

Nombre clave: Fenris

Primera parte: De oca a oca y tiro porque me toca.

Campaña no oficial de Star Wars para 4-6 jugadores

Por: Francisco Calvete

Los PJ han de enfrentarse a un Comandante Imperial que está destruyendo la red de aprovisionamiento de la Alianza. Emplea nuevas tácticas y naves experimentales. Es preciso derrotarle para provocar su desprestigio ante el Emperador. Pero antes habrá que localizar sus fuerzas.

Esta campaña está orientada al espionaje y el sabotaje. La discreción será la mejor aliada de los PJ.

Contenido

1. Introducción.
2. Escena inicial (para entregar a los PJs y que la actúen).
3. Una huida apurada. O sea, lo de costumbre.
4. Alinoe: viaje a la aventura
5. Algo huele a podrido en Sulagir.
6. Ebelema: pero, ¿es que no van a dejarnos tranquilos?
7. Zariinde: por fin un poco de paz.
8. Hogar, dulce hogar.

1. Introducción

La acción tiene lugar después de la Batalla de Yavin. El Cuartel General de la Alianza se está instalando en Hoth, y la flota rebelde se encuentra desperdigada por la galaxia, procurando alejar a los navíos imperiales de la base en construcción.

La Alianza ha logrado superar la escasez de abastecimientos que siguió a la evacuación de Yavin. Hasta hace poco, el fantasma del hambre aun pesaba sobre la memoria de todos, pero la situación ha mejorado mucho, sobre todo por la afluencia de aliados y material tras la destrucción de la Estrella de la Muerte.

Los PJ comienzan la aventura como personal adjunto a una escuadra en misión de hostigamiento.

Pero las cosas se tuercen.

2. Escena inicial (Para entregar a los PJ y que la actúen)

(Puente de Mando del Crucero Rebelde Mon Cal AMC Estrella de Coral. La actividad es frenética. Los servosillones de control no paran un instante.)

Contraalmirante Mon Cal Cornelius (El DJ): *-Timonel: gradiente menos cinco, rotación dextro veinte, rumbo uno-cinco-cero, ¡ejecución!*

Timonel (Voz del PJ 6): *-¡A la orden, señor!*

Contraalmirante: *-Máquinas, ¡avante dos tercios!*

PJ 1 (en voz baja): *-Menudo fregado. Esta vez va de veras.*

PJ 2 (también en voz baja): *-Calla y atiende. No nos han llamado para que disfrutemos del espectáculo.*

PJ 3: *-Preferiría estar en nuestra nave. Estos cacharros atraen el fuego imperial como imanes.*

Contraalmirante: *-Al resto de la flota: formación en cono con el Estrella de Coral en el vértice. Pantallas deflectoras al máximo.*

PJ 3: *-Ahí vamos, muchachos.*

(Suenan las sirenas de zafarrancho de combate. Es el momento para que el DJ, si está poniendo música de acompañamiento, suba el volumen.)

Oficial de Sensores (Voz del PJ 5): *-Un clase Imperial y dos Fragatas, señor. Sus piquetes avanzados se retiran. Responden a nuestra maniobra.*

Contraalmirante: *-Preparen los cazas. (Al oficial de Máquinas) Avante toda. Pasen la orden.*

PJ 1: *-A que se ha olvidado de nosotros.*

PJ 2: *-No creo. Me parece que el contraalmirante nos está mirando.*

PJ 3: *-Nos la vamos a cargar. Ya lo sabía yo.*

Contraalmirante (a los PJ): *-Señores, saldrán inmediatamente con destino a una de nuestras bases de cazas. Su nave transporta repuestos esenciales para su funcionamiento y futuras operaciones. En la infotableta azul llevan las órdenes para el oficial al mando de la base. En la infotableta verde...*

Oficial de Sensores (Voz del PJ 5): *-¡Formaciones de ataque, señor! ¡Bombarderos con escolta de cazas! ¡Dos grupos por la amura de babor, a las dos y la una verticales, y otro grupo, más numeroso, por la banda de estribor a las cuatro-uve, señor!*

Contraalmirante: *-¡A toda la Flota, viren a estribor dos-uno-cero, formación de esfera! ¡Posible ataque de torpedos!*

PJ 3: *-Ayayay. Esto me huele fatal.*

PJ 1: *-Ya salió el estratega.*

(Suenan alarmas)

Contralmirante: *-Escuadrillas Oro y Verde, intercepten la formación de bombarderos de estribor; escuadrilla Azul, adopte posición de interdicción a babor. ¡Telemetría!, ¿dónde están esos vectores?*

Oficial de Telemetría (Voz del PJ 4): *¡Computando, señor!*

PJ 1 (agarrándose como puede a una barandilla, tras la brusca maniobra del crucero): *- ¡Esto se pone muy caliente para mi gusto, colegas!*

PJ 2 (desde debajo del PJ 3, que le ha caído encima): *-Y muy pesado.*

Contralmirante (a los PJs): *¡Váyanse ahora mismo! Pero recuerden: la infotableta verde contiene las coordenadas estelares de la base y se autodestruirá al ejecutarla en su ordenador de astrogación. ¡Déense prisa!*

PJ 1: *-¿Y el código de reconocimiento?*

Contralmirante: *-En la azul. ¡Vamos, aligeren! Su nave estorba las operaciones del puente de vuelo. ¡Telemetría! ¿Dónde están esos malditos vectores?*

(Minutos más tarde, en la nave de los PJs)

PJ 4: *-Creí que no saldríamos. Menudo susto.*

PJ 6: *-Y cuántos torpedos de protones. Parecía granizo.*

PJ 5: *-El Contralmirante Cornelius tendrá suerte si logra sacar la flota entera. Esos tipos nos estaban esperando.*

PJ 2: *-Eh, chavales, algunos de esos TIE tienen malas intenciones. Se nos echan encima por popa. Deben pensar que somos menos duros que los navíos de guerra y los cazas. Sugiero que saltemos, jefe (al PJ 1).*

PJ 3: *-¡Y se han traído amigos! ¡dos cañoneras por babor!*

PJ 6: *-Pero, ¿qué esperáis para meter la infotableta en el ordenador?*

3. Una huida apurada. O sea, lo de costumbre.

La nave de transporte de los PJs (la suya o un carguero ligero Y-1300) va a sufrir el ataque de 4 TIE/In durante 1D3+1 asaltos. Las cañoneras no le prestan atención: se dirigen a atacar una corbeta rebelde dañada que se ha descolgado de la formación principal. Los cazas TIE no están especialmente empeñados en destruir la nave de los PJs, y se replegarán si sufren alguna baja: su misión es proteger a los bombarderos y las cañoneras.

No está de más dar a los PJs algún susto. En cuanto se alejen de la batalla, los imperiales les dejarán en paz.

Los pilotos imperiales son Expertos (ver tabla correspondiente, en ANEXOS).

Es imposible copiar la información de la infotableta verde. Es de un sólo uso y contiene un dispositivo de autoborrado. La nave de los PJ saltará hacia su destino. Pueden aprovechar el tránsito para ver en qué consiste su cargamento.

La nave transporta 4 unidades astromecánicas R-2 inactivas, varias cajas con detonadores y componentes de torpedos de protones, células energéticas, medpacs, comida, y repuestos variados para cazas Ala-Y.

4. Alinoe: viaje a la aventura

La nave de los PJ emerge del hiperespacio en las cercanías de Alinoe, un pequeño planeta habitable del sistema Caradis. Los PJ saben que han llegado a su destino, pero no dónde están (una típica medida de seguridad de la Alianza).

Si no emplean la infotableta azul, ninguna de sus emisiones recibirá la menor respuesta de la oculta base rebelde, pero sí la inmediata atención de la corbeta imperial de guerra ICRV Euryalus, a la sazón de patrulla por el sistema. El comandante de la corbeta ordenará a la nave de los PJ que se detenga para ser inspeccionada (y con la carga que llevan, más les vale evitarlo). Hagan lo que hagan, los PJ han provocado la alerta de los imperiales y tendrán que abandonar el sistema sin haber contactado con sus destinatarios. Si es necesario, la Euryalus pedirá refuerzos a Ebelema.

(NOTA: Los PJs -a no ser que el DJ permita una tirada Heroica en la habilidad de Sistemas Planetarios- ignoran el nombre y ubicación del lugar en que se encuentran y les costará varias horas realizar los cálculos astronómicos necesarios para identificar su posición y planear un salto con posibilidades, horas que los imperiales emplearán en perseguir su nave y pedir refuerzos)

Si emplean la infotableta, en su pantalla aparece un menú:

-Código (el PJ jefe del equipo posee la clave de activación).

-Información (no se puede acceder a ella sin una clave que tiene el comandante de Alinoe: Muy Difícil para la habilidad de Programar-Reprogramar Ordenadores. Contiene una serie de instrucciones para las próximas operaciones, que incluyen ataques a varios convoyes imperiales en la Vía Perlemiana. Sería una catástrofe que el Imperio se apoderara de esto).

La activación del código origina una emisión que produce la rápida respuesta de la base rebelde. Tras el acostumbrado intercambio de contraseñas, los PJs son informados de la presencia de una corbeta imperial (la Euryalus) en las cercanías, y se les ordena desplazarse a una posición oculta tras la segunda luna, donde esperarán instrucciones.

Una vez cumplida la orden, un Ala-Y acude a escoltar la nave de los PJs y les guía hasta un claro del bosque al pie de una cordillera. Enseguida salen corriendo varios grupos de

técnicos y soldados rebeldes de debajo de los árboles, cubren la nave con redes termomiméticas y comienzan a descargar los materiales.

Los PJs pueden descansar en una tienda de campaña con literas. No les llevarán al interior de la base ni repararán los daños sufridos por la nave.

El Ala Y ha desaparecido. Nadie les revelará el nombre del sitio donde se encuentran.

Un oficial rebelde introduce las coordenadas del siguiente salto en el ordenador de astrogación de la nave (las coordenadas del satélite de comunicaciones del sistema Sulagir) y recoge la infotableta azul.

Tres horas después del aterrizaje, los PJs reciben la orden de partir. Son de nuevo escoltados durante un trecho, y el piloto del Ala Y, justo antes de regresar, les aconseja que sigan una ruta tangencial a la segunda luna para enmascarar su recorrido a los sensores de la corbeta.

Desgraciadamente, la ICRV Euryalus está -por casualidad- casi al lado de la luna e intenta interceptarlos.

No tiene que resultarles complicado dejarla atrás: la Euryalus está a Larga Distancia de ellos, y ya tienen las coordenadas del salto en su ordenador. Sólo tienen que alejarse del "pozo de gravedad" del planeta y su luna (1D6+3 asaltos).

Si se dejan abordar, no llevan ninguna carga comprometedora y, aunque el comandante de la corbeta está muy desconcertado por la presencia de una nave vacía en la zona, no tiene motivos legales para retenerlos. Tras un interrogatorio más o menos apresurado les dejará marchar (no han detectado al Ala Y, pero los PJs lo ignoran).

La situación será muy distinta si los PJs han tenido que ser reducidos por la fuerza. En este último caso, les espera la condena a la esclavitud o la ejecución sumaría tras un exhaustivo interrogatorio en las mazmorras del Servicio de Inteligencia Imperial.

5. Algo huele a podrido en Sulagir

La nave de los PJs emerge muy cerca de un satélite de comunicaciones que hace a la vez de boyas de tránsito y que les revela que están en el sistema Sulagir.

Este satélite emite numerosos mensajes de distintas empresas e instituciones; uno de ellos contiene la clave que dará a los PJs el siguiente punto de salto: Ebelema. Es una práctica habitual de la Alianza para impedir la localización de sus puntos de encuentro.

Sólo que esta vez, mientras los PJs descifran su mensaje de entre el farrago de informaciones, el encargado de los sensores advierte la presencia de varias navecillas de exploración imperiales.

Los PJs han de recibir la impresión de que les están "olisqueando". Los imperiales rastrean minuciosamente la zona, pero no son agresivos ni se identifican. Huyen si les atacan. Pertenecen al escuadrón Edelweiss.

Ataquen o no, una corbeta imperial minadora aparece súbitamente muy cerca del satélite. Es la ICRV Crótalo I y les conmina a que abandonen el área de inmediato (o dispara contra ellos si han atacado a los exploradores). Recibe enseguida refuerzos bajo la forma de 4 cañoneras Alfa Xg-1. Los imperiales no tienen el menor ánimo de contemporizar.

Si los PJs se van, la Crótalo I no les seguirá (y si no han sido hostiles, tampoco las cañoneras).

Los PJs necesitan 2D6+6 asaltos para descifrar el mensaje y otro tanto -como mínimo- para calcular el salto a Ebelema. El DJ contabiliza los asaltos y lo hace saber a los PJs para crear la correspondiente atmósfera de expectación.

Mientras se alejan, el encargado de los sensores anuncia que la corbeta ha interferido las bandas de emisión y está sembrando de minas francotiradoras el perímetro del satélite.

Cinco asaltos antes del momento previsto para saltar, una fragata Imperial emerge del hiperespacio a bastante distancia de los PJs (se trata de la IFRG Pitón).

Justo un asalto después, 6 Bombarderos TIE salen del hangar de la fragata y adoptan su clásica formación de ataque.

Luego, 6 TIE/In toman posiciones de escolta en torno a los Bombarderos.

Dos asaltos más tarde, un par de cargueros escoltados por 2 Alas Y de la Alianza emergen del hiperespacio y se meten directamente en el campo de minas.

Las naves imperiales comienzan su ataque. Aparecen más cargueros y un par de corbetas. Los sensores de la nave de los PJs se saturan con la intrusión de numerosas naves imperiales de pequeño tamaño, posiblemente cañoneras y torpederas.

Si se quedan allí, lo más probable es que también les caiga algo a ellos, por cotillas. El convoy está siendo aniquilado.

