

LA PRIMERA AVENTURA

SOMBRAS DE CORUSCANT 16

[Profesión +] [Averiguar intenciones]



Es una época de confusión en Coruscant. Al canceller supremo Finis Valorum se le acusa de corrupción, lo que debilita su control sobre el Senado Galáctico. Mientras tanto, el grupo terrorista conocido como El Mayal ha declarado la guerra al Senado, sembrando el caos en el antes pacífico planeta del centro de la galaxia. Aunque el canceller supremo ha hecho que su principal cometido sea la erradicación de los últimos vestigios del Mayal, eso le ha convertido en el objetivo de sus ataques. Frustrado con las tácticas relámpago del Mayal, Valorum ha pedido ayuda en otros ambientes de Coruscant...

Sombras de Coruscant es una aventura para el juego de rol de Star Wars diseñada para personajes de primer nivel (entre 4 y 6). Estos valientes aunque inexpertos héroes tienen la oportunidad de demostrar su coraje frustrando una conjura contra Finis Valorum, el canceller supremo de la República. Las habilidades y cualidades de los héroes se ponen a prueba cuando descubren que hasta en Coruscant, el mismo centro de la paz y la justicia en la galaxia, hay quienes sirven al mal.

Trasfondo

Finis Valorum, el canceller supremo de la República, acaba de ser incriminado en un escándalo de corrupción. Aunque niega las acusaciones con vehemencia y sus seguidores han cerrado filas en torno a él, su reputación se ha estado resintiendo en el Senado Galáctico.

Valorum, no obstante, ha optado por concentrarse en su trabajo. Espera hacer algún bien antes de marcharse, si resulta ser destituido de su cargo. Con dicho fin, se ha concentrado en acabar de una vez por todas con el grupo terrorista conocido como el Mayal, una organización subversiva que ha estado atacando empresas de servicios públicos en Coruscant como protesta por la política del gobierno. Las acciones del grupo han causado apagones, interferencias en los sistemas de control climático de Coruscant, y accidentes de tráfico, sin preocuparse por los daños materiales, las heridas o las muertes producidas. Gracias a los redoblados esfuerzos de Valorum, se ha visto reducido rápidamente el número de componentes del grupo terrorista.

Hace poco, las autoridades civiles de Coruscant consiguieron capturar a uno de los terroristas. Después de un largo interrogatorio, averiguaron que los demás miembros del grupo estaban planeando un ataque contra el propio Valorum, como venganza por la persecución instigada por el canceller. Tras haber estrechado relaciones con la Orden Jedi, el canceller supremo pidió ayuda y consejo a Mace Windu.

El maestro Jedi aconsejó la formación de una pequeña fuerza especial compuesta por completo de relativos desconocidos; gente a quienes los terroristas no identificarían de inmediato como miembros del personal de seguridad de Valorum o de la Orden Jedi. Su labor consistiría en vigilar las presuntas actividades del Mayal y, si es posible, detenerlas antes de que causen más daños. Valorum reunió una lista de posibles candidatos para la fuerza especial, y el maestro Windu señaló a los que creía capaces de llevar a cabo la misión.



¿ERES EL DIRECTOR DE JUEGO

[PROFESIÓN +1] [AVERIGUAR INTENCIONES +1]

Si vas a *jugar* esta aventura, deberías dejar de leer ahora mismo. Aunque estés muy seguro de poder fingir que no sabes lo que sucede, te divertirás más si te sorprendes al mismo tiempo que los demás jugadores. Igual que una película es menos emocionante la segunda vez que la ves, esta aventura será menos interesante si la lees antes de jugarla.

Si eres el director de juego de *Sombras de Coruscant*, deberías leerte toda la aventura al menos una vez antes de empezar a jugar. Empieza con el apartado Trasfondo para familiarizarte con la situación en la que se zambullirán los héroes. Después asegúrate de entender las aptitudes y las reglas especiales de los rivales que se enfrentarán a los héroes, y si encuentras reglas que no comprendes, échales un vistazo antes de jugar la aventura. ☺

Cómo implicar a los héroes

La aventura comienza cuando los héroes llegan a la plaza en el exterior de la torre del canciller supremo. Los héroes han sido convocados por el canciller Valorum para tratar el problema terrorista. Cada uno de los héroes se ha visto con Valorum en el pasado o conoce a alguien que le ha recomendado para esta reunión. En cualquier caso, deberían darse cuenta de que están allí porque alguien que les conoce respeta sus talentos y opiniones. Al fin y al cabo, el canciller supremo es un hombre importante, y no convoca reuniones con cualquiera.

Emplea un instante en comentar con tus jugadores lo bien que se conocen entre sí. No es importante que sean viejos amigos, pero al menos deberían haber oído hablar los unos de los otros.

Además, recuerda a los jugadores que en Coruscant es ilegal portar armas sin licencia. Los personajes jedi tienen permisos para sus sables de luz, pero los demás personajes no contarán con licencia de armas a menos que sean miembros de las fuerzas de seguridad de Coruscant o formen parte del séquito de un embajador. Los que quieran llevar armas sin licencia harán bien en mantenerlas escondidas.

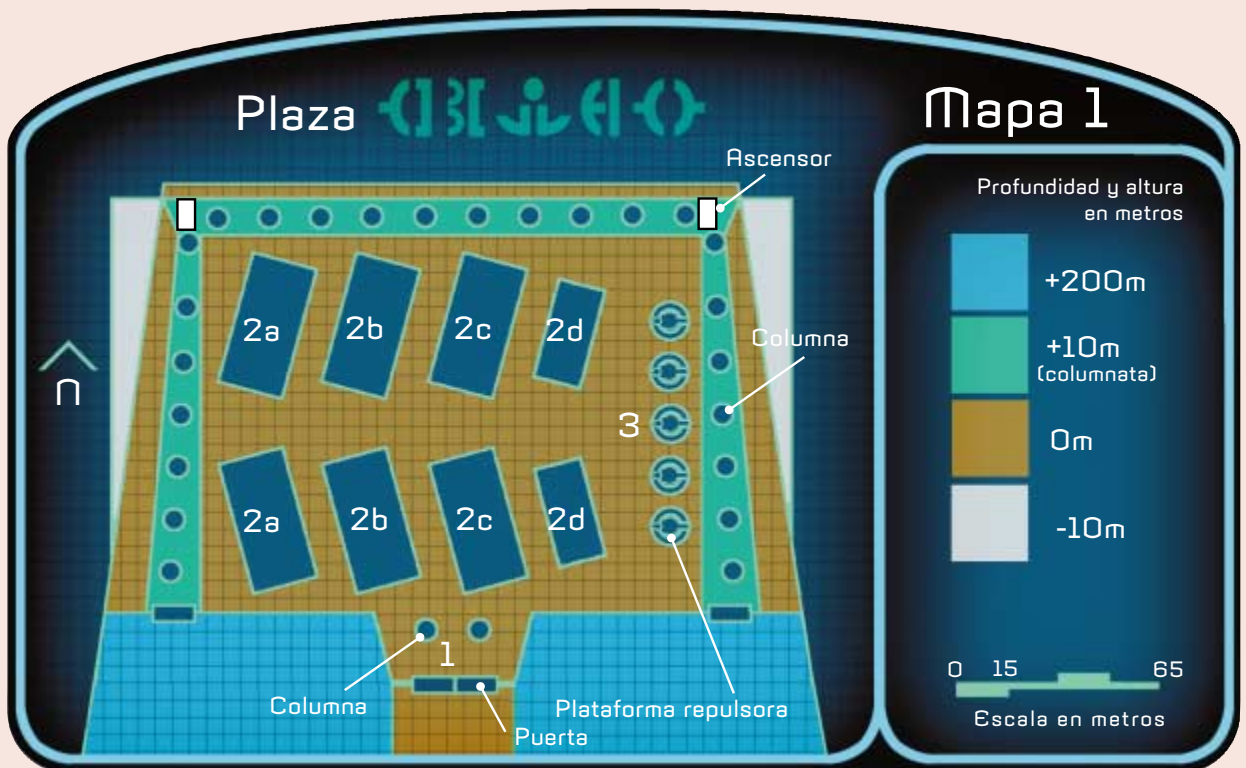
Puede que incluso los personajes con licencias tengan que responder por *usarlas*, y no se les permitirá que vayan por ahí disparando indiscriminadamente. El castigo mínimo por poner en peligro a los transeúntes es la confiscación del arma... aunque se trate de un sable de luz (si bien son entregados inmediatamente al Consejo Jedi). El castigo máximo es el encarcelamiento.

