

## Introducción

Tras la Huida de Hoth por el ataque de fuerzas imperiales están en el interior de una nave Coreliana y son convocados junto con otros miembros a la sala de reuniones.

Verán un holograma los parlantes chisporrotea un instante y surge una voz ronca y autoritaria:

"Caballeros les habla el Almirante Prometeus, hemos recibido un mensaje del alto mando. Deben ustedes acudir a Saleuman la capital del planeta Mukuishi. El contacto los encontrara en la taberna, "El Roeliáno Encantado", deberéis hablar con el tabernero y decirle que hay 6 hombres bailando maracas en la calle sur; tras esto el os conducir hasta Robleman al que deberéis convencer de que dejar la piratería y que junto con su gran flota se unirse a la rebelión por una módica suma es sin duda alguna su mejor opción, lo máximo que pueden ofrecer son 750.000 créditos, mas reparaciones en su equipo y libre navegación por las rutas vigiladas por la rebelión, pero confío en su habilidad de regatear para lograrlo por mucho menos. Dada la situación en que nos encontramos y la gran perdida de naves y gente que hemos sufrido pido voluntarios para realizar esta misión, creo que debo decirles que como de costumbre no será un misión fácil, así que les pido que lo mediten un momento antes de contestarle al Almirante a cargo de la nave. Espero noticias pronto. Y que la Fuerza os acompañe."

---

Saleuman, la taberna " El Roeliáno Encantado "

Al entrar en la zona del espaciopuerto un androide les entrega un formulario a llenar y en donde se indica la zona de aterrizaje.

El espaciopuerto es un edificio a gran altura con incontables bandejas de aterrizaje, esta muy bien señalizado y atestado de gente y transportes de mercadería que van y vienen continuamente, ya que este planeta esta en una de las principales rutas de comercio del sistema. El centro de este es una gran forma semicircular con varias oficinas y grandes puentes que comunican a varias salidas y todos los sectores de aterrizaje y embarque, lo cual hace que el gran complejo funcione ordenada y eficientemente, esta altamente vigilado por soldados imperiales. En el Sector E-1 donde los han aterrizado habrá una avanzada de 10 Oficiales de la Aduana Imperial, mas unos 15 Soldados de Asalto y dos AT-ST, qué estarán solicitando documentos y los formularios entregados anteriormente (Los documentos serán revisados por lo que si alguno tiene pedido de captura seria recomendable buscar una vía de escape). Se podrá ver que esta situación se repite en todos los sectores de aterrizaje del espaciopuerto.

Una buena vía de escape seria esconderse entre los transportes de mercadería que continuamente se deslizan por el espaciopuerto, otra ruta alternativa seria tratar de encontrar una ruta mediante de las grandes bocas de ventilación que se ven en todo el complejo. Pero sin duda alguna la manera mas segura y rápida es la pasar por los oficiales de aduana.

La taberna “El Roeliáno Encantado” es un lujoso edificio de tres pisos de color blanco, con varias columnas y bastante adornado en su parte exterior, en el interior la luz es tenue, las paredes son de color verde claro y no hay ángulos rectos en ellas, el piso es negro y muy brillante se nota la ausencia de gente por la temprana hora del día, tras la barra puede verse una pared llena de botellas de todos los tamaños, formas y colores. El cantinero es un hombre de alrededor de unos 50 años, alto y gordo, lleva puesta una túnica de color púrpura, junto a él hay una joven de pelo oscuro y con una figura muy delicada, lleva puesto un vestido amarillo y tiene el pelo recogido.

Pueden verse alrededor de unas 30 mesas, pero solo 8 de ellas están ocupadas, en las mesas se encuentra:

En las dos más próximas más próxima una pareja de Wookies y en la otra dos hombres hablando.