(Para el DJ: este grupo de ataque forma parte de Los Lobos Grises de von Spree. Los pilotos son Expertos y Veteranos, con algún As. Si los PJs se obstinan en ayudar a sus compañeros, es mejor disuadirlos: hay imperiales de sobras para hacerlos pedazos.)

6. Ebelema: pero, ¿es que no van a dejarnos tranquilos?

Anonadados por el desastre que han presenciado, los PJs llegan a las cercanías de Ebelema (Sistema Krogyn), con la moral presumiblemente muy baja. Y, por cierto, ¿habrá también imperiales apostados aquí?

Los hay. Concretamente un piquete de 4 TIE/In, con pilotos Regulares, de patrulla cerca del satélite de comunicaciones. Su jefe ordena a la nave de los PJs que se prepare a ser abordada y se ponga al paio. Atacarán si no obedecen de inmediato.

Los PJs pueden luchar contra los TIE y calcular un salto -saben donde están-, pero eso marcará a su nave y no podrán regresar a Ebelema sin ser atacados. Es mejor que permitan que

la patrullera imperial de aduanas IPC 3365-1 les aborde. Ser n sometidos a las habituales vejaciones imperiales, pero su nave, vac a, no corre el menor peligro.

(NOTA: Si los PJ tienen ganas de jugar, la 3365-2 y otro piquete de 4 TIE/In del puesto imperial de Ebelema acudir n a animar el cotarro)

Una vez satisfecho el inspector imperial, los PJs pueden descifrar el correspondiente mensaje y saltar a su siguiente destino: Zariinde, en el sistema Rosshe.

Mientras se aproximan a su punto de inclusi n en el hiperespacio, 2 ca oneras Alfa aparecen junto al s telite. Justo cuando la nave de los PJs empieza a saltar, sus comunicadores reciben un mensaje:

-Carguero independiente [nombre de su nave], deten...

La nave de los PJs salta.

Huuuyyyy.

7. Zariinde: por fin un poco de paz.

En el sistema Rosshe, los PJs descubren al Crucero AMC Cathleen con su acompa amiento de fragatas, corbetas y transportes. Son r pidamente identificados y se les ordena entrar en el hangar.

Apenas est n saliendo de su nave para informar cuando resuenan las alarmas de a bordo:

- CRUCEROS IMPERIALES EN APROXIMACION!  Zafarrancho de combate!
 Todos a sus puestos!  Despejen el puente de vuelo!  Zafarrancho de combate!  Orden de repliegue a todas las escuadrillas!  Zafarrancho de Combate!

La nave de los PJs es apartada y ellos empujados hacia las escotillas interiores. El nav o maniobra salvajemente (Tirada de Destreza a dificultad Moderada para no rodar por el suelo y recibir un golpe de 2D). Marinos, t cnicos, artilleros y pilotos se aprestan a defender el gran buque. Los PJs parecen haber sido olvidados. Instantes despu s sienten el t pico tir n del salto al hiperespacio. Una escuadra de marines les rodea y acompa a a sus alojamientos, donde les despojan de sus armas y encierran a cal y canto.

A estas alturas, es muy probable que los PJs sospechen que van a ser acusados de traici n. A lo mejor su nave tiene alg n emisor oculto del que no ten an ni idea. Pero,  c mo convencer a sus jefes?

Para el DJ: El DJ debe interrogarlos uno a uno y dejar que se cuezan en su jugo un rato. A no ser que digan alguna tonter a, su inocencia quedar  pronto comprobada. Su nave no tiene ning n emisor oculto y nadie les ha traicionado: son s lo v ctimas de una de las peores rachas de mala suerte de su vida.

Acabado el interrogatorio, les devolverán sus armas y serán conducidos a presencia del almirante Akbar para que le cuenten lo que han visto.

8. Hogar, dulce hogar

El Cathleen realiza varios saltos. Los PJ saben que están en órbita cerca de alguna base importante y que parte de la flota se ha concentrado en las inmediaciones (están en el sistema Hoth).

Son trasladados a la superficie de un planeta helado, a una instalación conocida como Base Eco. Reciben un equipo completo de prendas de abrigo y la recomendación de que no se aventuren fuera de la base, o se convertirán en sabrosos polos de carne para los depredadores locales.

Pasarán aquí cierto tiempo, entrenándose y colaborando a la construcción y mantenimiento de la base. Reciben de 3 a 5 Puntos de Personaje.

Pueden entrenarse en Supervivencia, Reparación de Repulsores, Demolición, Armas Pesadas, Operación de Repulsores, Seguridad o Equitación.

Los PJs ignoran dónde están (una precaución impuesta por el Alto Mando) y no pueden hacer nada para descubrirlo. Pero sí pueden hacer amigos entre los abundantes rebeldes y escuchar los rumores. Entre estos destacan:

- La destrucción del convoy en Sulagir (los PJs son la principal fuente).

- La destrucción de otro convoy en Mabissa. Se avecinan tiempos de austeridad, como cuando la evacuación de Yavin (los PJs pueden advertirlo por la escasez de materiales necesarios y el retraso en muchos pedidos).

- El Imperio ha botado una nueva clase de destructores estelares, aun más descomunales que los Imperial, que seguramente empleará como buques insignia. Dicen que el primero ya es operativo y encabeza la escuadra de Vader (se trata del ISD Ejecutor, de la nueva clase Super).

- Las incursiones en el sector Atrivis y el Sector Laramus están volviendo histéricos a los imperiales. Se van a suspender algunas operaciones para no llamar demasiado su atención. (Cierto, pero la razón es distinta: varias bases y puestos han dejado de transmitir)

(El DJ añadirá otros rumores que le parezcan divertidos o consistentes. También es libre de sacar a los PJs a dar una vuelta por Hoth: "Paseo turístico sobre Taun-Taun; vea al abominable hombre de las nieves. Emoción. Aventuras.")

Cuando los PJs estén aburridos de cruzarse por los pasillos con Mon Mothma, Luke Skywalker, o la princesa Leia, y de pelarse de frío, es el momento de pasar a la segunda parte de esta historia.

Nombre clave: Fenris

Segunda parte: El vuelo de la libélula

Por Francisco Calvete

Los PJ comienzan un agotador periplo que les permite descubrir algunos datos interesantes, así como muchos lugares que preferirían no haber visitado.

Contenido

1. Por fin un poco de acción.
2. Nuevamente Alinoe: El Bosque Primigeneo.
 - 2.1. Los PJ van a Puerto Alinoe.
 - 2.2. Los PJ van a la Base Rebelde.
 - 2.3. Invitados de los Vanpuka.
3. Maezalvir: Donde la bruma es venenosa.
 - 3.1. Los PJ abordan al Chevere antes de ir a Maezalvir.
 - 3.2. Los PJ van a Maezalvir sin investigar el pecio.
 - 3.3. Los PJ han de abordar el Chevere después de haber estado en Maezalvir.
4. Resianne: la semilla de la discordia.
5. Foldie: una piedra en el camino.
6. Sulagir: temores y traiciones.
 - 6.1. Alfa-Sulagir VI.
 - 6.2. Sulagir IV.
7. Tresvera: viaje a ninguna parte.
 - 7.1. Los PJ visitan Tresvera V.
 - 7.2. Los PJ visitan Tresvera III.
8. Ebelema o la jihad imperial.
 - 8.1. En el interior del Palacio-Fortaleza.
 - 8.2. Lo que ha pasado en la cantina y la cafetería.
 - 8.3. Lo que dicen las infotabletas.
9. Hadris o la playa de los suspiros.
10. Vilda: los buhoneros galácticos.

1. Por fin un poco de acción.

El equipo de los PJ es reunido y embarcado en una lanzadera de transporte y abandona la base. La única explicación que reciben es que "uno de los mandamases quiere que le hagáis un trabajillo".

La lanzadera les lleva al AMC Argonauta, que orbita el planeta junto con otros cruceros y navíos de apoyo. Es la concentración de buques más grande que han visto desde lo de Yavin: la mitad de la Flota debe estar aquí.

Son conducidos a una sala de reuniones y se les indica que esperen. Minutos más tarde, el Contraalmirante Cornelius y Lando Calrissian entran en la sala y comienzan la puesta al día de la misión.

(Es conveniente que el DJ se agencie la ayuda de otras dos personas para leer los textos.)

Calrissian: *-Señoras, caballeros, etc, la Alianza ha sufrido ciertos reveses de importancia que podrían retrasar en mucho tiempo las operaciones planeadas para el futuro. Más aun, podrían significar el estrangulamiento de la Rebelión. Es el momento de jugar las cartas con temeridad, en pos de la buena racha.*

Contraalmirante Cornelius: *-Lo que el general quiere decir, señores, es que estamos en un apuro y necesitamos que varios de los equipos independientes se coloquen en situación de grave riesgo. La misión que les vamos a proponer puede resultar suicida.*

Calrissian: *-Pero emocionante.*

Contraalmirante: *-Sin duda, pero lo que queremos saber es si están dispuestos a aceptar una misión de ese estilo. Si aceptan, es mi deber avisarles de que el trabajo incluye el compromiso de emplear cápsulas de suicidio si son capturados. Dispondrán de informaciones demasiado importantes como para permitirnos que les sometan a interrogatorio.*

(Pausa para que los PJ emitan las acostumbradas expresiones de entusiasmo y devoción por la causa)

Si los PJ no aceptan la misión, pues vale. Aquí se acaba la campaña. Siempre hace falta alguien en el puesto de escucha del cinturón de asteroides del Sistema Aitehpudras.

Es un destino tranquilo: un par de habitaciones presurizadas de 5x5 mts., una despensa llena de sintirraciones, y un emisor.

Y, ah, nada de naves: el asteroide es demasiado pequeño y se notaría.

Los periodos de servicio pueden durar mucho tiempo.

Mucho, mucho tiempo.

Si los PJ aceptan, entra un oficial de Inteligencia de la Alianza y toma sus nombres. Luego les anuncia que todo lo que sigue va a ser holograbado, que se siente muy orgulloso de su entrega, y que está seguro de que la Fuerza les acompaña.

Y eso.

Calrisian y Cornelius prosiguen la explicación, apoyada ahora con la holoproyección de distintas imágenes. Parte de la película se centra en el ataque imperial a un convoy, muy parecido a lo que vieron en Sulagir, pero con más navíos. En ocasiones la imagen se congela sobre detalles concretos de la batalla.

Contraalmirante Cornelius: *-Esta película fue tomada por nuestra fragata AFRG Proeza. Se rodó, junto con algunos cortos intercalados, en el transcurso del ataque a uno de nuestros principales convoyes de aprovisionamiento en Mabissa. La Proeza hubo de ser destruida poco después para evitar su captura. En ese ataque perdimos cinco grandes cargueros, cuatro corbetas de transporte, casi dos escuadrones de cazas, una cazatorpedera y dos corbetas de combate, sin contar la fragata. Muchas otras naves sufrieron daños de consideración antes de poder escapar. Las bajas imperiales fueron irrisorias.*

Oficial de Inteligencia: *-Esta información es, por supuesto, absolutamente confidencial.*

Contraalmirante Cornelius: *-Esta nave (señala un recuadro) es nueva en el arsenal del Imperio (la nave es una Tau). Parece operar como torpedera. Desconocemos todavía su identificación oficial y su rendimiento.*

Oficial de Inteligencia: *-Pero es sólo cuestión de tiempo.*

Calrisian: *-Los Bothan ya están en ello.*

Contraalmirante: *-Sí, los Bothan... Bien, a lo que nos ocupa. Según estos informes, pudimos constatar la presencia de numerosas unidades imperiales en la emboscada:*

-El ISD Resolución, un clase Victoria que suponíamos en la Reserva; las fragatas IFRG Erebus, IFRG Arkadie y otra sin identificar, todas Nebulón-B de reciente construcción; las corbetas ICRV Argyraspista I, Argyraspista II, Retadora IV, Tártarus y otras seis más sin identificar. La Tártarus y algunas de las otras pertenecían a la nueva clase Asesino.

-Algunos informes señalan el avistamiento, hacia el final de la batalla, de un clase Imperial y dos Corbetas más, pero nuestros datos son demasiado fragmentarios como para estar seguros.

Oficial de Inteligencia: *-Dejando aparte el desastre material, lo más preocupante de esta derrota es la cantidad de prisioneros que cayeron en manos de los interrogadores imperiales. Muchas de nuestras operaciones están comprometidas.*

Contraalmirante: *-Fíjense en las identificaciones de los cazas y naves imperiales (la holoproyección recuadra sucesivos aparatos y aumenta la imagen): jinetes humanoides sobre*

cuadrúpedos, peces con bocas llenas de dientes afilados, cabezas de depredadores,...Estos pilotos hicieron gala de una gran pericia, cohesión e iniciativa. Son tropas de primera línea.

