

S T A R W A R S

Resurrección

La Rebelión contactará con los PJs por los caminos habituales. Se les ofrecerá una delicada misión especial. Si aceptan, les invitarán a subir a una nave estacionada en el astropuerto desde donde se dirigirán a una pequeña base rebelde en el asteroide Roengenstrahlung, sistema Al-Lodia. Allí el comandante de la base les informará de su misión. Esta aventura deberá jugarse cronológicamente después de la destrucción de Jabba el Hutt y sus seguidores. Por cierto, ¿alguien ha visto "Terminator"?

por David Revetllat i Barba

En el lejano planeta de Rebek la Rebelión tiene a algunos de sus agentes en misión secreta. Lo único que los PJs necesitan saber es que se encuentran de paso para dirigirse a otro planeta, donde tendrían que realizar ciertas investigaciones. El problema consiste en que los agentes han ido siendo asesinados sistemáticamente, y sus asesinos no han dejado ni rastro. No hay duda de que Imperio se encuentra de por medio, pero los servicios de espionaje rebelde han confirmado que no hay ningún agente del ISB enviado al sistema. Podría ser alguien contratado para tal faena, o un agente completamente nuevo y desconocido. Sea como sea, posee grandes habilidades mortíferas. Es necesario dar con él y eliminarlo lo antes posible. Aun queda algún agente con vida en el planeta; está tan escondido como ha podido, pero sabrá de la llegada de los PJs y contactará con ellos cuando lleguen a la ciudad. Por último les recomendará que tengan mucho cuidado, ya que lo que quedó de los cuerpos de las víctimas haría coger escalofríos a un gamorreano. Se les proporcionarán 6000 Créditos a cada uno para gastos. Deben intentar conseguir datos precisos de los asesinos, y si fuera posible acabar con el problema.

El planeta Rebek

Sistema estelar: Io-Lantane. Estrella roja. Planetas: ocho. Sólo el quinto (Soonag) y el sexto (Rebek) están habitados. En ambos son necesarias protecciones especiales debido a las fuertes radiaciones solares. La atmósfera no es respirable para humanos y similares. La única ciudad de Rebek es VAX-880. Los trajes de vacío serán suficiente, aunque grandes cúpulas mantienen una atmósfera respirable en las zonas ricas. Asimismo, el interior de los edificios habitados contiene aire respirable, con cámaras estancas para salir al exterior. El resto de planetas no pueden ser visita-

dos (gigantes gaseosos o excesivos niveles de radiación).

Planeta Rebek: fauna y flora autóctona conocida: vegetación e insectos, adaptados a la radiación. Habitantes: humanos 80%, Gamorreanos 9%, Jawas 6%, Wookies 4%, otros 1%. Nivel tecnológico medio. Grandes cúpulas protegen las partes más ricas de las ciudades, dejando al resto bajo los efectos de la radiación.

Información para el árbitro

Alguien con bastante manía a la Rebelión (y sin relación alguna con el Imperio) está causando estragos haciendo desaparecer a todos sus agentes secretos en el planeta. no lo hace directamente, sino que emplea a un viejo robot asesino al que ha mejorado personalmente. La identidad de su extraño amo permanecerá oculta hasta el final de módulo, pero respecto al robot, los PJs se enfrentarán con un Eliminator 434-B mejorado (MUY mejorado). Mide dos metros diez de altura, su armadura se ha incrementado (a expensas de su velocidad, aunque puede conducir casi cualquier vehículo) así como sus habilidades mortíferas. Los aventureros no tendrán prácticamente ninguna posibilidad a no ser que consigan armas pesadas (por cierto, totalmente prohibida en el sistema cualquier arma que cause más de 4D de daño). El amo de Steelgart (como se llama el androide) adquirió un particular odio hacia la Rebelión hace algún tiempo. Compró y reprogramó al 434-B, proporcionándole los datos del primer espía rebelde que llegó al planeta, a quien capturó e interrogó sobre los próximos agentes que debían llegar. Desde entonces, captura a los que vienen después, los interroga a conciencia como sólo una máquina podría imaginar, los elimina, y espera la llegada del siguiente una vez ha conseguido los nuevos datos. Conoce los lugares de contacto, los có-