Escena 1: Agente del terror

La primera escena tiene lugar en la plaza en el exterior de la torre de oficinas del canciller supremo. Los héroes llegan a la plaza y descubren una multitud en fila para entrar en la torre. Muestra el mapa 1 a los jugadores, y lee lo siguiente en voz alta:

Os habéis adelantado unos minutos a vuestra reunión con el canciller Valorum. La plaza del exterior de la oficina del canciller supremo, muy por encima de la superficie de Coruscant, el planeta urbano, está repleta de gente. Hay algunos obreros instalando tribunas para el discurso de mañana del canciller. La plaza es una zona extensa y despejada, rodeada por una columnata. A un lado hay un edificio enorme, y una serie de columnas sostienen un dintel de mármol que bordea los otros tres lados.

La mayoría de la gente se encuentra en una larga fila, esperando entrar a la torre. La fila serpentea alrededor de



las cuadrillas de obreros y las tribunas elevadas mediante repulsores, y acaba en mitad del extremo norte de la plaza (que en sí mismo es un enorme balcón de la torre).

No lleváis más de un par de minutos cuando un quejido exasperado se escucha en la multitud. “¿Una cola de cuatro horas? ¡Esto es ridículo!”

Parece que vais a llegar tarde a la cita.

La espera se debe al refuerzo en las medidas de seguridad en la entrada de la torre. Los guardias registran a los visitantes en la entrada del edificio, pero se ven superados por la gran cantidad de gente que intenta entrar.

Cuando los héroes se mezclan con la multitud, escuchan diversas teorías acerca de la inesperada aglomeración de gente. El principal rumor tiene que ver con amenazas de muerte al canciller, y hay bastantes quejas por la ineptitud del personal de seguridad.

Intento de entrada

A los jugadores se les puede ocurrir que sus héroes tienen una invitación del mismísimo canciller supremo, y así podrían evitar la cola presentando sus credenciales a los guardias de seguridad. Si se acercan directamente al principio de la cola, un agotado guardia de seguridad humano les da el alto (cerca del punto 1 del mapa).

El guardia de seguridad es el sargento Munten. Encargarse de las multitudes durante toda la mañana le ha puesto de mal humor e irritable. “Me da igual lo importantes que creáis que sois”, les dice. “Me han ordenado que la gente entre sólo después de haber sido registrada. Tendréis que esperar vuestro turno”.

Los héroes pueden intentar valerse de Engañar, Diplomacia, Afectar mente, Amistad o Intimidar para convencer a Munten de que les deje pasar al instante. Con un éxito, Munten está dispuesto a cooperar, pero les pide que esperen unos minutos a un lado mientras consigue a alguien que les escolte. (Munten obtiene una bonificación de +10 en su prueba de Averiguar intenciones para enfrentarse a Engañar, y la CD para una prueba de Intimidar contra Munten es 14. Munten se ha convencido de que se meterá en un buen lío si la fastidia hoy, y eso le ha vuelto especialmente terco).

Sargento Munten: Matón humano de nivel 4; Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH -/15; Ata +6 cuerpo a cuerpo (1d3+1, puñetazo) o +6 cuerpo a cuerpo (1d6+1, porra), +4 a distancia (3d6, pistola blaster); TS Fort +5, Ref +1, Vol +1; T M; PF 0; Rep +1; Vig 14, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9.

Equipo: Pistola blaster, porra, uniforme, placa, licencia para blaster.

Habilidades: Averiguar intenciones +1, Conocimiento (seguridad de Coruscant) +3, Hablar básico, Intimidar +4 y Leer/Escribir básico.

Dotes: Alerta, Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster) y Dureza.

Actividad sospechosa

Mientras los héroes esperan, en la cola o a un lado (a petición del sargento Munten), lee en voz alta lo siguiente:

La multitud se mueve y de repente os encontráis con una vista muy clara de la plataforma elevada por repulsores desde la que el canciller dará mañana su discurso. Uno de los obreros de la plaza está inclinado sobre los controles. Parece estar sacando algo de su bolsa de herramientas y metiéndolo en un panel abierto.

Levanta la vista y echa una ojeada a su alrededor, y su mirada se topa con la tuya. Intentando disimular, se baja de la plataforma y empieza a adentrarse en la multitud.

El “obrero” es Senn Riip Domeet, el experto en demoliciones del grupo terrorista Mayal. Acababa de colocar un detonador térmico en la plataforma elevada por repulsores cuando se dio cuenta de que le habían visto (cerca del punto 3 del mapa). Ahora está intentando escabullirse hacia el extremo occidental de la plaza.

Los héroes pueden decidir que es mejor que los guardias de seguridad se encarguen de la situación, pero estos se muestran reacios a desviarse de su rutina, “Intentáis cualquier cosa para entrar antes, ¿eh?”, dice el sargento Munten, recelando una vez más de los héroes. “A lo mejor podemos registraros en el centro de detención. ¡Tal vez averigüemos por qué tenéis tanta prisa!”.

Tácticas del villano

El plan de Domeet consiste en hacer creer a los héroes que se dirige hacia el extremo occidental de la plaza, para luego darse la vuelta y dirigirse hacia el este, donde pretende apropiarse de un vehículo o robarlo y huir.

Utiliza la habilidad Escondarse para mezclarse con la multitud, y su prueba se enfrenta a las pruebas de Observar de los héroes. Va vestido como las otras dos docenas de obreros, y por eso obtiene una bonificación de +2 en su propia prueba.

Si los héroes pasan tiempo intentando convencer al sargento Munten para que investigue la actividad sospechosa, y ninguno vigila a Domeet, el terrorista puede realizar otra prueba de Escondarse para desaparecer. Pero si los héroes empiezan a ir hacia él, deja de intentar mezclarse con la gente y comienza a correr hacia el extremo oriental de la plaza.

Senn Riip Domeet: Granuja humano de nivel 2; Inic +1 (Des); Defensa 16 (+5 por clase, +1 por Des); Vel 10 m; PV/PH 13/11; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3, puñetazo), +3 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); CE Trueque ilegal, Afortunado; TS Fort +0, Ref +4, Vol -1; T M; PF 0; PLO : 2 ; Rep +0; Vig 11, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 9, Car 9.

Equipo: Blaster de bolsillo, mono de obrero, mochila, herramientas.

Habilidades: Buscar +5, Conocimiento (Coruscant) +5, Conocimiento (terroristas del Mayal) +5, Demoliciones +10, Diplomacia +5, Disfrazarse +4, Engañar +4, Escondarse +6, Hablar básico, Informática +5, Inutilizar mecanismo +8 y Leer/Escribir básico.

Dotes: Cautela, Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Demoliciones), Rapidez y Soltura con un arma (blaster de bolsillo).

Si los héroes le persiguen, supón que Domeet está a unos 50 metros del extremo oriental de la plaza (o menos si los héroes van a por él en cuanto advierten su actividad). Domeet responde a la



persecución sacando un blaster de bolsillo del mono de obrero y abriendo fuego.

Aunque no alcance a ninguno de los héroes, la multitud será presa del pánico, y se dispersará en todas direcciones (frenando el movimiento de los héroes cada asalto a la mitad). Si los héroes devuelven los disparos a Domeet, sufren una penalización de -4 en sus ataques si no quieren alcanzar a ninguna de las personas que están en medio (Domeet no sufre esta penalización porque le da igual si da a algún transeúnte). La penalización sólo se aplica al primer asalto en que disparen los héroes. Después de eso, la muchedumbre se quita de en medio casi por completo, lo que ofrece a todo el mundo un área de disparo despejada.

