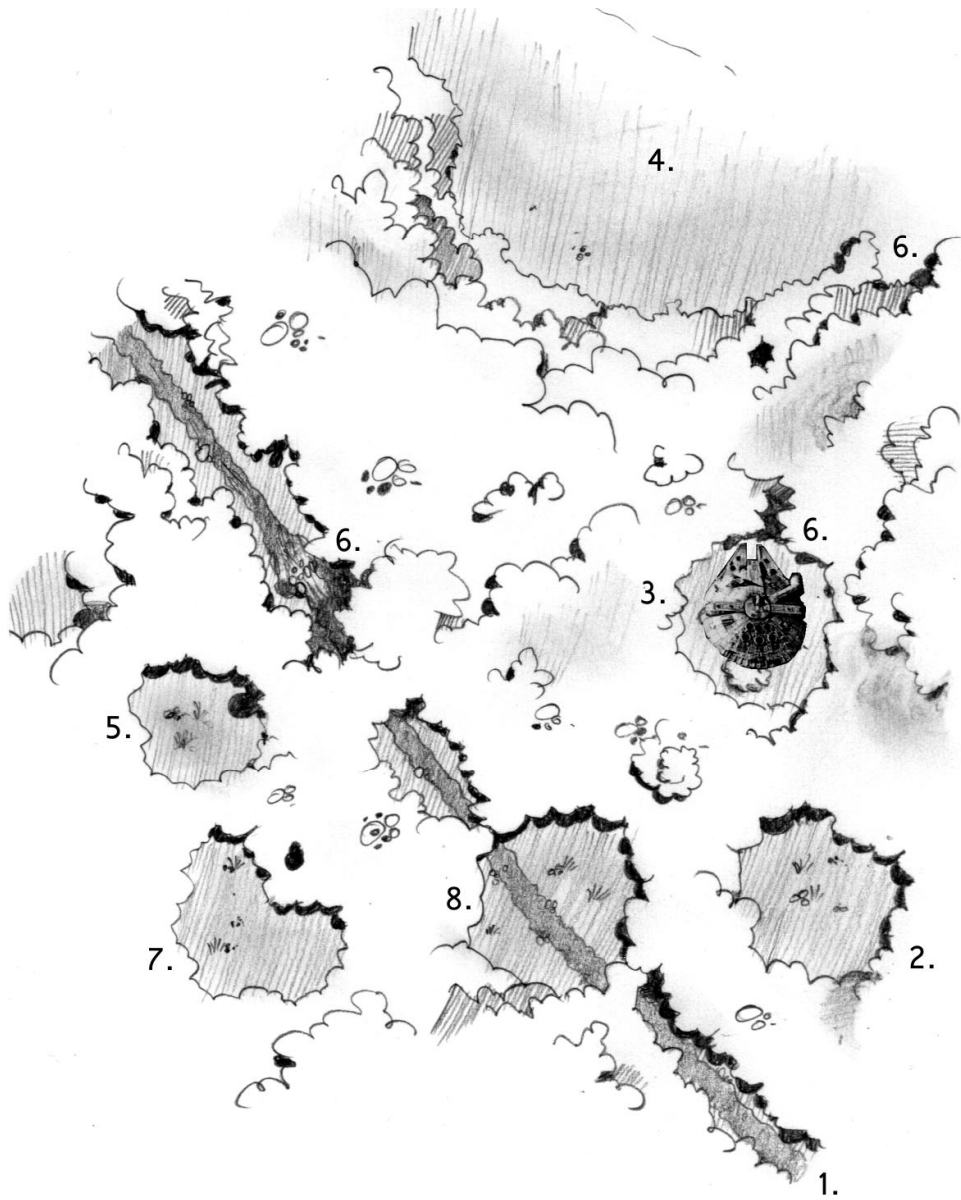
Desde esta sala se controlan los sensores orbitales y los de tierra. Desde aquí es desde donde se maneja la radio exterior, y es desde aquí desde donde se han emitido esas señales que se captaron desde el Acechante. Con una tirada de prog/ reprogramar computadores a dificultad 10, los pjs averiguarán esto último y además descubrirán las coordenadas exactas del destino de las señales. Con una tirada de buscar a dificultad 15, encontrarán, la bandeja láser de emisión abierta. Es decir, sea lo que sea lo que estaban enviando, ya no se encuentra aquí. En el monitor, aparece el texto parpadeante *“estado de emisión 100%”*. Así que parece que han llegado un poco tarde.

3. Sala del jefe de control.

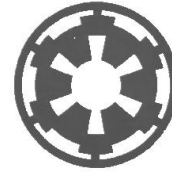
En esta sala, pobremente amueblada, normalmente se encuentra el jefe de estación de guardia. No hay nada de interés.



