



LOS SEÑORES DEL CRIMEN (I) MISTERIO EN MOM GEMHAR

STAR WARS

Con este módulo iniciamos una minicampaña que tiene lugar tras la muerte de Jabba el Hutt a manos de ciertos héroes de todos conocidos.

En ella aparece un nuevo enemigo para la Alianza Rebelde, una asociación de jefes del crimen que se ven amenazados por el Nuevo Orden que los rebeldes pretenden imponer en la Galaxia

POR RAFA CAMA



En tiempos difíciles para la Alianza. La flota rebelde, tras la destrucción de la base de Hoth, va recorriendo la galaxia huyendo de la persecución imperial. Mientras tanto, el emperador ha puesto en marcha la construcción de una nueva Estrella de la Muerte, con la que espera acabar de una vez por todas con los rebeldes.

Mientras tanto, un grupo de miembros de la Alianza Rebelde, comandados por el caballero Jedi Luke Skywalker, han rescatado al capitán Han Solo de manos de Jabba el Hutt. Durante el rescate, Jabba y gran parte de sus secuaces fueron eliminados. La paz galáctica se había librado de uno de sus peores enemigos.

Pero un grupo de jefes del crimen han sentido la amenaza de este ataque de rebeldes a uno de los suyos, y han decidido tomar parte en la guerra, en un intento de evitar su eliminación por parte del Nuevo Orden que Mom Mothma trata de imponer en la galaxia.

Como consecuencia, los espías rebeldes infiltrados en el sistema de Mom Gemhar, cuartel

general de uno de esos señores del crimen, han sido hechos prisioneros, y están siendo torturados con el objeto de hacerles confesar la localización de la flota rebelde y acabar con dicha amenaza...

Malas noticias

Los PJs se encuentran en una de las naves comandante de la flota rebelde, a la espera de encontrarse con el nuevo responsable de las acciones de los comandos independientes, el capitán Dereeda. Cuando entran en el funcional despacho de dicho capitán éste les invita a sentarse y les dice lo siguiente:

Señores, tenemos una misión para ustedes. Deben investigar la desaparición de 3 de nuestros agentes de información, que operaban en el sistema de Mom Gemhar. Hace dos semanas dejaron de informar, y no sabemos qué ha pasado. Sus últimos informes decían que la guarnición imperial estaba siendo reducida, dada la escasa importancia del sistema. Pero puede ser una trampa. Por desgracia, no tenemos ninguna otra pista.

INFORME DEL SERVICIO DE INTELIGENCIA DE LA ALIANZA REBELDE AGENTES DESTACADOS EN MOM GEMHAR

Nombre: Clay Hubbard

Graduación: Comandante

Alias: Teniente Gris

Planeta de origen: Deinmoll 4

Historial: Antiguo oficial de Inteligencia durante la República, participó activamente en las Guerras Clónicas, teniendo gran importancia como agente infiltrado. Con el advenimiento del Imperio, Hubbard abandonó su puesto y se unió a Mom Mothma, a la que conocía por haber trabajado a sus órdenes. Coordinó el entrenamiento de los primeros agentes de Inteligencia de la Alianza Rebelde. Tras solicitar su vuelta al servicio activo, fue delegado en el sistema de Mom Gemhar con el fin de vigilar la actividad imperial en el sector y de coordinar la actuación de los agentes rebeldes.

Señas características: Ojo derecho biónico. Presenta una cicatriz en la espalda, entre los omoplatos.

Otros datos: En Mom Gemhar usa la tapadera de Faher Omdri, comerciante en licores.

Nombre: Idaho Van

Graduación: Teniente

Alias: Agente Muerte

Planeta de Origen: Alderaan

Historial: Capitán retirado de la flota imperial. Abandonó la flota tras la destrucción de su planeta natal, Alderaan, por la estrella de la muerte. Inmediatamente se unió a la Alianza. Empezó coordinando el entrenamiento de los comandos especializados. Más tarde, fue reclutado como agente de Inteligencia. Sirvió como agente de Inteligencia en Coruscant, sede del gobierno imperial, durante dos años. Hace tres meses fue trasladado a Mom Gemhar a petición de Clay Hubbard.

Señas características: una cicatriz diminuta en el dedo índice de la mano derecha.

Otros datos: En Mom Gemhar usa el nombre de Hoffer Gessi, agente de seguridad retirado.

Nombre: Gderii

Graduación: Cabo

Alias: Pato Loco

Planeta de Origen: Mom Gemhar

Historial: Nativo de Mom Gemhar, fue reclutado por Clay Hubbard a su llegada a Mom Gemhar. No ha tomado parte en ninguna acción destacable.

Señas características: Es un Gemhariano típico.



Tras una pausa para activar la pantalla holográfica de su despacho, seguirá diciendo:

Aquí tienen los dossiers de nuestros tres agentes (enséñales los que aparecen en este módulo). Deben memorizar los rasgos característicos de dichos agentes, dado que no pueden llevar ninguna información consigo. Tienen 10 días para encontrar a nuestros hombres. Pasado dicho plazo, deberán encontrarse con la flota en el punto de encuentro 37.5 en el sistema de Pfash. Si llegan tarde, deberán buscar el medio de volver a la flota por ustedes mismos. Que la Fuerza les acompañe.

Empezando las investigaciones

El viaje hasta el sistema de Mom Gemhar no les dará ningún problema. Tal y como han indicado los informes de los espías rebeldes, la presencia imperial en el sistema es cada vez más reducida, dado que es un sistema de poca importancia para el Imperio en período de guerra. No obstante, siempre puedes asustarles un poco con el típico inspector de aduanas que hace muchas preguntas.

El espacio puerto de Mom Gemhar está situado en la ciudad de Phirish. Es una populosa ciudad que sobrevive malamente gracias a sus complejos industriales, especialmente fábricas de androides no especializados y prótesis cibernéticas.

Los habitantes de Phirish no pertenecen, desde luego, a la clase alta de la sociedad. La mayoría consigue apenas subsistir (eso sin tener en cuenta los crecientes impuestos imperiales) y la criminalidad está subiendo cada vez más. Dado que el Imperio está evacuando sus fuerzas, el nivel de legalidad está por los suelos, y los agentes del orden se conforman con vivir en paz y cobrar sus sobornos regularmente.

Es uno de esos lugares, en definitiva, donde un personaje con un buen porcentaje en Bajos fondos puede conseguir todo aquello que busque, siempre y cuando pueda pagarlo.

La ciudad tiene un gobernador elegido por el Imperio, pero el verdadero regente es Greedo Tremill, un jefe del hampa que tiene su base de operaciones en Phirish. Su principal ocupación es el contrabando de sustancias ilegales, pero accederá a cualquier negocio lucrativo sin sentir el menor escrúpulo.

Es de suponer que los PJs empiecen su investigación por las casas de los agentes desaparecidos y sus conocidos. No obstante, por este camino no conseguirán nada.

Tarde o temprano acabarán buscando información en los bajos fondos. Y la encontrarán (tras una tirada fácil de dicha habilidad) en un bar cercano al espaciopuerto llamado El Pirata de Gamerr. En dicho bar, un hombre lla-



mado Vultan les asaltará de improviso.

Vultan tiene el aspecto de haber conocido los peores lugares de la galaxia, y lo más seguro es que así sea. Es un hombre de unos 40 años, de constitución frágil en apariencia, pero que por alguna razón parece más peligroso de lo que su aspecto da a entender.

Se sentará a la mesa de nuestros muchachos y les empezará a hablar con su habitual voz susurrante:

¿Qué hay, héroes? Parece que alguien os está causando problemas, ¿verdad?

A continuación se dirigirá a alguno de los PJs dando a entender que realmente está bien informado de los historiales de nuestros muchachos. Luego continuará diciendo:

Me han dicho que habéis perdido el rastro de algunos amigos vuestros. Quizás pueda ayudaros. Pero claro, en esta vida todo tiene un precio. Y el mío son 1000 créditos por un nombre y un lugar. ¿Aceptáis o vais a seguir perdiendo el tiempo por ahí sin conseguir nada?

Más vale que los PJs acepten su oferta, ya que

en caso contrario van a tener que trabajar mucho para conseguir alguna información. Por cierto, si a alguno se le ocurre la idea de intentar sacarle información por la fuerza, se encontrarán rodeados por unos 20 clientes del bar apuntando sus blásters pesados hacia las cabezas de los PJs. Vultan es de los que toman precauciones.

Una vez hayan pagado (en efectivo, por favor), Vultan les dará la información: Dak Wilkins, en el viejo mercado de deslizadores.

Tras la pista

El viejo mercado de deslizadores está situado en uno de los peores barrios de Phirish (y ya es decir) y funciona las 24 horas del día. Está siempre lleno de gente (la mayoría de aspecto poco recomendable) comprando y vendiendo autodeslizadores de segunda mano (generalmente sin el conocimiento del propietario legal). Funciona mediante el regateo, y los timos están al orden del día. Es un lugar muy peligroso.