Si Domeet llega al extremo oriental de la plaza antes de que le detengan los héroes, se para en el borde del nivel de la plaza para mirar hacia abajo. Ve un aerotaxi que asciende y salta. El taxi está a 2 metros en horizontal y 4 en vertical, así que Domeet puede intentar una prueba de Saltar (CD 15) para aterrizar en el taxi y no sufrir daño. Si falla la prueba, no llega al taxi y cae 12 metros hasta el siguiente balcón, sufriendo 3d6 de daño.

Aunque Domeet consiga aterrizar a bordo del aerotaxi, los héroes aún tienen la oportunidad de evitar su huida. El taxi llega a la altura de la plaza en 2 asaltos. Si alguno de los héroes está lo suficientemente cerca para llegar al extremo oriental de la plaza en ese tiempo, puede atacar a Domeet con armas a distancia (o saltar al aerotaxi).

Después de que el taxi supere el nivel de la plaza, Domeet deja de ser un objetivo viable, pero los héroes pueden disparar al taxi para intentar inutilizarlo. El aerotaxi tiene Defensa 13 y 20 puntos de casco, aunque también cuenta con una reducción de daño de 5. Si los héroes causan 10 o más puntos de daño en la parte inferior del taxi, sus motores fallan, y en el transcurso de 2 asaltos desciende suavemente en espiral hasta detenerse en el nivel de la plaza.

La plataforma

Si alguno de los héroes comprobara la plataforma donde vieron por vez primera a Domeet, ese personaje puede intentar una prueba de Buscar (CD 10, puesto que saben casi exactamente dónde estaba trabajando). Si tiene éxito en la prueba, el héroe encuentra un pequeño paquete. Dentro, el extremo de un par de cables está acoplado a los mandos de los repulsores, y el otro está conectado a un detonador térmico.

Una prueba de Demoliciones (CD 10) revela que la bomba está diseñada para explotar cuando la plataforma supere cierta altura. Una segunda prueba de Demoliciones (CD 15) desactiva el artefacto sin destruirlo, simplemente desconectando los cables. En el aparato no hay trampas para evitar la desactivación.

Si se falla la prueba de Demoliciones, el detonador explota, causando 4d6 puntos de daño a todo el que se encuentre a 4 metros o menos; si un personaje tiene éxito en una salvación de Reflejos, sólo recibe la mitad del daño. Si nadie cuenta con esa habilidad, un guardia de seguridad con Demoliciones +1 intenta desactivar la bomba. (Nota para el DJ: *Si un personaje muere desactivando el detonador, permite que el jugador lleve otro personaje a la reunión con Valorum*).

Repercusiones

En cuanto Senn Riip Domeet haya sido eliminado o capturado, o se haya fugado, el sargento Munten y el personal de seguridad entran en acción. Apartan a los demás transeúntes, llaman a unidades sanitarias para los heridos, y arrestan a Domeet o buscan alguna identificación en su cuerpo (a menos que huyera).

Pero las fuerzas de seguridad de Munten también consideran que los héroes suponen una posible amenaza.

—¡Tirad las armas! —grita el sargento Munten—. ¡Y poned las manos sobre la cabeza! Estáis detenidos hasta que aclaremos todo esto.

Después de que los héroes hayan tenido un momento para acatar o discutir la orden, lee lo siguiente en voz alta:

—Puede soltarlos, sargento Munten —dice una voz autoritaria. Acercándose desde la entrada principal a la torre del canciller está el mismísimo canciller supremo, Finis Valorum, acompañado por un par de guardias senatoriales de atuendo azul—. Yo les he invitado.

—Lo siento, señor —tartamudea Munten—. No lo sabía.

—No pasa nada —le dice Valorum a Munten, dándole unas amables palmaditas en el hombro—. Por mi parte, agradezco su vigilancia. Bien —dice el canciller supremo volviéndose hacia vosotros—. Siento llegar tarde a la reunión que yo mismo he convocado. Si ninguno necesita atención médica, subamos a mis oficinas y empecemos esta reunión.

Escena 2: La reunión

Si alguno de los personajes está herido, es atendido por el personal sanitario. A continuación, el canciller Valorum lleva a los héroes a sus oficinas, acompañado por sus dos guardaespaldas de azul. En el turboascensor, pregunta por el incidente de la plaza, asintiendo pensativamente mientras los héroes explican lo que sucedió. Cuando acaben, lee lo siguiente en voz alta:

Cuando se abre la puerta del turboascensor, en una planta muy por encima de la plaza, en el exterior hay dos caballeros jedi. El más joven parece sorprendido de encontrarse de repente frente al canciller supremo, pero el mayor simplemente inclina la cabeza con serenidad. Valorum saluda a ambos con la cabeza, y aunque no dice nada, parece que les conoce.

Cualquier héroe jedi del grupo identifica de inmediato al mayor como el maestro Qui-Gon Jinn, con lo que el joven probablemente sea su padawan, Obi-Wan Kenobi. Su presencia aquí no es más que una curiosidad, pero el canciller lleva a los héroes por el pasillo antes de que se pueda abundar en el asunto.

Sigue leyendo:

—Parece que el último asistente a nuestra reunión nos espera —dice Valorum, llevándoos por los pasillos. Ante vosotros, los dos jedi entran en el turboascensor y las puertas se cierran sin hacer ruido. El canciller supremo os lleva directamente a una sala de reuniones, y mientras la puerta se abre con un siseo, un hombre de color con túnica de jedi se vuelve hacia vosotros.

—Os presento al maestro jedi Mace Windu —dice Valorum.

Finis Valorum: Diplomático humano de nivel 12; Inic +0; Defensa 14 (+4 por clase); Vel 10 m; PV/PH -/10; Ata +5/+0 cuerpo a cuerpo (1d3-1, puñetazo), +6/+1 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); TS Fort +4, Ref +4, Vol +8; T M; PF 1; PLO: 0; Rep +3; Vig 9, Des 10, Con 10, Int 17, Sab 14, Car 11.

Equipo: Blaster de bolsillo, unidad de datos, comunicador multicanal, pase de acceso universal.

Habilidades: Averiguar intenciones +17, Conocimiento (Coruscant) +12, Conocimiento (derecho de la República) +15, Conocimiento (política) +21, Conocimiento (República) +21, Diplomacia +17, Engañar +9, Hablar básico, Hablar calamariano, Hablar ryl, Hablar shyriiwook, Informática +10, Leer/Escribir básico, Leer/Escribir calamariano, Leer/Escribir ryl, Profesión (administrador) +20 y Recabar información +8.

Dotes: Competencia con grupo de armas (armas sencillas), De fiar, Énfasis en una habilidad (Conocimiento [política]), Énfasis en una habilidad (Conocimiento [República]), Énfasis en una habilidad (Profesión [administrador]), Fama y Voluntad de hierro.

Cuando los héroes entran en la sala de reuniones, los dos guardias de Valorum se quedan apostados fuera, dejando solos a Valorum, Mace Windu y a los héroes. La sala de reuniones es un lugar informal y cómodamente amueblado. Podría ser un salón si no fuera por la impresionante unidad holovisualizadora que hay en el centro de la habitación. La unidad muestra en ese momento la cobertura periodística del incidente en la plaza. Los héroes pueden ver al sargento Munten hablando con unos periodistas, pero no se menciona la participación de ellos en el incidente. Cuando los héroes hayan tenido la oportunidad de relacionarse con el canciller y con el maestro jedi, lee lo siguiente en voz alta:

—El reciente incidente de la plaza es típico de los últimos días —dice el canciller Valorum. Hace que aparezcan en la holopantalla varias imágenes que mostraban escenas de violencia similar, mientras niega con la cabeza con tristeza—. En todos los casos, el grupo terrorista Mayal, unos radicales políticos que pretenden disolver el Senado, ha reivindicado la responsabilidad del atroz acto. Últimamente han centrado sus esfuerzos en mí. He recibido una amenaza de muerte, y mi ayudante, Sei Taria, ha sido atacado. Esto es como respuesta a mi afirmación de que me aseguraría personalmente de que los miembros del Mayal fueran llevados ante los tribunales antes de que el Senado Galáctico se volviera a reunir.

