

S T A R W A R S

Asesinato en Lloor-T

Este es un módulo para Star Wars lleno de originalidad. Ha sido diseñado de forma que el número de jugadores no tenga excesiva importancia, pudiendo incluso servir para un solo PJ, dado que se trata en su mayor parte de una aventura de investigación (algo quizá poco común en este juego). Por otro lado tiene la particularidad de ser una aventura con "consecuencias", por lo que se amolda muy bien a las características de una campaña, o simplemente una bonita forma de preparar una sorpresa para los PJs.

por David Revetllat i Barba

A los PJs se les ofrecerá un trabajo de protección para un transporte de elementos electrónicos de alta tecnología al planeta Tarrestnom. El Capitán de una nave les ofrecerá 700 Cr. a cada uno (no subirá el precio, y amenazarán con buscar a otros si se niegan, en cuyo caso se acabó la aventura). Los propietarios del carguero, el Capitán Uerd na, y su hijo y segundo, Gisl na, son completamente legales, y tienen todos los papeles de la nave y la carga en regla, junto a la autorización imperial. El trabajo consistirá en proteger las valiosas piezas durante su carga, viaje y descarga en Tarrestnom. Una vez concluida la fácil misión se les pagará lo acordado y se quedarán todos en la ciudad en busca de un nuevo trabajo eventual. Pero el nudo lo encontrarán una vez en la ciudad de Lloor-T (la única existente en el inhóspito planeta), ya que el gobernador civil de la ciudad es asesinado al poco de haber llegado los PJs, por lo que el comandante en jefe imperial de Lloor-T ha decidido, en cuanto se ha sabido su muerte, cerrar la ciudad a toda entrada o salida y obligar a quienes ya habían despegado a regresar. El comandante era íntimo amigo del gobernador asesinado. De momento las sospechas recaen sobre comandos rebeldes que hayan podido introducirse en la ciudad. Ha jurado dar una muerte muy lenta al autor de los hechos, y una buena recompensa a quien lo coja. Pero el auténtico autor del asesinato es un Quarren que trabaja como espía-asesino para el servicio de inteligencia imperial. El gobernador había descubierto las intenciones de establecer en su querida ciudad un laboratorio secreto para investigar con un nuevo y demoledor agente químico, y también que el servicio secreto había escogido dicha ciudad para hacer la primera prueba con sus habitantes anunciándolo después como un terrible golpe de mano rebelde contra una ciudad bajo jurisdicción imperial habitada casi exclusivamente por civiles. El gobernador amenazó con dar a conocer el plan a toda la galaxia, y obviamente el servicio de inteligencia no podía permitir eso. Por parte de los imperiales, sólo el comandante sabe de la estancia en la ciudad de un miembro del servicio secreto, pero no sabe qué finalidades tiene, y por nada delatará en principio su presencia. El espía imperial cree que su crimen ha pasado impune sin ningún testigo, pero no es así. Alguien pudo

verlo todo perfectamente: un mamífero cuadrúpedo de pelo negro y de poco peso corriente como animal de compañía entre algunos humanos, que rondaba por los tejados en busca de posible compañía de congéneres de sexo opuesto.

El planeta Tarrestnom

Se encuentra en el sistema Anávila, el cual consta de 3 cinturones de asteroides y 4 planetas, dos de ellos gaseosos, otro demasiado cercano a la estrella para ser habitable (con temperaturas de más de 600 grados C) y el tercero Tarrestnom.

Atmósfera: respirable para humanos y similares, aunque muy seca.

Radio polar: 6250 Km. **Radio ecuatorial:** 6300 Km.

Tipo: totalmente desértico, con la mayoría de los sedimentos de color rojizo. Noches gélidas y días tórridos.

Temperaturas: entre -25 y 0 °C de noche, y entre 50 y 70 grados °C por el día.

Fauna y flora conocida: minúsculos lagartos e insectos. Diminutas plantas compuestas únicamente de tallo y raíces, sólo comestibles si previamente se hierven, excepto para los lagartos indígenas (tirada de supervivencia de 20 o más para averiguarlo).

Lunas: ninguna.

Población: nunca censada. Se conocen al menos dos ciudades habitadas, Lloor-T, ciudad de paso de algunas mercancías, y Orp, sin ninguna aplicación, constituida básicamente por vagabundos y similares que viven de lo que encuentran. Hay rumores sobre algunas tribus que sobreviven en el desierto, pero nunca se han llegado a establecer contactos.

La única ciudad del planeta con aspiraciones comerciales es Lloor-T. Tarrestnom es un planeta casi olvidado en los límites del Imperio. No tiene ninguna aplicación comercial en principio. Están muy necesitados de elementos manufacturados de alto nivel tecnológico, aunque a nadie se le ocurre comerciar con él dadas las grandes distancias que hay que recorrer y el alto nivel de delincuencia. En la ciudad se prohíbe llevar armas pesadas, deben dejarse en el puerto y recogerse al salir. El



castigo por encontrar a alguien con un arma que cause más de 4D6 de daño y que no posea licencia especial (soldados,...) es su confiscación y un año de prisión (serán advertidos de ello al llegar por el encargado del astropuerto, aunque él no les obligará a nada, sólo es un funcionario). Pueden dejarlas en la aduana voluntariamente (controlada por los Guardias Cívicos) o venderlas en el mercado negro. Sin embargo se permite la estancia de individuos más o menos "ilegales" si no hacen mucho ruido. La mayor parte de la gente que se encuentra en Lloor-T está de paso o tiene algún pequeño negocio.