Bosque de Toprawa



Base imperial Delta4



Informe: Datos y componentes de Base imperial Delta 4

Autorización de salida: 43 A/000657/1546. H

Contexto: 4T2; AMAN; IDPR; TRHO

Tamaño: 875 metros de largo, 315 de ancho.

Bloques: La base consta de dos bloques claramente diferenciados, el informe incluye únicamente el del superior, al ser el inferior solo almacén y hangar de los vehículos de la base. Esta planta baja se abre al desierto por unos portones blindados de 10 metros de alto.

Posición: La base está en la falda de una montaña situada en la cordillera conocida como "Shesnwadaa" según el idioma local. Yace a una altura de 124 metros sobre el nivel del mar. La base se encuentra a 79 medidas de distancia de la capital del planeta. No existe ruta por tierra alguna cerca de ésta base.

<i>Personal:</i> Soldados de asalto	300
Soldados de exploración	100
Pilotos de cazas Tie	15
Técnicos de motos deslizadoras	5
Técnicos de tripulaciones en tierra	20
Controladores	8
Técnicos de sensores	15
Técnicos de armamento	15
Oficiales de la inteligencia imperial	3
Personal de mando	25
Personal de apoyo/servicios	100
Personal técnico	100
Personal científico	10
Personal médico	<u>200</u>

Total.....916

<i>Vehículos:</i> Cazas TIE	12
Bombardero TIE	4
Lanzadera	1
Deslizador terrestre	10
Moto deslizadora	25
Barredores	10
Andadores AT-ST	2
Andadores AT-AT	1
Juggernaut	1
Vehículos diversos	<u>10</u>

Total.....76

Otros: En Delta 4 se mantienen 3 Dewbacks para el adiestramiento de las tropas del desierto y patrulla.

Vehículo de apoyo: En órbita constante, y camuflado tras uno de los satélites del planeta se encuentra un destructor clase victoria, el Acechante, bajo las ordenes del Comandante Frost.

Defensas terrestres: no existen ni baterías ni armas de superficie. Solo un campo de minas que rodea todo el perímetro. Para pasar, se utilizan los códigos de seguridad que desconectan temporalmente las minas por donde se quiera pasar. Activándose después con el mismo código.

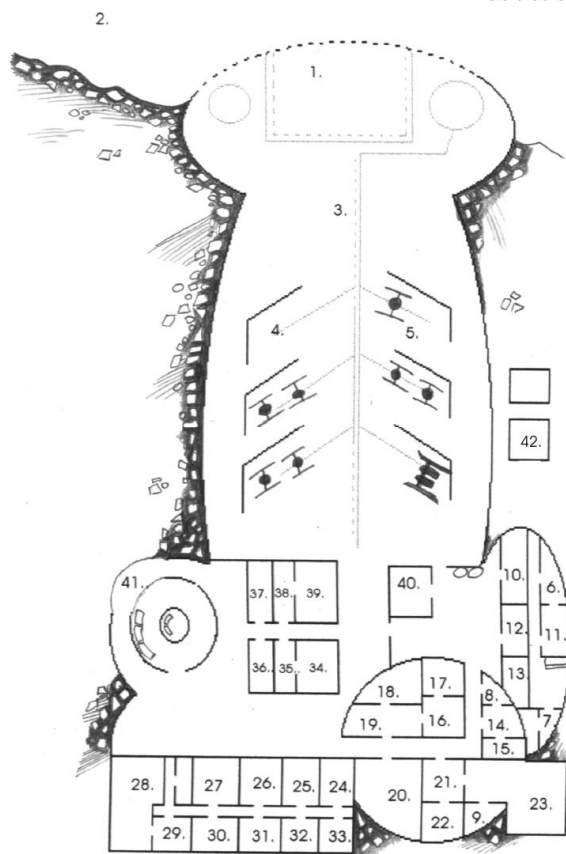
Oficial al mando: El oficial al mando es el Capitán (nombre del pj si a alguien le tocó por tirada este rango, en su defecto, el almirante kalkern) Su mano derecha en la base es el teniente (nombre del pj si a alguien le tocó por tirada este rango o en su defecto, el sargento (nombre del pj si salió esta tirada), si no, será el Capitán Xher.

Misión: La misión de esta base es mantener los contactos diplomáticos con el senado del planeta.. Otro de los objetivos de Delta 4 es procurar anular la presencia de la alianza rebelde en el planeta, sabotando cualquier muestra de éstos para con el senado planetario intentando ganarse la simpatía de estos.