Los héroes con Conocimiento (organizaciones criminales) o una habilidad de conocimiento similar pueden realizar una prueba de habilidad para ver si conocen los siguientes datos sobre el Mayal. El héroe sabe todo lo que se indica para el resultado de su prueba, incluida la información de los resultados inferiores:

CD 0: El grupo Mayal ataca empresas de servicio público con la intención de interferir en el tráfico, las comunicaciones, el tiempo y el comercio.

CD 5: Los líderes del Mayal murieron en un tiroteo con las fuerzas de seguridad de Coruscant hace unas semanas.

CD 10: El “Manifiesto del Mayal” indica que el grupo cree que el Senado está corrompido, y que está manipulado en secreto por intereses corporativos para beneficiar a ciertas empresas a costa del pueblo llano.

CD 15: La mayoría de los miembros del Mayal son humanos. Parece que a los pocos no humanos se les tolera por ser necesarios para tener éxito, en lugar de considerarlos parte del movimiento.

CD 20: El actual “líder” del Mayal es un corelliano llamado Zegmon Pent, un antiguo contrabandista con inclinaciones políticas. En sus círculos, Pent afirma haber sido entrenado como asesino secreto por la Orden Jedi. Ha sugerido, en comunicados a los servicios de prensa, que cuenta con aptitudes relacionadas con la Fuerza.

Cuando los héroes hayan tenido la oportunidad de poner en común su conocimiento acerca del Mayal, lee lo siguiente en voz alta:

Mace Windu, que ha estado siguiendo la discusión en silencio, finalmente toma la palabra.

—Creemos que el Mayal atentará contra el canciller supremo antes o después de su discurso de mañana. Os hemos reunido porque necesitamos a alguien que lo evite. »Os hemos escogido específicamente porque queremos a alguien que los miembros del Mayal no reconozcan de vista, ya que suelen huir en cuanto ven el más leve indicio de una trampa. También os hemos escogido porque fuisteis recomendados por vuestros mentores, socios y familiares. Nos aseguran que no fallaréis.

Mace Windu os mira un instante.

—Hemos calculado que el Mayal dispone de tres posibles lugares de ataque con posibilidades de éxito. Si estáis de acuerdo, queremos que los detengáis antes de que puedan llevar a cabo sus ataques en los dos primeros lugares. Si fallan allí, su última oportunidad será atacar al canciller mañana, mientras pronuncia su discurso. Ésa también será vuestra última oportunidad para detenerlos.

Tal vez no todos los héroes sean tan virtuosos como para aceptar un trabajo tan peligroso sin recibir nada a cambio. Si algún héroe exige algún tipo de compensación, el canciller Valorum se ofrece a pagarles un total de 1.000 créditos de su propio bolsillo si cumplen la misión (es decir, si sigue vivo e ileso al final de su discurso, pagará la recompensa). Está dispuesto a llegar a 2000 créditos, pero no más.

Suponiendo que los héroes acepten la misión, el canciller Valorum muestra un diagrama holográfico del área, centrado en la plaza. Dos ubicaciones están marcadas.

Lee lo siguiente en voz alta:

Valorum señala una torre a unos cuantos kilómetros de las oficinas en las que estáis.

—Éste es el Centro de Control Climático de este sector. Por lo general, evita que se generen tormentas peligrosas regulando la ionización de la atmósfera. Si el sistema se desconectara —pulsas un botón y en la imagen se forman negros nubarrones sobre la plaza— caería un diluvio durante el discurso. Pero si fuera reprogramado... —pulsas otro botón, y rayos generados por ordenador comienzan a golpear la plaza cada vez con más fuerza hasta que queda destrozada.



Valorum apaga la visualización de la tormenta, devolviendo su estado prístino a la imagen.

—El otro posible objetivo está aquí —señala un bloque de oficinas un poco más lejos—. El Control de Tráfico Aéreo. Sus ordenadores establecen los carriles de tráfico para este sector. Se conseguiría poco saboteándolo, pero desde este lugar, un vehículo lleno de explosivos podría ser teledirigido hasta la plaza.

Esto lo ilustra con otro gráfico que muestra una lanzadera aérea dejando de repente los carriles del tráfico y estrellándose contra la plaza en medio de una terrible explosión.

—¿Alguna pregunta?

El canciller Valorum y Mace Windu responden lo mejor que pueden a cualquier pregunta planteada por los héroes. Se aseguran de que se suministre una licencia de armas válida para cada héroe y pueden ofrecerles unidades de energía para sus armas, pero no más armas. “Coruscant es una gran ciudad”, le recuerda Windu a los héroes. “Cuando un blaster no alcanza su objetivo, le da a otra cosa. Cuantas menos armas se disparen, menos probable será que resulte herido algún transeúnte.

Valorum proporciona códigos de acceso y les promete asistencia médica si los héroes la necesitan. Les dice que cojan unos cuantos medpacs (un máximo de cuatro) de la enfermería para las emergencias. También les promete que se les suministrará un aerotaxi. Después de que Mace Windu les recuerde que sólo tienen hasta mañana a mediodía para detener a los terroristas, la reunión termina.

Escena 3: Caído como un rayo

Mace Windu sugiere que los héroes vayan primero a la torre de control climático. Si los terroristas quieren usar el centro de control de tráfico para atacar a Valorum, tendrán que estar allí cuando comience el discurso, pero la torre de control climático puede programarse con antelación, con lo que los terroristas podrían acudir al centro en cualquier momento.

Mientras se acercan a la torre, los héroes no ven nada sospechoso. Si vuelan junto a las ventanas del piso superior, pueden realizar una prueba de Observar (CD 10) para ver a un par de técnicos trabajando en la sala de control, sin ser conscientes de su presencia. Si los héroes siguen dando vueltas alrededor de la torre, los técnicos alzarán la vista, sonreirán y les saludarán con la mano.

Si los héroes no han establecido una estrategia para detener a los terroristas, deberían indicarles que sólo hay tres posibles entradas a la sala de control: el turboascensor, el tejado o las ventanas.

Los héroes pueden cubrir las tres, pero tendrán que separarse. Si los terroristas franquean alguna entrada por la fuerza, los demás héroes tardarán un minuto en llegar para ayudar. Si a los jugadores no se les ocurre, haz que realicen pruebas de Inteligencia (CD 10) para que se den cuenta de que el mejor lugar para esperar a los terroristas es la propia sala de control. Independientemente del camino que tomen los terroristas, la sala de control es su destino final.

Entrar en la torre de control climático es sencillo; el canciller Valorum ha dado a los héroes códigos de acceso. Lo único que

tienen que hacer es aterrizar en el edificio adyacente y coger el turboascensor hasta la sala de control que está casi a un kilómetro de altura, cerca de la parte superior de la torre. El turboascensor tarda 5 saltos en llegar, y se abre a un pequeño vestíbulo con ventanas que dominan toda la ciudad.

Cuando los héroes salgan del turboascensor, lee lo siguiente en voz alta:

La espectacular vista de la ciudad está estropeada por los negros nubarrones que se están formando cerca de la torre del canciller, a unos kilómetros de distancia. Ya podéis ver las primeras ondas luminosas, los primeros y débiles destellos de los rayos.

Al final del vestíbulo hay una puerta de duracero, y sobre ella hay un cartel que dice “Generador de reserva”. Las flechas de las paredes indican que el acceso a la azotea queda a la izquierda y la sala de control está a la derecha.

Mientras los héroes entraban en la torre por el turboascensor, los terroristas del Mayal llegaban y tomaban una ruta más directa: a través de la ventana de la sala de control. Ya han reducido a los técnicos y han implantado un programa de anulación para interferir en las pautas climáticas sobre las oficinas del canciller. Estaban preparándose para volver a subirse al aerocamión que flotaba en el exterior cuando uno de ellos oyó que llegaba el turboascensor.