Existe una pequeña guarnición imperial en la ciudad encargada de imponer el orden. Está formada por el comandante en jefe militar de Lloor-T, 6 oficiales, 15 suboficiales y 100 soldados de asalto. A puestos como Lloor-T sólo se envía a los oficiales poco destacados o que no encajan perfectamente con el molde impuesto por el Imperio. Además, rondan los Guardias Cívicos, policía original de Lloor-T que conserva sus obligaciones en colaboración con los soldados.

La ciudad mide aproximadamente 10 Km. de norte a sur y 16 de oeste a este. El astropuerto se halla en el límite oeste de la ciudad. En su mayoría está formada por callejuelas sin orden ni concierto, que hacen perder bastante el tiempo si se quiere ir de un sitio a otro (aproximadamente el doble de lo normal).

Lugares de interés en Lloor-T

Cuarteles imperiales.

Situados en el centro de la ciudad. Están formados por unos cuantos barracones, una cantina, oficinas, y una sección especial de habitaciones individuales para oficiales. Todo está rodeado de una valla electrificada y soldados de guardia vigilando por todas partes de día y de noche. También hay un bloque prisión de baja seguridad, consistente en varias celdas de hormigón con puerta de barras metálicas. En principio los PJs no tienen por que entrar en los cuarteles, a no ser que sea por invitación de algún oficial o porque vayan a parar a la prisión por algún delito imperial.

Oficinas de la Compañía de Transportes Malerck.

Se encuentran en un edificio de dos plantas el este de la ciudad. Hay varias parejas de guardias privados por todas partes, una de ellas en la entrada principal y otra en la trasera. En una de las oficinas del segundo piso se encuentra Forgrer Malerck aten-

diendo sus asuntos. Para acceder hasta ellas hay que detenerse varias veces para mostrar la documentación a los guardias si no se dispone de una contraseña.

El Gamorreano Risueño.

Local de reunión para diversos personajes del hampa, donde también se puede beber alguna cosa, si uno se atreve a quedarse mucho rato. En realidad se trata de la base de operaciones de una importante organización criminal dedicada principalmente a la trata de mujeres Twi'lek (como la esclava de Jabba el Hutt sacrificada al Rancor en el film), contrabando, robo,... Dicha organización se extiende por varios planetas similares a Tarrestnom, y sus miembros son bastante temidos por la gente honrada. Su dirigente se halla casi siempre en una habitación aparte donde da rienda suelta a sus más bajos caprichos, y donde recibe las visitas.

Taberna Ardnaxela.

Conocida taberna de Lloor-T regentada por un tal Joss Eff y con una buena reputación de atención al cliente. Los precios son muy buenos. En dicha taberna puede encontrarse de 23:00 a 1:00 a los dos esbirros contratados por Forgrer Malerck para descubrir al asesino del gobernador.

Además, si los PJs acuden al local entre esas horas, el máster deberá tirar 1D6. Si el resultado es 1 o 2, también se hallará Alar Roderck en una mesa aparte, aunque si aún no han oído hablar de él no debes hacer ninguna descripción especial.

Taberna Nams-Aj.

En esta taberna puede encontrarse a Alar Roderck si se acude de 22:00 a 00:15. Para saber si efectivamente se encuentra en ella, el máster debe tirar 1D6. Si el resultado es de 3 a 6, lo encontrarán, y si no llegará en 3D6+17 minutos (a no ser que ese día se encuentre en Ardnaxela). De hecho Alar odia la música que ponen en el local, a la que llaman algo así como Xass (Alar dijo en una ocasión que esa música sólo le podría parecer agradable a un gamorreano viejo y sordo) pero le gusta la ambientación.

El Basurero Espacial.

Vieja tienda de chatarra que se dedicaba a la compra venta de maquinaria estropeada y trastos viejos, pero que cerró hace un año. Recientemente ha sido alquilada por el ISB vía Xbr, y se ha instalado en sus sótanos en el más absoluto secreto un pequeño laboratorio.

Laboratorio secreto del ISB.

Se halla en los sótanos de la tienda de chatarra cerrada descrita anteriormente. Una alfombra en el suelo de la trastienda cubre una trampilla que comunica con una escalera. Bajando por ella se llega a una maciza puerta metálica con un teclado alfanumérico acoplado en medio. Para poder abrirla sería necesario conocer el código o conseguir una tirada de seguridad de 25 o más. Xbr se encuentra en él de 15:00 a 21:00 horas cada día. Dentro hay dos técnicos imperiales trabajando en el proyecto de armas químicas. La habitación está repleta de aparatos de seguridad destinados a evitar cualquier accidente. Eso implica que si los PJs disparan a alguien y fallan, darán automáticamente a alguno de los sistemas de contención (no decir a los PJs que función tienen los aparatos) y los agentes contaminantes empezarán a extenderse en milisegundos. Si esto sucede, tirar 10D6 contra la fortaleza de los presentes en la habitación cada asalto. En 2 asaltos habrá conseguido salir al exterior, y cubrirá toda la ciudad en 5 asaltos. Estando en el exterior, habrá que tirar 6D6 cada asalto contra las fortalezas (a no ser que se lleve traje de vacío). Si alguien se pone el traje de vacío cuando la atmósfera ya estaba contaminada, tirar los 6D6 contra fortaleza (o los 10D6 si se está en el interior del laboratorio) el primer asalto en que se encuentre dentro del traje, e ir restando un dado en cada sucesivo asalto hasta que no haya que tirar más, lo cual querrá decir que se ha conseguido expulsar el aire viciado del traje y cambiarlo por aire normal. Por su parte, los técnicos siempre trabajan con un traje de vacío puesto, al igual que Xbr cuando entra en el laboratorio. Hay que tener en cuenta que la armadura de los soldados de asalto estandar incluyen protección limitada contra el vacío. Ello viene a significar que podrían resistir hasta unos 30 minutos con la exigua reserva de aire que pueden llevar en sus trajes, pero pueden encontrar recambios en su base, por lo que es muy posible que la mayoría de ellos sobreviva. En tal caso, pondrían a la ciudad en caso de alerta máxima e impondrían toque de queda a los supervivientes, manteniéndose la ciudad cerrada.

