

El planeta moribundo

La rebelión prosigue su lucha contra el Imperio Galáctico, y ha empezado a usar comandos independientes en sus misiones. Dichos comandos, formados por voluntarios, han llevado a cabo importantes misiones de espionaje y sabotaje en los planetas imperiales. Uno de dichos comandos está precisamente regresando al punto de reunión, donde se debería encontrar con el resto de la flota rebelde. Pero por desgracia, su nave ha sido dañada, y han tenido que abandonar el hiperespacio. El único sistema cercano es un sistema inexplorado, con un planeta que parece tener posibilidades de albergar vida...

por Rafa Cama

Como ha quedado dicho en la introducción, esta vez los PJs se van a encontrar en un sistema inexplorado, con el hiperimpulsor dañado y sólo un planeta al que dirigirse.

Pero ese planeta no está deshabitado. En él vive un extraño personaje que parece tener increíbles poderes. Además, deberán enfrentarse con el hecho de que el planeta está autodestruyéndose.

Sobre la aventura

En esta aventura, lejos de dar un guión rígido de lo que va a pasar, vamos a presentar la información de la siguiente manera: en primer lugar, una introducción para los jugadores, que les mete en situación. Luego, una descripción de la zona en la que se van a encontrar, seguida de una presentación de los PNJs. Y acabaremos con una pequeña guía de acontecimientos, que el DJ es libre de cambiar a su antojo.

Lo que se trata con todo esto es de huir de todo lo que parezca "dirigismo" y dar la mayor libertad de acción posible a los jugadores. Que ayuden a crear la historia.

Introducción para los jugadores

Los PJs están de regreso al punto de encuentro con la flota rebelde, cuando el Ordenador de a bordo rompe su tranquilidad con un mensaje.

Informe: Fallo en el hiperimpulsor espacial. Avería grave. Abandonando hiperespacio.

Recomendación: Aterrizar cuanto antes para reparar.

Al parecer, el hiperimpulsor resultó dañado en el transcurso de la última misión. El caso es que los PJs se encuentran en un sector desconocido de la Galaxia, cerca de un sistema con tres planetas, de los cuales uno parece adecuado (los otros están demasiado cerca de su sol).

Si piden información al ordenador de a bordo acerca de este planeta, les dará la siguiente información:

Informe: Planeta sin atmósfera, sin formas de vida. Gran inestabilidad sísmica en toda la superficie.

Acto seguido rectificará, y les dará un nuevo informe con datos que acaba de descubrir.

Rectificación: Detectada zona de 10 km cuadrados dotada de atmósfera respirable. Sin actividad sísmica. Detectada una forma de vida.

Recomendación: Aterrizar en dicha zona.

El caso es que da igual que los PJs decidan ir a dicha zona o no, porque en ese momento perderán el control de la nave, y ésta se dirigirá por sí sola hacia dicha zona, en la que aterrizará.

Una vez salgan de la nave, los PJs se encontrarán frente a un extraño hombre, Jessel Fhard, que les saludará diciendo: "Bienvenidos, viajeros del espacio, a mi humilde morada".

Por cierto, desde ahora las armas de los PJs no funcionan (ni las montadas en la nave) y los sistemas de propulsión de la nave tampoco, aunque reparen lo que tenía dañado. El ordenador, sin embargo, seguirá funcionando de manera normal.

El escenario

La zona por la que van a poder moverse los PJs es un círculo de 10 kilómetros de diámetro. Más allá del círculo, bordeado por una alta muralla de metal inescalable (es totalmente lisa), no es relevante lo que hay para el módulo, y los PJs sólo pueden obtener información con el ordenador de a bordo.

Se trata de una zona tranquila (de momento) en la que cabe distinguir algunas cosas.

En primer lugar, está la casa de Jessel. Esta construcción, cuyo aspecto es el de una pirámide de cinco lados, presenta todas las comodidades que los PJs puedan ima-

ginar. Esto no es una forma de hablar, pero no dejes que ellos lo sepan. Cada vez que pregunten o sugieran algo que quieran, Jessel aparecerá (como si hubiera leído su mente) y les mostrará donde encontrarlo.