Por lo dicho se comprenderá que a las personas que frecuentan el mercado no les gusta especialmente que les hagan preguntas, así que nuestros chicos no sacarán demasiado conversando (salvo quizás alguna pelea con un vendedor quisquilloso).

Cuando ya hayan investigado un rato (sin conseguir nada) haz que tiren Percepción. El que saque la tirada más alta verá como un joven que estaba en el otro extremo de la plaza les mira y rápidamente sube a un deslizador y sale huyendo.

Sí, como es de esperar, los PJs salen en persecución del joven, los clientes y vendedores del mercado intentarán entorpecerles. Un par de disparos de bláster (preferiblemente al aire) despejarán el camino.

VULTAN

DESTREZA	3D+1
Blásters	4D+1
Esquivar	4D+1
CONOCIMIENTOS	2D+1
Bajos Fondos	4D+1
MECÁNICA	3D+2
PERCEPCIÓN	3D
Negociar	4D
Timar	5D
FORTALEZA	3D
TÉCNICA	2D+2
Equipo: Bláster pesado (daño 5D), chaqueta protectora (+1), Cuchillo (daño FOR+1), comunicador, detonador térmico.	

**MOTORES**

DESTREZA	4D
Blásters	6D
CONOCIMIENTOS	2D+2
Bajos Fondos	4D+2
MECÁNICA	2D+2
Manejar repulsores	4d+2
PERCEPCIÓN	3D
FORTALEZA	3D+2
Atacar sin armas	4D+2
TÉCNICA	2D
Equipo: Bláster pesado (daño 5D), comunicador.	

DESILIZADOR

Tripulación:1
Pasajeros:3
Capacidad:100 kilos
Velocidad:2D
Maniobrabilidad:2D
Fuerza estructural:2D

DAK WILKINS

DESTREZA	3D+2
CONOCIMIENTOS	2D+2
Bajos Fondos	4D+2
Supervivencia	3D
MECÁNICA	3D
PERCEPCIÓN	3D+2
Timar	5D+2
Jugar	4D+1
Esc./Furtivo	4D+2
FORTALEZA	2D+1
TÉCNICA	2D+2
Seguridad	4D+2
Equipo: Decodificador (+1D a Seguridad).	

que controla el hampa del sistema (si alguno de los PJs tiene una profesión relacionada con el mundo del hampa, como contrabandista o cazarecompensas, reconocerá el nombre de Tremill como uno de los diez jefes del hampa más importantes).

Greedo le encargó que se encontrara con cada uno de los tres espías y les dijera que iba de parte de alguien que sabía mucho acerca de las actividades imperiales, y buscaba a alguien a quien contarle (previo pago, por supuesto). Esta historia era el cebo de la trampa. No sabe qué fue de los tres hombres, aunque espera que no les haya pasado nada malo. En el fondo, no es un mal chico.

El cuartel general de Greedo es una espectacular mansión en la mejor zona de la ciudad. A diferencia de otros jefes del hampa, a Greedo no le gusta estar rodeado de gentuza, y sólo recibe en la mansión a sus lugartenientes. El lugar está bien vigilado por sus guardaespaldas. Pero Dak conoce una forma de entrar y se la dirá a los PJs en cuanto le presionen un poco.

Si los PJs se deciden a seguir el camino de Dak, éste les llevará frente a la casa de Greedo y les dirá: *La entrada que yo conozco es por el sistema de suministro de energía, a través del subsuelo.*

Les llevará a una casa cercana, desde cuyo sótano entrarán en una especie de hueco de ventilación, y finalmente podrán entrar en la casa de Greedo a través de otra ventanilla de ventilación, que va a dar al pasillo del sótano.

Dak prefiere no seguir adelante, y así se lo dirá a los PJs, pero si le obligan les acompañará.

En la boca del lobo

A continuación pasamos a describir el cuartel general de Greedo Tremill:

1. Pasillo. Los PJs entran en la casa por una ven-

**AGENTES DE LA ALIANZA
CLAY HUBBARD**

DESTREZA	3D
CONOCIMIENTOS	4D
Culturas	6D
Bajos Fondos	6D
MECÁNICA	2D+2
PERCEPCIÓN	3D+2
Timar	4D+2
Esc./Furtivo	4D+2
FORTALEZA	2D+2
TÉCNICA	2D
Seguridad	3D

IDAHO VAN

DESTREZA	2D+2
Blásters	3D+2
CONOCIMIENTO	2D+1
Supervivencia	3D
MECÁNICA	3D+2
Pilotaje Naval	4D+2
PERCEPCIÓN	3D
Timar	5D
FORTALEZA	3D
Atacar sin armas	4D
TÉCNICA	2D
Demolición	4D

GDERII

DESTREZA	3D
CONOCIMIENTOS	4D
Burocracia	6D
MECÁNICA	3D
PERCEPCIÓN	4D
Negociar	6D
Mando	6D
FORTALEZA	2D
TÉCNICA	2D
Medicina	3D

tana de ventilación que da a este pasillo. No hay nadie.

2. Celda. Su puerta requiere una tirada Difícil de Seguridad. Está vacía.

3. Celda. Su puerta requiere una tirada Difícil de Seguridad. En ella están los tres agentes de la Alianza, muy debilitados.

4. Almacén. Su puerta es de dificultad Moderada. En este almacén se guardan tanto los alimentos y unidades de energía necesarias para el funcionamiento de la casa como algunas mercancías de contrabando.

5. Armería. La puerta es Muy Difícil de abrir si

Para perseguir al joven deberían utilizar otros deslizadores, bien pagándolos (unos 3000 créditos) o bien tomándolos prestados. Por motivos de sencillez supondremos que todos los deslizadores usados en la persecución son iguales.

El viajar a toda velocidad por una ciudad transitada puede ser algo bastante arriesgado. Puedes complicarles las cosas con un par de peatones cruzando una calle, por ejemplo.

Por cierto, cuando empiece la persecución, el vehículo perseguido se encuentra a largo alcance. Pero no se lo hagas demasiado difícil, por lo menos para que no lo pierdan de vista (haz sus tiradas ocultas).

Cuando estén a punto de atraparlo, entran en escena otros dos deslizadores saliendo de una calle transversal. Cada deslizador tiene un piloto y dos pasajeros armados con blásters pesados, que empezarán a jugar al tiro al blanco con nuestros muchachos.

Es de suponer, esperemos, que los PJs consigan acabar con los matones y atrapar al joven del deslizador, que por supuesto es Dak Wilkins. Es un muchacho de unos 18 años que está muy asustado y que en cuanto le presionen contará todo lo que sabe.

Lo que sabe Dak

Dak fue el cebo que llevó a los tres espías rebeldes a una trampa. Dak suele hacer trabajitos de poca importancia para un tal Greedo Tremill,

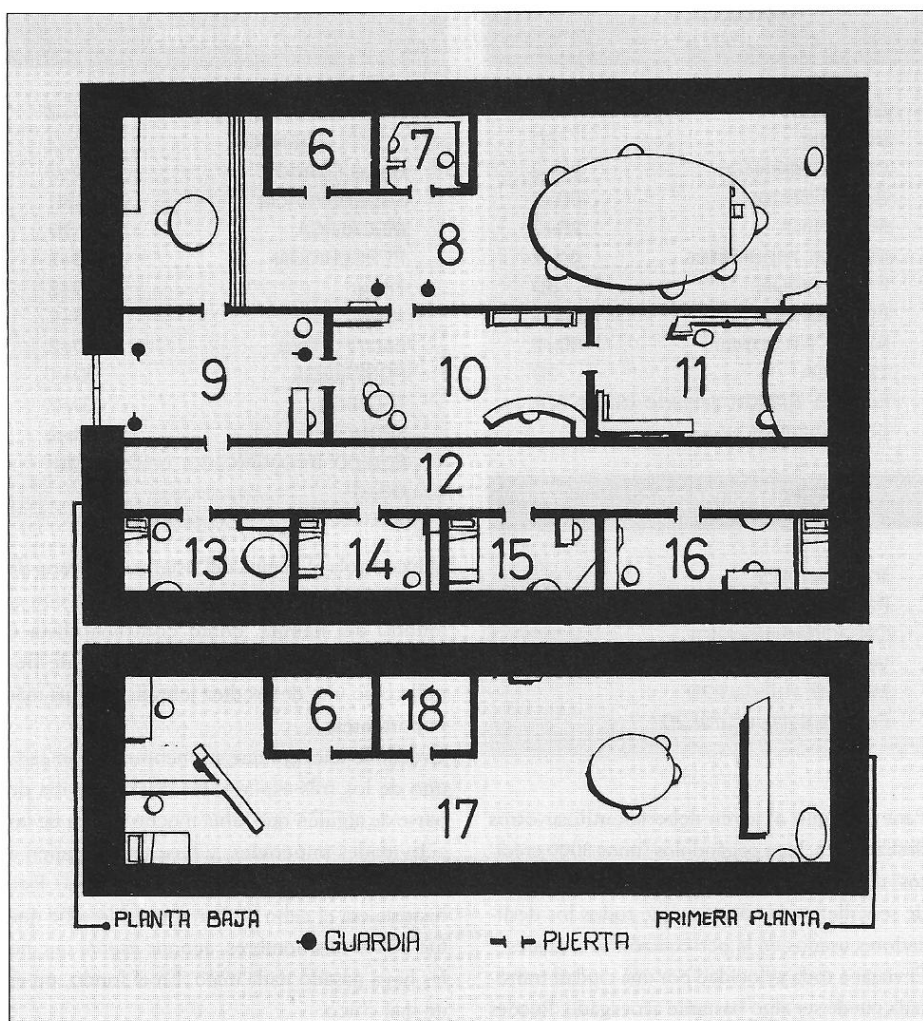


HFREK

DESTREZA	2D
CONOCIMIENTOS	9D
MECÁNICA	1D
PERCEPCIÓN	3D
FORTALEZA	2D
TÉCNICA	3D
Prog./Rep. Computadores	6D
Equipo: Ordenador de bolsillo (+2D a las tiradas de Prog./Rep. Computadores).	