La puerta de la sala de control está cerrada, pero no con llave. Dentro hay tres terroristas del Mayal. Un cuarto ha vuelto al aerocamión, mientras que el quinto es el conductor. Uno de los tres terroristas de dentro ha decidido emboscar a los héroes, otro mete prisa a todos para que suban a bordo del aerocamión, y un tercero permanece indeciso, esperando a ver lo que sucede. En cuanto alguien abre la puerta, los terroristas se ven obligados a actuar.

Terrorista del Mayal: Matón humano de nivel 1; Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH —/15; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, puñetazo), +1 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); TS Fort +3, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO: 2; Rep +0; Vig 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9.

Equipo: Blaster de bolsillo.

Habilidades: Conocimiento (Coruscant) +1, Conocimiento (terroristas del Mayal) +1, Hablar básico, Intimidar +3 y Leer/Escribir básico.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster) y Dureza.

Tácticas de los villanos

En cuanto aparecen los héroes, el terrorista más cercano a la ventana rota abre fuego. Otro cerca de la puerta se une al ataque en cuanto un héroe entre en la sala de control. Mientras tanto, un tercer terrorista salta por la ventana rota y grita al conductor: “¡Larguémonos de aquí!”

El piloto se marcha en cuanto puede actuar, independientemente del número de terroristas que haya a bordo. Si alguno de los héroes consigue subirse al aerocamión antes de que el conductor se ponga en marcha, éste da marcha atrás y se mete en la sala de control, causando 2d6 puntos de

daño a todo el que esté en la caja del aerocamión (incluidos los terroristas). Por desgracia, el vehículo se queda encajado y el conductor no puede huir.

Detener la tormenta

Alguno de los héroes puede optar por intentar invertir el daño que los terroristas han causado al equipo de control climático. El programa que ha usado el Mayal fue creado por su actual líder, Zegmon Pent, para que sobrescribiera el programa existente de control climático. Los terroristas sólo tuvieron que introducir una tarjeta de datos en la consola de control.

Si los héroes no detienen la tormenta (o no reaniman a los técnicos para que lo hagan), llegarán más técnicos en unos cuantos minutos y desactivarán el programa de los terroristas. Mientras tanto, la intensidad de los rayos alrededor de la torre del canciller irá creciendo gradualmente, abrirá boquetes en el edificio e inutilizará una de las tribunas elevadas por repulsores.

Interrogar a los terroristas

Si los héroes han dejado vivo a algún terrorista para interrogarlo, pueden optar por diversos métodos (Afectar mente, Engañar, Diplomacia, Amistad, Intimidar, etc.) para extraer información. Si tuviesen éxito, los héroes pueden averiguar toda la información de la escena 2 (La reunión) que podría saberse por medio de Conocimiento (organizaciones criminales). Ten en cuenta que los terroristas creen firmemente que su líder, Zegmon Pent, es un "asesino jedi".

Los terroristas también saben que el control de tráfico es el objetivo alternativo para el Mayal. Zegmon Pent tiene previsto atacar allí poco antes de que comience el discurso del canciller. Por desgracia, esta información no van a hacerla pública fácilmente, y los personajes deben usar uno de los métodos mencionados anteriormente para sacársela.

A los héroes tal vez se les ocurra preguntar dónde está Zegmon Pent. Los terroristas no saben dónde encontrar a su líder. Celebra reuniones en un almacén vacío, pero no se queda allí. Aunque lo supieran, no lo dirían voluntariamente. Están convencidos de que Pent les perseguiría y mataría utilizando su "entrenamiento furtivo jedi".

Escena 4: Caos en los cañones

Los héroes tienen algo de tiempo antes del momento en que se espera que los terroristas del Mayal lleguen al centro de control de tráfico. Si alguno está herido, pueden aprovechar este tiempo para recuperarse, o tal vez para curarse en uno de los muchos hospitales de calidad de Coruscant. No tienen que preocuparse por las facturas médicas, pues las paga el canciller supremo.

El propio Valorum se pone en contacto con los héroes poco después del incidente en la torre de control climático para preguntar por ellos. Aunque quiere que le informen de sus progresos, empieza asegurándose de que los héroes sobrevivieron al encuentro. "Nunca resulta fácil enterarse que alguien ha perdido la vida a tu servicio". Además, se encarga de sustituir a cualquier héroe fallecido. (Nota para el DJ: *Esto ofrece al jugador de un personaje muerto la oportunidad de crear un nuevo personaje y volver de inmediato a la partida*).

Cuando los héroes hayan descansado y estén listos, pueden ir al centro de control de tráfico. Esta torre se encuentra escondida entre varias estructuras más altas, lo que hace que tenga el aspecto de un puesto avanzado engarzado en la pared de un cañón artificial. En el exterior hay una plataforma de aterrizaje con cuatro estaciones de ataque. La plataforma está unida al centro de control de tráfico por medio de una estrecha pasarela de 2 metros de anchura.

Dependiendo de lo que se hayan adelantado al discurso del canciller, tal vez tengan que esperar un poco antes de que suceda



algo. Si han llegado bastante pronto, pueden presentarse al personal del centro de control de tráfico y prepararse para coger al terrorista en el acto.

Los terroristas del Mayal llegan unos 10 minutos antes de la hora prevista para el comienzo del discurso del canciller. A menos que los héroes hayan decidido aparecer más tarde, lee lo siguiente en voz alta:

La plataforma de aterrizaje está casi vacía. Una reducida familia de rodianos, aparentemente agotados tras un día de compras, espera en el centro de la plataforma mientras un aerotaxi se posa en el brazo de atraque del noroeste.

Cuando los rodianos comienzan a moverse hacia el taxi, una lanzadera aérea surge súbitamente de las profundidades del cañón de rascacielos y aterriza en el muelle sudeste. Se abre una escotilla trasera y salen dos pasajeros: un humano y un twi'lek. Miran a su alrededor con cautela y mantienen una mano dentro de sus chaquetas.

Muestra a los jugadores el mapa 3. Si los héroes no reaccionan de inmediato a la presencia de estos dos personajes sospechosos, se oye una voz desde el interior de la lanzadera aérea: "Mirad a ver si hay alguien por los alrededores. Si os encontráis con algún miembro de la 'policía secreta' de Valorum, matadlo". Los dos matones trotan hacia el centro de la plataforma de aterrizaje y se dejan abierta la puerta de la lanzadera tras ellos.

Por supuesto, se trata de los terroristas del Mayal, y la voz pertenece a Zegmon Pent, quien pilota la lanzadera. En cuanto los terroristas advierten la presencia de los héroes, desenfundan las armas y empiezan a disparar.

Terrorista del Mayal: Matón humano de nivel 1; Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH -/15; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, puñetazo), +1 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); TS Fort +3, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO: 2; Rep +0; Vig 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9.

Equipo: Blaster de bolsillo.

Habilidades: Conocimiento (Coruscant) +1, Conocimiento (terroristas del Mayal) +1, Hablar básico, Intimidar +3 y Leer/Escribir básico.