Base imperial Delta4



1. Rampa de lanzamiento. Elevador de acceso de nivel uno al dos.
2. Pared del precipicio.
3. Zona de despegue.
4. Hangares.
5. Posición de "uno listo".
6. Sala de hologramas..
7. Almacenaje informático.
8. Despensa.
9. Servicios.
10. Sala del generador auxiliar.
11. Computadores.
12. Sala del segundo oficial.
13. Sala de reuniones.
14. Cocina.
15. Almacén.
16. Enfermería. Sala de heridos graves.
17. Almacén de enfermería.
18. Quirófano
19. Enfermería.
20. Departamento científico.
21. Sala de descanso.
22. Sala de descanso
23. Comedor.
- 24 - 27. Cabinas estándar. Alojamiento de oficiales y personal de rango de estancia temporal.
28. Alojamiento de oficial al mando de instalación.
- 29 - 33. Cabinas estándar. Alojamiento de oficiales y personal de rango de estancia temporal.
34. Almacén mecánico
35. Almacén eléctrico
36. Armería
37. Armería
- 38 - 39. Sala de reuniones. Punto de reunión..
40. Oficina de control de vuelo y jefe de pista.
41. Puesto de mando, sensores de corto, medio y largo alcance.
42. Células energéticas.



Pnjs

En este apartado te detallo todos los pnjs que aparecen en esta aventura. Incluso te detallo los que es posible que no aparezcan, es decir, aquí aparecerán los oficiales que están al mando de la base Imperial, aunque al final si resultara que el oficial al mando fuera un pj, deberás descartarlos.

Almirante Kalkern

Tipo: Es el oficial de mas alto rango en el sector. A no ser que saliera por tirada un pj capitán.

Aparece en: Base secreta Imperial Delta 4

Altura: 1'78m

Sexo: Masculino

Raza: Humana

Lema: “De una forma u otra todos los sistemas acabarán arrodillándose”

Destreza_____ **3d**

Blasters_____4d+2

Esquivar_____4d+1

Conocimientos_____ **4d**

Burocracia_____6d+1

Culturas_____5d

Lenguas_____5d+2

Sistem.Planet_____5d+1

Mecánica_____ **2d**

Astrogación_____4d

Escudos navales_____4d+2

Percepción_____ **3d**

Negociar_____3d+2

Mando_____6d

Fortaleza_____ **3d**

Vigor_____4d

Técnica_____ **3d**

Seguridad_____4d+2

Capitán Xher

Tipo: Es la mano derecha de Kalkern, a no ser que saliera por tirada un pj teniente.

Aparece en: Base secreta Imperial Delta 4

Altura: 1'68m

Sexo: Masculino

Raza: Humana

Lema: “Ahora, con el nuevo orden, por fin la galaxia alcanzará el equilibrio absoluto”

Destreza_____ **2d**

Blasters_____4d

Esquivar_____4d

Conocimientos_____ **4d**

Burocracia_____4d+1

Culturas_____5d+2

Mecánica_____ **3d**

Astrogación_____4d+1

Manejar repulsores_____5d

VAT_____5d+1

Percepción_____ **2d**

Mando_____4d+1

Fortaleza_____ **3d**

Vigor_____4d+1

Técnica_____ **3d**

Prog/Reprog comp._____4d+1

Seguridad_____4d

Pnjs

Mayor Frost

Tipo: Es el oficial al mando del Destructor Imperial Acechante.

Aparece en: Destructor Imperial Acechante.

Altura: 1'72m

Sexo: Masculino

Raza: Humana

Lema: "La oportunidad de ascender, es un aerotransporte con muy pocas paradas"

Destreza _____ **2d**

Blasters _____ 4d

Esquivar _____ 5d+2

Granada _____ 4d

Conocimientos _____ **3d**

Burocracia _____ 6d

Culturas _____ 5d+1

Sistem.Planet _____ 5d+1

Tecnología _____ 4d+1

Mecánica _____ **3d**

Astrogación _____ 4d+1

Escudos navales _____ 4d+2

VAT _____ 4d+1

Percepción _____ **2d**

Negociar _____ 3d

Mando _____ 5d+2

Timar _____ 4d

Fortaleza _____ **2d**

Vigor _____ 3d

Técnica _____ **4d**

Prog/Reprog. Droides _____ 5d+2

Seguridad _____ 4d

Comandante Bofrull

Tipo: Es el subordinado directo del Mayor Frost.

Aparece en: Destructor Imperial Acechante.