GREEDO TREMILL

DESTREZA	2D
Parar sin armas	4D
CONOCIMIENTOS	4D
Lenguas	5D
Bajos Fondos	6D
MECÁNICA	2D
PERCEPCIÓN	4D
Negociar	5D
Timar	6D
FORTALEZA	2D+1
Atacar sin armas	4D+1
TÉCNICA	3D+2
Seguridad	4D+2



no se tiene tarjeta-código. Aquí se guardan todo tipo de armas ilegales, como blásters pesados, por ejemplo.

6. Ascensor. Este ascensor tiene una puerta Fácil de abrir. Lleva tanto a la planta baja como a la primera planta, pero para que suba a esta última hay que introducir un código secreto o pasar una tirada Muy Difícil de Seguridad.

7. Archivo. En el ordenador que se halla en esta sala están registrados todos los asuntos de Greedo. Para acceder a los archivos hay que pasar una tirada Difícil de Prog./Reparar Computadores. Si se pasa una tirada Muy Difícil, se tiene acceso a otro archivo donde está detallada la operación "Aniquilación Rebelde" (los detalles a tu gusto).

8. Sala de reuniones. Es una especie de gran salón, decorado con buen gusto, donde Greedo recibe a sus socios y visitas. A diferencia de Jabba el Hutt, a Greedo no le gusta estar rodeado de sicarios. Sólo le acompañan un par de Matones, su lugarteniente Vultan (a quien ya conocemos), su ayudante, un ellomin llamado Hfref, y su joven "recadero" Dak Wilkins.

Hfref es un auténtico archivo viviente. Tiene memoria fotográfica y es capaz, por ejemplo,

de repetir palabra por palabra una larga conversación, aunque no conozca el idioma empleado. También es capaz de procesar información más rápido que un ordenador, y tiene la ventaja de su capacidad de abstracción. Es un auténtico ordenador viviente.

9. Entrada. Tres matones de Greedo vigilan esta puerta constantemente.

10. Despacho de Greedo. Tirada Difícil de Seguridad para abrir la puerta. En este despacho, Greedo recibe a los que vienen a tratar asuntos de negocios con él. Se trata de una habitación decorada con bastante elegancia y con un par de trampas ocultas por si Greedo tiene que deshacerse de algún vigilante molesto.

11. Sala de comunicaciones. En esta sala, cuya puerta es Muy Difícil de abrir, hay un poderoso comunicador hiperespacial que el jefe del hampa utiliza para comunicarse con otros señores del crimen. Dado que se trata de un sistema de comunicaciones realmente caro, no es de extrañar que sea uno de los juguetes preferidos de Greedo.

12. Pasillo. Da a las "habitaciones de invitados".

13. Habitación. En este momento está libre.

14. Habitación de Vultan. En el armario hay varias botellas de licor y un par de blásters.

15. Habitación de Dak. Decoración espartana, pero juvenil pese a todo. Nada destacable.

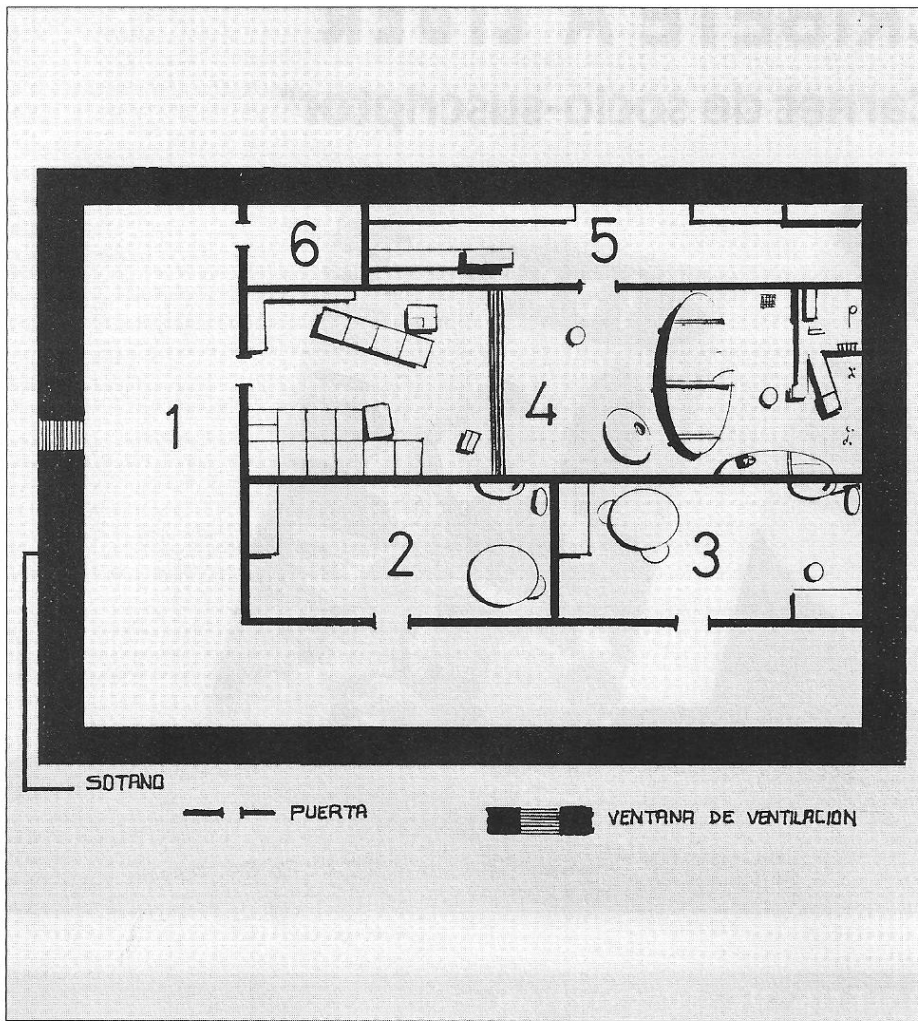
16. Habitación de Hfref.

17. Habitación de Greedo. Esta sala es su refugio secreto. En ella, Greedo descansa y disfruta del imperio criminal que ha creado. Tiene una terminal de ordenador conectada con el archivo y un comunicador de emergencia. También tiene un tanque de rejuvenecimiento y todas las comodidades imaginables. Greedo es un humano de unos 50 años, de pelo blanco, que se conserva en perfecto estado de forma. Viste siempre de negro y es un tipo realmente duro.

18. Ascensor. Lleva a la azotea del edificio, donde Greedo tiene siempre una nave preparada para cualquier emergencia.

La trampa

Los sucesos tendrán lugar de la siguiente manera: En primer lugar, cuando entren en la casa los PJs, y sea cual sea la primera habitación en la



que entren (incluido el ascensor), la puerta se cerrará detrás suyo, y se abrirá un panel en la pared dejando ver un monitor desde el que Greedo les saludará diciendo:

Bienvenidos a mi humilde morada. Esperábamos ansiosos vuestra visita.

A continuación, la habitación se llenará de gas y los PJs perderán la consciencia.

Nuestros muchachos se despertarán en la celda 2, por supuesto sin armas ni equipo. Más tarde, serán llevados de dos en dos, fuertemente escoltados, al despacho de Greedo, donde serán interrogados acerca del punto de encuentro de la flota rebelde. El DJ debe usar toda la información que conozca acerca de los PJs para amenazarles con algo que realmente les preocupa, y hacerles hablar. Un ejemplo puede ser amenazar a un contrabandista con matar a su socio si no le da una respuesta satisfactoria, o prometer dinero a un personaje que busca el dinero por encima de todo. Greedo contrastará las respuestas de los diferentes PJs y, una vez interrogados, serán llevados a la celda 3, para que no puedan ponerse de acuerdo en la historia que van a contar. Más tarde, esa misma noche, los PJs, que ahora

están encerrados con los tres espías rebeldes (a los que reconocerán sin problemas si han leído los informes), serán despertados por Dak, que les hará un gesto de que guarden silencio y les dirá en un susurro:

Tranquilos, he venido a liberaros. Pero quiero que me prometáis que me ayudaréis a acabar con Greedo.