Oficial de Inteligencia: *-Sin embargo, estamos completamente seguros de que no pertenecen a la Gran Flota de Vader, que, por cierto, nos está buscando en otra parte de la Galaxia.*

Contraalmirante: *-Las evaluaciones de nuestros expertos subrayan la inaudita proporción de lanchones de asalto, cañoneras y torpederas con respecto de los cazas. De hecho, las conclusiones sobre el ataque apuntan a que los TIE y los navíos pesados no operaban sino como cobertura y complemento de las naves de asalto. Todas las formaciones imperiales -en especial las de cañoneras y torpederas- emergieron del hiperespacio en puntos prefijados, según un dispositivo bastante complejo destinado a cortar las posibles rutas de evasión del convoy y adquirir un vector de ataque adecuado.*

Calrisian: *-En definitiva, alguien, ahí fuera, está empleando nuestras mismas tácticas a gran escala.*

Oficial de Inteligencia: *-Y eficazmente, además. Podría ser un Gran Almirante, pero nuestros informes lo contradicen.*

Contraalmirante: *-Por eso, uno de sus metas prioritarias será obtener y acaparar toda la información posible sobre las fuerzas responsables de estas operaciones. Desgraciadamente, una gran parte de la red de escucha y rastreo de la Vía Perlemiana ha sido cegada durante estos últimos días.*

Oficial de Inteligencia: *-Esto se añade a las evacuaciones de puestos y cancelaciones de sondeos que hemos tenido que hacer a causa de la catástrofe de Mabissa. Los verdugos imperiales pueden ser muy convincentes.*

Contraalmirante: *-Su tarea -y la de otros grupos similares- consistirá en evaluar la situación de un sector de dicha red y actuar en consecuencia. Consigan toda la información posible con la máxima discreción. Si se encuentran con situaciones que exigen medidas ofensivas u operaciones comprometedoras, es preferible que pasen esa decisión a sus superiores a través de los enlaces previstos. Recuerden, han de emplear su iniciativa de forma que no sea necesario recurrir al despliegue de unidades cuya pérdida NO podemos consentirnos.*

Oficial de Inteligencia: *-Recibiréis las coordenadas y los códigos de acceso para varios puestos y bases cuya operatividad actual ignoramos, y también las contraseñas y direcciones de algunos de nuestros agentes secretos en distintos sistemas. Es contrario a la práctica habitual, pero la situación es de suma gravedad. Esa es la razón del compromiso que habéis aceptado.*

Calrisian: *-Si os capturan y sonsacan toda esa información, un montón de gente quedará a merced del Imperio.*

Oficial de Inteligencia: *-Y nuestros servicios de inteligencia se colapsarán. No debéis ser capturados vivos, ni almacenar esta información en soportes mecánicos. La memorizaréis después de la operación quirúrgica.*

Contraalmirante: *-Su nave será un yate lantiliano modificado. Cuídenlo bien.*

Oficial de Inteligencia: *-Está "limpio". Su cobertura es la de un carguero independiente de Zira, en el Núcleo. Recibiréis dinero y documentos de identificación para que podáis actuar como comerciantes libres.*

Calrisian: *-O contrabandistas. Es una nave rápida, una verdadera joya.*

Oficial de Inteligencia: *-Dotada con sensores de comunicación y rastreo muy avanzados que os serán de gran utilidad en la misión. Pero es primordial que mantengáis todo el tiempo que sea posible vuestra cobertura.*

Contraalmirante (apagando la holoproyección): *-Confiamos en su ingenio y lealtad. Que la Fuerza les acompañe.*

Oficial de Inteligencia: *-Y ahora, si hacéis el favor de seguirme al quirófano...*

Los médicos implantan en cada PJ un lunar falso cuya ruptura (es preciso un movimiento de presión específico, imposible de producirse fortuitamente) activa un potentísimo veneno capaz de acabar con ellos en cinco segundos (seis en el caso de wookies o algo parecido).

(Nota: esto exige que ninguno de los PJ sea un androide ni lleve a todas partes uno que pueda registrar la información que han de memorizar. Se puede solucionar previendo la instalación de un programa de autodestrucción)

Luego les dan la lista de puestos rebeldes, 15.000 Créditos y una selección de equipo básico. Su nave será el yate Libélula de Zira (del tipo del "Long Shot" que aparece en el suplemento: EQUIPO DE CAMPAÑA).

Lista de Puestos

- Base Ala Y de Alinoe, Sistema Caradis.
- Base Ala Y de Maezalvir, Sistema Loblan.
- Base de Suministros y Escucha de Resianne.
- Puesto de Escucha del Cinturón de Foldie.
- Puesto de Escucha y Enlace de Sulagir.
- Puesto de Escucha de Tresvera.

Enlaces

- Yozi Clepsidre, Taller de Ilooshuad 22, Cedri, Ebelema.
- Carun Pushda, "El Bogavante", Quirten, Hadris II.

- Elina Meszier, Compañía de Chamarileros Espaciales, Puerto Vilda, Vilda IV.

Notas:

La Base Ala Y de Maezalvir está en construcción y aun no ha recibido ningún caza. El transporte que les llevaba los últimos suministros no ha regresado y debería haberlo hecho hace dos semanas. No tenían emisores de larga distancia en funcionamiento. Puede no pasar nada. El Puesto de Escucha de Foldie consistía en una estación automatizada, sin personal. Su silencio puede deberse a causas naturales.

Para cada Puesto han de memorizar una secuencia alfanumérica, que ha de preceder a una emisión de identificación estandar de la Alianza.

(Un DJ puntilloso puede inventar estas claves y códigos y hacerlas memorizar a los PJ)

Los PJ reciben una contraseña y una serie de gestos o acciones específicos para cada uno de los enlaces: con Clepsidre han de llevar un transistor estropeado con una falsa avería que les identifica como miembros de la Alianza; en el caso de Pushda es una moneda acuñada en Alderaan; y para Meszier, la solicitud de un envío de "gavotas turfarcinas de Ghío" (producto inexistente).

El "Libélula de Zira"

Nave: Yate-Carguero Ligero Libélula de Zira

Tipo: Transporte Ligero de Lujo Lantiliano modificado

Eslora: 27 mts

Escala: Caza Estelar

Dotación: 2 tripulantes

Pasajeros: de 6 a 8

Capacidad de Carga: 85 tm

Autonomía: 1 mes

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x1]

Hiperimpulsor de Emergencia: [Sí]

Ordenador de Astrogación: [Sí]

Velocidad Infralumínica: [3D+1]

Maniobra: [1D+1]

Casco: 4D

Armas:

- Torreta Láser cuádruple (dorsal)

Escala: Caza Estelar

Control de Tiro: [3D]

Daño: [6D] (Daño contra Navíos Capitales: [2D+2])

- 1 Tubo lanzamisiles oculto, con un cargador de 6 misiles

Arco frontal

Escala: Caza Estelar

Control de Tiro: [1D+1]

Daño: [6D]

- Pantallas Deflectoras: [2D+1]

El Libélula de Zira no es idéntico al Long Shot. Es algo más rápido y está mejor armado, pero menos protegido. También dispone de un equipo de sensores más sofisticado.

Entre sus otras características está que no tiene más tripulación que los PJ (Si es necesario, el DJ debe incluir en el grupo un PNJ que posea las habilidades necesarias para

manejar la nave). La enfermería está vacía, a excepción de un armario con 20 medpacks y una cocina autochef. Dispone así mismo de una cápsula de escape y de una aeromoto monoplaza para desplazamientos en atmósfera. No tiene compartimentos secretos, pero sí abundante espacio para carga.

El AMC Argonauta deja a los PJ y a los otros equipos independientes en el Sistema Rosshe, con la recomendación de que abandonen el lugar cuanto antes: los imperiales lo patrullan ocasionalmente.

Los PJ son libres de marchar a cualquiera de sus objetivos. No es necesario seguir el orden que se indica a continuación. A partir de ahora, el DJ ha de tener en cuenta las consecuencias de los actos de los PJ e incrementar el nivel de alerta de las unidades imperiales si se hacen notar demasiado. Si son identificados como rebeldes, las patrullas imperiales no se limitarán a pedir que se detengan: dispararán y pedirán refuerzos.

2. Nuevamente Alinoe: el Bosque Primigenio

Alinoe es el único planeta habitable del Sistema Caridis (que contiene otros dos planetas y un gigante de gas). A los PJ les asalta de inmediato la impresión de que han estado aquí antes, y no hace mucho. Según sus indicaciones, ese pequeño planeta verde con dos lunas alberga una base de Alas Y excavada en la cordillera más alta de su continente principal.

No hay muchos datos sobre Alinoe:

- Atmósfera respirable. Clima templado, algo fresco y húmedo.
- Un astropuerto muy sencillo en una meseta al sur del continente principal, y menos de media docena de asentamientos costeros. Población estimada: 13.000 habitantes, en su mayoría humanos. No hay ningún puesto imperial.
- El gobierno local obedece a la ejecutiva de Empresas Tyrion SL (Construcciones y Mobiliario de uso corriente).
- Tecnología baja: vapor y tracción animal, excepto en algunas instalaciones con equipamiento hidroeléctrico.
- Se menciona la existencia de una raza humanoide-reptiliana que no ha sido estudiada: los Vanpuka. Sus contactos con los asentamientos de la Tyrion SL son escasos.
- La producción principal es la madera: tanto los Penjós y Okans nativos como alguna de las especies importadas son explotadas por la Tyrion SL en varios valles costeros. Todavía no se ha explorado el interior ni muchas de las islas.
- Fauna y flora nativas poco peligrosas.
- Escasez de minerales de utilidad industrial. Posible abundancia de hidrocarburos, aun sin confirmar.

Los PJ pueden ir a Puerto Alinoe o directamente a la base.

2.1 Los PJ van primero a Puerto Alinoe.

Lo más prudente es mantener su apostura de comerciantes y aterrizar en Puerto Alinoe. No tienen ningún problema en obtener permiso para bajar.

El astropuerto no es más que una gran explanada con algunos hangares, una torre de control y media docena de láser antiaéreos. Sólo hay un par de barcas de carga sin capacidad de salto. Las formalidades de la aduana son escasas, pero los PJ son informados de que para comprar o vender algo en Alinoe precisan el permiso del Departamento de Ventas de la Tyrión SL. Si realmente lo desean, pueden gestionarlo en las oficinas del Supervisor (les costará 5000 Créditos y un contrato oneroso con la empresa).

Puerto Alinoe es un lugar apacible dedicado a la administración del planeta y la supervisión de las actividades madereras de los otros asentamientos. Posee los únicos talleres dignos de mención. La mayoría de los vehículos son arrastrados por banthas y otras bestias de tiro, aunque hay algunos viejos gravicamiones que se dedican al transporte de personal y cargas delicadas. En Puerto Alinoe pueden visitar algunas pensiones sencillas, seis o siete bares, y un casino para los leñadores.

Si los PJ socializan un poco, descubrirán los siguientes rumores:

-Hace pocos días, un Destructor Estelar Imperial y otros navíos surgieron de repente del espacio y bombardearon la Cordillera Central. Luego se fueron. Por lo visto estaban haciendo maniobras y alguien se olvidó de comunicarlo al Supervisor. Afortunadamente, la Cordillera Central está deshabitada. Los imperiales enviaron después equipos de artificieros para asegurarse de que no dejaban ningún misil sin explotar, pero cualquiera se fía de esas cosas (el interlocutor cree lo que está narrando).

-La Tyrión no es un ama dura. Lo más fastidioso es trabajar en estas condiciones de vida tan incómodas. Aunque hay a quien le gusta.

-La Tyrión controla todo el comercio interior y exterior. Es difícil conseguir material sofisticado y, de todas formas, sería imposible repararlo si se estropeara. Estaría bien que alguien se arriesgara a poner una tienda independiente, con cosas modernas y eso. A veces vienen mercaderes, pero sin licencia de la Tyrión no pueden vender.

-Alinoe es uno de los lugares más aburridos de la galaxia. Aparte de las tradicionales borracheras y broncas de fin de semana, nunca pasa nada.

-Los Vanpukas son poco numerosos y rehuyen el contacto con los humanos, pero sólo son hostiles si alguien daña sus árboles sagrados. La Tyrión perdió varios obreros hasta que llegó a una especie de acuerdo con algunas tribus. Los Vanpukas son cazadores muy hábiles con las armas arrojadizas, las trampas y los venenos vegetales. Los leñadores más viejos dicen que son capaces de hablar con los árboles y sumergirse en la tierra. A veces cambian pieles y carne por objetos de metal y sinticuerda, pero son muy desconfiados.

-Si los PJ quieren ir a la Cordillera Central (o a cualquier sitio del planeta) con su nave, nadie se lo impedirá. Pero es mejor que anden con ojo y no se lleven madera sin permiso.

-Los PJ pueden ganar algunos créditos (100 ó 200) transportando materiales con su nave desde el astropuerto a alguno de los asentamientos. Si acceden a pedir los permisos a la Tyrión, también pueden adquirir madera y carne de bantha congelada, pero poco más. Las tiendas sólo venden motosierras, hachas, ropa de monte y de abrigo (camisas a cuadros incluidas) y similares, pero lo harán a precios distintos dependiendo de si los PJ han firmado con la Tyrión o no (los empleados reciben trato de favor).

(Para el DJ: Los imperiales acaban de infiltrar un agente en Alinoe -Pier Lefer- con la cobertura de empleado de la Oficina del Supervisor. Si los PJ se hacen demasiado conspicuos o proclaman a los cuatro vientos su intención de ir a ver la Cordillera Central, tomará nota e informará a sus superiores del Servicio Secreto. Luego procurará sonsacar a los PJ todo lo que pueda. Si los PJ son especialmente torpes e ingenuos, plantará un chivato en su nave, les sacará holofotos, saboteará sus instrumentos y, prácticamente, los entregará con un lacito a los inquisidores imperiales.)

Si los PJ van ahora a la Cordillera Central, no hay sobre el planeta nada que pueda seguir su pista (y, fuera de Lefer, a nadie le importa lo que hagan). A alguno de ellos puede ocurrírsele adquirir sinticuerda y utensilios metálicos por si se encuentran con algún Vanpuka. A ese PJ se le debe premiar con 1 Punto de Personaje adicional al final de este episodio.

Los PJ ya están preparados para lo que van a encontrar. Esto debe tenerse en cuenta a continuación y reducir la dificultad de las tiradas de PER.

2.2 Los PJ van a la Base Rebelde.

En el plano que memorizaron, la base rebelde estaba cerca de un paso de montaña muy angosto, en el lado de umbría de un farallón rocoso. Cerca había un par de lagos con forma de bastón, rodeados de árboles altísimos. Al cabo de un rato de buscar descubren los lagos, pero el paso y el farallón tienen un aspecto diferente del que recordaban (los efectos del bombardeo imperial). Tras otro poco más de búsqueda localizan un lugar seguro para aterrizar, en una especie de calvero.