digos, las contraseñas,...todo. Tarde o temprano, un nuevo agente cae en sus manos. Ninguno de ellos ha tenido el vigor suficiente para superar sus interrogatorios. El robot se conecta directamente al sistema nervioso de la víctima, evitando que se desmaye durante la "conversación" e incluso agudizando el dolor mientras se encarga de los puntos no vitales de la víctima. Finalmente, una vez conseguida la información, muere rápida y eficazmente. Según los datos de que dispone actualmente Steelgart, queda aún un espía rebelde en la ciudad, un tal Trekstar, cuyo nombre en clave es Radix-10. Radix-10 está esperando la llegada de otro grupo de rebeldes (los PJs) que vendrán a investigar en secreto la causa de las muertes de los anteriores enviados. Conoce también el punto de encuentro, una taberna clausurada llamada Moretec. Por cierto, para hacerlo más emocionante, no estaría mal que el amo de Steelgart le hubiera proporcionado un disfraz de humano con traje de vacío y todo para pasar más desapercibido, aunque se desprenderá con los impactos suficientes (sí, sí, ya se que es una copiada, así que queda a juicio del árbitro). Steelgart no tratará de matar a los PJs en el primer encuentro, su programación le obliga a hacerlos sufrir un poco antes de liquidarlos, pero después se dejará de contemplaciones e irá a por ellos. Si les pierde, de una forma u otra les seguirá la pista (por los canales que sean necesarios) y les encontrará en como mucho 1D3+1 horas, de la forma más lógica posible (siguiendo su dirección, buscando en los enclaves más probables como el astropuerto, o simplemente interrogando y torturando a la gente al respecto de los PJs).

El encuentro secreto

A los aventureros se les habrá proporcionado la dirección de un punto de encuentro secreto y seguro, una taberna



cerrada llamada Moretec, donde podrán contactar tranquilamente con el hombre de la Rebelión, cuyo nombre el clave es Radix-10. Su nombre auténtico permanecerá secreto para los PJs. En cuanto lleguen a la ciudad, deberán dirigirse al punto de encuentro, un edificio de unas tres plantas bastante achacoso. Dentro encontrarán a Radix-10, quien les informará de la situación actual: todos, excepto él, han muerto de forma horrible. Sin duda el Imperio está detrás de todo esto, pero hasta ahora nunca se habían mostrado tan mortíferos. No dejan huellas ni pistas. No se sabe cuántos son, ya que nadie ha sobrevivido a su encuentro, y si esto sigue así, pronto no quedará nadie del servicio secreto rebelde en el sector. El lugar en que se encuentran dispone de muchas ventanas de plástico muy fino, que les irá de perlas ya que en ese mismo momento, cuatro detonadores termales activados caerán del techo. Estallarán en dos asaltos, causando en total 35D de daño (el edificio se derrumbará) o 5D a quienes consigan salir pero sólo estén a pocos metros del edificio. Los detonadores han caído merced a un simple mecanismo accionado a distancia por Steelgart desde otro edificio. Quienes todavía estén

conscientes, incluido Trekstar que habrá saltado por una de las ventanas, podrán oír los pesados pasos metálicos de alguien que se acerca con ritmo acompasado y seguro. Al poco, podrán distinguir entre el humo a un hombre de por lo menos dos metros, con una impresionante arma en cada brazo. Más les vale empezar a correr, porque comenzará a disparar, y aunque los primeros impactos errarán el blanco, su onda expansiva será bastante preocupante.