Si los PJs le preguntan por qué los traicionó y por qué les ayuda ahora, responderá:

Era la única forma de que pudierais entrar en esta casa. Y os ayudo porque llevo mucho tiempo esperando esta oportunidad para matar a Greedo. El ordenó que mataran a mis padres. Por supuesto, el no sabe mi verdadera identidad. Cambié de nombre y entré a su servicio como un servidor fiel...basta ahora.

Llevará a los PJs hasta la armería, donde podrán recuperar sus armas, y a continuación los PJs son libres de recorrer la casa, haciendo lo que quieran. Es de suponer que busquen información acerca de las actividades de Greedo y de las razones que le llevaron a desafiar a la Alianza Rebelde. Si no se les ocurre a ellos, se le ocurrirá a uno de los espías rebeldes.

Toda esta búsqueda de información y de un camino de salida deberá amenizarse con comba-

tes contra los matones de Greedo, y quizás un enfrentamiento con Vultan.

Si intentan atrapar a Greedo y Hfref, y suben a su habitación, verán que el ascensor (18) que lleva a la azotea presenta una luz naranja, que indica que acaba de ser usado.

Si suben a la azotea, llegarán a tiempo para ver la nave de Greedo alejándose, seguramente con el jefe mafioso y su ayudante en su interior.

Por cierto, antes de marcharse Greedo ha puesto en marcha un detonador que hará que la casa estalle en 15 minutos (de tiempo real, pon en marcha el cronómetro). En ese tiempo los PJs deberán estar fuera de la casa (posiblemente enfrentándose a algún matón más) o sufrir 15D de daño por la explosión.

Si alguno de los PJs ha revelado la ubicación del punto de encuentro de la flota rebelde, más vale que intenten contactar con la Alianza (quizás el comunicador hiperespacial de Greedo pueda servirles).

Dak se irá con ellos e intentará unirse a la Alianza, esperando la oportunidad de acabar con Greedo algún día.

Recompensa a los jugadores según se lo hayan merecido, y recuerda que esta batalla acaba de empezar.

YA A LA VENTA

Ars Magica

el Jinete de la Tormenta

Parma Fabula

Hojas de Personaje de la Tormenta

Mistrbridge

Actas de Alianza

la Alianza Rota de Calebais

Legado Mortal

Entra en la HISTORIA

Búscalo en tu Tienda habitual o Pídelo por telf, fax o por correo:

<input type="checkbox"/> Ars Magica 3.950pts.	<input type="checkbox"/> El Jinete de la Tormenta 1.850pts.
<input type="checkbox"/> Parma Fabula 1.250pts.	<input type="checkbox"/> La Alianza Rota de Calebais 2.750pts.
<input type="checkbox"/> Mistrbridge 2.750pts.	<input type="checkbox"/> Hojas de Personaje (10-Mago) 400pts.
<input type="checkbox"/> Acta de Alianza 200pts.	<input type="checkbox"/> Hojas de Personaje (10-Otros) 200pts.

Nombre y Apellidos: _____

Dirección: _____

Población: _____ C. Postal: _____

Teléfono: _____ Edad: _____

Padre Bayo. 9. 07008-Palma de Mallorca. Tel/Fax: (971)271830

WIZARDS of the COAST

KERYKION

ARIOCH

LA COMPANIA

Tu rol ya tiene nombre



LOS SEÑORES DEL CRIMEN (II) MISIÓN DIPLOMÁTICA

STAR WARS

En esta segunda entrega siguen las intrigas iniciadas en *Misterio en Mom Gemhar*, primer módulo de esta serie de tres. En ella se desarrolla un nuevo episodio de la lucha entre un poderoso grupo de señores del crimen y la Alianza Rebelde, tras la eliminación de Jawa el Hut a manos de Luke Skywalker y sus amigos. No obstante, *Misión Diplomática* debe ser presentada a los jugadores como una aventura totalmente independiente de la anterior.

POR RAFA CAMA

En esta aventura los PJs van a ser seleccionados como escolta de un diplomático de la Alianza, en su reunión con los representantes de Kirr. Todo se complicará con un asesinato, del que se culpa al propio diplomático. Los PJs deberán hacer todo lo posible para demostrar su inocencia, ya que hay mucho en juego.

La misión

Flota rebelde. Punto de reunión 28-X-31D. Nave almirante Nebula-3. Sala de reuniones 1B. Los PJs han sido llamados por el capitán Dereeda, coordinador de campo de las actividades de los comandos independientes.

Señores, tenemos una nueva misión para ustedes. Es una misión que puede calificarse de tranquila, para que puedan descansar tras el asunto de Gembar. Se trata de escoltar a un diplomático de la Alianza al sistema de Kirr, donde negociará un acuerdo de abastecimiento para nuestra flota.

Para su información, Kirr es un planeta de reciente colonización, situado fuera del control imperial. Es un planeta rico en minerales, y también en agricultura y ganadería, así que ya comprenderán la importancia de conseguir el contrato de abastecimiento.

El diplomático es Kyle V'Gannon, antiguo embajador del sistema de Nevra ante el Senado. Se presentarán ante él dentro de 4 horas en el hangar 8. Espero que tengan una misión tranquila.

Kirr

Tal y como les dijo Dereeda, en el hangar 8 les está esperando Kyle V'Gannon. Es un hombre de unos 45 años de edad, de elevada estatura, moreno, y en bastante buen estado de forma. V'Gannon es uno de los pocos diplomáticos con los que cuenta la Alianza, y ha demostrado su valía en numerosas ocasiones. Tiene el rostro surcado por numerosas arrugas y una pequeña cicatriz en la frente. Es un hombre amable, pero muy serio en todo lo referente a la misión que tiene encomendada. No permitirá ninguna salida de tono.

Para el viaje, la Alianza les ha preparado una nave diplomática, con poco armamento pero muy maniobrable. La tripulación ya está a bordo, por lo que los PJs podrán dedicar el tiempo del viaje a descansar y conocer mejor al hombre que han venido a escoltar. Puede contar muchas historias interesantes de los viejos tiempos.

La nave llegará a Kirr sin ningún contratiempo, y aterrizará en su impresionante espaciopuerto. Kirr, pese a ser un planeta de reciente colonización, presenta un perfil de sociedad muy avanzada, y un nivel de vida altísimo. No tiene muchos habitantes (unos dos millones en todo el planeta), y está regido por un sistema democrático (no está bajo control imperial).

La mayoría de los habitantes son humanos, o por los menos, humanoides. Hay algunos miembros de otras razas alienígenas, pero son minoría.

El embajador y su escolta (es decir, los PJs) son recibidos por D-K-31, un robot de protocolo. Este les llevará a sus alojamientos, situados en el mismo palacio presidencial de Kirr, un moderno y gran edificio con todas las comodidades posibles.

Hay tres habitaciones. Una para el embajador y dos para los PJs. Las de los PJs se hallan una a cada lado de la del embajador.

Una vez se hayan instalado, D-K-31 vendrá a buscarles para llevarles al despacho del negociador. Se trata de un Dekassiano, una raza alienígena de aspecto humanoide, y que se diferencia en sus ojos (parecidos a los de un





insecto), su ausencia de pelo y su extremada delgadez. Su nombre es impronunciable para los humanos, pero pueden llamarle "Hijo de la Tercera Luna". No habla Básico, pero D-K-31 se encargará de las labores de intérprete.

La reunión entre "Hijo de la Luna" y V'Gannon se desarrollará con normalidad, y en ella el embajador rebelde hará su propuesta a los kirranos. "Hijo de la Tercera Luna" les dirá que tiene que estudiar los informes, y que se reúna con él al día siguiente, por la mañana. Seguramente pueda darles una respuesta para entonces.

El crimen

Después de la reunión con el negociador, V'Gannon se retirará a descansar a su habitación. Dos de los PJs deberán montar guardia en la puerta, y el resto tendrá tiempo libre para disfrutar de la vida social de Kirr. Recordar tan sólo que la sociedad de Kirr está bastante avanzada, y no tiene (al menos en apariencia) lugares sórdidos del tipo que suelen buscar los PJs (al menos en mis partidas).

La noche pasará tranquilamente, hasta que los PJs y V'Gannon sean despertados poco después de amanecer por un kirrano vestido de uniforme y bien respaldado por 20 soldados. El kirrano se llama Willard Deiss, y es una especie de "fiscal del distrito". Sus órdenes son detener a V'Gannon, acusado del asesinato de "Hijo de la Tercera Luna".

El diplomático irá con Willard pacíficamente (piensa que todo es un error que se aclarará, y no quiere echar a perder la misión). Pedirá asimismo a los PJs que colaboren con Willard para esclarecer los hechos. El oficial les citará dentro de una hora en su despacho. D-K-31 les mostrará la ubicación.