Nadie contesta a su código de identificación.

Una vez en tierra, tendrán que escalar y atravesar un trecho de bosque para alcanzar el paso y, desde allí, el farallón. Ya en el paso advierten numerosos cráteres, que han producido desprendimientos. Les costará varias horas sortear los distintos obstáculos. El viento silba lúgubremente por el desfiladero.

(Una tirada de PER con dificultad Difícil les permitirá descubrir, en el fondo de un barranco, los restos calcinados de un vehículo. Sólo si bajan -lo que ha de exigir algunas tiradas Difíciles de DES- podrán ver que era un gravitransporte acorazado imperial. No hay cadáveres.)

Serán precisas dos tiradas de DES de dificultad Moderada y una tirada de PER de dificultad Difícil para llegar hasta la cima del farallón y ver los restos del búnker de control, así como un acceso a los subterráneos de la base. Han llovido misiles sobre esta zona. Los PJ descubrirán un par de fosas comunes bajo dos montículos de cascotes. Hay más de un centenar de cuerpos, en su mayoría de rebeldes. No llevan mucho enterrados y aun pueden reconocerse sus rasgos. Algunos fueron rematados de un tiro en la nuca.

Los subterráneos de la base están a oscuras y llenos de escombros; los turboascensores no son más que pozos al vacío, pero hay escalones en la pared. Hay señales de combate por todas partes.

Todo parece indicar que los imperiales accedieron a la base desde la superficie y obligaron a replegarse a la guarnición de forma metódica. Los PJ pasan junto a barricadas hechas con bidones y muebles. En el suelo hay abundante material bélico, en su mayoría inútil (el DJ puede permitir que encuentren cascos, luminovaras, cargadores, algún arma ligera aun en funcionamiento...). La resistencia fue dura pero corta.

(El DJ puede requerir algunas tiradas de DES de dificultad Moderada o Difícil para recorrer las ruinas sin sufrir algún accidente)

Los PJ llegan finalmente a la planta principal (puede emplearse el mapa de la Base de Tierfon que aparece en la Guía). Aquí reina el caos: huellas de disparos, de metralla, de incendios incontrolados... El Puesto de Mando está destrozado, parece que deliberadamente, lo mismo que el generador principal. El hangar está cubierto de escombros y el farallón se ha derrumbado sobre la salida, cegándola. Aun puede verse la estructura de un Ala Y carbonizado.

No parece haber supervivientes.

(Nota: Los PJ no van a encontrar nada de provecho aquí, a no ser que el DJ lo considere útil. Lo que sí pueden encontrar es un robot imperial de vigilancia, dejado atrás precisamente para una contingencia como esta: AC 1577, un AC1-b modificado.)

Cuando los PJ salgan de las ruinas, que hagan una tirada contra PER: si alguien obtiene una puntuación cualificable para superar una dificultad Difícil, dígamele que se siente vigilado; si podría pasar una dificultad Muy Difícil, le parecerá ver un movimiento furtivo entre los árboles más próximos, algo más abajo.

De ahora en adelante, los PJ están siendo vigilados por los Vanpukas, maestros del camuflaje forestal. Si sospechan esto (un Jedi podría ser muy útil ahora) y se muestran

amistosos (guardando las armas, ofreciendo sinticuerda o utensilios a la espesura con gestos apropiados), un Vanpuka aparecerá como por ensalmo y comenzará a intentar comunicarse con ellos. Si se muestran hostiles y emplean algún tipo de violencia (a discreción del DJ, recordando que, a veces, el lenguaje corporal puede bastar para expresar agresividad), los Vanpukas pensarán que son como esos salvajes que hicieron llover fuego del cielo y aplastaron sus árboles (los imperiales), y llenarán el camino del bosque de trampas, hasta que les fueren a marcharse (y para verlas un PJ tendrá que pasar una tirada de Búsqueda de dificultad Heroica).

Si, en cambio, no se han enterado de nada o no saben de qué va, los Vanpukas dejarán que pasen a su nave y se vayan en buena hora (el DJ puede juzgar conveniente que los Vanpuka deduzcan que los PJ pueden ser amistosos e intenten entablar contacto con ellos).

2.3. Invitados de los Vanpuka.

Si los PJ han contactado amistosamente con los Vanpuka, estos los conducen hasta un árbol enorme y abren una trampilla de hojas muertas bajo sus raíces. Luego, a través de túneles que se entrecruzan y que hacen perder el sentido de la orientación incluso a un sullustano, los conducen hasta sus invitados: los únicos rebeldes supervivientes de la base de Alinoe. Son tres, todos malheridos, y uno de ellos, Ermogeni, en estado muy grave. Los atienden como pueden un chamán y sus esposas. Los otros dos heridos son Matien Oragas, teniente de vuelo, y la técnico de comunicaciones Melisa Robren. Desconfían al principio de los PJ y no sueltan sus armas hasta que se convencen de que son amigos. Su historia es la siguiente:

Matien Oragas (El DJ lo lee o da un resumen)

-Nos dijeron que atacásemos un convoy imperial en Vilda. Fuimos seis de los ocho cazas. En Vilda había, efectivamente, un convoy, lo más enorme que he visto: cargueros, galeones, transportes ligeros y medios, corbetas,... docenas de navíos. Y también una escolta formidable: no menos de cuatro fragatas, y enjambres de cazas y cañoneras. Ni siquiera logramos acercarnos. En dos minutos perdimos a Yonga y a Rebrekkaa, y luego al comandante. Los demás decidimos que el ambiente era muy insalubre, largamos los torpedos, y nos marchamos de allí como pudimos, pero a Lynch lo cazaron justo antes de saltar. Sólo regresamos dos.

Cuando emergimos sobre Alinoe, agotados y bajos de potencia, fue como caer en una pesadilla. Justo sobre la base había un Destructor y una Fragata, y Control no respondía. Un escuadrón TIE se nos echó encima. Sabían pilotar, ya lo creo. Vaporizaron a Marzam mientras intentaba quitarme un par de cazas de la cola, y luego hicieron pedazos mi Ala Y. No se cómo pude llegar a la atmósfera y saltar. Los Vanpuka me recogieron de entre las ramas y me trajeron aquí.

Melisa Robren

-Los imperiales llegaron varias horas después de que se marcharan los cazas. Ignoro si fue casualidad o lo hicieron a propósito, pero nos cogieron sin defensa ni posibilidad de evacuación. Primero llegaron las naves de asalto y suprimieron las antenas de comunicación, los sensores y las baterías exteriores. Volaban muy bajo. El Ala Y de reserva fue alcanzado por seis u ocho misiles nada más salir del hangar. El cielo hervía de imperiales.

Luego vino un Destructor Estelar. No podíamos verlo, pero sentimos todo el peso de sus baterías de misiles. Debía ser un clase Victoria (Oragas lo confirma). Nos martilleó durante media hora. Después llegaron las tropas de asalto con zapadores y nos empujaron al interior con granadas, detonadores termales y lanzallamas. Sólo logramos huir cuatro de nosotros, gracias a un corredor que no se había hundido. De esos cuatro, dos murieron a causa de sus heridas, a pesar de los esfuerzos de estos amigos.

Recuerdo que, un par de días antes del ataque, detectamos un grupo de cuatro naves pequeñas que sobrevolaron cada planeta del sistema. Eso provocó una alarma de 24 horas, pero no ocurrió nada. Es probable que situaran alguna sonoboya y se limitasen a esperar hasta que salieron los Alas Y de incursión.

Los PJ pueden ayudarlos con sus medpacks y evacuarlos del planeta. El problema es que los tres supervivientes no tienen documentos de identificación ni una cobertura creíble. Una solución aceptable consiste en llevarlos a otro sistema y esconderlos mientras dan su posición para que los recojan. Si es necesario, los tres entienden la situación y se manifiestan dispuestos a permanecer con los Vanpukas hasta que alguien les rescate (a pesar de lo precario de las condiciones de supervivencia).

Al salir del Sistema Caradis, la nave de los PJ se cruza con dos cañoneras Alfa de Ebelema (pilotos Regulares), en patrulla rutinaria. Requerirán que se identifiquen y declaren su procedencia, destino y carga. Estos datos se introducirán después en el ordenador de tráfico de Ebelema y se cotejarán con otros (si los PJ van inventando cosas o falseando, los imperiales acabarán por descubrirlo y se dará orden de apresar su nave para interrogarlos, por sospechosos de contrabando, piratería o/y terrorismo).

Las cañoneras no pueden abordar al Libélula de Zira, sólo dañarlo o retenerlo hasta que venga una nave mayor. Tampoco buscan pelea: sus exigencias son una formalidad habitual - aunque los PJ pueden cometer el error de dejarse llevar por la paranoia.

Recibida una respuesta razonable, las cañoneras prosiguen su patrulla hacia Alinoe.

Si los PJ evacuan a los supervivientes habrán hecho tres amigos para el futuro y ganarán de 2 a 4 Puntos de Personaje. Si no los evacuan, ganarán sólo de 1 a 2.

Entre las conclusiones que pueden sacar están:

- a) Los imperiales no parecían interesados en capturar la base para estudiarla, como en otras ocasiones.
- b) Los incursores no dejaron guarnición en el planeta ni tomaron represalias. Se limitaron a destruir las instalaciones y desaparecer, como si tuviesen prisa o no quisieran exponerse a ser localizados.
- c) La operación se organizó con una discreción poco común en las fuerzas imperiales. El ataque fue contundente, muy preciso, y ejecutado con gran profesionalidad. Las unidades y los mandos responsables debían ser muy expertos.
- d) Queda la posibilidad de que haya algún traidor en las filas de la Alianza, o que los prisioneros capturados en Mabissa hayan hablado, pero no es concluyente.
- e) El convoy imperial de Vilda se salía de lo acostumbrado. ¿Cuál era su destino? ¿Y su carga?

3. Maezalvir: donde la bruma es venenosa.

Cuando los PJ emergen en el Sistema Loblan, los sensores no consignan la presencia de naves o asentamientos. El sistema tiene tres planetas: Loblan I, Maezalvir (Loblan II) y Loblan III. Sólo Maezalvir presenta ciertas condiciones de habitabilidad, aunque sería difícil entender por qué alguien querría vivir en un sitio así.

Conforme se acercan a Maezalvir (donde supuestamente se encuentra la base), los sensores detectan un S.O.S. muy débil. Tras un par de horas de búsqueda y una tirada de Pilotaje de dificultad Moderada, la nave de los PJ puede acostar junto al pecio de un carguero ligero: el Chevere. No responde a las llamadas de los PJ y parece privado de energía. Su cubierta exterior presenta muestras de impactos de láser y misiles; el bloque impulsor es un amasijo de hierros retorcidos.

3.1. Los PJ abordan al Chevere antes de ir a Maezalvir

Una comprobación en el ordenador permitirá a los PJ reconocer al Chevere como perteneciente a la Alianza. Si lo abordan, comprobarán que la tripulación (3 hombres) ha muerto y la nave es inutilizable. Parte de la carga (alimentos, herramientas de excavación, formex y bombonas de oxígeno) aun puede salvarse. El resto (equipos de comunicaciones y mantenimiento, un telémetro y algunos restos inidentificables) ha sufrido daños irreparables. El Chevere llegó a su destino a pesar de los daños, pero de poco le sirvió.

Los PJ pueden trasladar los materiales útiles a su bodega, si les queda espacio libre (equivalen a 20 Tm). Mientras buscan en el pecio, pueden investigar el ordenador de a bordo, pero tampoco se encuentra en condiciones. El cadáver de uno de los tripulantes lleva, sin embargo, una infotableta azul en un bolsillo. Si los PJ la introducen en su ordenador, aparecerá el consabido menú: "código" e "información". Desconocen la clave que activa el código y sin ella no pueden acceder a la información.

Entre otras cosas, los PJ encuentran la fuente del S.O.S. Es una unidad R2-N5 con la potencia en reserva, conectado a una toma de la antena del carguero. Si los PJ le despiertan y le informan que son compañeros de su difunto jefe, el droide les considerará sus amos legales. Esta unidad R2 es estándar y no tiene programas especiales.

También pueden apoderarse de los bienes materiales de la tripulación: dos pistolásers, una carabina bláster, 2 medpacks, un comunicador, raciones para dos semanas, las herramientas de reparaciones y 1150 Créditos.

El Chevere sigue una órbita que acabará precipitándolo hacia el sol. No vale la pena remolcarlo.

Los PJ pueden dirigirse a Maezalvir.

3.2. Los PJ van a Maezalvir sin investigar el pecio

El ordenador y los sensores dan los siguientes datos acerca del planeta:

- Tamaño medio, sin lunas.
- Atmósfera; escafandra recomendada. Presencia de gases volcánicos en suspensión sobre gran parte de la superficie.
- Tectónica inestable. Relieve montañoso (cadenas y archipiélagos volcánicos).
- Clima: cálido, con gran cantidad de brumas y turbulencias.
- Hidrosfera: 75%
- Deshabitado. Los únicos seres vivos son líquenes y algas que cubren la superficie del mar próxima a las costas.
- El planeta pertenece a la Galactomineralia S.A. como reserva de explotación. Esta megacorporación inició hace veinte años una explotación minera que hubo de abandonar. Desde entonces, el sistema sólo es visitado por navíos de paso que se detienen para reorientarse.

Los PJ no reciben respuesta de la base rebelde. Sólo si penetran en la baja atmósfera de Maezalvir (lo que exige una tirada Moderada de Pilotaje) y emiten desde un punto cercano (un radio de unos 50 Kmts) al supuesto emplazamiento de la base, comenzarán a recibir una respuesta distorsionada. Alguien intenta comunicarse con ellos.