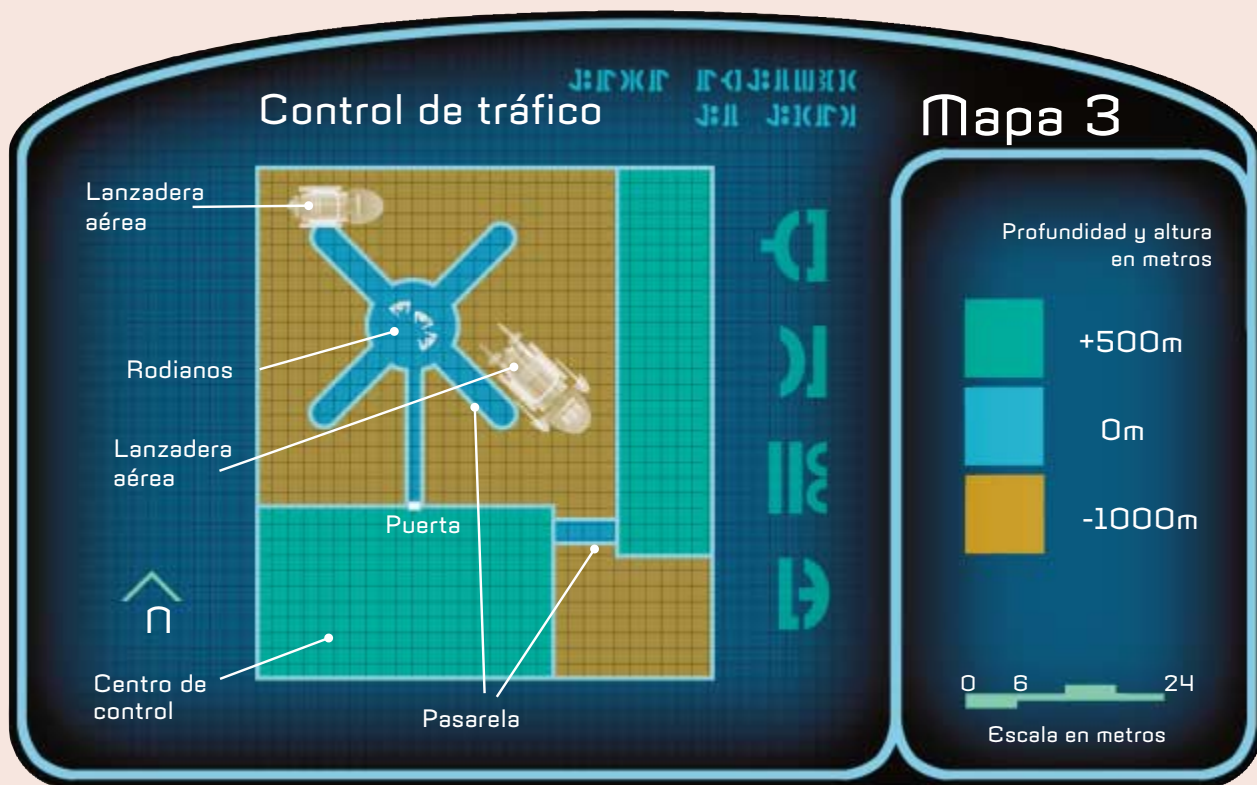
Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster) y Dureza.

Durante la batalla, existe la posibilidad de que los disparos perdidos de blaster alcancen a la familia rodiana, o al piloto del aerotaxi.

Tácticas de los villanos

En cuanto comience el combate, Zegmon Pent se da cuenta de que es víctima de una emboscada. "¡Es una trampa!", grita. "¡Tendremos que acabar con Valorum en persona!" Otro matón en la parte trasera de la lanzadera cierra las puertas, y la nave se suelta del brazo de atraque, cayendo a plomo hacia el cañón de rascacielos antes de enderezarse y acelerar hacia la torre del canciller.

Mientras esto sucede, los dos terroristas que quedan atrás hacen lo posible por frenar cualquier intento de persecución de la lanzadera. Concentran su fuego en cualquiera que parezca estar al mando o pilote un vehículo desde el que luchen los héroes. Estos dos luchan hasta que quedan incapacitados.





Seguir a la lanzadera

Como los héroes han escuchado claramente adónde se dirige la lanzadera aérea, pueden intentar alcanzarla o llegar antes a la plaza flotante. A efectos de la historia, la lanzadera aérea debería llevar a la plaza unos cuantos asaltos antes que los héroes. Si lo prefieres, puedes tirar $1d4+1$ para ver el número de asaltos de diferencia. (Tal vez sea la mejor opción si los héroes deciden coger el camino más corto hasta la plaza. Si los jugadores lo toman, pasa directamente a la escena 5).

Por otra parte, será mucho más emocionante para los jugadores que no sigan a la lanzadera aérea, sino que la persigan. Para la persecución, utiliza las reglas de Combate entre vehículos del capítulo 10 del libro básico.

Considera que la lanzadera es un aerotaxi, salvo que es algo más robusta, pues su cabina está cerrada. Esto proporciona una Defensa de 15 (-2 por tamaño, +7 por blindaje). Cuando todas las puertas están cerradas, ofrece cobertura total a sus pasajeros. Por lo demás, sus datos son exactamente los mismos.

Por cada asalto que pasa entre el instante en que se marcha la lanzadera y el momento en que los héroes comienzan a perseguirla, los terroristas se alejan 72 metros. No te preocupes si esto hace que salgan del campo visual de los héroes (lo que normalmente significa que huirían). Como saben exactamente adónde se dirigen los terroristas del Mayal, los héroes sólo tienen que viajar todo lo deprisa que puedan para tener la oportunidad de alcanzar a la lanzadera aérea antes de que llegue a la plaza.

Alcanzar a la lanzadera

Ya sea porque la persiguen de inmediato o porque vuelvan mejor que Zegmon Pent, los héroes pueden alcanzar la lanzadera aérea de los terroristas. Deberías llevar la cuenta de los asaltos que pasan.

Durante cada asalto, Zegmon Pent se mueve a gran velocidad (lo que supone una penalización de -2 en las maniobras) hasta que los héroes queden a la vista.

Una vez que los héroes estén lo bastante cerca para ver la lanzadera, sin encontrarse a distancia de disparo, el líder terrorista comienza a aprovecharse de la arquitectura de Coruscant para intentar perder a los héroes. Cada asalto, se mueve y zigzaguea entre los edificios con la esperanza de que los héroes se equivoquen al girar. Para resolver estos intentos, tira una prueba de Pilotar por Zegmon Pent, y enfréntala a la mejor prueba de Observar de los héroes que le persiguen. Suma +1 a la tirada de Pent por cada 20 metros de distancia que haya entre su lanzadera y el vehículo de los héroes. Si la prueba de Pent supera la mejor prueba de los héroes por 5 o más, Pent ha perdido provisionalmente a los héroes, que quedan a otros $2d12+2$ metros por detrás.

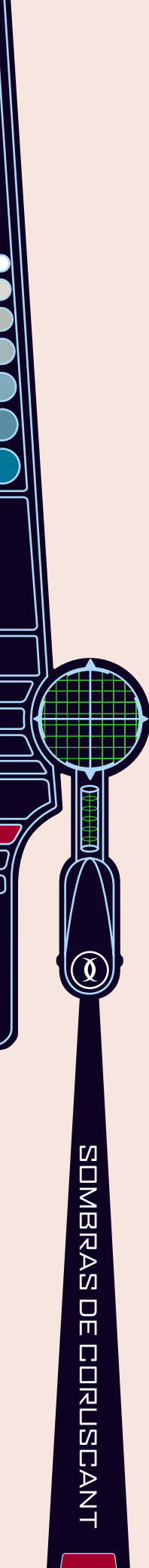
Combatir con la lanzadera

Si los héroes se acercan a 16 metros o menos de la lanzadera de los terroristas, éstos abrirán la escotilla trasera y empezarán a disparar. Una distancia superior a 16 metros haría que sus blasters de bolsillo apenas sirvieran de nada, aunque los terroristas podrían disparar desde más lejos para hacer que los héroes retrocedan.

En la lanzadera hay seis terroristas, Zegmon Pent entre ellos, pero desde la parte trasera sólo pueden disparar dos al mismo tiempo. Si los jugadores eliminan a más de dos, el resto cierra la escotilla y confían en que la cobertura del vehículo les mantenga vivos lo suficiente para llegar a la plaza.

Mientras tanto, Zegmon Pent vuela de manera más creativa, con la esperanza de forzar una colisión entre el vehículo de los héroes y un edificio u otro vehículo. Empieza subiendo hacia el





carril de tráfico más cercano, donde se interpone una y otra vez en la trayectoria de otros vehículos. Si los héroes quieren seguirle, el piloto debe intentar una prueba de Pilotar contra CD 10 (igual que el propio Pent). Recuerda aplicar las penalizaciones por la velocidad del vehículo. Si alguno de los pilotos falla la prueba, consulta la tabla 10-4 (Pérdida de control del vehículo).