Altura: 1'56m

Sexo: Masculino

Raza: Humana

Lema: "Bien, señor"

Destreza _____ **3d**

Blasters _____ 6d

Esquivar _____ 4d

Conocimientos _____ **3d**

Razas alienígenas _____ 4d

Culturas _____ 5d

Lenguas _____ 4d+1

Mecánica _____ **4d**

Astrogación _____ 5d

Manejar repulsores _____ 5d+1

Artillería naval _____ 4d+2

Percepción _____ **4d**

Negociar _____ 5d

Mando _____ 4d+2

Fortaleza _____ **4d**

Vigor _____ 5d

Técnica _____ **3d**

Seguridad _____ 4d

Pnjs

Teniente Karl Shredde

Tipo: Teniente del Segint.

Aparece en: Base secreta Imperial Delta 4

Altura: 1'80m

Sexo: Masculino

Raza: Humana

Lema: "No hay nada mejor que el sonido ronroneante de una maquina bien engrasada"

Destreza_____ **3d**

Blasters_____ 4d

Esquivar_____ 4d+2

Conocimientos_____ **2d**

Sistem.Planet_____ 4d+2

Tecnología_____ 5d

Mecánica_____ **4d**

Astrogación_____ 4d+2

Manejar repulsores_5d

Escudos navales___ 5d

Percepción_____ **3d**

Mando_____ 4d

jugar_____ 4d+1

Buscar_____ 4d

Fortaleza_____ **3d**

Vigor_____ 4d+1

Técnica_____ **4d**

Prog/Reprog. Droides_5d+1

Prog/Reprog. Comp._5d+1

Rep. Repulsores_____ 5d+1

Seguridad_____ 4d+1

Teniente Resh

Tipo: Oficial de la Base secreta Imperial Delta 4

Aparece en: Aparecerá en el AT-AT, está al mando de esta unidad, junto al pj al mando (si lo hubiere)

Altura: 1'76m

Sexo: Masculino

Raza: Humana

Lema: "El generador caerá en unos instantes mi Lord"

Destreza_____ **4d**

Blasters_____ 5d+1

Esquivar_____ 4d+2

Armas pesadas_____ 4d

Conocimientos_____ **2d**

Razas alienígenas___ 3d+1

Lenguas_____ 4d+1

Bajos fondos_____ 4d

Mecánica_____ **4d**

Manejar repulsores_5d

Artilleria naval_____ 4d+1

VAT_____ 6d+1

Percepción_____ **3d**

Mando_____ 4d

Buscar_____ 4d+1

Fortaleza_____ **4d**

Atacar sin armas___ 5d

Vigor_____ 5d+1

Técnica_____ **3d**

Rep. Naves spac.__ 4d

Pnjs

Sgto de primera Shack

Tipo: Suboficial de la base secreta Imperial Delta 4.

Aparece en: El interior del AT-AT y del Juggernaut, preparando el despliegue en Dunshalah.

Altura: 1'63m

Sexo: Masculino

Raza: Humana

Lema: "Somos el ejercito, el orgullo del nuevo Orden, cumplamos con nuestro cometido!!"

Destreza _____ **3d**

Blasters _____ 4d

Esquivar _____ 4d+2

Armas pesadas _____ 5d

Conocimientos _____ **3d**

Lenguas _____ 4d

Sistem.Planet _____ 4d

Bajos fondos _____ 4d+1

Supervivencia _____ 4d+2

Mecánica _____ **2d**

Escudos navales _____ 4d

VAT _____ 4d

Percepción _____ **4d**

Mando _____ 4d+2

Timar _____ 5d+2

jugar _____ 5d

Fortaleza _____ **4d**

Atacar sin armas _____ 5d+2

Vigor _____ 5d

Técnica _____ **2d**

Demolición _____ 4d+2



C4-YH

Tipo: Androide de protocolo

Aparece en: Junto a Kyle Katarn

Altura: 1'68m

Sexo: -----

Raza: -----

Lema: "Si me permite una sugerencia..."

Destreza _____ **2d**

Esquivar _____ 3d+2

Conocimientos _____ **5d+1**

Razas alienigenas _____ 8d

Burocracia _____ 5d

Lenguas _____ 11d

Mecánica _____ **2d**

Manejar repulsores _____ 5d+2

Percepción _____ **4d**

Negociar _____ 7d

Fortaleza _____ **2d**

Técnica _____ **2d**

Medicina _____ 4d

Pnjs

Leero M. Krin

Tipo: Pertenece a la división de Modificación. Asignado a esta base para llevar las conversaciones diplomáticas.

Aparece en: Al llegar a Dunshalah, llevará las conversaciones diplomáticas, quizá con algún pj de modificación, si lo hubiera.

Altura: 1'70m

Sexo: Masculino

Raza: Humana

Lema: "Deberíamos emplear otros métodos para conseguir nuestros propósitos.."