Es precisa otra tirada Moderada de Pilotaje y acercarse a menos de 5 Kmts del emplazamiento para recibir una señal clara. Ahora es posible comunicarse con la base. El

operador de comunicaciones de ésta parece muy aliviado y urge a "la nave de aprovisionamiento" a que enfoque cuanto antes la radiobaliza y entre por el acceso principal.

Los sensores del Libélula localizan una emisión pulsátil en lo que parece un risco en el entramado de varios desfiladeros y cañones de una gran cordillera. Para alcanzar la boca de la entrada (a mitad de altura sobre el risco) es necesario pasar una tirada de Pilotaje de dificultad Difícil. Fallar puede suponer estrellarse contra las paredes del risco, empujados por las turbulencias (un impacto de 8D contra la nave). La entrada al hangar, sin embargo, está en un receso protegido y la maniobra de ataque es sencilla. Fuera, el viento y las hilachas de bruma rojiza crean un entorno desolado y hostil.

(El diseño de esta base es similar a la del Puesto de Tierfon, pero sin apenas túneles ni defensas exteriores, que todavía no se han construido)

La dotación de la base rodea la nave de los PJ. Todos llevan mascarillas y tienen pintas de haberlo pasado mal. La única luz procede de grupos electrógenos, y el hangar está lleno de polvo. No hay ninguna otra nave ni deslizadores (el Chevere iba a ser el enlace permanente). Habrá en total unas treinta personas.

Los PJ reciben la siguiente información:

-Los equipos de perforación y excavación no tienen energía y han tenido que continuar el trabajo a base de picos y palas. Como este emplazamiento ha sido elegido por su relativa estabilidad tectónica, el terreno es especialmente duro, lo que ralentiza la tarea. Se necesita más gente, células de energía y repuestos. Lo mejor sería que les enviaran un generador, ya que sólo disponen de grupos electrógenos y baterías a punto de agotarse.

-Los filtros y la depuradora de oxígeno también rozan el agotamiento. Si no reciben una remesa de bombonas de oxígeno antes de dos semanas no podrán sobrevivir.

-Lo mismo ocurre con la comida y el agua. Pueden resolver el problema del agua si reciben deslizadores: la obtendrían de los lagos y ríos próximos, aunque haya que depurarla a fondo.

-Están indefensos. Deberían haber recibido torretas prefabricadas y equipos de detección y rastreo hace una semana.

-Para que la base se ponga en estado operativo precisan el material indicado y más personal. Aun así, transcurrirán de uno a dos meses en acabar la instalación (aunque podrían operar Alas Y bastante antes).

-En esta base no es que la vida sea austera, es que casi es imposible sobrevivir. Es un testimonio emocionante de la obstinación y laboriosidad de los equipos de ingenieros de la Alianza. Pero si no reciben apoyo (algunos tendrían que ser relevados por agotamiento y desnutrición), habrá que evacuar las instalaciones.

Si los PJ han abordado el pecio del Chevere, puede que lleven en su bodega buena parte del material que precisa la base: lo suficiente para que aguanten unos días más, hasta que el Cuartel General envíe refuerzos y repuestos (pero antes hay que informarle de la situación).

Los de la base no saben nada de lo ocurrido en las últimas semanas. Tampoco saben si ha habido imperiales en el sistema: no tienen equipos de rastreo.

3.3. Los PJ han de abordar el Chevere después de haber estado en Maezalvir.

Cuando ya están casi a alcance visual del pecio, emergen del hiperespacio tres naves. Los sensores las identifican como dos Exploradores Solitarios Sienar y una Lanzadera Mu de Rastreo. Han descubierto la nave de los PJ y la emisión S.O.S. del Chevere, y se dirigen hacia este último.

Los PJ están más cerca y pueden llegar antes, pero recibirán una llamada de la lanzadera, exigiendo que se aparten para que pueda abordar el pecio. Se identifica como perteneciente a un grupo de reparaciones y rescate imperial (una clara mentira). Los PJ pueden aducir que estaban ahí antes, que ya se encaminaban al pecio, y que, técnicamente, según las leyes astromarítimas, tienen derecho prioritario a abordar el pecio para reclamar los beneficios de su rescate y el tanto por ciento estipulado de la recuperación de su carga. Una tirada de dificultad Moderada de Mando o Embaucar será suficiente para impedir el acceso de los rastreadores imperiales. También pueden optar por una actitud belicosa: los imperiales no parecen dispuestos a pelear (pero la Libélula quedará marcada y 1D3+2 días más tarde se emitirá desde Ebelema una orden de detención contra ella "por sospechas de contrabando ilegal").

Las naves imperiales llevan un dibujo blanco sobre un escudo de fondo azul. El dibujo reproduce una flor (según el ordenador-biblioteca de la Base Eco, un Edelweiss).

Si los PJ dejan hacer a los imperiales, la lanzadera inspeccionará el pecio y obtendrá lo que se indica en 4.1., lo que implica que, tarde o temprano (lo que les cueste romper el código), los imperiales sospecharán la existencia de la base de Maezalvir y obrarán en consecuencia. Pase lo que pase, inspeccionarán el sistema. Esperarán a que los PJ dejen el pecio y se vayan para abordarlo (los PJ no pueden confiar en aguardar a que se marchen los imperiales. Pueden abordar el pecio e irse, regresando más adelante, cuando el sistema esté vacío de nuevo).

Si los PJ atacan, los imperiales huirán; pero media hora más tarde, la ICRV Galápagos y 8 cañoneras Alfa aparecerán pidiendo responsabilidades (pilotos Expertos). Este encuentro no se producirá si los PJ han pasado antes por el Chevere y han desconectado la unidad R2 de la antena. Los imperiales vendrán al sistema y lo inspeccionarán mientras los PJ están en tierra, y ninguna de las partes se enterará de la presencia de la otra.

Los PJ reciben 2 Puntos de Personaje por investigar el Chevere y aprovisionar la base sin que los imperiales se aperciban del S.O.S. En el caso de que los imperiales descubran la carga del Chevere o sean atacados por los PJ, éstos no reciben ningún punto. Si los PJ fuerzan la

mano a los imperiales con el pecio, pero no obran violentamente y no descubren el emplazamiento rebelde, recibirán sólo 1 Punto de Personaje.

En este caso, el Imperio sembrará el área de robosondas (ver capítulo 5, Tercera Parte).

4. Resianne: la semilla de la discordia

Los PJ van a encontrarse con una situación muy tensa. Por lo pronto, este sistema acaba de ser ocupado por el Imperio y está en plena efervescencia.

Antes de nada, conviene que el DJ sepa qué ha ocurrido. Todo empezó cuando una división de ataque imperial, compuesta por el ISD Tonante (Clase Victoria), la IFRG Mandrágora (Clase Nebulón-B), la ICRV Hermione y la ICRV Astaroth, junto con varios escuadrones de cañoneras, apareció de repente en las cercanías de Resianne III y destruyó por sorpresa una serie de instalaciones orbitales de contenedores (sobre todo el área dedicada a los suministros de la Alianza) pertenecientes a intereses privados. El ataque concluyó tan súbitamente como había comenzado. Los navíos imperiales se limitaron a advertir que dispararían contra cualquiera que se les aproximara, y luego se marcharon, dejando a los resiannitas confusos y atemorizados. Por suerte, las pérdidas humanas fueron casi inexistentes. (Esta operación se basó en informes de los interrogatorios a los prisioneros rebeldes de Mabissa, confirmados por los espías imperiales de Resianne)

Más tarde, cuando quedó claro que la flota imperial se había marchado del sistema sin la menor intención de regresar (lo que resultaba aun más sorprendente), la indignación de los resiannitas fue mayúscula. El ataque había golpeado su principal fuente de vida: el libre comercio. Era un evidente caso de prepotencia.

Dudaban todavía en cómo formular una nota de protesta y exigir indemnizaciones (sin provocar represalias), cuando hicieron acto de presencia la IFRG Grendel (Clase Nebulón-B), la ICRV Nereida I y la ICRV Nereida II, enviadas por el Prefecto Imperial de Ebelema para exigir la entrega de los "terroristas" rebeldes que se escondían en Resianne, así como una declaración de práctica sumisión al Imperio.

Ebelema y Resianne han sido rivales comerciales desde mucho antes de las Guerras Clon. Las exigencias del Prefecto -un títere de los comerciantes ebelemitas- se interpretaron como un desafío, una provocación insultante y un pretexto para aprovechar el terror causado por la incursión imperial (como así era). Los ánimos estaban más que encendidos, y muchos pilotos y dotaciones de la flota estelar resiannita se lanzaron contra los imperiales sin escuchar las llamadas a la prudencia de sus gobernantes. Las dos corbetas imperiales fueron destruidas, y la IFGR Grendel quedó tan malparada que estuvo a punto de rendirse. La lucha, sin embargo, diezmó a los atacantes.

Antes de que pudieran acabar con la fragata -que había perdido sus hiperimpulsores y la mayoría de sus cazas-, la Flota de Intervención del Cuadrante (a petición del Prefecto de

Ebelema) apareció sobre Resianne II y bombardeó varios de sus centros neurálgicos. La reducida flota resiannita no pudo hacer nada contra el ISD Batallador (Clase Victoria) y su acompañamiento. Las tropas de asalto ocuparon el Astropuerto y los edificios claves del gobierno, y se declaró la ley marcial en todo el planeta. Aun así, gran parte de las fuerzas resiannitas, incluyendo su flota, lograron escapar a la destrucción. Lo que planteó al Imperio un grave dilema:

-El Gobernador del Cuadrante no tiene la más mínima intención de guarnecer el sistema; ya tiene demasiados problemas en otros sitios y muy poca gente para cubrirlos.

-No piensa sacar al Prefecto del apuro que él mismo ha provocado y hacer el juego a los comerciantes ebelemitas.

-Tampoco desea suprimir a los resiannitas y perder así unas instalaciones y servicios más que útiles. La rivalidad comercial entre los dos sistemas ni le va ni le viene.

Por todo ello, ha encargado al Prefecto que entable conversaciones de paz con los resiannitas, ahora que están acogotados. Y para que se creen unas condiciones favorables al diálogo, ha retirado la Flota de Intervención y las tropas imperiales. Sólo quedan en Resianne la IFRG Grendel y la ICRV Euterpe, ambas de la flota de la Prefectura. Sigue habiendo tropas en el astropuerto orbital acompañando a los negociadores, pero el Prefecto, gracias a los "amables" consejos de su superior, ha abandonado la idea de ocupar el planeta con tropas de la guarnición y la milicia ebelemitas. Además necesita a todo el mundo en casa, si es cierto el rumor que asegura que varios navíos resiannitas amenazan con bombardear Ebelema.

Los resiannitas, por su parte, están divididos: por un lado, la mayor parte de la población y los líderes militares jóvenes desean la revancha y la inmediata expulsión de los imperiales por la fuerza. Los políticos, más prudentes, prefieren pactar con el Imperio y esperar. Consideran que un nuevo estallido de violencia (por mucho que compartan el deseo de aplastar a los intrusos ebelemitas) podría saldarse con un genocidio.

Y tienen razón.

Los PJ aparecen en medio de todo este jaleo.

(NOTA: Toda esta información se reserva para el DJ, pero los PJ podrán enterarse de muchas de estas cosas cuando visiten el sistema. Para ello deberán superar tiradas de Embaucar, Culturas, Bajos Fondos y Negociar, en su mayoría de dificultad Moderada. También pueden obtener esa información jugando bien su rol, simplemente.)

Los PJ tienen esta información acerca de Resianne:

-El sistema se compone de cuatro planetas y un gigante de gas. Resianne II es naturalmente habitable y Resianne III está habitado.

-Es sistema es independiente y se caracteriza por la obstinación con que mantiene su prerrogativa de negociar con quien desee. Dado que sus servicios no hacen diferencia entre

navíos imperiales y rebeldes (o de quien sea, mientras pague), y que dichos servicios sobrepasan las inconveniencias que provocaría su supresión, el Imperio no se ha molestado en someterlo. Además, a los resiannitas les da igual la ideología: lo único que quieren es que respeten su autonomía y su derecho a comerciar con todo el mundo.

-La flota estelar resiannita incluye entre sus unidades una veintena de corbetas corelianas y al menos tres cazatorpederas. También cuentan con tres escuadrones de Z-95 y uno de Alas Y. Gran parte de esta flota se encuentra dispersa escoltando convoyes. Los Z-95 defienden el astropuerto y las instalaciones orbitales de Resianne II y III.

-Resianne II cuenta con una fuerza de defensa terrestre capaz de rechazar incursiones piráticas y defender durante un tiempo el planeta. No suelen abandonar el suelo patrio.

-Entre las instalaciones militares y de comercio se cuentan: el Astropuerto Orbital de Resianne II (que filtra el tráfico a tierra y que ejerce el papel de aduana, bolsa, banco de intercambio y plataforma orbital de defensa); y, en Resianne III, los Muelles de Carga orbitales (entre los que se encuentran los contenedores de la Alianza), las Graviplataformas Mineras, y el Astillero Flotante (que normalmente se emplea como taller).

-Resianne II es un planeta de tipo terrestre, con tres lunas, clima cálido, atmósfera respirable, una hidrosfera del 61%, y relieve compuesto de llanuras y colinas poco abruptas. Existen amplias zonas del planeta que aún son jungla o sabana, pero las zonas más densamente habitadas no se diferencian de cualquier área urbana de la Galaxia.

-Resianne se autodenomina república, pero es en realidad una plutocracia: varias familias de comerciantes o industriales dominan la política. No hace mucho, aun pasaban la mayor parte del tiempo conspirando entre sí (hasta que comenzó la ascendencia de Ebelema al convertirse en sede de la Prefectura del Subcuadrante).