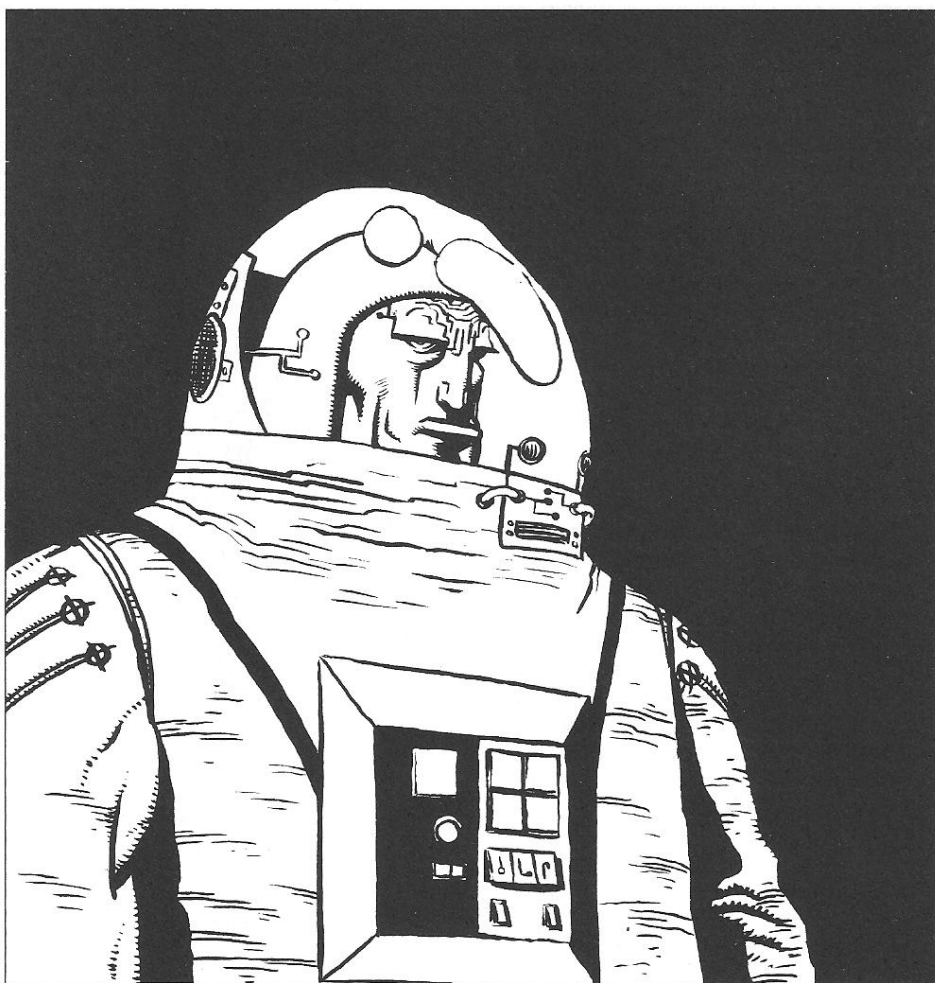
Especificaciones técnicas de Steelgart

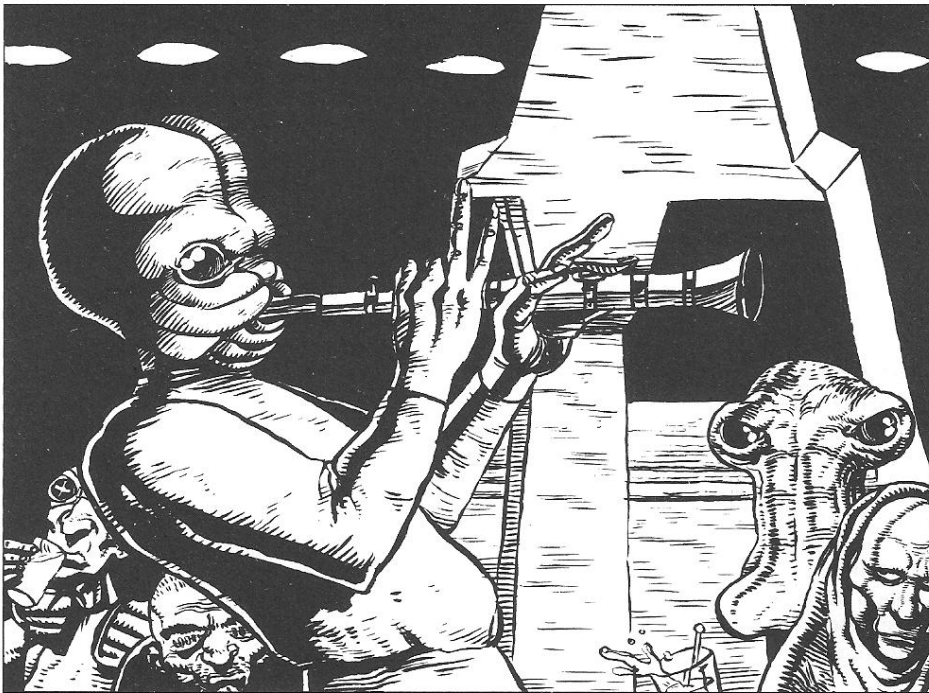
Aunque Steelgart resultara alcanzado y "herido", es capaz de autoregenerarse. Cada vez que resulte herido el total de su Fortaleza disminuirá en 1D, y si resulta mortalmente herido bajará 2D, y sólo cuando llegue a 0 caerá. Otros resultados no tienen efecto. Aún en ese momento, si no es totalmente despedazado, fundido, o algo similar, empezará a recuperarse al día siguiente. No servirán métodos de aplastamiento o de conversión en bloque de metal, la estructura metálica de Steelgart recordará su forma original y volverá a ésta,

aunque tardará una semana. Autoreparándose puede recuperar 2D de su Fortaleza por cada día que pasa. La pérdida de cada 1D de su Fortaleza repercute además en el resto de sus sistemas, de modo que si su Fortaleza baja 3D, el resto de habilidades también lo hace, hasta un mínimo de 1D sin embargo. Sólo su Fortaleza puede llegar realmente a 0, momento en el que cae desfallecido hasta recuperarse o ser destruido totalmente. Es capaz de averiguar quienes se dedican al contrabando de armas ilegales y hacerles confesar donde guardan sus armas para hacerse con ellas si es necesario. Es tan inteligente como un humano, o quizá más, aunque siempre estará al servicio de su amo. Si su fortaleza descendiera demasiado (alrededor de 2D) se retiraría para recuperarse un poco y luego volver a la carga.

La persecución