En la del centro seis hombres grandes y recios vestidos de azul con blasters a la cintura. Y en la mesa más lejana hay un hombre canoso, vestido con ropas de color gris que ronda unos 45 años, está solo tomando cerveza y aparenta esperar a alguien, sus manos juegan con el vaso que tiene delante de él.

Una gran escalera en espiral comunica con el segundo piso.

Master-----

A) Si hablan con el tabernero este responderá a la clave indicando que accedan al tercer piso allí les espera su hombre.

B) Si hablan con la chica, le dirá que no le interesa en lo más mínimo lo que le dicen y no le prestará más atención.

C) Si hablan con alguno de los clientes, estos dirán que no saben nada y existe una alta posibilidad de que los acusen a la guardia imperial.

-----

En el segundo piso las paredes y el piso son iguales pero este está mucho más iluminado, aquí se ven mesas de ruleta, cartas, dados y máquinas de juegos varios, todas se encuentran cerradas, aunque si se quiere se pueden utilizar las máquinas que están encendidas, en la esquina izquierda de la habitación se encuentra una gran escalera recta y de color blanco que comunica con el tercer piso.

En el tercer piso las paredes son de color naranja amarillento, en la parte opuesta a la escalera, ahí un gran balcón abierto desde el cual se puede ver la ciudad, apoyado contra la baranda hay un hombre alto, de tez oscura, viste una ropa fina de color verde claro, contempla la ciudad mientras saborea su bebida.

Este hombre se voltea antes de que puedan decir nada y se presenta diciendo:

“ Buenos días mi nombre es Robleman. ¿A qué debo su grata compañía?  
¿Acaso me deben algo? ¿O traen alguna propuesta de negocios?”

Master-----

El hombre en cuestión los invitara a que se sienten, coman algo o tal vez beban una copa y no dudara mucho de la oferta que los rebeldes le hagan, ten en cuenta que la suma que le ofrecen es bastante alta, aunque como siempre esta a tu libre elección.

---

En algún momento durante, antes o después de la conversación:

De repente se escucha ruido a vidrio un sonido en seco y muchos disparos de blaster, luego de eso solo silencio.

Tras un instante se escuchan pisadas que se acercan, subenn con blaster en mano dos de los seis hombres vestidos de azul, y dicen:

1) -¡Maestro, Maestro, Jabba a mandado sus hombres para aniquilarte!

Robleman – ¿Jabba? ¿Otra vez?

2) - Así es, parece que ese asqueroso sapo no se da por vencido, pero no se preocupe, ya hemos acabado con ellos.

1) - ¡Es cierto lo que el dice pero nuestra pelea seguro llamara la atención de la guardia imperial!

Robleman – ¡Rápido debemos salir de aquí!

2) – Le he dicho a los muchachos que se queden abajo para tapar tu huida.

En el balcón, del otro lado de la baranda hay un pequeño borde, desde el cual se puede saltar a unas escaleras metálicas en el edificio vecino de la derecha que bajan o suben.

Las escaleras bajan hasta un pasillo oscuro del edificio vecino y suben hasta el techo.

Enfrente del balcón a unos aproximada de 3 metros asía abajo se ve el techo del edificio vecino que da a la calle donde se puede observar una gran feria.

- Si alguno sube por la escalera vera una tanqueta con 5 soldados dando la vuelta para bloquear el escape por la parte posterior por lo que no tienen mucho tiempo.
- La parte delantera del edificio ya a sido bloqueada y se escuchan soldados de asalto subiendo las escaleras.
- Si deciden escapar saltando al techo del frente lograran escapar con el tiempo justo, Robleman insiste en que lo sigan a su nave. Tras abrirse paso en las atestadas calles de la feria llegan a la nave y ven que la preciosa nave de Robleman ha sido confiscada y esta custodiada por al menos 20 soldados.