-El sistema produce minerales pesados de gran valor, alimentos, manufacturas, y equipos industriales, que luego vende en el subcuadrante y fuera de él. Importa objetos de lujo, consumo y tecnología punta, materiales de construcción de edificios y naves, combustible, y productos químicos necesarios para su industria.

-La población de Resianne II supera los 250 millones de habitantes (principalmente humanos) y está en pleno auge demográfico. El nivel tecnológico es alto (de hecho, es ligeramente superior al de Ebelema -lo que constituye un motivo de orgullo y ocasión para manifestar desprecio por los "lacayos imperiales"-).

-Resianne III alberga (entre mineros, técnicos de los astilleros, encargados de los depósitos, etc) unas 150.000 personas, de las que muchas viven en las Graviudades. Son súbditos plenos de la República Resiannita.

-Todo recién llegado al sistema debe permitir la supervisión de los aduaneros resiannitas si quiere acceder a las instalaciones portuarias. Algunas mercancías extremadamente peligrosas se consideran como prohibidas, mientras que otras, menos dañinas, pueden ubicarse en áreas seleccionadas al respecto (todo ello por una módica suma).

-Es posible hacer negocios con quien se quiera y alquilar los servicios de cualquier capitán mercante de Resianne, siempre que se respeten las leyes locales y se paguen las tasas y precios estipulados.

-El Astropuerto Orbital es uno de los mayores mercados de productos raros o/y restringidos de todo el sector, y un verdadero paraíso para contrabandistas o piratas que pretenden deshacerse de mercancías "calientes". También es un lugar ideal para realizar tratos y negocios. Dispone de amplias instalaciones de placer y relax, complementadas por otras del planeta.

-La capital de la República es Moryn (2 millones de habitantes), y está conectada con las otras áreas urbanas e industriales por una eficiente red de repulsor-raíl y líneas locales de aerodeslizador.

-La conducta de los visitantes es severamente controlada por la policía local, que no consiente escándalos ni inmoralidades (fuera de los establecimientos previstos) en el planeta. Está prohibido a todo visitante portar armas.

-Resianne posee un idioma propio, pero todo el mundo conoce el galáctico. En cuanto al dinero, se aceptan créditos imperiales por su valor de mercado.

Los PJ saben que los contenedores de suministros de Resianne III se administraban desde las oficinas de una empresa ficticia de Moryn, previo pago de un cuantioso alquiler y ninguna pregunta. Es allí donde debían dirigirse, fingiendo ser comerciantes al por menor. Pero cuando aparecen en el sistema, todos estos datos parecen muy anticuados. Por lo pronto, en vez de cazas Z-95 lo que acude a investigarles son 2 TIE/In imperiales (basados en la IFRG Grendel, con pilotos Regulares). Los cazas les ordenan que se coloquen en una cola de cargueros de todos los tamaños, perfectamente dentro del radio de tiro de los turboláser de la fragata Grendel. La fragata parece haber recibido un duro castigo. Hay naves y andamios de reparación en varios lugares de su superestructura (los resiannitas se han negado a trabajar en los astilleros orbitales para repararla, amenazando con volarlos si les presionaban). También el astropuerto ha sufrido daños (la Flota Imperial de Intervención tuvo que disparar para cubrir a sus grupos de desembarco).

Si los PJ saben lo que les conviene, se situarán en la cola. Si no, los 2 TIE/In serán reforzados por otros 2 cazas y por la ICRV Euterpe. De todas formas, la revisión de los funcionarios imperiales es muy poco concienzuda (están agobiados de trabajo y son militares, no aduaneros), limitándose a comprobar si hay algo que parecen armas o mercancías prohibidas (drogas, especias restringidas o similares) en la bodega. Los PJ pueden enterarse de que las operaciones comerciales están de momento clausuradas y que, a no ser que vayan a suministrar comida o medicinas, es dudoso que los resiannitas les reciban. Si quieren bajar es su problema.

Los funcionarios les advierten de la posibilidad de que se establezca un embargo sobre Resianne en los próximos días (es mentira, pero lo dicen para crear un rumor que asuste a los

nativos) y que es mejor que vuelvan más adelante, cuando el Imperio haya restablecido el orden "en esta guarida de contrabandistas y usureros".

Los PJ pueden descender al planeta. En Moryn había instalaciones para acoger docenas de naves, pero ahora las explanadas y fosas de aterrizaje están cubiertas de cráteres y restos calcinados. Los resiannitas han restablecido algunos servicios y pueden indicarles un lugar donde aterrizar, aunque no se responsabilizan de nada: todavía hay pillaje y disturbios.

Moryn ha sufrido bastante a causa del bombardeo: hay barrios enteros convertidos en escombros (afortunadamente muchos lograron ser evacuados a tiempo), y la red de comunicaciones es un auténtico caos. Hay gente vagando entre las ruinas y buscando sus enseres o sus parientes desaparecidos. La situación es deplorable y testifica el desprecio del Imperio por la población civil. El resto del planeta apenas ha recibido daños (fuera de algunos objetivos estratégicos) y se está volcando en la asistencia a la capital.

Los PJ deberán andarse con ojo. Las autoridades locales pueden incautar su nave, y las bandas de saqueadores (que aun no han sido controladas) pueden darles algún disgusto. Si traen medicinas, y acuden a las personas adecuadas, muchas de sus gestiones se facilitarán. Los resiannitas son comerciantes implacables, pero no olvidan los favores.

Cualquier declaración a favor de la rebelión y del apoyo a la Alianza puede provocar que les achicharren a tiros (los resiannitas responsabilizan a la Alianza de "juego sucio" al emplear sus "honradas" instalaciones para guardar los depósitos de material bélico que causaron la intervención imperial). Cualquier declaración a favor del Imperio equivale a que docenas de habitantes intenten lincharlos sobre la marcha.

Las oficinas de la empresa ficticia en Moryn estaban en uno de los edificios alcanzados por los misiles. No hay manera de contactar con los agentes de la rebelión. De todas formas, es bastante probable que murieran en la incursión a los depósitos o les atraparan las tropas de asalto durante la ocupación.

Los PJ pueden colaborar en las tareas de desescombro, o ayudar a las autoridades a traer medicinas y materiales de primera necesidad. No ganarán dinero, pero obtendrán la gratitud de numerosos resiannitas.

Si los PJ quieren información, pueden obtener algunos datos de la población agradecida, pero el lugar más adecuado es el Astropuerto Orbital, donde se reúnen muchas dotaciones de cargueros retenidos por los sucesos, y donde no hay tanta ira contenida como "abajo".

El astropuerto de Resianne es una ciudad pequeña, con sus tiendas, centros de diversión, plaza del mercado, lonja, bancos... Sus hangares tienen capacidad para varias corbetas y dispone de decenas de plataformas y centrales de atraque. La nave de los PJ es una más de las acopladas a las tomas de amarre. La estación está viviendo de sus reservas (no recibe alimentos frescos del planeta) y se halla ocupada por tropas imperiales que supervisan todas las actividades. El personal es resiannita, lo que no ayuda a alegrar el ambiente. La energía está racionada y existen áreas precintadas o bajo ley marcial (telemetría, generadores, varios hangares y talleres,...). La mayoría de la población del astropuerto se concentra en el área de

bares y restaurantes alrededor de la Bolsa. Bancos y tiendas están cerrados "por orden del Emperador".

Unas cuantas invitaciones a beber y un rato de conversación puede permitir a los PJ obtener algunos datos interesantes (muchos de ellos son opiniones):

-Los imperiales han amenazado a Resianne con un embargo. Eso sería lo que más les gustaría a los de Ebelema -después del exterminio de los resiannitas, claro-.

-Lo del embargo es un farol. Si cierran el comercio de Resianne, el planeta se levantará, el Imperio tendrá que ocuparlo, y toda esta zona se convertirá en un avispero de piratas. El mercado estelar de Resianne es una salida "necesaria" para el comercio de bienes...delicados. El Gobernador Imperial no es tan estúpido.

-Por lo visto, una flota imperial atacó los depósitos de Resianne III, devastó completamente un área concreta y se marchó, así, como si nada. No eran navíos del Cuadrante; a lo mejor, ni siquiera del Sector. Puede que fuera la Flota Fantasma de Darth Vader (NOTA: las referencias a la Flota Fantasma de Vader son uno de los rumores más extendidos de la zona. No hay tal flota, sino los elusivos grupos de combate de von Spree)

-Los resiannitas atacaron a los navíos que envió el Prefecto Mazed desde Ebelema. La fragata que está aparcada ahí fuera se habría convertido en un montón de tuercas humeantes de no ser por la Flota de Intervención: los resiannitas estaban muy furiosos, y aun deben estarlo.

-La situación es muy rara. Los imperiales controlan este astropuerto y negocian con las autoridades resiannitas, pero no tienen nada con qué apoyar a sus diplomáticos si los del planeta vuelven a atacar. Es de esperar que no dispararán contra su propio astropuerto. De cualquier manera, al Prefecto le ha caído entre manos una buena papeleta.

-La IFRG Grendel está para el desguace. Le deben funcionar menos de la mitad de las piezas artilleras y tiene el casco lleno de parches. Seguro que la sustituyen por otra en cuanto puedan reparar sus hiperimpulsores. Los resiannitas no se atreven a terminar con ella por miedo a que regrese la Flota de Intervención.

-Con la Grendel fuera de combate y un par de corbetas destruidas, el Prefecto de Ebelema las va a pasar canutas para controlar el contrabando. Lástima que el mercado no esté abierto, que si no...

-Las cosas ya no serán las mismas en este sistema. Con el miedo a la intervención de la Flota Imperial y la equivocación del Prefecto al intentar someter a los resiannitas, esta zona puede explotar en cualquier momento. Será raro que la flota estelar de Resianne no intente devolver el regalo a los de Ebelema. Y entonces será la guerra... Una guerra muy corta, eso sí.

Se acabaron los negocios en Resianne.

Los Puntos de Personaje se darán dependiendo de cómo se desenvuelven los PJ y la manera en que se las arreglan para obtener información sin llamar la atención. Si bajan a Moryn y ayudan a los resiannitas, además de hacerse con la información, merecen de 2 a 3

Puntos de Personaje. Si se limitan a ir a lo suyo y se hacen con información, entonces sólo merecen 1 Punto.

En ese capítulo los PJ averiguan varios datos importantes:

a) La existencia de un grupo imperial de operaciones que parece obrar independientemente de las autoridades locales. Es una fuerza potente y bien adiestrada. Conocen además los nombres de varias de sus unidades.

b) Los suministros de Resianne se han perdido y, hasta que no se restablezca la normalidad en el planeta, es imposible localizar a los supervivientes de la red de agentes de la Alianza.

c) El sistema se ha convertido en un polvorín a punto de estallar. La situación podría hacerse decantar hacia los intereses de la Alianza.

5. Foldie: una piedra en el camino

La estación de escucha se encuentra en un asteroide del límite exterior del cinturón de Foldie. El sistema se compone exclusivamente de un cinturón de asteroides y un gigante de gas. Es un lugar de paso, precisamente para evitar el riesgo de asteroides "fugitivos".

El gigante de gas, Foldie II, y sus lunas, son objeto de explotación minera por una Megacorporación: la Galactomineralia SL. Un carguero pesado orbita Foldie II, y varios cargueros ligeros y naves extractoras se encargan de obtener los minerales, que incluyen pequeñas cantidades de Lanthanum, Silithio, Cobalina y Euforbilasa.

A mitad de camino entre Foldie II y el Cinturón hay un satélite de tránsito y comunicaciones protegido por un doble círculo de 16 minas francotiradoras, que disparan contra todo blanco que no emita una señal de identificación muy concreta, empleada exclusivamente por las aduaneras imperiales de la Prefectura de Ebelema (es decir, disparan también contra los imperiales que no sean esas naves).

Mientras los PJ están en el sistema, aparecen las siguientes naves:

1. Patrulla imperial: 2 cañoneras Alfa o una patrullera de aduanas hacen una barrida de 1 hora en el sistema, piden a los PJ que se identifiquen y declaren su carga, destino, procedencia y motivos de su presencia, y saltan al hiperespacio para continuar su ronda. No se molestan en abordar a los PJ, a no ser que estos se comporten de manera sospechosa u hostil.

2. Convoy: 1D6 cargueros ligeros emergen del hiperespacio, calculan su nuevo salto durante 15 minutos, y prosiguen su camino. Van ligeramente armados y no tienen intención de combatir si pueden evitarlo. No intentan comunicarse con los PJ y se limitan a identificarse, no a cotorrear.

3. Convoy: 1D2+1 Cargueros medios emergen del hiperespacio, calculan su nuevo salto durante 30 minutos, y prosiguen su camino. Obran igual que los cargueros ligeros.

4. Convoy: 1D2 Corbetas Corelianas de carga emergen del hiperespacio, calculan su nuevo salto durante 20 minutos, y prosiguen su camino. Van armadas y avisan a los PJ de que dispararán si se aproximan demasiado. No tienen la menor intención de conversar.

5. Convoy: 1D6 cargueros ligeros emergen del hiperespacio, calculan su nuevo salto durante 15 minutos, y prosiguen su camino. Como 2.

6. Tirar 1D6 en la siguiente tabla:

1. Un carguero de gran tamaño emerge del hiperespacio, calcula su nuevo salto durante 45 minutos, y se va. Su operador de comunicaciones es un cotilla y pide noticias a los PJ, a cambio de chismes propios (el DJ puede aprovechar para dar alguna información que sirva para encauzar la aventura). El carguero está bien artillado pero no es hostil.

2-4. Convoy especial: 2D3 Corbetas Corelianas independientes, escoltadas por 1D3+1 Alas-Y, emergen del hiperespacio, calculan un nuevo salto durante 25 minutos, y se van. Las Alas-Y adoptan posiciones defensivas frente a la nave de los PJ. Atacarán si se acerca demasiado a las corbetas, y éstas dispararán sin previo aviso. Su única respuesta a los intentos de comunicación será una advertencia.