Mientras el mediador rebelde es llevado a una celda de seguridad (eso sí, con todas las comodidades, según les dirá Willard), es de suponer que los PJs vayan a su reunión con el agente de la ley.

Willard es un hombre joven (de unos 30 años) que a base de mucho esfuerzo se ha hecho con el cargo de Primer Investigador de Kirr. El DJ debería intentar presentarlo como un hombre que adopta un papel franco, buscando la justicia por encima de todo, y debe procurar que caiga bien a los PJs.

Lo que tiene que decirles Willard es muy simple. La noche anterior, el encargado de relaciones exteriores "Hijo de la Tercera Luna" fue asesinado en su despacho mientras repasaba unos documentos. El no quiere acusar a nadie sin pruebas, pero en este caso las tiene, y más que suficientes.

En primer lugar, tiene el arma con la que se realizó el crimen, con las huellas digitales de V'Gannon. Y por si esto no fuera suficiente, tiene algo más. Aunque el asesino no lo sabía, todos los despachos disponen de un complicado sistema de cámaras de vigilancia. Willard les mostrará en un monitor lo que la cámara del despacho del asesinado grabó. Aunque la imagen es algo defectuosa, se ve sin ninguna duda como V'Gannon entra en la sala, y antes de que "Hijo de la Tercera Luna" pueda decir nada, saca un bláster y le dispara a la cabeza. Después arroja el arma al suelo y vuelve a salir tranquilamente.

Willard les dará permiso para que investiguen por su cuenta, aunque está convencido de que no servirá de nada. Sin embargo, es costumbre que todo el mundo pueda disfrutar de la mejor defensa posible.

Por cierto, mientras están viendo la grabación de la cámara, tira Percepción Muy Difícil por cada uno de los PJs. Si alguno la saca, se dará cuenta de que el V'Gannon de la imagen no tiene la cicatriz en la frente. Si se lo dicen a Willard, éste les dirá que, dada la calidad de la grabación, no puede tener ese detalle en cuenta.

La investigación

La investigación, naturalmente, depende del curso de acción que tomen los PJs, pero las pistas que pueden encontrar son las siguientes:

- En primer lugar, por supuesto, ellos saben (si cumplieron con su deber) que V'Gannon no abandonó su habitación. Por desgracia, es sólo su palabra contra pruebas mucho mejores, y si insisten demasiado, Willard les acusará de complicidad.

- Además, las cámaras instaladas en el pasillo al que da la puerta del despacho de "Hijo de la Tercera Luna" no registraron a nadie entrando ni saliendo del despacho.

- Si revisan el despacho del asesinado, no encontrarán nada anormal. No obstante, en el antedespacho (que es donde suele estar el secretario de "Hijo de la Tercera Luna"), una tirada de Percepción Difícil revelará que en el suelo hay una trampilla camuflada (los PJs deben estar buscando expresamente salidas ocultas).

- Si descienden por la trampilla, se encontrarán en un pasadizo de unos dos metros de alto y otros dos de ancho. Necesitarán algún medio para iluminarse, ya que en el pasadizo no hay ninguna fuente de luz.

- A unos cien metros de la trampilla (siguiendo el pasadizo) se encontrarán el cadáver de un hombre tirado en el suelo. Está desnudo, y tiene la cara destrozada por un disparo de Bláster. Su constitución, peso y altura son idénticos a los

de V'Gannon, pero no se lo digas a menos que lo pregunten.

- El pasadizo sigue hasta otra compuerta que sólo se abrirá introduciendo un código prefijado (hagan lo que hagan los jugadores, no dejes que la abran... de momento).

Con todo esto, es de suponer que vayan a ver a Willard, dado que ya poseen pruebas suficientes para cuestionar la culpabilidad de V'Gannon. El Investigador se encuentra sólo en su despacho, aunque si un PJ saca una tirada de Percepción Muy Difícil notará que en el mueble bar hay dos vasos con whisky corelliano (si la tirada la supera por un amplio margen, se dará cuenta de que se trata de un whisky de reserva de más de 200 años, unos 10.000 créditos el litro).

Una vez presenten todas las pruebas, Willard les agradecerá su colaboración, que sin duda ha servido para impedir un grave error, y les dirá que el mismo recomendará a sus jefes la colaboración con la Alianza. Acto seguido, oprimirá un botón de su mesa y pocos segundos después entrará por la puerta un sargento de la guardia acompañado de cuatro hombres. Willard le dirá al sargento: *Sargento, acompaña a estos hombres al sector de celdas y libere al prisionero V'Gannon. Se han retirado los cargos. El código de la orden es 3-A-1.*

La trampa

El sargento les conducirá (acompañado por los soldados) hasta llegar a una puerta con código de acceso. A continuación les dirá: *Señores, antes de continuar deben dejar sus armas aquí. Está prohibido entrar con armas al bloque prisión.*

Una vez los PJs se hayan desprendido de sus armas, tecleará un código y la puerta se abrirá. *Entren ustedes, por favor,* dirá a los PJs. Es de suponer que nuestros héroes se extrañen cuando vean que la puerta da a una habitación vacía, y más aún cuanto el sargento y los soldados les apunten con sus armas, dispuestos a disparar. Es un buen momento para actuar con rapidez.

La huida de Willard

Cuando los PJs se hayan desembarazado de los soldados (sé bueno), es de suponer que decidan mantener una pequeña conversación con Willard.

Este ya no se encuentra en su despacho. De hecho, en estos momentos se está escapando por el pasadizo, tras haber dado la alarma. Es más, los mensajes de *Alarma 3-B, criminales en el edificio muy peligrosos, disparar a matar* es posible que pongan muy nerviosos a los personajes.



Si no van rápido al subterráneo (que puede ser su única salida), empezarán a encontrarse con patrullas de soldados con malas intenciones. Si llegan al antedespacho de "Hijo de la Tercera Luna", verán que la trampilla está abierta, así como la compuerta del final del pasadizo. Al otro lado de la puerta, se encontrarán con el espaciopuerto de Kirr. De hecho, pueden ver su propia nave no muy lejos. Pero no les dará tiempo de observar el paisaje. Enfrente suyo, Willard está subiendo por la rampa de un carguero. Le acompaña otra criatura, un ellomin al que rápidamente reconocerán como Hfrek, el lugarteniente de Greedo Tremill (ver *Misterio en Mom Gemhar*, LIDER52). Estos entrarán rápidamente al carguero mientras cuatro matones les cubren las espaldas disparando al grupo.

SOLDADOS

DESTREZA	2D+2
Blásters	3D
Esquivar	3D
Otras características y habilidades: 2D	
Equipo: Rifle Bláster (daño 5D), chaleco protector.	

MATONES

DESTREZA	4D
Blásters	6D
CONOCIMIENTOS	2D+2
Bajos Fondos	4D+2
MECÁNICA	2D+2
PERCEPCIÓN	3D
FORTALEZA	3D+2
Atacar sin armas	4D+2
TÉCNICA	2D
Equipo: Bláster pesado (daño 5D).	

LANZADERA REBELDE

Tripulación: 3	
Velocidad sublumínica: 3D	
Maniobrabilidad: 1D+2	
Casco: 3D	
Armas: 1 cañón láser	
– Control de fuego: 3D	
– Daño: 4D	
Pantallas: 2D	

La nave de Willard y Hfrek tiene las características de un carguero ligero (ver libro de reglas), pero equipado con dos cañones láser en vez de uno. Las características de los tripulantes del carguero que tienen influencia en el combate son:

Piloto (Pilotaje Naval: 3D), Artillero 1 (Artillería Naval 2D+1), Artillero 2 (Artillería Naval 3D+2).

Mientras los PJs se libran de los matones, el carguero despegará, llevándose a Willard y Hfrek. Es de suponer que los PJs suban a bordo de la lanzadera que la rebelión les proporcionó. Allí se llevarán una sorpresa. La tripulación de la nave ha sido sometida a arresto preventivo a raíz de todo lo ocurrido, así que deberán ser ellos los que la piloten y capturen a Willard y Hfrek o los que los hagan desaparecer para siempre. Los rebeldes tienen siete turnos para acabar con la nave de Willard o deteriorarla hasta el punto que se rindan. Después el carguero entrará en el hiperespacio.

Conclusión

Una vez hayan capturado o eliminado a Hfrek y Willard, o bien estos hayan escapado, podrán regresar a Kirr para solucionar las cosas. Las autoridades del planeta, en un estado de intenso nerviosismo, estudiarán todo el asunto. Finalmente, descubrirán que Willard, como

parece haber quedado claro, era un agente doble de un criminal, que usaba Kirr como puerto de paso para sus naves de contrabando. Además, han desaparecido los fondos destinados a la contratación de empleados a cargo del Primer Investigador.

Las pruebas de la inocencia de V'Gannon son consideradas válidas, y los cargos contra él retirados. Finalmente, Kirr y la Alianza firman el acuerdo.