Hay un jardín de increíble belleza, en el que todos los PJs pueden encontrar plantas de sus respectivos planetas natales. Por cierto, que las plantas no son recogidas como señales de vida por el ordenador de su nave, pero no se lo digas si no lo preguntan.

Por último, está la cueva. Este es posiblemente el único lugar que es completamente real. Lo más destacable es que en su interior hay una esfera de cristal rojo, exactamente igual a la que lleva Jessel en el extremo de su báculo (ver más adelante).

Jessel Fhard

Jessel Fhard es un extraño hombre de unos 40 años (en apariencia), que mide 1'80, pesa unos 75 kilos, tiene el pelo oscuro y los ojos grises. Es de complexión delgada y siempre viste con una especie de túnica roja con adornos dorados. No lleva nada excepto una especie de báculo de metal. En el extremo del báculo se encuentra fijada una especie de esfera de cristal rojo que parece tener en su interior una especie de gas neblinoso.

Jessel, a pesar de su apariencia, no es un hombre especial. En realidad es simplemente un naufrago del espacio. Viajaba como pasajero en una nave espacial que se estrelló en el planeta hace ahora unos 5 años. Fue el único superviviente, pero se encontró en un planeta sin atmósfera ni vida, y con alimentos y aire para apenas un par de meses.

Lejos de desesperarse, Jessel intentó buscar una solución, y empezó a recorrer la región en la que estaba. Finalmente, encontró la solución, cuando halló en una cueva el extraño cristal que ahora lleva en el báculo. Al momento, sintió un gran poder que le recorría, y que provenía del cristal.

Gracias a los poderes que le daba el cristal, construyó su casa y dotó de atmósfera a una región del planeta. El cristal le permitía hacer aparecer de la nada casi cual-



Jessel Fhard

– Destreza	3D	
– Conocimientos	4D	
Lenguas	6D	
Culturas	6D	
Supervivencia	6D	+2
– Mecánica	2D	+2
– Percepción	3D	+2
Buscar	4D	
– Fortaleza	2D	+2
– Técnica	2D	
Medicina	3D	
– con la piedra:		
Controlar	30D	
Sentir	30D	
Alterar	30D	

quier cosa. Sólo tenía una limitación: no podía crear vida. Las plantas del jardín de Jessel sólo tienen una apariencia de vida, y aún así consumen mucho poder. Por ello Jessel se encontraba solo.

Además, a los tres meses de encontrar el cristal, se dio cuenta de que el planeta sufría una pequeña actividad sísmica. Con los años, ha ido empeorando geométricamente. Afortunadamente, los poderes del cristal le permiten crear una zona segura contra los terremotos.

Jessel es un hombre amable y bien educado, y deseoso de tener compañía. Pero también es reservado, y por nada del mundo dirá de donde saca sus poderes. Además, aunque él es el responsable de que no funcione la nave ni las armas, negará dicho punto. El caso es que quiere que los PJs se queden con él, y si se lo dice puede ser que estos le odien.

Se negará a abandonar el planeta, pase lo que pase, a no ser que las cosas se pongan muy feas. De alguna manera sabe que si sale del planeta perderá todos sus poderes.

Su esfera es en realidad un extraño artefacto que permite a su propietario utilizar la energía del planeta en su propio beneficio. Para ello, a efectos del juego, supondremos que poseer la esfera es como tener las tres habilidades de la fuerza a nivel de 30D. Pero sus poderes no tienen nada que ver con la Fuerza, sino que provienen del planeta.

Esta es la causa, además, de la inestabilidad sísmica del planeta. El cristal ha absorbido totalmente la energía del planeta, provocando terremotos. Al utilizar Jessel el cristal para detener los seísmos, ha creado un bucle que se alimenta a sí mismo, y que agotará la energía total del planeta en una semana aproximadamente.

El ordenador de la nave de los PJs puede llegar a detectar la posibilidad de destrucción del planeta con el tiempo suficiente, pero la atribuirá a una fuerza de tipo desconocido, y no podrá descubrir que la energía proviene de la esfera de Jessel.