5. Rastreadores imperiales: 2 ESA-2 y una Lanzadera Mu (como en Maezalvir) emergen del hiperespacio y dedican 1D3+3 horas a rastrear todo el sistema, la nave de los PJ incluida. Llevan el mismo distintivo de una flor que los de Maezalvir y se comportan de igual manera. Un ataque conlleva su huida y la consiguiente respuesta especificada en el capítulo 4. No responden a los llamadas de los PJ. Realizada su tarea, se marchan (comprueban si el robosonda -infra- sigue en su sitio).

6. Piratas: 1D2 cargueros ligeros emergen del hiperespacio y se aproximan a los PJ sin contestar a sus llamadas. En cuanto están a medio alcance intiman a los PJ a la rendición. Si no se rinden, atacan. (Si el DJ ve a los PJ muy apurados, puede hacer que los mineros o una providencial patrulla imperial les auxilien). Estas naves son el Narval y el Maraschino, Y-1300 piratas.

Los PJ no tienen mucho qué hacer en Foldie. Visitar a los mineros no les reportará nada: bastante tienen con cumplir con los pedidos de mineral y apenas reciben noticias del exterior mientras dura su turno de 2 meses.

Han de dirigirse al punto del cinturón de asteroides donde se supone que está el puesto automático de escucha. Para llegar hasta el lugar adecuado han de superar una tirada de Pilotaje de dificultad Moderada (o recibir un impacto de 5D por los asteroides errantes).

Antes de llegar al puesto -pero cerca ya de su posición estimada-, los sensores de la nave localizan -algo desplazado de donde debería estar- al robosonda de escucha, que no parece responder a la secuencia de identificación. En este momento, el DJ ha de hacer una tirada

secreta de MECANICA o de Sensores, con una dificultad Difícil, por el PJ que esté en los sensores del Libélula (si dicho PJ ha indicado previamente que hacía un barrida cuidadosa del área del robosonda, la dificultad baja a Moderada).

Si pasa la tirada, el PJ se da cuenta de que el robosonda está protegido por 4 minas francotiradoras de modelo imperial, escondidas entre los asteroides cercanos: si el Libélula no se detiene, quedará en el campo de tiro de las cuatro. Si el encargado de sensores no pasa la tirada, no se da cuenta de las minas hasta que es demasiado tarde y está a Medio Alcance de ellas: las minas comienzan a disparar e, inmediatamente, el robosonda se autodestruye. La nave de los PJ ha de escapar de allí como sea, teniendo en cuenta que las maniobras evasivas incrementan la dificultad del Pilotaje. Serán necesarios 1D3+1 asaltos para salir de allí; en cada asalto las minas dispararán y el piloto deberá realizar su tirada de evasión de los asteroides (Impacto de Daño de 6D si se falla la tirada). Eventualmente, las minas causarán su propia destrucción al alterar con sus disparos el cinturón de asteroides, que chocarán contra ellas.

Si la nave de los PJ se detiene antes de caer en la trampa de las minas, el robosonda no se destruirá. Es evidente que el Imperio lo ha dejado para intentar identificar y cazar a los rebeldes que vinieran a por información. Del robosonda de la Alianza no se ven ni los restos (ha sido destruido). Los PJ pueden acabar con el chivato empleando uno de sus misiles a larga distancia. Es un blanco inmovil y sin defensa ante un ataque de ese tipo: sólo es preciso "engancharlo". Su destrucción provocará un frenesí de disparos -inútiles- en las minas, y su eventual neutralización.

También pueden acabar con él a tiros de láser. Sólo tienen que acercarse, aguantar los disparos de las minas, esquivar los asteroides, acertarle, y volver a salir.

Son héroes, ¿no?

De esta aventura, los PJ deducen que los imperiales han pasado por aquí y es posible que vuelvan a registrar el sistema. La trampa del chivato podía haber pillado a cualquiera (sólo unos paranoicos terminales creerán que era para ellos). El robosonda imperial habrá radiado su identificación junto con los datos del tráfico -bastante intenso- del sistema. Es mejor marcharse.

Si los PJ descubren la trampa y no caen en ella, recibirán 1 Punto de Personaje. No recibirán bonificaciones por destruir el robosonda, por muy heroicos que se pongan; de hecho, lo mejor sería acercarse al punto donde esperaban encontrar el robosonda propio, descubrir la trampa antes de emitir ninguna secuencia de identificación, dejar todo como estaba, e informar al mando para que vea cómo solucionarlo. Si lo hacen así, entonces son dignos de recibir 2 Puntos de Personaje en vez de 1 (pero no antes de que informen a sus superiores o a uno de los enlaces).

6. Sulagir: temores y traiciones.

Los PJ tienen malos recuerdos de Sulagir. Fue aquí donde vieron cómo los imperiales aniquilaban un convoy de la Alianza. Quizás recuerden las minas alrededor del satélite de tránsito y comunicaciones: afortunadamente, ya no están ahí.

Los PJ saben que la estación se encuentra en una luna del sexto planeta del sistema. También saben que han de obrar con discreción, ya que las fuerzas de defensa de Sulagir reaccionan con gran agresividad contra quienes invaden su espacio (a no ser que vengan en cuadrilla y con unos cuantos navíos pesados).

Los PJ saben lo siguiente acerca del sistema de Sulagir:

- Consta de 7 planetas, de los cuales el IV es habitable, el V y el VII son Gigantes de Gas, y el resto están prácticamente desprovistos de vida natural o artificial.

- Sulagir IV es un sistema independiente con tratados de amistad con el Imperio. Su flota comercia con el Núcleo.

Los PJ pueden optar por dirigirse directamente a la estación o pasar antes por Alfa-Sulagir IV.

6.1. Alfa-Sulagir VI.

Alfa es una de las tres lunas de este planeta deshabitado. No posee atmósfera y su paisaje es rocoso y árido, con cráteres en abundancia. Está lo suficientemente lejos de Sulagir IV y el satélite de tránsito como para no suscitar curiosidad ni interés.

Para recorrer la superficie es preciso emplear escafandras y trajes de vacío.

Según los informes, el puesto de Alfa-Sulagir VI es poco más que un búnquer subterráneo, hermético y autosuficiente, con una plataforma camuflada entre las rocas para recibir las naves de suministros, y un "árbol" de sensores retráctil.

Los ocupantes del puesto disponen de un deslizador, un lanchón de enlace (para alcanzar Sulagir IV en caso de necesidad) y un pequeño pero eficiente equipo de energía y soporte vital. Todo ello se ubica en un hangar excavado en la roca, que desemboca por un lado en la plataforma y por el otro se conecta con las habitaciones y la cámara de control.

Estas instalaciones tienen una dotación de seis personas y no disponen de artillería ni pantallas deflectoras.

La estación no responde.

Si los PJ aterrizan no encontrarán más que escombros y restos carbonizados. No hay ni rastro de los ocupantes, y es muy improbable que hayan sobrevivido por su cuenta.

Nadie responde a los PJ si rastrean la zona, pero si alguien pasa una tirada de Búsqueda de dificultad Muy Difícil (o dedica un buen rato de búsqueda -con derecho a una tirada más fácil-) descubrirá el cadáver de un rebelde bajo un reborde rocoso, a 2 kms de la estación. Su traje de vacío fue desgarrado por un disparo. Si los PJ revisan el cuerpo (es un Calamari) encontrarán un holodisco. No lleva identificación.

El holodisco, una vez insertado, muestra la cara del Calamari anunciando que les han descubierto los rastreadores imperiales y que van a evacuar la estación. Luego vuelve a aparecer diciendo que no han logrado huir, porque una corbeta imperial se ha colocado en su ruta de escape y varias cañoneras patrullan la superficie. Volarán la instalación e intentarán refugiarse en el exterior del planeta: con suerte podrán sobrevivir hasta que acudan a rescatarlos. En ese momento un humano aparece en la pantalla gritando que hay tropas Zero-G imperiales en el hangar. La transmisión acaba aquí.

Mientras los PJ lloran la triste pérdida, el holoprojector empieza a mostrar una serie de pantallas llenas de información. Están en código. Se necesita pasar una tirada de Programar Ordenadores de dificultad Difícil para averiguar la clave. Según parece, la información que contiene se refiere al paso de un convoy imperial de grandes proporciones: varias docenas de navíos de todos los tamaños y tonelajes, con una fuerte escolta. No pasaron por Sulagir, pero sí por sus cercanías, como si intentasen no llamar demasiado la atención. De eso hace más de una semana. El rebelde muerto logró salvar esta preciosa información.

6.2. Sulagir IV

Conforme se acercan a Sulagir IV, los PJ son interceptados por una escuadrilla de "áspides" pertenecientes al planeta. Si quieren convencer a los pilotos de que les dejen bajar, habrán de pasar una tirada de dificultad Moderada de Negociar, Timar o Burocracia. Por supuesto, han de declarar su carga, destino, procedencia e intenciones, y permitir que les escolten hasta el astropuerto para la revisión de aduanas y la solicitud del permiso de libre circulación (válido por una semana).

Estos tipos no parecen sentir ninguna simpatía por los extranjeros.

Los PJ saben lo siguiente acerca de Sulagir IV:

- Los nativos lo conocen por el nombre de Garthsund.

- Es un planeta de tipo terrestre, sin lunas (salvo dos pequeños planetoides), con atmósfera respirable.

-Su clima es frío. La zona habitada corresponde a la banda entre los trópicos: el resto del planeta está perpetuamente cubierto por la nieve y el hielo.

-El relieve presenta una gran abundancia de glaciares, fiordos, estrechos valles costeros y cordilleras heladas, con mesetas y colinas en el interior.

-La fauna se limita casi exclusivamente a los mares y océanos, muy ricos en peces (en su mayoría importados hace mucho tiempo y perfectamente aclimatados). La flora se distingue por la abundancia de coníferas en las áreas menos frías, y de líquenes en las mesetas y colinas.

-La hidrosfera ocupa el 76% del planeta (este cálculo es inexacto ya que se desconoce la extensión de las tierras cubiertas por el hielo).

-La gravedad es de 1.43 G, debido a las grandes reservas de minerales pesados.

-El día local equivale a 26.3 horas estándar. El año local tiene 395 de estos días.

-La población alcanzó 150 millones de habitantes (humanos) antes de las Guerras Clon y se ha mantenido estancada a causa de las medidas de autocontrol demográfico.

-El Gobierno es una Monarquía Constitucional. El actual monarca es Offa VII.

-Sulagir IV tiene tratados de amistad y extradición con el Imperio, pero es independiente. Los súbditos imperiales disponen de un consulado en Djurholme (la sede administrativa).

-Sulagir IV exporta productos de su industria pesada, minerales en bruto y procesados, equipos industriales básicos, madera (para la construcción y la decoración) y derivados de la pesca; importa alimentos (cárnicos, lácteos, vinos y licores, grano), tecnología y productos de consumo (sobre todo ropa, aparatos domésticos y de relajación).

-Las leyes del planeta son muy restrictivas en lo referente a la inmigración. Se ha tachado a los sulagirianos de racistas, pero ellos responden que su planeta tiene un espacio útil limitado.

-Los nativos hablan su propio idioma (originario de Varena, de donde procedían los primeros colonos), pero una gran proporción conoce el galáctico. Se recomienda a los visitantes llevar guías de traducción, ya que, aparte de los alrededores del astropuerto, todos los anuncios y letreros están exclusivamente en sulagiriano.

-La civilización planetaria se organiza en torno a núcleos urbanos especializados, emplazados casi siempre en fiordos y valles costeros. Así, Hameenlinhus es la sede real, con el palacio y las dependencias anexas de la corte; Hyvinkta es la sede religiosa; Djurholme es la capital administrativa; Alavus, la Ciudad Universitaria; Lapvaari, la sede de la industria; Eilinta, el Astropuerto o "ciudad de los extranjeros"; Pyharaanka, la sede de la industria maderera (la Tyrion S.L. tiene aquí sus oficinas centrales); Laukavirta, la sede del deporte y las instalaciones de placer; Vigresund, sede de la industria pesquera; y Kronenhal, antigua capital de Vasterland, es ahora un balneario de lujo y la sede de investigaciones y atención médica.

-Las comunicaciones están aseguradas por una densa y eficaz red de gravirail y por la experta marina (de mar) del planeta. Los desplazamientos aéreos se ven poco favorecidos a causa de las frecuentes turbulencias, las nieblas y el accidentado terreno.

-Si bien se aceptan los créditos estándar fuera del astropuerto, es preferible que el visitante cambie su dinero por la moneda local: los rixdales.

-La defensa del planeta está asegurada por una flota compuesta por 6 escuadrones de P-40 "Aspid", 1 Escuadrón de Alas Y (biplaza), la Fragata RSFRG Swerjdson (con uno de los escuadrones de "Aspides" y una escuadrilla de Alas Y a bordo) y 6 corbetas corelianas (parte de esta flota suele realizar tareas de escolta a convoyes propios fuera del sistema). También poseen artillería y proyectores de escudos que protegen sus principales instalaciones.

-Los sulagirianos evitan implicarse en cualquier tipo de conflicto mientras no afecte directamente a su economía o seguridad nacional.

Los PJ son conducidos hasta el astropuerto de Eilantha, donde han de aterrizar en la plataforma que les indiquen. (NOTA: los sulagirianos no consienten que nadie desafíe sus leyes; si los PJ quieren hacerse los graciosos, la primera noticia que tendrán será la alarma de detección de misiles, seguida de una pasada de los cazas, directamente a matar).

Una revisión aduanera, seguida de otra revisión sanitaria (también obligatoria y más concienzuda, con baño de radiación antigérmes incluido), les permitirá proseguir -a pie y sin armas- hasta las oficinas de inmigración y turismo (título verdaderamente eufemístico).