El cadáver del asesino de V'Gannon es sometido a un cuidadoso estudio forense de resultados sorprendentes. Se trata de un individuo con el mismo registro cromosómico que el embajador rebelde. Es decir, un clon. Todo parece indicar que Greedo ha conseguido, a costa de un gran esfuerzo financiero, un cilindro Spaarti en perfecto estado. Noticias preocupantes para la Alianza.

V'Gannon se ocupará especialmente de recomendar a los PJs para un ascenso... pero Greedo Tremill ya planea un nuevo ataque contra la Alianza.





LOS SEÑORES DEL CRIMEN (III) EL ENCUENTRO FINAL

STAR WARS

Llegamos por fin al último episodio de esta campaña en tres entregas, en la que el enemigo no ha sido el omnipresente imperio, sino un poderoso jefe del hampa que ha tenido en jaque a nuestros muchachos. En esta última aventura de la saga la Alianza decide por fin pasar al ataque. Los PJs serán los encargados de poner en marcha un plan que librará a la galaxia de uno de sus mayores enemigos, Greedo Tremill.

POR RAFA CAMA

Flota Rebelde. En algún lugar del sector Clem. Los PJs son llamados al despacho del capitán Dereeda, jefe de operaciones de los comandos independientes. Pero esta vez no estarán solos. En el despacho se encuentra también el mismísimo almirante Ackbar y un hombre de aspecto amenazador, cuyo vestuario y equipo no deja dudas acerca de su profesión: cazador de recompensas.

El capitán Dereeda se dirigirá a los PJs en los siguientes términos: "Caballeros, tenemos una nueva misión para ustedes. Pero antes el almirante Ackbar les explicará la situación".

Ackbar empezará a hablar con su particular pronunciación: "Según me ha informado Dereeda, en el transcurso de sus últimas misiones se han enfrentado a nuestro más reciente oponente, el jefe criminal Greedo Tremill. Afortunadamente, salieron con bien de estos encuentros, aunque no siempre hemos tenido tanta suerte."

En ese momento el almirante pondrá en marcha un proyector holográfico que mostrará un plano táctico de varios sectores de la galaxia.

"Como pueden ver, la Rebelión ha tenido últimamente muchos problemas. En las últimas dos semanas, hemos perdido tres convoyes de aprovisionamiento de la flota, interceptados por naves piratas. También hemos perdido las bases de Hellion 4, Adster, Cal-Harraz y Juvem. Nuestros espías han transmitido informes de ataques similares en otros sectores, la mayoría con éxito.

Tenemos razones para creer que detrás de esos ataques se encuentra la organización de Greedo Tremill. No podemos permitir que esto siga. Debemos acabar con esta amenaza antes de que el Imperio se dé cuenta de nuestros problemas y lance un ataque generalizado ante el que estaríamos indefensos."

Ahora será Dereeda quien tome la palabra: "Nuestros informantes han descubierto que Greedo va a organizar un encuentro entre varios jefes de organizaciones criminales con el fin de coordinar sus actividades contra la Alianza. Este encuentro tendrá lugar dentro de diez días. Su misión va a ser infiltrarse en dicha reunión y acabar con la amenaza. Les proporcionaremos detonadores térmicos y ustedes deberán hacer volar por los aires el lugar de reunión, con los jefes criminales dentro. Quizás no sea una misión muy ética, pero no tenemos otra opción.

Afortunadamente, uno de los lugartenientes de una de las organizaciones invitadas es agente doble nuestro, y nos ayudará a introducirlos a ustedes en la reunión. Se trata de Edward Galind, aquí presente. Ustedes irán como sus ayudantes.

Ahora será el cazarecompensas quien tome la

palabra para dirigirse a los PJs: "Hay un pequeño problemita. Greedo conoce vuestras caras. De hecho, ofrece una recompensa por vuestra captura, preferentemente vivos. Pero tenemos un plan para solucionar esto".

En este momento será el capitán Dereeda quien informe a los PJs sobre el plan para infiltrarlos en la reunión: "Deberán pasar por la fragata médica antes de partir. Allí serán sometidos a una operación de cirugía estética que les dará el aspecto de K'Lieg, una raza muy belicosa cuyos miembros son empleados con frecuencia por los jefes criminales como su guardia personal. Después de la operación, irán con el señor Galind al lugar de la reunión. Que la Fuerza les acompañe".

Si alguno de tus jugadores te pide una descripción del aspecto físico de los K'Lieg, dile que es parecido al de los Klingon de Star Trek. Si no sabe de que le estás hablando, pregúntale dónde se ha metido estos últimos años, o si tiene alergia a la televisión.

Tras esta sesión informativa los PJs serán llevados a la fragata médica para someterse a la operación que les dará el aspecto de feroces K'Liegs (por cierto, los PJs no humanos no pueden someterse a este tratamiento). Durante la intervención les serán implantados dos aparatos cibernéticos, uno en el oído derecho y el otro en una prótesis bucal. Se trata de dos sofisticados (y extremadamente caros) aparatos que funcionan en base a los mismos circuitos que un androide de protocolo. Son dos traductores instantáneos. El del oído traduce todo lo que oiga en idioma K'Lieg a galáctico básico. El de la boca es aún más sorprendente. Recoge el sonido que emite el usuario, enmascarándolo, y en su lugar emite el mensaje en idioma K'Lieg, dotándolo de su sonido gutural. Puede ser desconectado con un movimiento de la lengua. Una vez acabada la operación se les propor-

EDWARD GALIND

DESTREZA	4D
Blásters	6D
Esquivar	5D
CONOCIMIENTOS	2D+2
Bajos Fondos	3D+2
MECÁNICA	2D+2
PERCEPCIÓN	3D
FORTALEZA	3D+2
Atacar sin armas	4D+2
TÉCNICA	2D
Demolición	3D
Equipo: El habitual de un cazarecompensas (ver libro de reglas).	



cionará el equipo usual de un K'Lieg: ropas de cuero de aspecto agresivo, un bláster pesado y una maza de desafío Katarg. Esta arma es usada en combate cuerpo a cuerpo y su código de daño es FOR+2D.

Una vez operados y equipados, acompañarán a su guía a bordo de su nave Ave Nocturna hasta la reunión de los jefes del crimen.

Primeros problemas

El Ave Nocturna volará hasta el sector Kiove, donde se encontrarán con una gran nave de pasajeros a la que se acoplarán. Esta es la nave en la que Groom Haster, jefe de Galind, viaja a la reunión. El cazarecompensas presentará a los PJs como los nuevos guardias que había ido a contratar. Los demás tripulantes de la nave se mostrarán respetuosamente apartados (todo el mundo se porta respetuosamente con los K'Liegs).

Finalmente, llegarán a una base situada en un apartado planeta (cuyo nombre y localización se han mantenido en secreto). La base criminal es un lujoso palacio, más un barracón no tan lujoso para los sicarios de los criminales. Sólo los jefes del crimen y sus lugartenientes tienen acceso al palacio.

Cuando aterrice la nave, y los PJs bajen detrás de Groom y Galind, se encontrarán con Greedo (acompañado de Hfref si no se lo cargaron en la anterior aventura), que se dedica a dar la bienvenida a sus colegas. Por cierto, durante unos segundos, unos eternos segundos, Greedo se quedará mirando a los PJs con expresión extrañada...para acto seguido dar media vuelta y acompañar a Groom a su alojamiento.

El desafío

Los PJs serán guiados (Galind les acompañará) al barracón donde se alojaran. En él se encuentra ya una variada fauna (cosa habitual en estos tinglados) en la que hay Gamorreanos, Bothan, T'wileks... y K'Liegs (¡Qué suerte, unos amigos!).

De hecho, uno de los K'Liegs (de amenazador aspecto) se dirigirá al PJ de mayor Fortaleza (es decir, de presencia más imponente) y le dirá con voz gutural: "¡Vorto! ¡Daki!", lo que traducido al Básico vendría a significar: "Yo te lanzo el sagrado desafío de la lucha por el dominio a ti, vulgar excremento de Utib. Acéptalo o júrame obediencia". Si, realmente el lenguaje K'Lieg es muy expresivo y conciso. Galind se dirigirá al PJ retado y le indicará que debe aceptar el desafío con mazas Katarg que

le han lanzado. El vencedor será el jefe de todos los K'Liegs presentes, y los demás le deberán obediencia. Si rechaza el desafío, el PJ será asesinado por los otros K'Liegs a la menor oportunidad, por cobarde.

Así pues, el combate está servido. Sólo se pueden usar las manos y la maza Katarg (aunque el uso de habilidades de la Fuerza puede ser útil y nadie se dará cuenta). Nadie ayudará a ninguno de los contrincantes. El combate acabará cuando uno de los contendientes acaba inconsciente (o muerto, que los K'Liegs no se van a preocupar por una muerte más o menos). No hay más reglas.