Palacio del Gobernador.

Consta de cuatro plantas más una terraza espléndidamente decorada con exóticas plantas que resisten climas adversos. Hay una puerta principal constantemente vigilada por cuatro guardias ciudadanos, y otra trasera, al lado de una gran compuerta por donde se introducen las provisiones hacia la cocina, vigiladas ambas por otros tantos

guardias. En el interior, hay todo tipo de lujos en las tres plantas superiores, y en ellas habitan los ayudantes y secretarios del Gobernador. La planta inferior está destinada a los aposentos de la servidumbre, cocina, y otros usos similares. Hay cinco guardias en cada piso. Al pasadizo secreto que conduce a la terraza se accede desde una serie de arbustos que hay a unos 100 metros del Palacio, en una trampilla disimulada. No hay ninguna edificación en 150 metros alrededor del Palacio, y los guardias no dejan acercarse a nadie a menos de 25 metros sin identificarse. Dentro del pasadizo se puede encontrar, con una tirada de 15 o más en buscar, un trozo de ropa color rojo oscuro colgando de un saliente en la pared. Para acceder por vía legal deberán dejar todas sus armas (y las ilegales "desaparecerán" para ir a parar al mercado negro, y si los PJs se empeñan en decir que las llevaban, serán detenidos y entregados junto a sus armas a las fuerzas imperiales) y pasar luego por un detector de metales y fuentes de energía, tras lo cual serán recibidos por un secretario a quien podrán exponer sus problemas.

Taberna de la Oveja Roja.

De las peores de la ciudad. Aquí llega la peor calaña que se pueda encontrar a beber un asqueroso trago de lo que se sirve en ella por sólo 1 crédito (para que no se burlen de los PJs y no acabe mal la cosa, tendrán que hacer un trago, lo que supondrá tirar 3D6 contra su fortaleza). Aquí pueden encontrar a Ñam Ñum y a Ahum Ahum, aunque lo mejor sería no cruzarse nunca con ellos. Si no buscan ofrecer un trabajo o no ofrecen dinero, más vale que no les molesten demasiado o la pelea está servida (¡a muerte, claro!).

Taberna Sarlaack Sediento.

Nada de especial. Su propietario, el Quarren Voskafred Boes, obviamente no abrirá si los PNJs contratados por Malerck ya se lo han cargado (leer más adelante).

Otros posibles lugares.

Otros establecimientos que pueden encontrarse en Lloor-T son chatarreros, vendedores de naves y vehículos de como mínimo tercera mano,...en fin, todo aquello que al máster se le ocurra, incluyendo viviendas y cubículos improvisados en rincones sucios para los más pobres, así como innumerables tabernas de lo más cutre.

Personajes importantes

Forgrer Malerck. Llegó al planeta hace varios años con un puñado de créditos en

el bolsillo. De la nada consiguió formar una gran empresa comercial dedicada al transporte de todo tipo de materiales entre planetas con problemas para adquirirlos (por su lejanía, trabas imperiales, piratas,...). En estos momentos está teniendo problemas con cargamentos que tenían que partir pero que deben quedarse en Lloor-T a causa del bloqueo, por lo que ha contratado los servicios de Lioness Saver y su fiel amigo Reqd Iz para que busquen al asesino del gobernador por su cuenta y resuelvan de una vez el problema. Malerck ofrece una recompensa extra aparte de la del Imperio por la captura del criminal, y paga además los servicios de los dos. Lleva siempre vestimentas elegantes de color blanco.

La verdad es que no paga muy bien a los dos PNJs contratados, pero como a Saver le regaló un Captador de Infrarojos Pearson (PC abreviado) instalado en el interior de su casco y que da imágenes en blanco y negro en una diminuta pantalla interna en situaciones de excesiva oscuridad, ahora se aprovecha de ello y se lo recuerda cada vez que intentan pedir un aumento.

Lioness Saver. Cazarrecompensas bastante famoso y muy poco escrupuloso cuando se trata de dinero. Ha tenido una gran suerte de hallarse en el planeta en el momento del bloqueo, ya que debido a éste no tendrá la competencia de otros cazarrecompensas. Tiene pues el campo bastante libre, y le molestará que otros se interpongan en sus pesquisas. Si los PJs conectan con él y quieren averiguar algo, les dará pistas falsas tales como que sospecha de dos Jawas o de un ladrón. No soportará que nadie se meta en su camino, y mucho menos que alguien le gane en este asunto. Si los PJs lo hicieran, ya se podrían preparar. Viste una armadura de cazarrecompensas color gris y, la verdad, podría estar mejor cuidada.