El 434-B no dejará en paz a los PJs mientras pueda. Durante los primeros encuentros, el primero en morir será Radix-10. El androide les perseguirá hasta donde sea de la ciudad, lo arrasará todo a su paso si es necesario, hechará puertas y paredes abajo (probablemente matando a decenas de personas si se trata de edificios fuera de las cúpulas en las que penetraría la atmósfera tóxica del exterior). Las fuerzas policiales de la ciudad y del planeta son mínimas, dedicadas sólo a proteger los edificios gubernamentales o zonas como el astropuerto, y no se encargan de la seguridad ciudadana. En las zonas ricas, cada casa posee de uno a diez guardias privados vigilando, dependiendo del nivel social, pero sólo defenderán su propio territorio. No se dedican a la caridad, así que nada de dejar que los PJs se metan en las casas para protegerse de Steelgart. En alguno de sus cortos respiros, los PJs deberían intentar conectar con el mercado negro en busca de armas potentes. No les será difícil, ya que entre los bajos fondos corre el rumor de que un asesino profesional está intentando liquidar a un grupo de extranjeros, que al parecer necesitarán de tales armas, pero les costarán el doble de lo normal. En dichos bajos fondos encontrarán alguna información pasando una tirada de 15 o más, conforme el que se ha ido cargando a la gente parece llamarse Steelgart, ya que un testigo (que murió después de forma horrible) oyó como un extraño hombre con armadura lo llamaba por ese nombre. Los PJs no encontrarán ningún robot que pueda enfrentarse a Steelgart, aunque pueden reprogramar una unidad 3PO o R2 y enviarlo contra él si lo desean. De cualquier forma, el resultado será una bonita pelota metálica rodando hacia sus pies.