Destreza _____ **2d**

Blasters _____ 3d

Conocimientos _____ **4d**

Burocracia _____ 7d

Lenguas _____ 6d

Sistem.Planet _____ 6d+1

Bajos fondos _____ 5d+1

Mecánica _____ **2d**

Percepción _____ **3d**

Negociar _____ 5d

Fortaleza _____ **2d**

Técnica _____ **2d**

Oficial Threedan

Tipo: Oficial de Crisis

Aparece en: Es quien trae el disco de datos a Delta 4.

Altura: 1'72m

Sexo: Masculino

Raza: Humana

Lema: "Si me han hecho venir hasta aquí es que hay algo que requiere de profesionales"

Destreza _____ **3d**

Blasters _____ 4d+1

Esquivar _____ 4d+2

Conocimientos _____ **4d**

Razas alienígenas _____ 5d+1

Lenguas _____ 5d+1

Bajos fondos _____ 5d

Mecánica _____ **2d**

Percepción _____ **4d**

Negociar _____ 5d+1

Mando _____ 4d+2

Buscar _____ 5d+1

Fortaleza _____ **3d**

Vigor _____ 5d

Técnica _____ **3d**

Seguridad _____ 5d+1

Rep. Naves spac. _____ 4d+2

Pnjs

Gobernador Rhithiaa

Tipo: El gobernador de la capital del planeta Danuta, Dunshalah

Aparece en: Dunshalah

Altura: 1'70m

Sexo: Masculino

Raza: Dunshesh

Lema: "Debemos estar preparados para la llegada de nuestros dioses"

Destreza _____ **3d**

Parar sin armas _____ 3d+2

Conocimientos _____ **4d**

Burocracia _____ 5d

Lenguas _____ 6d

Mecánica _____ **2d**

Cabalgar _____ 3d+2

Percepción _____ **4d**

Fortaleza _____ **2d**

Atacar sin armas _____ 4d

Escalar/saltar _____ 4d

Técnica _____ **2d**

Vicegobernador Krogh

Tipo: El vicegobernador de la capital del planeta Danuta, Dunshalah

Aparece en: Dunshalah

Altura: 1'83m

Sexo: Masculino

Raza: Dunshesh

Lema: "Ningún extranjero puede traer nada bueno a nuestro colectivo"

Destreza _____ **3d**

Parar sin armas _____ 4d+1

Esquivar _____ 4d

Conocimientos _____ **3d**

Razas alienígenas _____ 4d

Lenguas _____ 4d

Mecánica _____ **2d**

Percepción _____ **3d**

Negociar _____ 5d

Mando _____ 4d

Escondarse/furtivo _____ 4d

Buscar _____ 5d

Fortaleza _____ **4d**

Atacar sin armas _____ 5d

Escalar/saltar _____ 5d

Vigor _____ 5d

Técnica _____ **3d**

Seguridad _____ 4d

Si deseas añadir cualquier Dunshesh, recuerda que normalmente, estas son sus características. Es decir, no disponen de tecnología de combate, ni conocimientos mecánicos excesivos. Salvo algunos muy en concreto que podrán realizar reparaciones (como se ve en la aventura), a esos si que podrás añadirle algún dado a Técnica o mecánica, como desees.

En cuanto al equipo, son muy rudimentarios. Sus armas son arcos, o elementos contundentes o cortantes. Aunque si bien es posible que fruto de los negocios con las naves que pasan de vez en cuando, pudiera haber algún blaster entre la población para sorpresa de los pjs. Pero no abuses de esto, ¿te imaginas que cara pondrían si apareciera en medio del combate el Vicegobernador armado con un sable láser al mas puro estilo Darth Vader?

Pnjs

jefe de guardia Zhedjar

Tipo: Es el jefe de la guardia Dunshesh

Aparece en: Dunshalah

Altura: 1'77m

Sexo: Masculino

Raza: Dunshesh

Lema: "No permitiremos que nada altere el orden en nuestra comunidad"

Destreza _____ **3d**

Parar sin armas _____ 4d+2

Esquivar _____ 5d

Conocimientos _____ **3d**

Bajos fondos _____ 4d

Supervivencia _____ 5d

Mecánica _____ **2d**

Cabalgar _____ 4d

Percepción _____ **3d**

Mando _____ 5d

Escondarse/furtivo _____ 4d

Buscar _____ 4d+1

Fortaleza _____ **4d**

Atacar sin armas _____ 6d+2

Escalar/saltar _____ 4d+2

Técnica _____ **2d**

Seguridad _____ 4d



Kyle Katarn

Tipo: Espía rebelde

Aparece en: Durante toda la misión

Altura: 1'80m

Sexo: Masculino

Raza: humano

Lema: "Eh chico, seguro que eso te ha dolido"