Una vez que lleguen a la nave saldrán al espacio y dejaran a Robleman en una carguero Mon Calamari, de allí sus ordenes son volver para dar las buenas noticias, saltan al hiperespacio, pero una falla en los cálculos hace que se encuentren con una campo de asteroides y choquen contra las sombras de los mismos que se encuentra en el hiperespacio. Una vez que salgan del hiperespacio se darán cuenta que están en el lugar y momento menos indicados.

Rodeados por fragmentos de asteroides delante se forma la silueta inmensa e imponente del “El Asolador” un Destructor Estelar Clase Imperial con casi mil seiscientos metros de longitud, que conforma parte de la segunda generación de Destrucción Estelares, esta inmensa maquina de guerra luce indestructible.

A su derecha observan un Pequeño planeta que no esta registrado en las cartas de navegación de la nave. (Si son atacados o no es decisión del master)

Una vez en el planeta encuentran varias tropas de asalto, cerca de donde aterrizan ven una casa en ruinas, tras inspeccionarla descubren que era la morada de una Jedi llamado Skittler, donde encuentran en un nivel subterráneo unas escrituras medio quemadas que relatan el código Jedi y algunas escrituras sobre la fuerza.

Su nave esta en mal estado por lo que deben abordar un transporte de pasajeros en un pueblo al este de ahí.

De acá en mas dejo libre inventiva al Master y espero que mi aventura allá servido de algo.

Muy buena suerte con la partida y que la fuerza los acompañe.

KALMENIDUS

PD: Volverán a tener noticias más

.

## Datos del ordenador sobre Mukuishi:

---

Nombre del Planeta: Mukuishi.

Ficha N<sup>a</sup>: 4-6-4-9-D-A-5.

Astrogración Confirmada: Clace D- 571.

Astros mas Proximos: Lunas de Mukuishi Eurosilios I y II.

Cambios: Sistema de Eurosilios afectado por lluvia de meteoritos.

Superficie: 510.100.958 Km<sup>a</sup>

Atmosfera: SI - Comprendida principalmente por Nitrógeno y Oxigeno

Temperatura promedio: 26 °C

Población: 102.400.675.584.200 habitantes (Datos posiblemente desactualizados)

Pobladores: 90 % Humanos, 10% Razas Varias (Datos posiblemente desactualizados)

Capital: Saleuman.

Forma de estado: Zona bajo proteccion imperial.

Moneda: Créditos Imperiales.

Tasa de natalidad: 12 % (Datos posiblemente desactualizados)

Tasa de Mortalidad: 7 % (Datos posiblemente desactualizados)

Renta per capita: 327.548.270 créditos imperiales (Datos posiblemente desactualizados)

Exportaciones: Minerales, Manufacturas de Macro Estabilizadores, Manufacturas locales.

Importaciones: Propulsores, Metro Ihones, Tecnología.

Turismo: Grandes Zancadas de Dunas, Termas, Bosques Neaticos.

Para mas informacion precione F11

---

"Bienvenidos a Mukuishi, colonia N°356 Clase "A" del Glorioso Imperio".

Por favor introduzca los siguientes datos:

Nombre de la nave:\_\_\_\_\_

Carga y/o razón de la visita :\_\_\_\_\_

Cantidad de tripulantes (y droides):\_\_\_\_\_

Nombres de la tripulación:\_\_\_\_\_

Tiempo de Estancia: \_\_\_\_\_

Lugar de Alojamiento:\_\_\_\_\_

Procedencia:\_\_\_\_\_

Ruta alterna:\_\_\_\_\_

Destino (Solo si prosigue viaje)\_\_\_\_\_

Gracias por su Colaboración tienen ustedes acceso a la plataforma en el sector E-1, por favor no olvide su tarjeta de acceso. El costo es de 85 créditos día. Si desea puede solicitar al empleado de turno un mapa con referencias de la ciudad. Ante cualquier percance un Oficial de la Aduana Imperial lo contactara. Recuerde que la empresa no se responsabiliza de daños o pérdidas de la nave o su carga. Que su estancia sea Grata".

-----