El otro cristal que se encuentra en la

cueva en la que Jessel encontró el suyo es exactamente igual al del báculo. Su uso acelerará aún más el final del planeta.

Ger Umar

Nuestra segunda estrella invitada es Ger Umar, un contrabandista de unos 45 años, calvo, con una cicatriz en la mejilla y los ojos cubiertos por un extraño visor biónico (Ger no ve sin él). Llegará al planeta dos días después que nuestros héroes, y será recibido por Jessel con la misma cortesía que los demás.

Ger no es precisamente un buen chico. Desagradable, de asquerosos modales, una vez se dé cuenta de que hay extraños poderes operando intentará como sea hacerse con la fuente de ellos, recurriendo a cualquier método. También es listo, y sabrá ocultar sus pensamientos hasta que llegue el momento oportuno. No es un hombre que se deje llevar por sus impulsos, a pesar de lo que pueda parecer.

Lleva un bláster pesado (que no funciona, al igual que los de los PJs). Su segundo de a bordo, Hurgh, le obedece ciegamente.

Hurgh

Hurgh es el segundo de a bordo de Ger Umar. Es un Kaolak, una especie de hombre caimán (para más información, ver LIDER 20). Ger lo encontró en un mercado clandestino de esclavos y lo compró.

Ger Umar

– Destreza	3D	+1
Blásters	5D	+1
Esquivar	4D	
– Conocimientos	2D	+1
Bajos Fondos	3D	+2
– Mecánica	3D	+2
Pilotaje Naval	4D	+2
– Percepción	2D	+1
Timar	2D	+2
Escondese/Furt.	2D	+4
– Fortaleza	2D	+2
Atacar sin armas	3D	+2
– Técnica	4D	

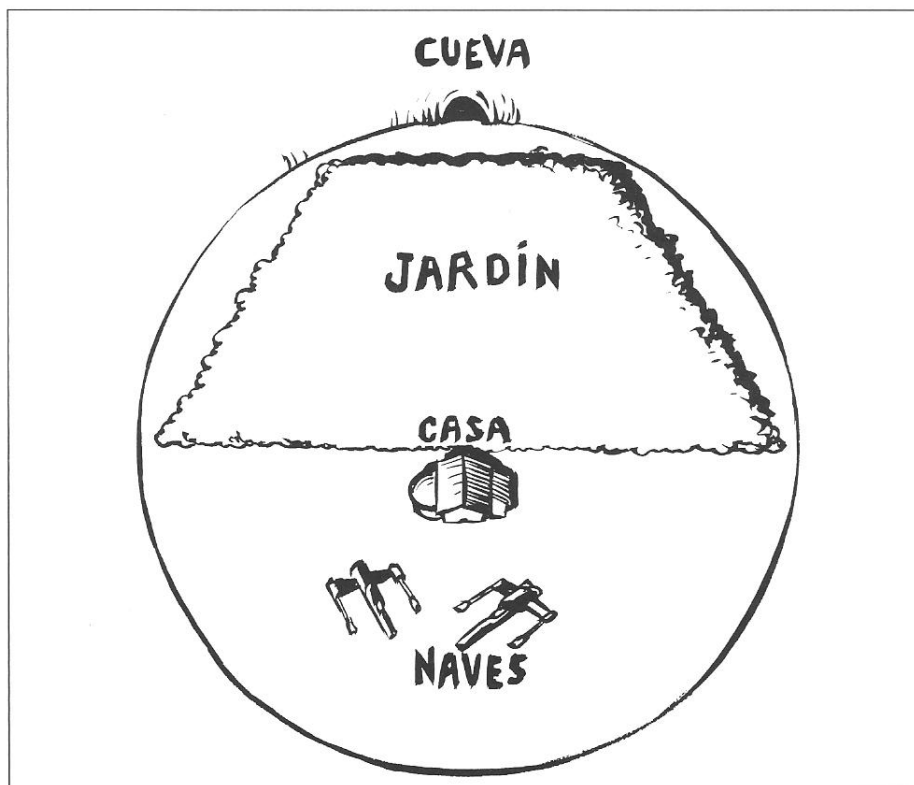
Luego, le liberó y le dio la oportunidad de viajar con él.