Destreza _____ **3d+1**

Blásters _____ 7d+2

Esquivar _____ 6d+2

Granada _____ 5d+2

Armas pesadas _____ 5d+1

Conocimientos _____ **3d**

Razas alienígenas _____ 6d

Culturas _____ 5d+1

Sistemas planetarios _____ 6d+2

Bajos fondos _____ 9d

Supervivencia _____ 7d

Tecnología _____ 5d+2

Mecánica _____ **4d**

Astrogación _____ 7d

Artillería naval _____ 6d+1

Pilotaje naval _____ 5d+2

Escudos navales _____ 6d

VAT _____ 5d

Percepción _____ **3d**

Negociar _____ 6d

Timar _____ 4d

Escondarse/furtivo _____ 7d

Buscar _____ 5d

Fortaleza _____ **4d+1**

Atacar sin armas _____ 5d+2

Vigor _____ 6d

Técnica _____ **3d**

Prog.Rep. Computad _____ 6d

Demolición _____ 7d

Prog/Rep droides _____ 5d

Medicina _____ 4d+1

Seguridad _____ 8d

Rep. Naves espaciales _____ 6d+2

Pnjs

Graadhi

Tipo: Contrabandista en el bosque de Toprawa

Aparece en: Bosque de Toprawa

Altura: 1'78m

Sexo: Masculino

Raza: Devaroniano

Lema: "Todo tiene un precio"

Destreza _____ **4d**

Bláster _____ 5d+2

Esquivar _____ 5d

Conocimientos _____ **4d**

Razas alienígenas _____ 5d

Lenguas _____ 5d+2

Bajos fondos _____ 6d

Mecánica _____ **3d**

Pilotaje naval _____ 5d

Escudos navales _____ 5d+1

Percepción _____ **2d**

Negociar _____ 5d

Timar _____ 4d+1

Escondarse/furtivo _____ 5d

Buscar _____ 5d

Fortaleza _____ **4d**

Atacar sin armas _____ 5d

Vigor _____ 5d

Técnica _____ **3d**

Prog.Rep.comp. _____ 5d

Prog.rep.droides _____ 5d

Seguridad _____ 4d

Rep. Naves spac _____ 5d



N'kista

Tipo: Contrabandista en el bosque de Toprawa

Aparece en: Bosque de Toprawa

Altura: 1'83m

Sexo: Masculino

Raza: Nikto

Lema: "Bien dicho, y nosotros podemos conseguirlo mas barato"

Destreza _____ **2d**

Blásters _____ 4d+1

Esquivar _____ 4d

Conocimientos _____ **3d**

Lenguas _____ 4d+2

Sistemas planetarios _____ 5d

Bajos fondos _____ 8d

Mecánica _____ **4d**

Astrogación _____ 5d+2

Artillería naval _____ 6d

Percepción _____ **4d**

Timar _____ 5d

Jugar _____ 6d

Escondarse/furtivo _____ 5d

Fortaleza _____ **3d**

Atacar sin armas _____ 5d

Técnica _____ **3d**

Seguridad _____ 4d



Pnjs

Durkiin

Aparece en: Bosque de Toprawa

Altura: 3 m

Sexo: Masculino

Raza: Durkiin

Destreza _____ **5d**

Percepción _____ **5d**

Fortaleza _____ **6d**

Combate: Su ataque es como Atacar sin armas. Emplean las garras. (Daño For+1 dificultad 5)

Sgleeze

Aparece en: La fuente en el jardín del edificio gubernamental

Altura: 7m de largo con numerosos apéndices

Sexo: -----

Raza: Sgleeze

Destreza _____ **6d**

Percepción _____ **2d**

Fortaleza _____ **4d**

Combate: Su ataque es como Atacar sin armas. Si el ataque tiene éxito, agarrará al pj e intentará llevárselo abajo. Para liberarse deberán hacerse tiradas enfrentadas de For. Caso de fallar, se tendrá que emplear posiblemente las reglas de nadar y posiblemente de asfixia (detallado en pag 43 del juego).



Browk

Aparece en: El desierto de Danuta

Altura: 3m de largo y 1 de ancho

Sexo: -----

Raza: Browk

Destreza _____ **2d**

Percepción _____ **5d***

Fortaleza _____ **5d**

Combate: Su ataque es como Atacar sin armas. Si el ataque tiene éxito, agarrará al pj e intentará llevárselo abajo. Para liberarse deberán hacerse tiradas enfrentadas de For. Caso de fallar, se tendrá que emplear posiblemente las reglas de nadar y posiblemente de asfixia (detallado en pag 43 del juego). Si lo deseas puedes hacer que utilice ataque de embestida, haciendo entonces 6d de daño.