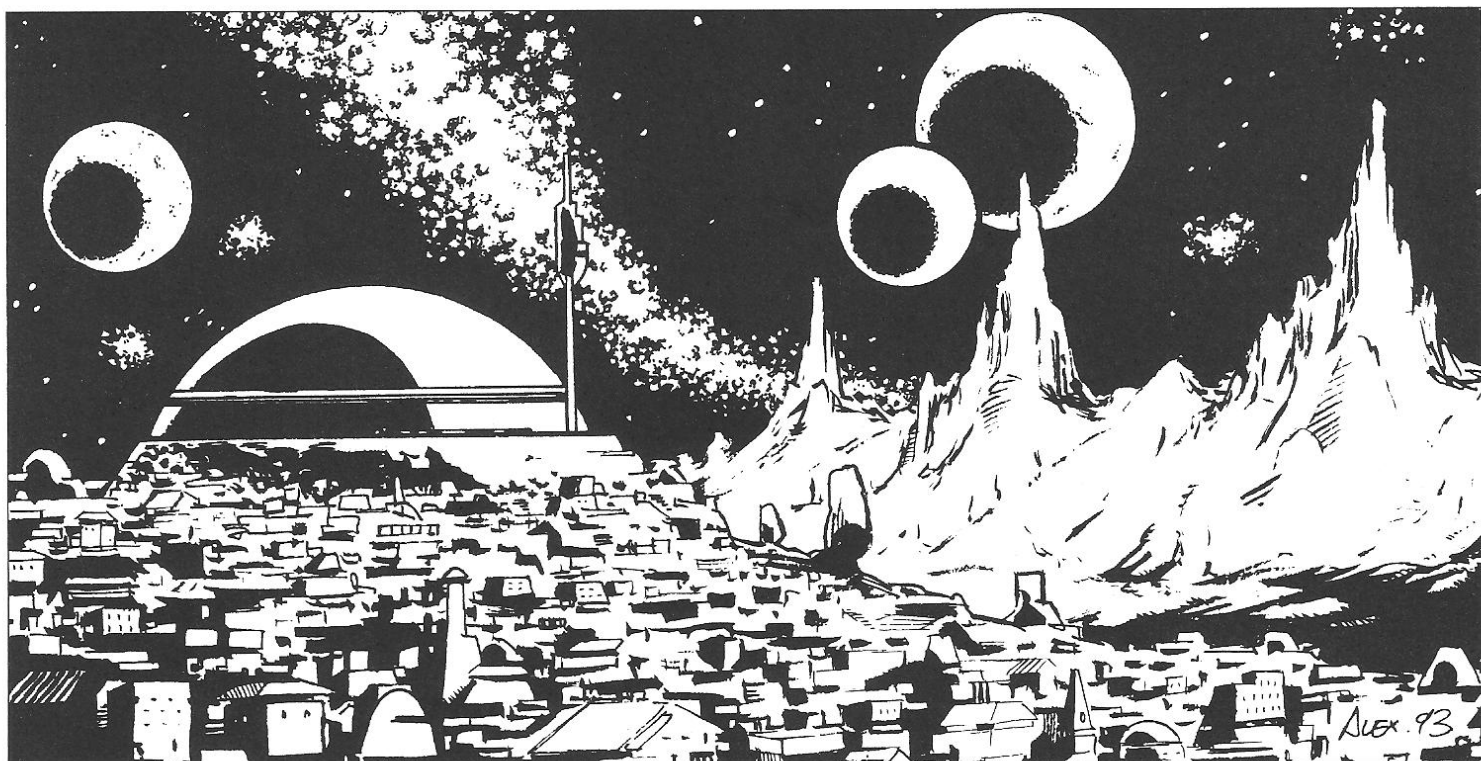
Reqd Iz. Perteneciente a la raza Wookiee, Iz tiene fama de peligroso cuando se enfada con alguien (acostumbra a partir su columna vertebral en dos). Eterno y peludo compañero de Saver, ha recorrido incontables mundos a su lado. Juntos han servido de guardaespaldas, cazarrecompensas de famosos criminales, mercenarios al servicio del imperio,... Es un poco tímido y poco hablador con personas poco conocidas, pero su fiereza y fidelidad a Saver son indiscutibles, al menos ante los demás. Entre ellos luego siempre puede haber una rabieta para ver quién va delante.

Lyer Da Elster. Comandante en Jefe de Lloor-T. Desde antaño los varones de su familia constaron como destacados oficiales al servicio del orden imperante, pero la verdad es que Lyer está algo decepcionado

con el Imperio. Su estado de ánimo no pasa desapercibido, por lo que se le envió a un puesto de poca relevancia como es el de Lloor-T. Algunas veces se le ha pasado por la cabeza abandonarlo todo, pero el castigo por traición al Imperio para un oficial es muy fuerte, y podría repercutir en su familia. Amigo íntimo del recientemente asesinado gobernador, hará lo que sea por encontrar al culpable. Conoce la estancia en la ciudad del agente secreto imperial, pero tiene órdenes explícitas de ayudarlo en todo lo que pida sin hacer preguntas, y no dar a conocer su existencia a nadie (salvo a su segundo en caso de muerte) bajo ningún concepto. No tiene ni idea de cual es la misión de Xbr, pero sospecha que los altos mandos desconfían de él y han enviado al espía para observar su conducta, intentando hacer ver que Xbr ha venido a trabajar en un "proyecto importante". Sólo una persona más en Lloor-T conocía la presencia del espía en la ciudad: el propio gobernador, aunque esto no será motivo de sospecha para Lyer.

Alar Roderck. Ex-corsario famoso por sus continuos pillajes a transportes de suministros imperiales en el pasado, ahora Roderck trabaja como un experto en ordenadores. Es capaz de entrar en las más complicadas redes secretas para obtener la información buscada. Se dedica actualmente a vender secretos informáticos y a piratear programas de alto coste a precios más reducidos. Suele ir acompañado de su antigua segundo oficial, Dagma Retsky, un as como piloto y aún mejor manejando un buen bláster. Alar puede incluso hacer desaparecer, por una buena suma, importantes informaciones sobre el pasado de algunos criminales, o cualquier otra cosa que pueda borrarse o introducirse en un ordenador. Los PJs podrían contratarle también para esto, pero si alguno decide no pagar, Alar no expondrá demasiado el tipo, simplemente introducirá al PJ en cuestión como enemigo público número uno en los bancos de datos imperiales. Lleva puesto un traje rojo de piloto con bastante guerra encima.

