

Cuestión de libertades

J D 3 O J A U J D 3 D X J X U
M Ó D U L O

El presente módulo de *Star Wars* está pensado para un grupo de 4-6 jugadores. Aunque ambientado en la época Imperial, se puede adaptar para cualquier época: Antigua República, Imperio o Nueva República, con sólo cambiar el título o rango de algunos personajes.

La aventura empieza de forma tradicional para acabar convirtiéndose en una peligrosa operación de rescate. El objetivo: liberar a todo un pueblo oprimido...

Introducción

Joraid IV es un satélite del planeta Joraid, y el único cuerpo celeste habitable del sistema Zamoom, en los límites exteriores de la galaxia. Su paisaje no es precisamente muy acogedor: las grandes cordilleras de montañas que llegan hasta alturas de 11.000 metros, la falta de una gran vegetación y la escasez de agua, hacen de este satélite un planeta inhóspito... excepto para los Guryams, sus habitantes nativos.

La principal actividad del planeta es la minería. Los Guryams son excelentes mineros, puesto que su pequeño tamaño y su gran masa muscular les permiten meterse en lugares pequeños donde hace falta mucha fuerza. Todo sería perfecto si no fuera porque hay Guryams privados de libertad...

Ya empezamos...

Los jugadores se encuentran en el planeta Joraid IV (por cualquier motivo que se le ocurra al Director de Juego), y después de un agotador día, han decidido ir a tomar algo aal-

gún bar de la capital del satélite: Paelahum. Al salir del bar, ya muy tarde, observan cómo alguien encapuchado de unos 1.2 metros de estatura se acerca corriendo a la puerta del bar. El apresurado ser mira nervioso hacia atrás, como si alguien le persiguiese. De repente, cuando el pequeño alienígena está cerca de la puerta del bar y frente a los PJs, aparece como de la nada un disparo de bláster que le da de

lleno, derribándole. Anima a tus jugadores a acudir en socorro del alienígena. Si alguien intenta descubrir al tirador, tendrá que hacer una tirada de Percepción contra una dificultad de 15, si tiene éxito verá

desaparecer tras una esquina a alguien con una armadura gris y pelo largo.

El moribundo alienígena es un Guryam, con los rasgos típicos de su raza: cara humanoide con unos colmillos que le sobresalen del labio inferior. El Guryam muestra rasgos de desnutrición, algo muy raro en esta fornida raza. Antes de morir, el alienígena balbucea: "Jo-gare sigue en la mina, él tiene la unidad..."

Acto seguido, aparece una patrulla de soldados (el tipo depende de la época, pero en adelante se supondrá que son imperiales. Si juegas en otra época tendrás que realizar los cambios que consideres más oportunos) dando el alto a los personajes. Por el lado contrario por donde vienen los soldados imperiales, una sombría figura indica a los personajes que le sigan. Si los jugadores no sienten el impulso de huir, recuérdales las estrictas leyes imperiales (y lo duros de oídos que son algunos agentes) respecto al asesinato.

El sombrío y bajito salvador de los PJs conduce a éstos a través de oscuras callejuelas, hasta estar a salvo de los imperiales. Es entonces, cuando los jugadores observarán que el que les ha ayudado es otro Guryam.

Metidos hasta el cuello

El Guryam se presenta como Ruyruk-Saam. Se supone que tenía que encontrarse con el difunto Guryam, porque éste tenía que entregarle una unidad de

Ruyruk-Saam

DES 1D+2

Blasters 3D, Parar sin Armas 3D+1, Parar con Armas 3D+2, Atacar con Armas 3D

CON 2D

Lenguas 2D+2, Bajos Fondos 3D, Supervivencia 3D+2

TEC 1D

Manejar Repulsores 3D

PER 2D+1

Negociar 3D+1, Timar 2D+2, Esconderse/Furtivo 3D+2, Buscar 2D+2 FOR 3D

Atacar sin Armas 4D+2, Levantar 3D+1, Vigor 4D

MEC 2D

Demolición 2D+2, Seguridad 3D

Personalidad: Ruyruk-Saam es bastante abierto con quien se muestra sincero con él. Si se le ayuda, hará lo que sea por aquellos que le hayan ayudado. En caso contrario intenta mantener las distancias y no inmiscuirse en los asuntos de los demás.



memoria. En este momento los Jugadores deberían decir lo que el caído alienígena les había dicho, y verán como Ruyruk-Saam pone cara de preocupación. El Guryam les ofrece a ayudar a resolver el lío en el que se han metido, pero es necesario que le presten ayuda para entrar en una mina. Si esto no basta, el Guryam está autorizado a ofrecerles hasta 15.000 créditos a cambio de su ayuda.