Si el PJ utiliza su punto de Fuerza (y creo que éste es un momento dramáticamente apropiado... pero no se lo digas), el efecto le durará todo el combate, a menos que quieras que los PJs pasen a ser esclavos de los K'Liegs.

Si gana el PJ (esperemos que así sea), será obedecido por todos los K'Liegs presentes, pero debe procurar dar órdenes en consecuencia con el estilo de vida de esta raza (algo así como "tú, tráeme la cabeza de ese bicho verde, que no tengo ninguna en mi colección"). Si pierde, pues será lo mismo pero a la inversa. Será el otro K'Lieg quien dé las órdenes y más vale que los PJs obedezcan, o los K'Liegs restantes se enfadarán mucho.

Una vez acabada esta sana diversión, los PJs pueden pasar el tiempo jugando a sabbac con otros esbirros, intentando ligar con las esclavas camareras de Tremill (su aspecto no ayudará mucho, la verdad) o bien inspeccionando el terreno (trabajo, siempre trabajo).

Galind, mientras tanto, y una

K'LIEG

DESTREZA	3D
Atacar con Armas	5D
Parar con armas	4D
FORTALEZA	5D
Atacar sin armas	5D+2
Equipo:	maza Katarg (Daño FOR+2D)

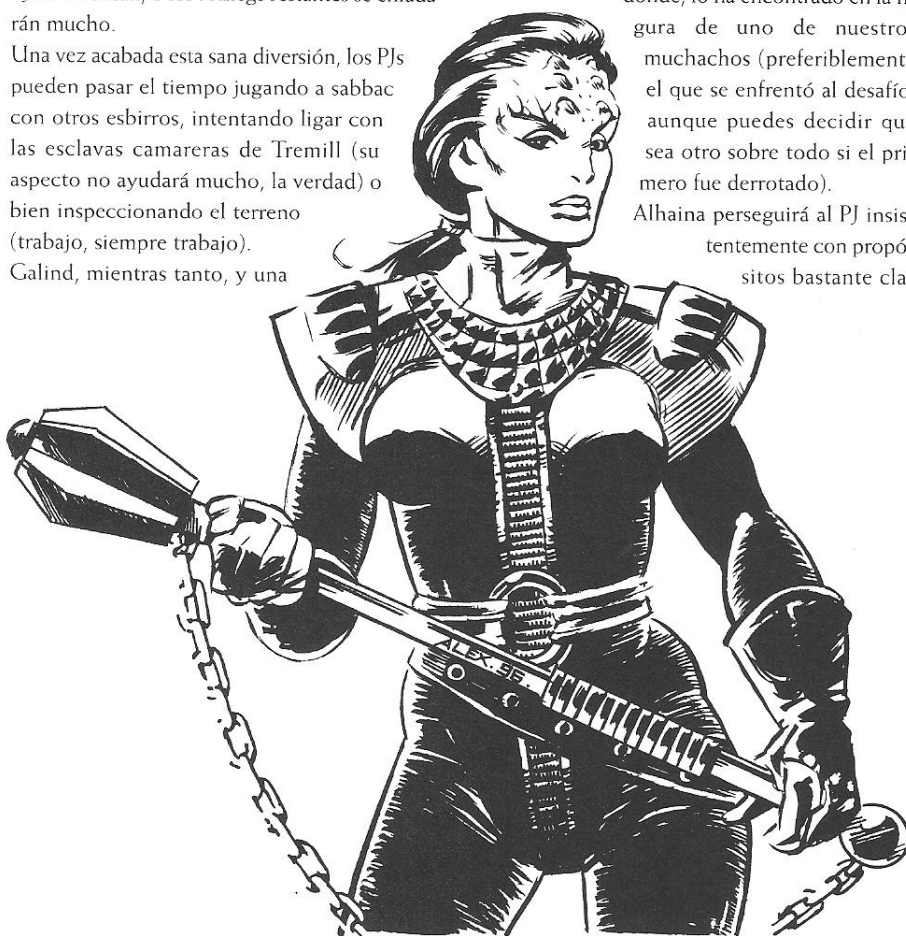
vez haya comprobado que los PJs están bien instalados, volverá al palacio de Tremill, por si Groom tiene alguna orden para él.

Un poco de romance

Si hasta ahora te parecía que la cosa estaba bien, prepárate. Ahora vamos a presentar el principal problema con el que se van a encontrar los PJs. El problema mide 1'90 y se llama Alhaina, una bellísima hembra K'Lieg. O al menos eso piensan los miembros de su raza. Es posible que a los PJs sólo les parezca una increíble colección de músculos ataviada con ropa de cuero.

El caso es que Alhaina lleva mucho tiempo buscando el macho perfecto con el que aparearse y dar vida a grandes guerreros. Y mira por donde, lo ha encontrado en la figura de uno de nuestros muchachos (preferiblemente el que se enfrentó al desafío, aunque puedes decidir que sea otro sobre todo si el primero fue derrotado).

Alhaina perseguirá al PJ insistentemente con propósitos bastante cla-





ros. Hay que decir que las técnicas de seducción K'Lieg no destacan por su sutileza, y que como el PJ no tenga cuidado puede acabar siendo víctima de una violación en toda regla. Si la K'Lieg consigue su objetivo, será muy peligroso para los PJs, ya que los cirujanos de la Alianza son bastante buenos...pero tienen sus limitaciones, claro. Y Alhaina se daría cuenta de que el PJ no es de su raza. La hembra seguirá al PJ donde quiera que éste vaya, e intentará por todos los medios hacerle la vida más fácil, cómoda y feliz. Tu labor como DJ debe ser que esto sea un auténtico suplicio para el PJ. Por cierto, Alhaina se sentirá muy ofendida si se entera que ha estado flirteando con un vulgar humano. Y tiene un pronto terrible. Sus características de combate son las mismas que las del K'Lieg del desafío.

El palacio de Greedo

La siguiente información deben conseguirla los PJs, bien por ellos mismos (que sería lo más recomendable), bien a través de su guía, Galind (mira que son comodones). No se trata de un análisis exhaustivo del palacio, si no sólo de las zonas que más interesan a los personajes.

El palacio está situado a unos 500 metros de los barracones donde se hospedan los sicarios de los jefes criminales que están presentes en la reunión. A la menor señal de alarma, 50 matones acudirán al palacio a defender a sus jefes (+20 K'Liegs, a menos que el PJ haya ganado el desafío, en cuyo caso estarán de su parte).

Planta baja

1. Entrada principal: está siempre vigilada por cuatro matones de Greedo. La puerta está siempre abierta. Hay una cámara de vigilancia.
2. Sala de guardia: dos matones. Todos los que entren en el palacio deben dejar sus armas en esta sala, y pasar después por un detector de armas.

MATONES

DESTREZA	4D
Blásters	6D
CONOCIMIENTOS	2D+2
Bajos Fondos	4D+2
MECÁNICA	2D+2
PERCEPCIÓN	3D
FORTALEZA	3D+2
Atacar sin armas	4D+2
TÉCNICA	2D

Equipo: Bláster pesado (Daño 5D), comunicador.

3. Habitaciones de los guardias: los matones de Greedo viven en el palacio con él, a diferencia de los de los otros jefes. Puede haber alguno durmiendo, pero si hay juerga se apuntarán de inmediato.

4. Comedor: salvo a las horas de las comidas, está vacío.

5. Gimnasio: durante el día numerosos matones practicando todo tipo de combates cuerpo a cuerpo y todo tipo de ejercicios. Por las noches, vacío.

6. Zona de recreo: un par de mesas de sabbac y otras diversiones para el tiempo libre de los sicarios de Greedo (tenían otra zona de diversiones "sólo para adultos" en los barracones, pero sus inquilinas habituales han sido trasladadas a otro sitio mientras dure la reunión).

7. Ascensor: lleva a la primera planta, y entrando el código adecuado (Dificultad Muy Difícil) permite el acceso a los pisos superiores.

Primera planta

8. Habitaciones de invitados: ahora están ocupadas por los jefes criminales y sus lugartenientes. Son bastante más lujosas que las de los matones, pero tampoco son nada del otro mundo.