Zegmon Pent sigue zigzagueando entre el tráfico hasta que se zafa de los perseguidores o la lanzadera comienza a sufrir daños. Si Pent falla una prueba de Pilotar por 11 o más, abandona esta táctica; en vez de esto, hace un picado hacia los niveles inferiores, donde el espacio entre edificios es más estrecho, y no está repleto de objetos que se mueven a gran velocidad.

En el fondo de los profundos cañones, Pent de nuevo esquiva y serpentea, esta vez para evitar diversos elementos de los edificios, como balcones, pasarelas y monumentos. Para ello hace falta otra prueba de Pilotar (CD 10), pero también proporciona a Pent una mejor oportunidad de perder a sus perseguidores. Realiza una prueba de Pilotar en nombre de Pent enfrentada a una prueba de Observar por cada uno de los héroes. Por cada 3d6 metros que separen a los dos vehículos, Pent obtiene una bonificación de +2 en su tirada. Como se mencionó anteriormente, si la prueba de Pent supera la mejor prueba de los héroes por 5 o más, les deja atrás temporalmente otros 2d12+2 metros.

Zegmon Pent abandona esta táctica cuando su lanzadera sufre 5 puntos de daño en el casco por choques.

Fin de la persecución

La persecución finaliza cuando los héroes obligan a detenerse a la lanzadera (por el daño encajado, por ejemplo), o cuando Zegmon Pent finalmente llega a la plaza. A no ser que se lo impidan las acciones de los héroes, Pent lo logra en 50 asaltos a partir del momento en que la lanzadera salió del centro de control de tráfico (por supuesto, aunque Pent muera horriblemente, los terroristas aún pueden llevar a cabo un ataque contra Valorum sin él).

Si Pent llega a la plaza, detiene la lanzadera y la hace flotar encima de la plataforma central elevada mediante repulsores. Allí, el canciller supremo Valorum se prepara para dirigirse a los partidarios sentados en las tribunas dispuestas por toda la plaza.

Escena 5: El secreto del enemigo

Los planes de Zegmon Pent han empezado a desmoronarse a su alrededor, lo que le deja únicamente con dos opciones: matar al canciller Valorum o matar a los partidarios de Valorum. En cualquier caso, Valorum dejará de ser canciller supremo, y —según lo que cree Pent— el principal protagonista de la corrupción del Senado habrá desaparecido. Pent está tan desesperado en este momento que le da igual si vive o muere, mientras acabe con el canciller Valorum.

Vuelve a utilizar el mapa 1 para esta escena. El único cambio es que las plataformas y tribunas de repulsores no se encuentran posadas en el suelo.



EL SABLE DE LUZ DE ZEGMON PENT

[PROFESIÓN +1] [AVERIGUAR INTENCIONES +1]

Hace varios meses, Zegmon Pent robó la copia de un sable de luz a un técnico que lo había fabricado como experimento. La hoja funcionaba más o menos como un sable de luz auténtico, pero era algo más débil y no podía soportar aumentos bruscos de energía como un sable verdadero. En otras palabras, no podía usarse para desviar rayos de blaster y se desconectaría si su hoja chocara con la hija de un sable de luz auténtico.

Zegmon Pent usó el arma como accesorio para sustentar la historia de que había sido entrenado por la Orden Jedi. No le preocupa demasiado que no funcione igual de bien que un sable de luz auténtico; no espera enfrentarse a un jedi de verdad, y, en cualquier caso, no sabe desviar blasters. Sobre todo lo usa para intimidar. ☹

Sable de luz de imitación	Daño	Crítico	Tamaño	Tipo	Grupo
	2d6	20	Med.	Energía	Exótico

Lugar	Altura desde el suelo de la plaza
2a	15 metros
2b	10 metros
2c	5 metros
2d	0 metros
3	8 metros

Si los héroes no han alcanzado la lanzadera aérea de Pent y éste ha llegado antes, envía los terroristas que quedan a matar a Valorum. Mientras tanto, espera a bordo de la lanzadera, bien para recoger a los terroristas y huir (si tienen éxito), o bien para estrellarla contra las tribunas elevadas mediante repulsores para matar a los partidarios de Valorum (si sus aliados fallan). Cuando llegan los héroes, se ve obligado a cambiar ligeramente de planes (véase La sorpresa de Zegmon Pent y La lanzadera aérea).

Cada uno de los apartados posteriores describe diversas actividades que tienen lugar en la plaza y cómo pueden interferir en ellas los personajes. Evidentemente, las acciones de los héroes pueden hacer que las cosas cambien significativamente para el Mayal, incluso mediante una táctica tan sencilla como aparecer temprano en la plaza. Tú, como director de juego, debes determinar exactamente cómo se desvían los terroristas del Mayal de los planes dependiendo de lo que hagan los héroes. Recuerda, no obstante, que a los terroristas les interesa más matar a Valorum que huir o, en realidad, que luchar con los héroes. Los terroristas no cogerán rehenes, y no perderán el tiempo disparando a uno de los héroes si tienen a tiro a Valorum (se encuentra en la plataforma cerca del punto 3 del mapa).

Llegan los héroes

Es de esperar que los héroes lleguen al mismo tiempo que los terroristas, o poco después. Cuando lo hagan, lee lo siguiente en voz alta:

El pánico cunde entre la multitud mientras la lanzadera de los terroristas sobrevuela la plaza, disparando rayos de blaster hacia la plataforma repulsora del canciller. Los guardaespaldas vestidos de azul de Valorum caen rápidamente ante la lluvia de disparos, y los terroristas comienzan a bajar en cuerdas de escalada, aparentemente para acabar con Valorum cara a cara.

Sin embargo, el canciller supremo salta de repente de la plataforma principal en un intento desesperado por llegar a la siguiente.

La multitud se queda boquiabierta cuando Valorum alcanza la otra plataforma, trata de agarrarse y luego se desliza por el lateral. En unos instantes, se queda colgado precariamente de la parte inferior.

Los terroristas sonríen. Valorum no puede huir.

Suponiendo que aún no lo hayas hecho, que todo el mundo realice pruebas de Iniciativa. A partir de este momento, en todos los asaltos sucederá algo... aunque los héroes no estén lo bastante cerca para actuar.

Terrorista del Mayal: Matón humano de nivel 1; Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH -/15; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, puñetazo), +1 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); TS Fort +3, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO: 2; Rep +0; Vig 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9.

Equipo: Blaster de bolsillo.

Habilidades: Conocimiento (Coruscant) +1, Conocimiento (terroristas del Mayal) +1, Hablar básico, Intimidar +3 y Leer/Escribir básico.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster) y Dureza.

La guardia senatorial

Independientemente de si actúan primero los héroes, antes de que los terroristas vuelvan a actuar, los ocupantes de la segunda plataforma reaccionan ante el desesperado intento de huida de Valorum. El único guardia senatorial de la plataforma, Vinsho Pah, suelta su fusil blaster y se inclina sobre el lateral para coger la mano del canciller y evita que caiga. Uno de los otros ocupantes de la plataforma, aparentemente otro senador, toma los mandos, y gira la plataforma para que quede entre Valorum y los terroristas.

A continuación se ofrecen los datos de Vinsho para que te ayuden a determinar lo bien que protege al canciller supremo. Además, si las cosas se ponen cuesta arriba para los héroes, Vinsho Pah puede echar una mano (siempre que eso no signifique soltar a Valorum).

Vinsho Pah, guardia senatorial: Soldado humano de nivel 4; Inic +6 (+2 por Des, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 20 (+8 por blindaje, +2 por Des); Vel 10 m; PV/PH 30/13; Ata +4 cuerpo a cuerpo (1d3, puñetazo), +3 a distancia; TS Fort +4, Ref +1, Vol +1; T M; PF 1; Rep +1; Vig 14, Des 14, Con 13, Int 11, Sab 12, Car 10.

Equipo: Fusil blaster, armadura ceremonial, comunicador.

Habilidades: Conocimiento (seguridad de Coruscant) +4, Conocimiento (senadores) +6, Curar heridas +4, Escuchar +10, Intimidar +5, Observar +10 y Pilotar +5.