El amo de Steelgart

En un momento en que la situación sea desesperada para los PJs, aparecerá una extraña figura con armadura. Los PJs habrán visto antes esa armadura durante las reuniones informativas en las salas de guerra de la Rebelión, en las que se enseña a los soldados a identificar a sus principales enemigos. Sin embargo el horrible ser que vestía tal armadura murió hace tiempo, o eso se les dijo. Exactamente esa misma armadura vestía Boba Fett, el temido cazarecompensas que capturó al no menos conocido Han Solo. El hombre ordenará al androide que se detenga, y éste obedecerá al instante, luego no hay duda de que está a su servicio. El hombre dirigirá unas cortas y metálicas palabras a los aventureros. Les mostrará su admiración por haber resistido tanto a Steelgart, y les asegurará que como recompensa obtendrán una muerte rápida. Se presentará como el auténtico Boba Fett, y les hará saber que consiguió escapar, gracias al equipo de su armadura, de una muerte segura proporcionada por sus patéticos héroes de la Rebelión, pero que no piensa dejar que nadie viva para poder contarlo. Acto seguido ordenará a Steelgart que acabe de una vez con ellos, con la ayuda del mismo Boba si es necesario. Lo más sensato sería escapar, coger una nave y largarse. Enfrentarse a la potencia de fuego de Boba y Steelgart juntos sería mortal. Los PJs habrían cumplido buena parte de su misión descubriendo quien eliminaba a sus agentes.

El supuesto Boba Fett se había instalado en Rebek antes de que llegaran los agentes

rebeldes. Cuando éstos fueron viniendo, decidió eliminarlos como desquite contra la Rebelión, a la espera del día en que pueda vengarse de aquellos a quienes verdaderamente odia: Luke Skywalker y Han Solo, junto al resto de sus compinches.

Epílogo

¿Se trataba realmente de Boba Fett o de un impostor, con habilidades similares, que ha conseguido hacerse con una armadura Mandalore y ha robado su nombre para obtener fama fácil? Sea como sea, es por lo menos casi tan mortífero como el auténtico, tanto que podría ser el mismo. Si algún PJ consigue escapar con la información en una nave espacial, podrá llegar tranquilamente a la base Rebelde, pero si Steelgart sobrevivió, le perseguirá para acabar su trabajo. Steelgart podrá salir por ejemplo en medio de otra futura aventura, cuando el personaje menos se lo espere. O, incluso si fue destruido realmente, tal vez Boba consiga otro, lo perfeccione aún más, y lo envíe contra el nuevo enemigo que ha resultado ser el PJ. Sea como sea, Boba no se dejará ver en lo posible, prefiere permanecer en el anonimato hasta perfeccionar aún más sus habilidades, temiendo que el mortífero Luke Skywalker y los suyos sepan de él y decidan buscarle.

Recompensas

Sobrevivir y volver a la base rebelde: 3 puntos. Eliminar a Steelgart, otros 3 pun-

tos más. Boba no debe morir a manos de los PJs sea como sea.

Radix-10 (Trekstar).

Espía rebelde, Raza humana.

DES	2D	Bláster	3D
PER	3D	Esc./Furt.	4D
CON	2D	Bajos f.	5D
FOR	2D	Pilotaje	4D
TEC	3D	Rep. armas	5D

Pistola bláster.

Granada de mano.

Steelgart. Serie

Eliminator 434-B mejorado

DES	5D		
PER	3D	Buscar	6D
FOR	8D	Atacar sin	9D
MEC	2D	Artillería n.	4D
TEC	5D	Reparar armas	6D

Movilidad máxima 5m./asalto.

Armas transportadas:

1 detonador termal.

Lanza misiles. Daño 7D.

Amo de Steelgart.

Boba Fett o no, al menos posee sus mismas habilidades y armas (ver La Guía). ●



LIBROS-COMIC-VIAJES
CIENCIA FICCIÓN
JUEGOS DE ROL

**C/. TOLEDO, 15
(PLAZA MAYOR)
28005 MADRID**

TEL. 266 44 57