Dagma Retsky. El pasado de Dagma Retsky fue borrado de los bancos de memoria imperiales hace tiempo, al igual que el de Alar Roderck (se sospecha que la causa fue una incursión en las redes de ordenadores de éste último). Se sabe sin embargo que antes de conocer a Alar, Dagma había trabajado en importantes investigaciones en Cerebrología Animal Espacial en algunas de las mejores universidades, y que incluso se ofreció voluntaria para un experimento de teleconexión de cerebros con algunos tipos de animales



para poder comparar los procesos mentales de éstos con especies más evolucionadas. Así, Dagma se encuentra en la actualidad conectada a Gugol, pudiendo comunicarse a una distancia máxima de 100 Km. gracias a elementos electrónicos conectados a los cerebros de ambos (no pueden apreciarse a simple vista). Lleva también un traje rojo de piloto, aunque más cuidado. Además Dagma es bastante fácil de reconocer, debido a la operación de cirugía estética que se hizo tiempo atrás en sus orejas, dejándolas elegantemente puntiagudas. Dagma no explicará todo lo que ha averiguado sobre el asesinato a Alar hasta el día siguiente a la llegada de los PJs.

Gugol. Especie animal bastante difícil de encontrar. Hay especulaciones sobre un primitivo origen común al de los humanos. Gracias a su conexión con un cerebro humano, Gugol ha conseguido desarrollar al máximo sus capacidades intelectuales, al no depender del habla ni la lectura para poder asimilarlos, y con un prolongado aprendizaje. Es bastante independiente y acostumbra a pasear por los tejados (mucho menos peligrosos que las calles). Está totalmente cubierto de pelo negro, y a los de su especie se les llama Catzo aunque esta información sólo puede obtenerse con una tirada en razas alienígenas de 20 o más. Gugol es quien ha visto el asesinato, y ha transmitido esos conocimientos a Dagma. Sin embargo Alar y Dagma no piensan delatar al culpable por su cuenta, ya que el contacto con la ley podría ocasionarles pro-

blemas, y el Gobernador no les caía nada bien (había intentado capturarlos más de una vez). A través de Gugol conocen asimismo las entradas al pasadizo secreto que conduce a la terraza del palacio. De hecho se trata de un gato, pero los PJs no deben saberlo así. Hacer la descripción de un gato negro (uñas, cuatro patas,...) pero sin dar el nombre de gato. La mayor parte del tiempo está junto a Dagma, excepto por las noches, que inicia su vagabundeo.

Xbr Golferic. Perteneciente a la raza de los Quarren, Xbr empezó a servir para el Imperio hace ya varios años, y ha subido de categoría muy rápidamente. Es de plena confianza para el servicio secreto, y tiene absoluta carta blanca. Su misión era instalar un laboratorio secreto en Lloor-T donde elaborar una reciente arma química capaz de destruir toda vida en la ciudad con la ayuda de dos técnicos del ISB, y después de hacerlo escapar los tres (siguen siendo tres hombres valiosos para el ISB) dando las culpas luego a un atentado rebelde contra ciudades bajo la custodia del Imperio. Ni tan sólo los propios soldados imperiales ni sus oficiales debían saberlo. Son tropas prescindibles, dado que sólo van a parar a sitios como Lloor-T los soldados y oficiales que por una causa u otra han tenido algún roce con el sistema imperial. El gobernador descubrió los planes de Xbr y lo citó para pedirle explicaciones en la terraza de su pequeño palacio, donde el espía le inyectó una droga que tras unos momentos de pérdida de memoria y de toda capacidad

de decisión, acababa con una muerte súbita tras varios espasmos. La reunión había sido secreta, Xbr había accedido a la terraza a través de una entrada secreta que sólo conocía el Gobernador y que dio a conocer al espía (ni tan sólo Lyer la conoce) por lo que Xbr tuvo tiempo de escapar de sobras sin ser visto por nadie ...o casi nadie! Gugol, que había tenido la increíble suerte de encontrar a una congénere de sexo opuesto en el palacio, pudo verlo todo con su aguda vista. Pasaron dos horas hasta que los sirvientes encontraron el cadáver, y la autopsia reveló la presencia de veneno. Los enemigos del Gobernador en una ciudad repleta de criminales eran incontables, y la búsqueda va a ser muy difícil. Xbr ha preparado la iniciación del proceso para dentro de 5 días a partir de la llegada de los PJs. El y su equipo habrán huido, con o sin permiso, seis horas antes en su nave particular, estacionada en el espaciopuerto.

Paap Pier. Líder de la organización criminal interplanetaria con base en El Gamorreano Risueño. Su principal objetivo en la vida es acumular todo el poder posible en sus manos y disfrutar de todos los placeres de la vida al máximo. El negocio le va bastante bien de momento. Se dedica también a la venta de información importante sobre los bajos fondos.

Uerd Na. Capitán del carguero que contrata a los PJs. Se dedica al comercio de todo tipo de mercancías mientras no rayen la ilegalidad.

Siempre tiene los papeles en regla y nun-

ca ha tenido problemas con las autoridades, con las que ha colaborado si ha sido necesario. Es un claro ejemplo del buen comerciante que nunca se ha metido en el más mínimo lío.

Gisl Na. Hijo único del Capitán Na, sigue su mismo camino por el momento. Con su ayuda, su padre pudo acabar de pagar los plazos de su nave espacial, y así dedicarse libremente al comercio por toda la Galaxia.