Si aceptan (tú, como DJ, deberías hacer que lo hiciesen), Ruyruk-Saam les explicará que hace unos meses descubrieron que una compañía minera tenía a unos 50.000 miembros de su raza como esclavos trabajando en diversas minas del satélite. Estos Guryams estaban siendo engañados y cada dos por tres se les mostraba una resolución imperial en la que se establecía su esclavitud. Hace unos 4 años que el gobierno del planeta había abolido esa ley, y todo Guryam estaba declarado como ciudadano libre del Imperio.

La gran mayoría de los que se enteraron de este hecho fueron misteriosamente acallados, y los que no fueron silenciados de inmediato se vieron obligados a esconderse. Los descontentos buscaron pruebas para poder acudir a la oficina central del gobernador imperial y denunciar los hechos, pues las autoridades decían no poder hacer nada sin pruebas.

Esa noche debían de ser entregadas esas pruebas a Ruyruk-



Joinks

FOR: 1D+2; DES 3D+1; Daño: garras: 1D+2, dentadura: 2D+1.

Saam, pero parece ser que las pruebas siguen en la mina central. Las pruebas son la unidad de memoria oficial (falsificada) que el capataz enseña a los Guryams esclavizados. El Guryam pide a los PJs que le acompañen a la mina a rescatar a Jo-dare.

La Mina

La mina está situada a unos 100 kilómetros al sur de Paela-Hum. La compañía que la posee es la Kadelia Nebula Corp. una compañía muy poco importante, que tiene pequeñas propiedades en diversos sistemas. En cada sistema hay un regente, el cual debe rendir cuentas a la presidencia, que se encuentra en el sistema de Corellia.

Para llegar hasta allí, Ruyruk-Saam ofrece un deslizador terrestre (o dos, según cuantos jugadores sean). Si el DJ lo desea, en el viaje pueden surgir problemas con ciertas criaturas nativas del planeta: los Joinks.

Los Joinks son unas criaturas aladas con claros rasgos de reptil. Suelen atacar de grupos de 2 a 6, a se aventure por las montañas a esas horas.

Una vez allí, Ruyruk-Saam guía a los jugadores a un lugar seguro por el que entrar a las instalaciones de la mina, puesto que ésta, más que una mina parece un campo de concentración, y hay vallas y guardias por todos lados. Las medidas de seguridad están dispuestas sobre todo para impedir la fuga, y entrar será más fácil de lo que parece.

Ruyruk-Saam conduce a los jugadores a uno de los barracones más grandes de la mina, aparentemente hecho para albergar a mucha gente. Muy cautelosamente entran en el barracón, para descubrir como en el mismo hay unos 200 Guryams viviendo en nefastas condiciones. El pequeño acompañante de los PJs pregunta a uno de los Guryams algo que los jugadores no llegan a entender, y le señalan hacia el final del corredor. Intenta dar sensación de pobreza y malestar a tus PJs, para impulsarlos a seguir adelante. Avanzando hacia el fondo del barracón, observarán que hay un Guryam de aspecto débil y viejo encadenado a la pared. Ruyruk-Saam avan-

za con paso veloz a socorrer al que parece que es Jo-dare.

El viejo alienígena muestra signos de haber recibido una brutal paliza. Ruyruk-Saam le pregunta por la unidad de memoria falsificada que sería la prueba para liberar a todos los Guryams de la mina. Jo-dare comenta con voz cansada:

"Esos sucios Joinks me cogieron en el último momento, pero logré esconder la unidad antes de que lo hiciesen. Está enterrada junto a la valla por la que entramos....", de repente suena una sirena de alarma. Antes de que los PJs salgan corriendo buscando la salida, el viejo Jo-dare les hará una advertencia: "Tened cuidado, pues entre mis captores había soldados imperiales, y eso quiere decir que alguien en la oficina del gobernador obtiene beneficios de esto..." Acto seguido la puerta del barracón cae y empiezan a oírse gritos de alto. Hay una posible salida por detrás del barracón, que podrá ser descubierta con una tirada de Buscar a dificultad 20. Si la descubren, sólo se tendrán que enfrentar a 4 guardias de la mina, que se habían quedado fuera para cubrir la salida. Si no la descubren, tendrán que enfrentarse a 7 guardias de seguridad, comandados por la misteriosa figura que mató al Guryam en la ciudad de Paela-Hum, una bella mujer con una armadura gris y una pistola bláster pesada (intenta salvarla en este encuentro: en cuanto un disparo vaya dirigido a ella haz que esquive y salga por la puerta, ya se enfrentará a ellos más tarde). Si los personajes salen, se tendrán que enfrentar a los 4 guardias antes mencionados.