Dotes: Alerta, Competencia con blindaje (pesado), Competencia con blindaje (intermedio), Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas pesadas), Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (fusiles blaster), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster), Competencia con grupo de armas (vibroarmas), Desenfundado rápido e Iniciativa mejorada.

A no ser que los héroes, a estas alturas, ya se estén enfrentando a los terroristas, la primera acción de los terroristas es disparar a la segunda plataforma. Hay cinco terroristas en la plataforma

principal (menos los que hayan eliminado anteriormente los héroes), y concentran sus disparos en Vinsho Pah, el guardia senatorial que protege al canciller Valorum. Esto proporciona a los terroristas una bonificación por circunstancia de +1 por cada terrorista (hasta un máximo de +4) que se suma a su tirada de ataque. Además, como el guardia senatorial no intenta quitarse de en medio, no obtiene la bonificación por Destreza a su Defensa (con lo que se queda con 18).

Vinsho Pah va a seguir agarrando a Valorum aunque resulte herido. Sin embargo, no puede subir al canciller a la plataforma sin exponerle a los mismos disparos dirigidos contra él. Mientras tanto, los terroristas acibillan la plataforma con disparos de blaster, inmovilizando al senador que está a los mandos para que no pueda poner a salvo la plataforma.

Si los héroes logran subir a bordo de la plataforma, pueden cubrir a Vinsho Pah para subir al canciller (no olvides que el fusil blaster del guardia sigue en el suelo de la plataforma). También pueden ayudar al senador con los mandos, descendiendo al suelo de la plaza para que el canciller Valorum no corra el peligro de caer, o simplemente situándose más allá del alcance de las armas de los terroristas.

La sorpresa de Zegmon Pent

Un asalto después de que los héroes se unan a la acción, Zegmon Pent sale de la flotante lanzadera aérea y salta a la tribuna superior que queda sobre la plataforma del canciller en el extremo oriental de la plaza. Lee lo siguiente en voz alta:

De pronto, una figura vestida con un atuendo negro y amarillo salta desde la lanzadera y aterriza en la tribuna sobre la columnata que queda detrás de las plataformas repulsoras.

—¡Muerte al canciller supremo! —grita, mientras se saca del cinturón un objeto largo y cilíndrico.

El objeto refulege cobrando vida, y de un extremo se extiende una reluciente hoja de un metro de largo. Es un sable de luz.

Zegmon Pent está intentando sembrar confusión entre la multitud congregada, con la esperanza de convencerles de que es un jedi... y que, por lo tanto, los jedi también se oponen al canciller supremo.

Al principio Pent se vale de su sable de imitación para ahuyentar a la gente de la tribuna, intentando acercarse a la plataforma repulsora de donde pende el canciller Valorum para salvar la vida. Si se encontrara con alguno de los héroes, primero intenta intimidarlo. Si no lo consigue, le ataca con el sable de luz. Si el héroe que se encuentra cuenta con un sable de luz, en lugar de eso Pent salta hasta la plataforma repulsora del canciller, con la esperanza de matar a Valorum antes de que lo maten a él.

El líder de los terroristas lucha hasta la muerte y usa su sable de luz si le es posible, pero recurre al blaster si falla su arma (véase recuadro).

Zegmon Pent: Granuja humano de nivel 2; Inic +6 (+2 por Des, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 17 (+8 por clase, +2 por Des); Vel 10 m; PV/PH 14/11; Ata +2 cuerpo a cuerpo (1d3+1, puñetazo) o +0 cuerpo a cuerpo (2d6+1, crit. 19-20, sable de luz de imitación), +3 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); CE Trueque ilegal, Afortunado; TS Fort +0, Ref +4, Vol -1; T M; PF 1; PLO : 4 ; Rep +1; Vig 12, Des 14, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 11.

Equipo: Imitación de sable de luz, blaster de bolsillo.



Habilidades: Conocimiento (canciller Valorum) +4, Conocimiento (Coruscant) +6, Conocimiento (terroristas del Mayal) +6, Engañar +7, Esconderse +7, Hablar básico, Informática +6, Intimidar +4, Leer/Escribir básico, Observar +5, Pilotar +7, Recabar información +5 y Sigilo +5.

Dotes: Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster), Iniciativa mejorada, Persuasión, Rapidez, Sutileza con un arma (sable de luz de imitación).

La lanzadera aérea

Cada asalto posterior a que Zegmon Pent salga de la lanzadera, ofrece a cada uno de los héroes la oportunidad de que realicen una prueba de Observar (CD 15). Si tienen éxito —o si alguno de ellos pregunta específicamente por la lanzadera tras la salida de Pent— lee lo siguiente en voz alta:

La lanzadera se ha apartado de la columnata, ganando algo de altura. Pero mientras miras, gira lentamente, apuntando al centro de la plaza, y comienza a acelerar.

Zegmon Pent ha empleado un momento en asegurar su victoria, programando el piloto automático de la lanzadera aérea para que se estrelle en medio del gentío. Aunque no hay explosivos a bordo, el impacto y el incendio subsiguiente sin duda matarán al menos a veinte personas.



Desde el momento en que los héroes descubran la lanzadera, tienen 4 asaltos para actuar antes de que se estampe contra el suelo. Pueden detener este salvaje impacto de diversas formas. Si pueden infligirle 20 puntos de daño en 3 asaltos, pueden hacer que explote en el aire antes de que se estrelle contra la gente. Los fragmentos ardientes causarán daño, pero no morirá nadie.

Si uno de los héroes sigue a bordo del aerotaxi en que llegaron, puede saltar del taxi a la lanzadera y tomar el control. Para lograrlo hace falta que el personaje realice una prueba de Pilotar (CD 15) para igualar la velocidad y el rumbo de la lanzadera, y después una prueba de Saltar para abordarla. Una vez a bordo de la lanzadera, otra prueba de Pilotar (CD 10) desactiva el piloto automático y permite que el héroe desvíe la lanzadera de su rumbo.

Puede que a los jugadores se les ocurran otros métodos para evitar el accidente. Si fallan, la lanzadera se estrella en la plaza y explota, causando 5d6 puntos de daño a todo el que se encuentre a 15 metros o menos. La explosión también hace que caigan las dos tribunas repulsoras más cercanas (2c), lo que inflige 2d6 puntos de daño a todos los que se encontraran en ellas.

El final

La escena final acaba cuando los héroes han rescatado al canciller Valorum y evitado que la lanzadera aérea se estrelle contra la multitud. Una vez realizadas estas tareas —hayan sido detenidos todos los terroristas o no— sólo queda atar los cabos sueltos.

Puedes seguir jugando para acabar con los terroristas del Mayal (especialmente si Zegmon Pent sigue dando guerra), o decidir que las fuerzas de seguridad de la plaza por fin consiguen abrirse paso a través de la caótica multitud para detener a los terroristas. Tal vez prefieras esta última opción si los héroes están bastante maltrechos por sus esfuerzos. También sería una buena oportunidad para demostrar que el sargento Munten no es un fanfarrón, y que en realidad es bastante eficaz en situaciones críticas.

Al lugar también acuden servicios sanitarios de urgencias y atienden en primer lugar a aquellos cuyas vidas corren peligro, y luego al canciller supremo (que, si sigue consciente, dice que atiendan primero las heridas de los héroes).

Tú decides la reacción del gentío ante las acciones (y se espera que la victoria) de los héroes. Si lo han hecho muy bien, los héroes deberían recibir los enardecedores vítores de la gente... ¡algo que siempre le va bien a la moral de un héroe! Si Vinsho Pah sigue vivo, también felicita personalmente a los héroes por un trabajo bien hecho.

Recompensas

Los héroes que participan activamente en la aventura deberían recibir puntos de experiencia. El grupo obtiene un total de 1000 PX, a dividir entre sus miembros. Todo héroe que arriesgara la vida para evitar que la lanzadera aérea se estrellase también debería recibir un punto de Fuerza.

No olvides que algunos héroes tal vez hayan negociado una recompensa en efectivo, en cuyo caso, el canciller Valorum les paga de buen grado la cantidad prometida.