Desarrollando la partida

Si en el currículum de los PJs constan importantes intervenciones contra el Imperio especialmente relacionadas con la Alianza y son detectados al cruzarse con una patrulla imperial (probabilidad de sacar un 1 con 1D6 tras lo cual volver a tirar 1D6 y si se saca 1, la patrulla quiere registrar a los PJs, tirar una vez cada día) pasan a ser sospechosos de formar parte de un comando rebelde. Si oponen resistencia y no consiguen matar a toda la patrulla (1D6+2 hombres) ya están listos, porque entonces serán buscados no como sospechosos sino como el propio comando. Si no se resisten o pierden la batalla, serán conducidos a la base, interrogados por separado, y tras unas cuantas vicisitudes y la confiscación de todas sus armas, y de todo excepto la ropa si se han cargado a algún soldado (quedando entonces indefinidamente detenidos los que le hayan dado a alguien), puestos en libertad (si se dedicaran a encarcelar a todos los delincuentes tendrían que convertir Lloor-T en ciudad prisión). De hecho, si no se resisten todo será una simple rutina de fastidio de delincuentes. Podrá liberarse a los detenidos pagando 600 Cr. de fianza por cada uno (excepto los que se hayan cargado a algún soldado, a los cuales el único modo de librarlos de condena será un heroico rescate suicida por parte de sus compañeros). Los PJs pueden buscar y preguntar entre la gente para conseguir alguna información, si el que habla consigue sacar una tirada de 10 o más en bajos fondos. Si la pasan, les dirán que busquen a Paap Pier en El Gamorreano Risueño, quien, les aclararán, les ofrecerá información por un módico precio (les dirán como ir hasta el local también). Sin embargo, si no la pasan, no sólo no conseguirán ninguna información, sino que correrá la voz de que unos forasteros están indagando sobre el crimen. Las voces llegarán hasta Lioness y Reqd, quienes, preocupados por la competencia, les tenderán una emboscada con la ayuda de algunos humanos contratados. Si los PJs oponen resistencia los machacarán y listos.

Los esbirros de Malerck sólo pretenden llevarlos ante su presencia, y así se lo comunicarán, pero no les importará deshacerse de ellos en defensa propia.

Si los PJs consiguen llegar al Gamorreano Risueño, se les hará pasar a la habitación interior donde Paap se halla recostado casi eternamente en una hamaca. Por 200 créditos les dirá que hay un cazarrecompensas y un Wookiee contratados por un empresario que están trabajando sobre ello, llamados Saver e Iz, con los que podrán hacer tratos si lo desean, dando además su descripción. Por otros 100 les dirá donde pueden encontrarlos (mirar la información sobre la taberna Ardnaxela). Si no quisieran pagar, los numerosos esbirros que se encuentran en el local se encargarán de ellos.

Saver e Iz sólo les darán pistas falsas a los PJs (como que sospechan de dos Jawas que entraron a robar en el palacio), y les conducirán ante las oficinas de Malerck, por las buenas o por las malas si sobrevive algún PJ. Una vez ante la presencia del ilustre empresario, se les obligará a confesar todo lo que sepan (de hecho nada, como ya se imaginan Malerck y compañía). Una vez terminado el interrogatorio, les pedirá a sus esbirros que les dejen solos unos momentos (accederán a regañadientes) para hablar con los PJs. Entonces, Malerck les propondrá una recompensa extra si encuentran al asesino, aparte de la del Imperio. Para ayudarlos les dirá asimismo que se halla en la ciudad un importante experto en ordenadores, algo ilegal, que tal vez pueda ayudarles, un tal Alar Roderck, aunque no tiene ni idea de como encontrarlo. Tras esto, los hará salir, cohortándolos a que se apliquen en el asunto. Los dos cazarrecompensas usan una contraseña para poder acceder directamente a las oficinas de Malerck sin trabas. Concretamente la dice Iz en su idioma natal, debido a la dificultad de imitar sus sonidos, y suena algo así como "Rrrrrr Iaaaa unggfff", que en Wookiee significa "¡Hola guapísima!"

Los PJs pueden conseguir averiguar cómo conectar con Alar. Si preguntan en los bajos fondos (tirada de 10 o más) les propondrán que acudan a un tal Paap Pier, aunque si ya han oído hablar de él irán directamente si son un poco listos. Por sólo 150 Créditos, Paap les dirá cómo pueden encontrarlo (leer información sobre el Ardnaxela y el Nams-Aj) así como su descripción.

Alar Roderck puede ayudar a los PJs a buscar información en los ordenadores por módicos precios. Lleva en su pequeña mochila roja una mini-terminal conectable a cualquier entrada pública de información (bastante corrientes en las ciudades, algo así como cajeros automáticos en las nues-

tras). Preguntará qué buscan en especial. Los precios son de 200,500,700 o 1000 créditos, según la dificultad. Si los PJs no tienen ni idea, les propondrá una búsqueda de los asesinos más importantes censados en la ciudad (otra pista falsa de hecho) y así obtendrá la lista:

- Gerf Nieg. Humano. Asesino a sueldo. Esbirro de Paap Pier.

- Ñam Ñum. Quarren. Mercenario independiente. Visto por última vez en la Oveja Roja.

- VAR 19. Robot asesino. Contratado 5 veces por el imperio para buscar rebeldes. Paradero desconocido.

- Lioness Saver. Cazarrecompensas. Trabaja sólo por dinero. Se le ha visto relacionado últimamente con Comercios Malerck.

- Ahum Ahum. Gamorreano que consiguió librarse de su mujer de un hachazo y ahora trabaja de por libre. También se le puede encontrar en la Oveja Roja.

- Añadir aquí el nombre y descripción del PJ más mortífero.

- VAR 19 fue desmantelado hace meses por un chatarrero sin escrúpulos, y sus restos se hayan en El Basurero Espacial (con un tiro de 20 o más en buscar lo encontrarán si llegan hasta allí). Todo esto les costará a los PJs 200 créditos.