Si los personajes consiguen salir del barracón y librarse de los 4 guardias del exterior, y llegan a la valla, tendrán que hacer una tirada de Buscar contra una dificultad 20, si no la realizan a la primera, vendrán 3 guardias por turno que no hagan la tirada, si que escondió bien la unidad de memoria el j.... Guryam. Cuando obtengan éxito en la tirada descubrirán una cápsula deflectora con la unidad de memoria en su interior, lo que ante las autoridades basta (o debería bastar) para liberar a los Guryam, devolverles sus propiedades (las numerosas minas del satélite) y mandar al garete a la sucursal de la compañía...

En la huida con los deslizadores, puedes volver a sacar una bandada de 6 Joinks, además de un deslizador perseguidor con 4 guardias. Para una rápida referencia, los deslizadores son como los que hay en "La Guía".

Y ahora... ¿a quién acudir?

Cuando nuestros héroes lleguen a la ciudad, tendrán que acudir o ponerse en comunicación con la oficina del goberna-

Guardias de la mina

DES: 2D; blaster 3D; Esquivar: 4D; FOR 2D+2. Todos los demás atributos: 2D.

dor imperial en Joraid IV. Tanto si acuden a la oficina, como si llaman por algún medio de comunicación, una secretaria comentará que el gobernador Janz Oire organiza una fiesta y no puede atender a los PJs, pero les ofrece hablar con el subgobernador Kurr Porizen.

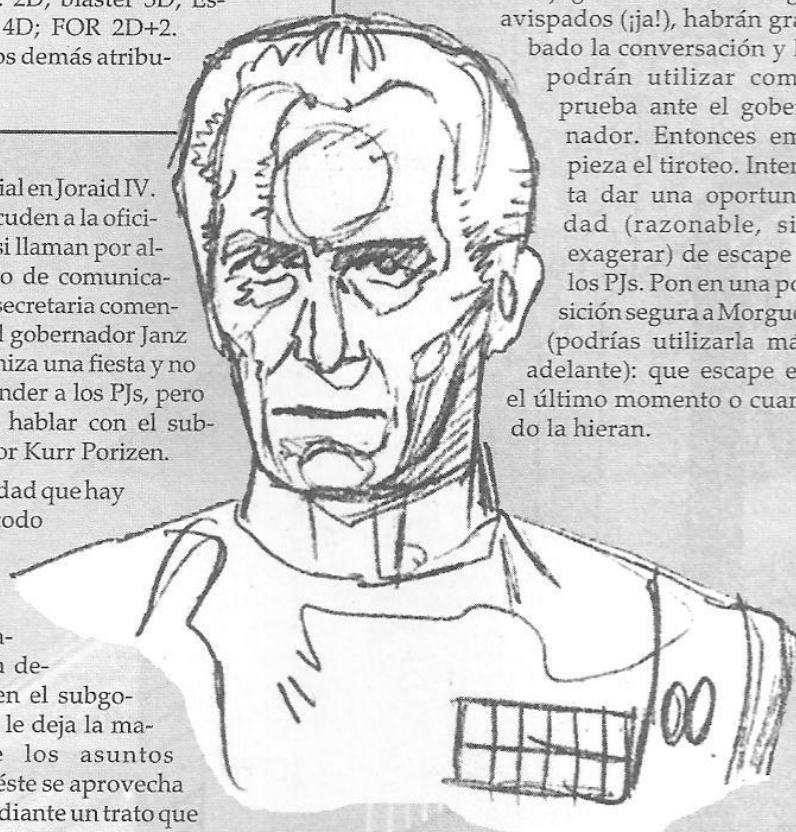
La verdad que hay detrás de todo este asunto es que el gobernador confía demasiado en el subgobernador, le deja la mayoría de los asuntos locales, y éste se aprovecha de ello mediante un trato que tiene con el regente de la compañía Kadelia Nebula: el subgobernador Kurr Porizen hace la "vista gorda" (no hace inspecciones de rutina en las minas, intenta acallar a quienes que protestan por esto... etc.), sobre la manera que ésta tiene de "contratar mano de obra barata", a cambio del 50% de lo que cobra la compañía en el planeta referido al pago de los trabajadores, cuando vende sus productos, es decir, el subgobernador imperial se queda con la mitad de la cantidad que saca la empresa del cargo de mano de obra que hace en el precio de sus productos. Pensando que la empresa no paga a unos 50.000 trabajadores, esto significa que el subgobernador obtiene un buen sobresueldo. Así que todo intento de denunciar el hecho ha sido en vano, y habría que acudir en persona a hablar con el gobernador Janz Oire. Pero esto es algo que los PJs no saben...