* Su percepción es más sensitiva que visual. Si los pjs están en movimiento, corren, andan, etc. este será su valor, pero si decidieran quedarse quietos sin moverse ni un poco, la percepción de la criatura se reduciría a 1d.

Sonda rebelde E-15

Aparece en: El desierto de Danuta

Altura: 1m

Sexo: -----

Tipo: Vehículo sonda espía

Percepción _____ **5d***

Fortaleza _____ **4d**

Combate: Cañón bláster. Daño 4d+2

* Sensores. Se especifica en la aventura la distancia efectiva de estos sensores. Pasada esa distancia, se reducen a 1d.

Equipo vario

En este apartado te detallo algunos de los vehículos o material al que podrán tener acceso los pjs. No te los pongo todos, ya que las especificaciones que faltan puedes encontrarlas en el juego de rol o en las guías del mismo.

Armamento

Date cuenta que no te pongo en las listas de pnjs nada de equipo, ni siquiera de combate. Eso es porque al detallarte ya su total de la habilidad correspondiente, el arma que lleva decides tu cual será. Claro que deberás ser juicioso a la hora de ponerlas, es decir, a los Dunshesh, pueblo muy retrasado tecnológicamente, en principio ármalos con arcos etc, no les pongas tecnología punta. Y al resto, como los contrabandistas etc, ponles blasters o blasters pesados, como tu veas. Estas son las armas.

Arma	Código de daño	Corto	Medio	Largo
Pistola bláster	4d	3-10	11-30	31-120
Pistola bláster pesada	5d	3-7	8-25	26-50
Rifle bláster	5d	3-30	31-100	101-300
Bláster repetición	6d	3-50	51-120	121-300
Blaster medio repet.	7d	3-60	61-150	151-400
Lanzador de misiles	6d	25-100	101-300	301-500
Granada	5d	3-7 4d	8-20 3d	21-40 2d
Detonador térmico	10d	3-4 8d	5-7 5d	8-12 2d
Arco largo	2d+2	3-10	11-30	31-100
Ballesta	2d+2	3-10	11-30	31-50

Armas de combate cuerpo a cuerpo	Daño	Dificultad
Manos	For	5
Garrote	For+1d	5
Espada	For + 1	15
Hacha	For + 2	15

Artillería de combate	Código de daño	Corto	Medio	Largo	Fuerza corporal
Cañón de iones	12d de Ionización	Atmósfera	Espacio orb. cercano	Espacio orb. exterior	5d
Batería antiinfantería	4d	20-600	601-3000	3001-16000	3d (4d si es fija)
Tri-rastreador Comar	5d	20-600	601-3000	3001-16000	1d



Equipo vario

Vehículos

TE describo a continuación un listado de vehículos que es posible que los pjs puedan pilotar. Si requieres de algunos mas dirígete al Juego de rol o a cualquiera de sus guías.

Juggernaut

Vehículo: VAPw A5 Juggernaut de los astilleros de impulsores kuat

Tripulación: 8

Pasajeros: 50

Código de velocidad: 2d+2

Escala: andador

Fuerza corporal: 5d

Armas:

Tres cañones láser pesados

(disparan por separado)

control de fuego: 2d

Daño: 6d

Un cañón bláster medio

Control de fuego:1d

Daño:4d

Dos lanzadores de granadas de impacto

Control de fuego:1d

Daño:3d+1



Andador AT-AT

Vehículo: Transporte blindado todo terreno

Tripulación: 3

Pasajeros: 40

Código de velocidad: 2d

Fuerza corporal: 6d

Capacidad de carga: 400 Kilos

Armas:

Dos cañones láser pesados

(Fuego acoplado)

control de fuego: 2d

Daño: 6d

Dos blásters medios

(Fuego acoplado)

Control de fuego:2d

Daño:3d



Equipo vario

Andador AT-ST

Vehículo: Transporte de exploración todo terreno

Tripulación: 2

Pasajeros: Ninguno

Código de velocidad: 3d

Fuerza corporal: 3d

Capacidad de carga: 40 Kilos

Armas:

Un cañón bláster gemelo

control de fuego: 1d

Daño: 4d

Un cañón bláster ligero gemelo

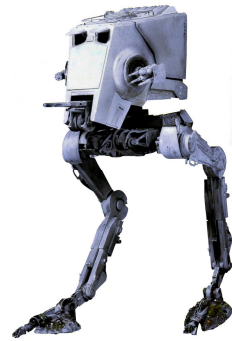
Control de fuego: 1d

Daño: 2d

Lanzador de granadas de impacto

Control de fuego: 1d

Daño: 3d



Moto deslizadora

Vehículo: Moto deslizadora militar 74 – Z de Aratech

Tripulación: 1

Pasajeros: ninguno

Código de velocidad: 4d

Fuerza corporal: 2d

Maniobrabilidad: 3d+2

Capacidad de carga: 3 Kilos (equipo personal)