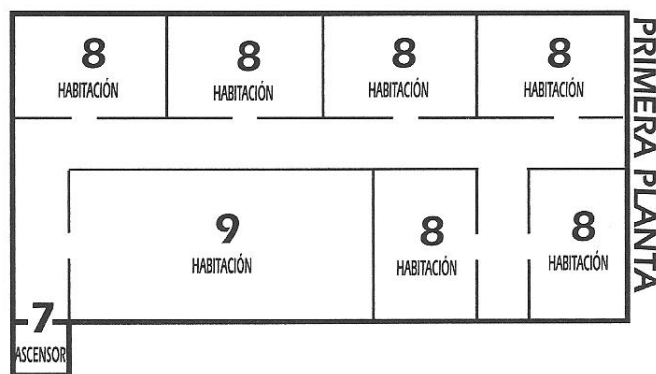
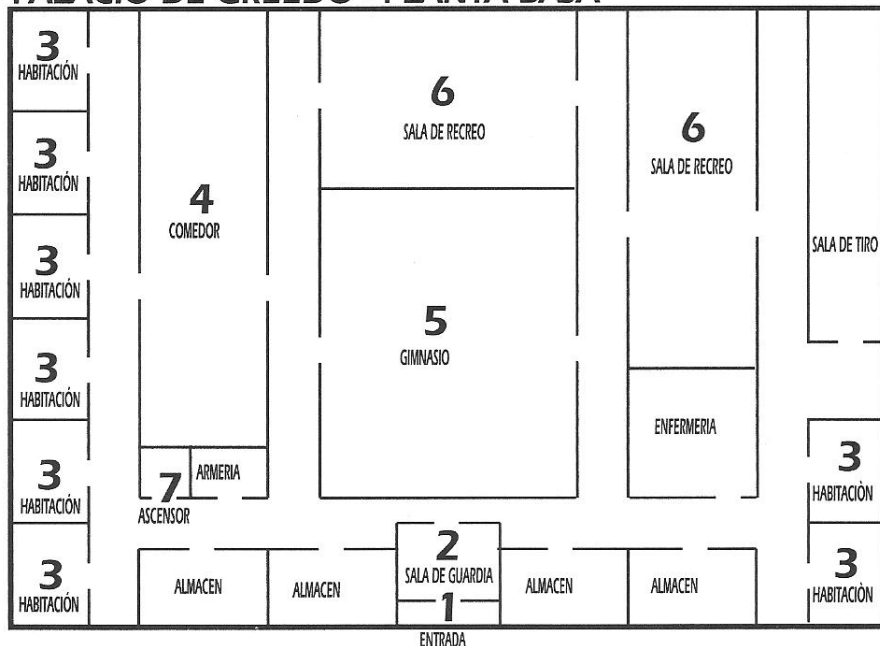
9. Sala de reuniones: también utilizada como salón y comedor. En esta sala se reúnen Greedo y sus compañeros a discutir sus movimientos.

Segunda planta

10. Salas de ordenadores: en estas salas diez oficinistas trabajan en el control burocrático (por decirlo de algún modo) de las actividades de Greedo Tremill.

11. Sala de programas: en esta sala, dotada de un proyector holográfico que proporciona vistas del estado de diferentes sectores de la galaxia, Greedo puede ver el estado de sus operaciones y planear nuevas actividades.

PALACIO DE GREEDO - PLANTA BAJA





Tercera planta

12. Despacho de Greedo: dotado de todas las comodidades y un muy bien surtido mueble bar.

13. Habitación de Greedo: auténtico lujo oriental (por definirlo de alguna manera). Cama redonda, baño de burbujas y todo aquello que se te ocurra.

14. Habitaciones de "invitadas": no creo que haga falta muchas explicaciones, ¿no? Es el harén de Greedo Tremill (hombre, está bien privar a sus matones de ciertas cosas, pero el jefe es el jefe).

Por todo el palacio (exceptuando quizás el último piso) uno se puede encontrar en cualquier momento con 1D6 sicarios de Greedo. Si los PJs no han armado jaleo, no les pondrán muchas pegs (no hay mucha gente que se atreva a pedirle explicaciones a un K'Lieg). Si han armado jaleo... bueno, no creo que haya que aburrirte con los detalles, ¿verdad?

La misión

Con todo lo dicho, ya sólo queda que los PJs lleven a cabo su misión: volar el palacio de Greedo con él y los demás mafiosos dentro. Los personajes tienen ya todos los datos que puedan necesitar para cumplir su cometido. Galind se encargará de llenar las lagunas.

Como ayudas, aparte de contar con el caza-recompensas antes citado, podemos señalar la

posibilidad (si han ganado el desafío) de contar con 20 K'Liegs dispuestos a ayudarles. Y hay que decir que para eso de las guerrillas los miembros de esta raza son los mejores.

Como problemas, aparte de los matones de Greedo dispersos por el palacio (en menor cantidad por la noche), está el hecho de que una vez el palacio se venga abajo, todos los matones de los barracones saldrán con el bláster preparado a ver que pasa. Para llegar a la nave de Galind deberán pasar a través de ellos. Una vez más, si los K'Liegs están de su parte les serán de gran ayuda, debiendo encargarse los PJs de solamente ocho matones.

Para volar el palacio deben colocar al menos cinco detonadores en él, en diferentes lugares. Con una tirada de Demolición (a nivel Fácil) podrán elegir la mejor colocación de los explosivos. Por cada punto por el que se haya fallado la tirada anterior, deberán usar un detonador más. Una vez los hayan hecho detonar (esperemos que estén fuera), el palacio caerá con un estruendo ensordecedor. Y una vez todo esto haya acabado, Galind les llevará en el Ave Nocturna a reunirse con la flota rebelde.

Recompensas

Lo primero que harán cuando lleguen a la Alianza será someterse a una operación de cirugía estética que les devuelva su aspecto normal. Si

han tenido éxito en su misión, la Alianza, en una emocionante ceremonia, les impondrá la Medalla al Valor en Combate, una pequeña recompensa de 500 créditos y un ascenso. En cuanto a Puntos de Habilidad y esas cosas, lo dejo a tu libre albedrío, pero no seas muy rácano.

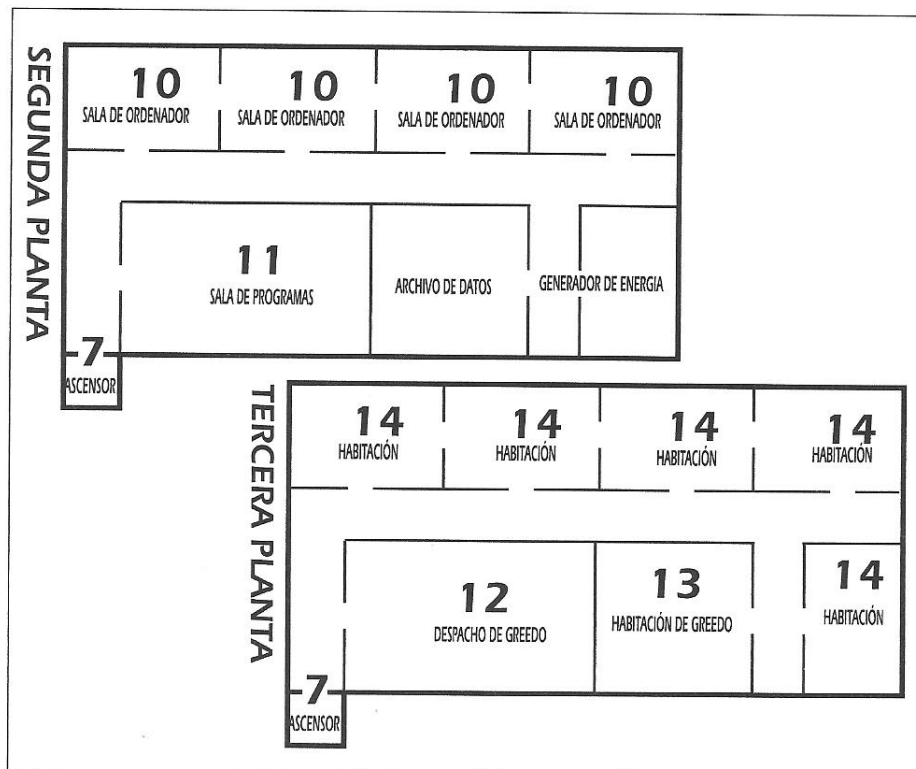
¿Y después?

Con esta aventura concluye la saga de Los Señores del Crimen. No obstante, hay algunas cosas que pueden ser interesantes para incluir en tu siguiente campaña. Por ejemplo, Alhaina, una vez superado el enfado de saber que el K'Lieg que había escogido no era tal K'Lieg sino un vulgar humano, puede decidir que un humano tampoco está tan mal para variar, e intentará volver a encontrarse con él, probablemente en el momento menos adecuado.

Por otro lado, la Alianza está muy interesada en encontrar y destruir el cilindro Spaarti que tenía Greedo (ver Misión Diplomática, LIDER 53) y que según Galind no se encontraba en el palacio. Y por supuesto, siempre puedes decidir que el Greedo que se encontraba en el palacio no era el auténtico Greedo, sino un clon, y el verdadero jefe del crimen está en algún lugar planeando su venganza.

Dedicatorias

Esta minicampaña está dedicada a Beatriz Clemente (la mejor amiga que nadie pueda tener) y a Eva Lozano (que sabe lo que significa tener un novio rolero).



Jocs de Rol
Games Workshop
WARGAMES
Cartes
Modelisme Jocs d'Estratègia

LUDO - HOBBIES
c/. Sant Pere, 27
Telèfon 726 11 52
08201 SABADELL

Taller de Pintura
Partides de Rol o Cartes
Tornejos WARHAMMER, 40K i Blood Bowl
Figures de Plom