Cuando ya haya pasado un día después de la llegada de los PJs, Dagma le explicará lo que sabe a Alar. Entonces, si vuelven a acudir a él por algo y Alar ha visto que eran de confianza (han pagado y tal...) les podrá presentar a Dagma, quien les dará una buena pista por sólo 400 créditos (no valen regateos). Si acceden, quedarán en alguna taberna (no en ningún sitio a solas, no se fiarán de los PJs tanto), y allí Dagma les explicará que el asesino era un Quarren que se introdujo por un pasadizo secreto a la terraza del palacio, y tras inyectarle algo al Gobernador, huyó. Llevaba ropas de color rojo oscuro. Es todo lo que sabe (desconocen su nombre y su auténtica personalidad). Si entonces quieren los servicios informáticos de Alar, por otros 500 créditos, sobre los Quarren censados en Lloor-T, el precio es más alto porque la información está un poco protegida, como les explicará Alar (el Imperio sabe que se hallan en la ciudad expertos en ordenadores y seguridad que podrían acceder a cualquier información, por lo que han creído más conveniente no proteger demasiado la identidad de Xbr y sus tareas, para no despertar sospechas):

- Comungos. Tiene una tienda de alimentos en la parte norte de la ciudad. Dirección incluida. Si resulta que Lioness y Reqd ya se lo han cargado (leer más ade-



lante) con un tiro de buscar de 15 o más encontrarán el fiambre en la trastienda entre unas cajas.

– Nam Num. (leer información anterior).

– Kellargtot. Ladrón aficionado. Siempre va acompañado de un Jawa amigo suyo llamado Pwert tyoc. Se desconoce vivienda.

– Nestic Fart. Quarren anciano. Vive en los rincones de las calles buscando entre la basura algo que vender o comer. Siempre cambia de habitáculo.

– Del Jock. Minero sin trabajo desde hace tiempo. Se dedica a hacer cualquier cosa por dinero (asesinatos si el precio es bueno).

– Xbr. Propietario de una tienda de chatarra. Se da la dirección.

– Voskafred boes. Propietario de la taberna Sarlaack Sediento. Ninguna vinculación ilegal especial. Se da la dirección, en la parte oeste de la ciudad.

Si los PJs llegan a desenmascararlo todo y entregar o eliminar al culpable, recibirán las dos recompensas y el agradecimiento del Comandante en Jefe (a no ser que los PJs crean que está involucrado y lien la cosa no confiando en él. Puede ser impredecible lo que los PJs hagan, sin embargo tener en cuenta que Lyer les está agradecido) con lo que resultará que unos supuestos rebeldes habrán entablado amistad con un oficial imperial. Esto podría desembocar en un siguiente módulo en el que los PJs tendrían que intentar hacer pasar al oficial al lado rebelde y conseguir conducirlo hasta una base de la Alianza. Sea como sea, el Comandante les pedirá a los PJs en

secreto que eliminen a Xbr si no lo han hecho ya, con lo cual el asesinato del gobernador no habrá quedado impune y sobre él no recaerá ninguna culpa de sus superiores al haber muerto “en una pelea callejera” tal y como informará a los altos mandos.

Los esbirros de Malerck

Por su cuenta, Lioness Saver y Reqd Iz también van haciendo sus pertinentes investigaciones sobre el asesinato con el único fin de aumentar en lo posible sus ahorros. Esto se simulará durante la partida del siguiente modo: dos veces cada día de juego (aproximadamente cada 12 horas) tirar 1D6. Si el resultado es de 4 o más, dichos PNJs avanzan un punto más en la siguiente tabla de conocimientos sobre los hechos:

1. Contactan con Roderck, quien por 200 créditos les da una lista de asesinos sospechosos censados en la ciudad a través de su terminal portátil.

2. Entre ambos se dedican a hacer averiguaciones en los bajos fondos a través de contactos y concluyen que ninguno de la lista podía ser el culpable.

3. En un siguiente contacto, Alar les habla de Dagma. Por 400 créditos les describe al asesino y forma de asesinato.

4. Se cargan a un Quarren (a Comungos) pero tras registrarlo concluyen que se habían equivocado. Dejan su cuerpo escondido y siguen sobre otras pistas.

5. Investigan el pasadizo secreto por la noche y descubren un pedazo de ropa de color rojo oscuro y de mala calidad enganchado en un saliente. Coincide con el color de la ropa descrito por Dagma (si posteriormente entran los PJs, ya no encontrarán el fragmento de ropa). Ellos entrarán a las 23:30, por si da la casualidad que a los PJs se les ocurre ir el mismo día a la misma hora.

6. Vuelven a requerir los servicios de Roderck en ordenadores. Por 500 créditos consiguen una lista de los Quarren censados en la ciudad. Conocen a la mayoría, por lo que sólo sospechan de dos a quienes no conocen, el tabernero y Xbr.

7. Se cargan al tabernero mientras duerme a primera hora de la mañana, pero tras un minucioso registro ven obvio que no había sido él (un pequeño error), así que se dirigen hacia la chatarrería, llegando a entrar en la base del sótano, y disparando contra los dos técnicos. Aquí, el master debe determinar si fallan o no al disparar haciendo las pertinentes tiradas (leer la descripción sobre el laboratorio). Si todo va bien, encontrarán informes sobre la misión de la base. Esperarán la llegada de Xbr y lo liquidarán al entrar. Tras esto informarán a Malerck, y a través de él al Comandante de la base. El Comandante informará a los altos mandos que, por accidente, ha muerto el enviado especial del ISB en una pelea callejera, junto a lo que parecían ser dos compañeros suyos de cuya presencia a él no se le había informado. El ISB decidirá abandonar el proyecto, ante lo complicado que resulta, y se darán instrucciones a un nuevo agente para activar el proceso de inactivación del agente químico y desconexión de los aparatos, y a Lyer de derrumbar el edificio, sin dar una sola explicación (se supone que Lyer no sabe nada).