Armas:

Cañón láser

control de fuego: 2d

Daño: 3d

Techo de vuelo: 25 metros



Dewback *(Si, ya se que no es un vehículo, pero se utiliza como tal, así que perdonar si lo pongo aquí)*

Tipo: Gran omnívoro de aspecto de lagarto nativo de Tatooine

Tripulación: 1

Código de velocidad: 3d

Capacidad de carga: Hasta 200 kilos de carga o un jinete y 100 kilos de equipo

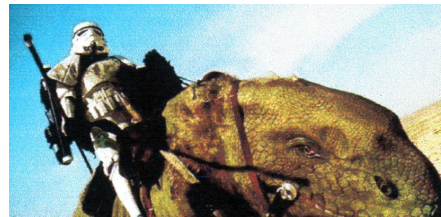
Testarudez: 3d

Tamaño: Los adultos miden de 1,3 a 2 metros a la altura del hombro

Destreza _____ **3d**

Percepción _____ **2d**

Fortaleza _____ **4d**



Equipo vario

Caza TIE

Vehículo: TIE/in de los sistemas de Flota Sienar

Tipo: caza de superioridad espacial

Longitud: 6,3 m

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos

Autonomía: 2 días

Multiplicador de hiperimpulsor: ninguno

Computador de navegación: ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: ninguno

Velocidad sublumínica: 5d

Maniobrabilidad: 2d

Casco: 2d

Armas:

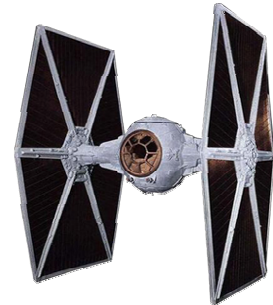
Dos cañones láser

(Fuego acoplado)

Control de fuego: 2d

Daño: 5d

Pantallas: ninguna



Caza interceptor TIE

Vehículo: interceptor TIE de los sistemas de Flota Sienar

Tipo: caza de superioridad espacial

Longitud: 9,6 m

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos

Autonomía: 2 días

Multiplicador de hiperimpulsor: ninguno

Computador de navegación: ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: ninguno

Velocidad sublumínica: 5d+2

Maniobrabilidad: 3d+2

Casco: 3d

Armas:

Cuatro cañones láser

(Fuego acoplado)

Control de fuego: 3d

Daño: 6d

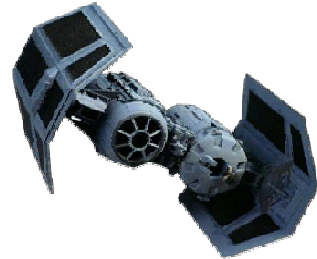
Pantallas: ninguna



Equipo vario

Bombardero TIE

Vehículo: Bombardero TIE de los sistemas de Flota Sienar
Tipo: Bombardero espacial ligero
Longitud: 7,8 m
Tripulación: 1
Pasajeros: Ninguno
Capacidad de carga: Ninguna en la cápsula de vuelo, 15000 kilos en las bombas
Autonomía: 2 días
Multiplicador de hiperimpulsor: ninguno
Computador de navegación: ninguno
Hiperimpulsor de seguridad: ninguno
Velocidad sublumínica: 3d
Maniobrabilidad: 0
Casco: 4d+1
Armas:
Dos cañones láser
(Fuego acoplado)
Control de fuego: 2d
Daño combinado: 3d
Misiles de impacto
Control de fuego: 3d
Daño: 9d
Pantallas: ninguna



Destructor estelar imperial

Vehículo: Imperial I de AIK
Tipo: Destructor estelar
Longitud: 1.600 m
Tripulación: 37.085 (9.235 oficiales, 27.850 marinos)
Tropas: 9.700
Capacidad de carga: 36.000 toneladas métricas
Autonomía: 6 años
Multiplicador de hiperimpulsor: x 2
Computador de navegación: si
Hiperimpulsor de seguridad: si
Velocidad sublumínica: 3d
Maniobrabilidad: 1d
Casco: 7d
Armas:
60 baterías turboláser
(Disparan por separado)
Control de fuego: 4d
Daño: 5d
60 cañones de iones
(disparan por separado)
Control de fuego: 2d+2
Daño: 3d
10 proyectores de rayos de tracción
Control de fuego: 4d
Daño: 6d
Pantallas: 3d