Si los jugadores acceden a visitar a Kurr Porizen, se encontrarán con una trampa. El subgobernador cita a los PJs en unas instalaciones imperiales: allí se encontrarán con él, un hombre alto y de complexión fuerte, vestido con ropas elegantes. Tras las presentaciones, y después de que los jugadores expongan su caso, el subgobernador llama a unos 6 soldados imperiales... y a la enigmática mujer que vieron en la mina, ésta última se llama Morguel Akas, y es una de las mejores cazarrecompensas del sistema.

El subgobernador se jactará de todo ante los PJs y Ruyruk-Saam, para mar-

charse después tranquilamente como si no hubiera pasado nada.

Si los jugadores han sido algo avisados (¡ja!), habrán grabado la conversación y la podrán utilizar como prueba ante el gobernador. Entonces empieza el tiroteo. Intenta dar una oportunidad (razonable, sin exagerar) de escape a los PJs. Pon en una posición segura a Morguel (podrías utilizarla más adelante): que escape en el último momento o cuando la hieran.



En medio de una fiesta

Si los jugadores salen vivos del encuentro, irán sin duda a la fiesta del gobernador. Celebrada en los áticos de uno de los edificios más lujosos de la ciudad. Una vez arriba (y tanto si han ido a ver al subgobernador antes o no, puesto que entonces fueron seguidos por Morguel, y ésta alertó a Kurr Porizen), les esperan 10 soldados de asalto y la fría cazarrecompensas (sálvala si quieres, podría ser una antagonista perfecta para futuras partidas).

Si alguno de los personajes consigue llegar hasta el gobernador y exponerle el caso, éste ordenará el alto el fuego y la cosa terminará bien para los PJs y para los Guryams. Si además entregan pruebas de que el subgobernador estaba metido en el asunto, las cosas no terminarán bien para éste: después de todo, nunca viene mal una nueva "ayuda" en la minas de Kessel... y así se mantiene en el negocio minero. Si no tienen estas pruebas, bueno, tendrán serios problemas con un agente muy poderosa en el imperio, y esto puede dar pie a una nueva aventura.

Recompensa final

Ruyruk-Saam (si éste no salió vivo, será Jo-dare) les dará a los PJs su merecida recompensa, y si además el subgober-

Morguel Akas

DES 4D

Blasters 6D+2, Parar sin Armas 5D, Esquivar 7D+1, Armas Pesadas 5D

CON 2D+2

Razas Alienígenas 3D+1, Burocracia 3D+2, Lenguas 3D, Bajos Fondos 4D

MEC 2D+2

Manejar Jetpack 4D+1

PER 3D

Negociar 4D, Timar 3D+1, Esconderse/Furtivo 4D+1, Buscar 5D

FOR 3D+2

Atacar sin Armas 5D, Escalar/Saltar 4D, Levantar 4D, Vigor 4D+1

TEC 2D

Demolición 2D+2, Medicina 3D, Seguridad 3D+2

Descripción física: Morguel es una mujer recia y fuerte, de rasgos duros pero atractivos. Mide 1,78 metros y está en excelentes condiciones físicas.

Personalidad: Es fría, muy fría, al menos en la superficie.

Equipo: El equipo básico de un cazarrecompensas.



ción de la Alianza Rebelde (si los personajes pertenecen a la misma) o entregarán a sus benefactores el 1% de los beneficios anuales de la mina central (la cantidad asciende a unos 50.000 créditos).

Carlos Checa

Ilust.: © Dave Dorman