Recompensas

Llegar a descubrir el laboratorio: 2 puntos de habilidad. Descubrir que todo era un complot del ISB: 3 puntos. Eliminar a Xbr Golferic: 4 puntos. Eliminar a los dos técnicos imperiales: 1 punto. Conseguir evitar que el agente químico sea soltado y destruya la ciudad: 4 puntos. Sobrevivir en caso de que se inicie y ponerse a salvo: 2 puntos. Además, las recompensas de 6000 créditos (a repartir entre todos) del imperio y de 600 créditos a cada uno por parte de Forgrer Malerck, si pasan a recogerlas. Por conseguir que cambien la música del Nams-Aj: 2 puntos más. ♦

PJs

Reqd. Iz. Wookiee

DES 2D+2
Bláster 7D+2
Esquivar 4D
CON 2D
Razas Alien.4D
Bajos fondos 5D
MEC 3D
PERC 2D
Buscar 4D
FOR 5D
TEC 3D+1
Repararar naves 5D
Ballesta láser bolsillo

Lioness Saver.

Humano Cazarrecompensas
DES 4D
Bláster 8D+2
Parar con 5D
CON 2D+2
MEC 2D+2
PERC 3D
Escond./furt. 5D
FOR 3D+2
Atacar sin 4D+2
Escal./salt. 5D+2
TEC 2D
Prog./r.comp.3D+2
Rifle bláster

X.Golferic. Quarren.

Espía imperial.
DES 2D
Bláster 4D
Esquivar 5D
CON 2D
Bajos fondos 5D+2
Supervivencia 4D
MEC 2D+2
PERC 3D+1
Escond./Furt. 5D+1
FOR 1D
TEC 2D
Seguridad 3D+2
Pistola Bláster

F. Malerck.

Humano. Empresario.
DES 2D
CON 2D
Burocracia 5D
Lenguas 4D
Tecnología 3D
PER 2D
Negociar 7D
Mando 5D
Timar 8D
Jugar 3D
El resto 2D
Bláster de bolsillo

PNJ típico**de Lloor-T (humano).**

DES 2D
CON 2D
Bajos fondos 4D
PER 2D
Timar 4D
Jugar 3D
FOR 2D
Atacar sin 3D
Otros: 2D
Cuchillo.

**Guardia Cívico
de Lloor-T.**

DES 2D
Bláster 3D
Parar sin 3D
Esquivar 4D
MEC 3D
Cabalgat 4D
FOR 2D (a 2D+2)
Atacar sin 3D
Otros: 2D
(armadura +2)
Pistola bláster.

Soldado de asalto

DES 2D (reducir 1D)
Bláster 4D
Parar sin 4D
FOR 2D (sube a 3D)
Atacar sin 3D
Otros: 2D
Armadura +1D (reduce
códigos de DES 1D y
sube los de FOR 1D).
Rifle bláster

Técnico químico del ISB

CON 2D
Tecn. 2D+2
MEC 2D
Pilotaje 3D
TEC 2D
P/r.comp. 4D
P/r.dr. 3D+2
Rep.naves 3D
Pistola.

Sargento/oficial imperial

DES 2D
Bláster 4D
CON 2D
Burocracia 3D
Superviv. 3D
PER 2D
Mando 4D
Buscar 3D+1
FOR 2D
Atac sin 2D+2

TEC 2D
Seguridad 4D
Otros: 2D
Pistola bláster

**Comandante Imperial
Lyer Da Elster**

DES 2D
Bláster 6D+2
CON 2D
Burocracia 5D
Lenguas 3D+2
PER 2D
Mando 4D+2
Negociar 3D
FOR 2D
Prog. Comp. 4D
Otros:2D
Pistola bláster

Alar Roderck

Ex-corsario.
DES 3D+2
Bláster 7D
Armas pesad. 5D
Parar sin 4D
Atacar con 4D
CON 2D
MEC 3D+2
Artillería 5D
PER 3D
Mando 4D
Escondese/f. 5D
FOR 2D+2
TEC 3D
Prog./r. com. 10D
Seguridad 5D
Prog./r. dvo. 7D
Rifle láser

Dagma Retsky Piloto.

DES 3D
Bláster 7D
Esquivar 5D
CON 2D
Culturas 3D
MEC 4D
Pilotaje 6D
Artillería 6D
Escudos 5D
PER 3D
Negociar 4D
FOR 3D
Vigor 5D
TEC 3D
Seguridad 5D
Medicina 5D
Pistola láser

Gugol. Catzo.

DES 3D (sólo esquivar)
CON 2D
Escondese/f. y buscar 4D
Visión nocturna 5D
FOR 1D (aplicable sólo en
Vigor, Nadar y escalar)
Garras (1D daño)

Paap Pier.**Humano
Líder criminal**

DES 2D
CON 2D
Lenguas 3D
Bajos fondos 5D
MEC 2D
Cabalgat 3D
PER 2D
Negociar 4D
Mando 2D+2
Timar 3D+2
Jugar 4D
FOR 2D
TEC 2D
Látigo.

Uerd Na.**Humano
Comerciante**

DES 3D
Bláster 6D
CON 2D
Bajos fondos 4D
MEC 4D
Astrogación 6D
Pilotaje 6D
Artillería 5D
PER 3D
Negociar 4D
Timar 7D
FOR 3D
TEC 3D
Seguridad 5D
Pistola láser.

Gisl Na.**Humano
Comerciante**

MEC 2D
Pilotaje 6D
Escudos 5D
Artillería 3D
TEC 2D
Medicina 4D
Rep.repul. 4D
Otros: 2D
Pistola láser.