Hurgh es absolutamente fiel a Ger, y daría su vida por él. Es un personaje fiero, fuerte y ágil, aunque no muy inteligente. Sólo habla su propio idioma, repleto de eses y sonidos silbantes. Ger lo entiende a la perfección. Pero aunque no lo hable, Hurgh entiende a la perfección el Básico.

Hurgh odia especialmente a los gamorreanos, que fueron los que le esclavizaron cuando aún era joven, y no siente demasiada simpatía por los humanos, a excepción de Ger Umar. Es bastante insociable y hosco.

Guía de acontecimientos

Esta guía pretende ser sólo un primer indicativo de las cosas que pueden pasar,





Hurgh

- Destreza	5D
- Parar sin armas	6D
- Parar con armas	6D
- Atacar con armas	6D
- Conocimientos	1D
- Supervivencia	5D
- Mecánica	1D
- Cabalgar	5D
- Percepción	2D
- Escondarse/Furt.	4D
- Buscar	4D
- Fortaleza	5D
- Atacar sin armas	6D
- Técnica	1D
- Medicina	3D

pero el DJ puede decidir cambiarlas sin problemas.

Primer día: Llegada de los PJs al planeta. Conocen a Jessel, y disfrutan de su hospitalidad.

Segundo día: Siguen disfrutando de la hospitalidad de Jessel, quien sigue comportándose de manera reservada.

Tercer día: Llega la nave de Ger Umar. Ger, bastante enfadado, pregunta qué pasa, y por qué han controlado su nave. Jessel lo recibe con igual cortesía que los PJs.

Cuarto día: Mientras los PJs están dis-

frutando en el interior de la residencia, el suelo empieza a temblar. Cuando salen ven a Jessel con el rostro cubierto de sudor, sujetando con ambas manos su bastón. La esfera del báculo empieza a iluminarse más y más. Acto seguido, el terremoto concluye. Ger también ha visto lo que ha pasado.

Quinto día: Cuando los PJs se levantan y busquen a Jessel, verán que está en su cuarto, herido, y que ya no tiene el báculo. Hurgh le atacó por la noche y se lo llevó. Cuando salgan, verán a Ger con el bastón en la mano, intentando utilizarlo para recuperar el control de su nave. Ya ha conseguido hacer que sus armas funcionen. Empieza un temblor de tierra, mientras Ger usa el poder del bastón para atacar a los PJs. Afortunadamente para ellos, aún no sabe usarlo bien.

Si los PJs escapan, Jessel les contará su historia. A partir de ese momento, los personajes pueden decidir que van a hacer. Quizás busquen en la cueva otro cristal, o decidan sorprender a Ger (como él hizo con Jessel).

Si Ger escapa, el planeta empezará a autodestruirse. Lo mismo pasará si usa demasiado el cristal. En ambos casos, las naves y las armas de los PJs volverán a funcionar. Un combate usando los dos cristales será destructivo para el planeta.

Cuando un cristal abandona el planeta, se apaga. Y ya no vuelve a funcionar.

El Ordenador de la nave de los PJs les irá dando los mensajes 1 y 2 cuando los PJs le pregunten por la información que contienen, o cuando el DJ lo considere conveniente.

Que la Fuerza os acompañe... ♦

MENSAJE 1

Informe: No se halla causa para la existencia de la zona en que nos encontramos. Los terremotos son detenidos a 10 km de profundidad por una energía de tipo desconocido.

Informe: La fuente de dicha energía se halla en la superficie del planeta, en la zona segura.

MENSAJE 2

Informe: Detectada relación entre la inestabilidad del planeta y la energía que opera en la superficie. Dicha energía es canalizada de la energía interna del planeta. El planeta está experimentando un envejecimiento acelerado exponencialmente. Se puede llegar al límite en menos de tres días standard.

Recomendación: Abandonar el planeta antes de dicho límite.