Pueden obtener visados con validez de una semana. Para estancias de mayor duración tendrán que hablar con el supervisor y presentar certificados de las autoridades de su planeta de origen para apoyar su pretensión. Los infractores son deportados o entregados al Imperio.

Una vez obtenido el pase, los PJ son libres de andar por donde les plazca. Pueden visitar cualquier punto del planeta y, mientras no cometan ningún delito, disfrutar de los mismos beneficios (cuidado médico, protección, habitación y transporte gratuitos, acceso absoluto a las fuentes de información oficiales y disfrute de las instalaciones comunales de relajación) que los nativos.

Durante su estancia en Sulagir, los PJ advertirán la total falta de sentido del humor de los nativos, que se distinguen por su físico especialmente sólido, su aire distante, su naturaleza laboriosa y obstinada, su elevada cultura media, su inquebrantable corrección y hospitalidad, y lo tremendamente aburrido que es seguir allí un minuto más (dejando aparte las saunas mixtas).

El acceso a las bibliotecas administrativas o universitarias puede resultar muy enriquecedor (Sulagir dispone de amplios bancos de datos referentes a todo el subcuadrante), pero va a servirles de poco para su aventura (aunque el DJ puede aprovechar para deslizar aquí y allá algún dato de interés).

La diversión en esta planeta se limita a la lectura, la pesca, las saunas comunales, las partidas de ajedrez multiplanar, el cultivo de plantas exóticas en invernadero, y los deportes de invierno. Apenas hay holocines, están prohibidas las apuestas, y se castiga severamente la conducta licenciosa y la ebriedad en la vía pública (lo que uno haga en casa es asunto suyo).

Los sulagirianos no han prestado atención a los sucesos de los últimos días y sólo lamentan que el Imperio tuviese que emplear la fuerza contra los insurrectos en su sistema (refiriéndose a la masacre del convoy de la Alianza).

Deplorable.

Los PJ tendrán mayores posibilidades en Eilinth y los alrededores del astropuerto. Allí son más numerosos los forasteros, y la presencia de espacionautas hace razonable esperar más información.

El astropuerto de Eilinth es una estructura ciclópea, con varios niveles subterráneos y numerosas plataformas de atraque para barcas y navíos de tamaño corbeta. Curiosamente, no se ve ningún aparato militar local (están en Suoviiri, un astropuerto restringido). Si buscan mucho, es posible encontrar una lanzadera Lambda perteneciente al consulado imperial. Hay navíos de Resianne, Vilda, Piperus,... la actividad parece normal.

En las cercanías del astropuerto hay alojamientos de diversa calidad. En el mismo astropuerto hay algunos bares "fuera de límites", donde se puede consumir alcohol a la vista de todos y no están penados el juego ni las apuestas. La mayoría de los espacionautas y extranjeros (y algunos sulagirianos exasperados por la hipocresía puritana de sus compatriotas) pasan en algún momento por allí. Los PJ (mediando las correspondientes tiradas, invitaciones a consumir y despliegue de su encanto personal) pueden obtener las siguientes informaciones:

-Los sulagirianos aprovisionan al Imperio de minerales extraídos del subsuelo local. Se dice que los imperiales reciben un trato de favor. A los nativos no les gustan los cambios, pero, de todas formas, Sulagir colaboraría con cualquiera que tuviese el poder, siempre que le dejara mantener sus costumbres y comercio y no se inmiscuyese.

-Los sulagirianos, tan rectos en público, son unos perversos en la intimidad de sus hogares. Al menos eso se dice. Desde luego, en sus casas son mucho más laxos y permisivos que fuera, y no es extraño encontrarse con alcohólicos empedernidos que llevan sus bebidas al apartamento para emborracharse a solas.

-Es peligroso cometer infracciones en Sulagir, sobre todo si eres extranjero, porque casi siempre te entregan al Imperio. Y el Imperio no es escrupuloso a la hora de vender a cualquiera como esclavo. Es más, se rumorea que hay alborotadores profesionales que provocan a los forasteros para que hagan alguna tontería, les condenen y les entreguen a las autoridades imperiales -quienes les venderán a algún tratante-. Y luego cobran una sustanciosa comisión (el DJ es libre de hacer real este rumor).

-Los ciudadanos de Sulagir están muy bien atendidos por su gobierno. Será muy aburrido y pesado vivir aquí, pero es barato. Las leyes de inmigración son, sin embargo, de las más duras de la Galaxia.

-Durante los últimos días han llegado varios mercantes imperiales que están llenando sus bodegas a un ritmo frenético. Saldrán enseguida.

-Hace cosa de dos semanas los imperiales cortaron el tráfico en varios sectores cercanos, y lo hicieron durante varios días. Han movido muchas naves de transporte, pero es difícil decir en qué dirección, si hacia el Núcleo o hacia afuera.

-Se han visto muchos exploradores y rastreadores imperiales últimamente. Deben estar buscando algo.

-En Resianne ha habido una guerra civil o una insurrección hace poco. La Flota de Intervención del Cuadrante bloqueó el sistema hace unos días y luego regresó a sus bases de Piperus. Todo es muy confuso y se habla de una tregua y de tratados entre Ebelema y Resianne.

Los PJ pueden sonsacar información a alguno de los marinos de los cargueros imperiales. Si son hábiles con sus tiradas de relación y generosos a la hora de pagar rondas (cuidado con las pifias: pueden despertar sospechas y ser delatados al Servicio Secreto Imperial), se enterarán de que:

-Ninguno de los capitanes sabe dónde se dirigen. Tienen que llenar las bodegas de mineral y esperar otros cargueros y su escolta. Si alguno se retrasa, se marcharán sin él.

-Hicieron un viaje hace unas semanas, en uno de los convoyes más grandes nunca vistos. Los piratas que se atrevieron a meter sus hocicos no tuvieron la menor oportunidad. La escolta era formidable, y eso que no la vieron toda.

-Tampoco entonces sabían sus puntos de destino: las coordenadas de cada salto eran transmitidas por el Jefe de convoy y nadie las conocía antes. Recorrieron así toda la Vía Perlemiana, aunque por rutas poco usuales.

Los PJ no averiguarán mucho más en Sulagir. Si logran descubrir la información acerca de los convoyes imperiales en Sulagir IV y no se meten en líos, recibirán 1 Punto de Personaje. Si logran obtener el disquete del puesto de escucha de Sulagir VI, recibirán otro Punto de Personaje.

7. Tresvera: viaje a ninguna parte.

Tresvera es un sistema casi desierto cuya única función es servir de punto de tránsito y reorientación para los navíos comerciales. La estación de escucha de la Alianza se dedica - igual que la de Sulagir- a medir la densidad del tráfico y, si es posible, identificar los buques y sus cargas. Estos informes son analizados en el Cuartel General y sirven para tomar el pulso a las operaciones imperiales y la situación económica de la retaguardia.

Esta base es idéntica a la de Alfa-Sulagir VI, y está emplazada en Tresvera V, un planeta yermo de pequeño tamaño, sin atmósfera ni lunas. Es el de órbita más lejana a la enana roja que es el sol del sistema.

Tresvera IV es un Gigante de Gas, Tresvera I y II son otras tantas rocas peladas, y Tresvera III lo sería, salvo por la presencia de instalaciones que aun funcionan.

Los PJ son libres de visitar Tresvera V o Tresvera III. El tráfico es muy similar al de Foldie, con el consabido satélite de comunicaciones y tránsito entre Tresvera III y IV.

7.1. Los PJ visitan Tresvera V.

Los rastreos y la emisión del código de identificación no dan ninguna respuesta durante bastante rato. Todo parece indicar que la Estación de Tresvera ha sido aniquilada (El DJ debe mantener esta impresión hasta que los PJ decidan aproximarse a muy poca distancia -entre 10 y 15 Kmts- del supuesto emplazamiento de la estación).

Justo cuando parece que tendrán que aterrizar o marcharse, el encargado de sensores recibe una brevísima e ilocalizable comunicación. Está en código de la Alianza y se requiere pasar una tirada de Programar de dificultad Moderada para descifrarlo.

Dice: "Código Prioridad. Contraseña5"

El significado de este mensaje es que los PJ deben emplear un código de prioridad de la Alianza y añadir 5 contraseñas válidas diferentes. Afortunadamente para ellos, conocen uno de estos códigos de prioridad y poseen más de 5 contraseñas válidas. Ningún otro intento recibirá respuesta.

Al fin de su emisión, los PJ recibirán otro mensaje, esta vez en un código directamente descifrable por su ordenador: "Desaparecido lanchón NAFAL auxiliar. Constatada Alerta Intrusos Sistema. Rastreadores Imperiales. Requerimos evacuación. Fin del Mensaje."

Si los PJ han confirmado que no hay ninguna nave imperial cerca (recuérdese que hay patrullas de vez en cuando), pueden comunicarlo. En ese caso, la Estación establecerá, por fin, un contacto mantenido. Su comandante les pedirá que se aseguren de estar solos y les dirá que se aproximen a la plataforma de aterrizaje, a la salida de la caverna-hangar.

Un destello iluminará por brevísimos instantes la zona, requiriendo pasar una tirada de Pilotaje de dificultad Moderada para aterrizar en el punto exacto, sin rozar con los escarpes y rebordes que mantienen la plataforma en la sombra (fallar esa tirada supondrá un golpe de 4D y verse obligados a repetir el intento).

A la entrada de la caverna esperan dos miembros de la dotación del puesto para ayudarles a camuflar al Libélula. Ambos visten combinaciones de vacío corrientes y van armados. Les conducirán al interior del puesto.

NOTA: Toda esta escena debe mantener a los PJ intrigados y prevenidos. Si ya han estado en otros sitios, es muy probable que piensen que puede ser una trampa. Los imperiales podrían haberse disfrazado de rebeldes. El DJ no debe evitar esa sensación de paranoia, aunque tampoco conviene que la potencie.

La dotación del puesto, a su vez, desconfía de los PJ por la misma razón, aunque el intercambio de códigos y contraseñas les ha tranquilizado. Eso no quiere decir que descuiden las precauciones.

Si se produce un tiroteo, la dotación del puesto destruirá su información y peleará mientras le sea posible (empléense las características de PNJ con atributos normales de 2D y algún incremento pequeño -no son soldados de línea- en habilidades de combate). Costará aclarar el equívoco, pero así es la guerra, sobre todo si los PJ tienen el gatillo fácil.

La estación de escucha parece hallarse en perfecto funcionamiento. Tienen energía y oxígeno, y disponen de víveres y repuestos suficientes. En cuanto los PJ cuenten su historia y muestren una actitud amistosa (las armas enfundadas, nada de hostilidad), los 5 miembros de la dotación se relajarán y les contarán la razón de tantas precauciones.

-Hace pocos días, Gibel salió con el lanchón para colocar una sonoboya en las cercanías de Tresvera II y eliminar unas interferencias que obstaculizaban la escucha. Al cabo de varias horas recibieron una emisión suya en código, en una banda direccional muy restringida, que les avisaba de la presencia de varios rastreadores imperiales. Desde entonces no han sabido nada de él. Debería haber regresado hace tiempo.

Ignoran si los imperiales lo han capturado y torturado. Si es así, es posible que vengan enseguida a por la estación. Por si acaso, han retraído el árbol de sensores y han permanecido inertes para evitar toda localización. Lo mejor sería marcharse enseguida y dejar el puesto minado para que se autodestruya. ¿Podrían los PJ encargarse de evacuarlos?

Los PJ pueden rechazar esta petición. Los miembros del puesto comprenden que tienen otra misión prioritaria y que órdenes son órdenes,... pero no les hará la menor gracia. Lo que los PJ sí han de hacer es informar cuanto antes de la situación al Alto Mando.

El comandante de la estación entregará al PJ jefe de misión un disquete con información acerca del tráfico que ha pasado por Tresvera. Debe llegar a los analistas del Cuartel General. Una cosa que han notado es que algunos grandes cargueros que hacían un trayecto regular por esta zona han dejado de acudir, y un Galeón Imperial pasó por el sistema hace una semana.

7.2. Los PJ visitan Tresvera III

El Almanaque Galáctico dice de Tresvera III que "es una colonia minera de un planeta en terraformación, que sirve además como recaladero para navíos comerciales en ruta entre la Frontera Exterior y el Núcleo".

La mayor parte de esta información es anticuada y falsa. Los PJ lo sabrán si pasan una tirada Difícil de Sistemas Planetarios o si se han molestado en preguntar a los espacionautas de los astropuertos circundantes.

Tresvera III sigue siendo una colonia minera, con sus explotaciones, una ciudad, cúpulas de cultivos hidropónicos, plataforma de aterrizaje,... pero está casi abandonado, y la mayoría de las instalaciones se encuentran en estado de ruina. Los hidropónicos apenas llegan para mantener a los tres centenares de habitantes del planeta y proporcionarles el oxígeno suficiente. El proyecto de terraformación fracasó hace más de un siglo, dejando la superficie de Tresvera con rastros de atmósfera, apenas alguna planta con la consistencia del acero, y un paisaje polvoriento y pedregoso, perpetuamente enrojecido.

Tresvera III sobrevive a base del recaladero, financiado conjuntamente por varias compañías de transporte de Resianne, Ebelema y Sulagir. Aun así, sólo los navíos con verdaderos apuros recurren al taller de socorro y los servicios de los técnicos tresverianos.

Los sensores de a bordo proporcionan los siguientes datos a los PJ: Tresvera III es un planeta de tamaño medio, con rastros de atmósfera, hidrosfera de 27% restringida a los polos, clima extremadamente árido y duro (con grandes diferencias de temperatura), y una superficie pedregosa y erosionada, con grandes tormentas de polvo. La vida se limita a las instalaciones artificiales de Puerto Tresvera.

En una de las mesetas del ecuador se levanta lo que parece una aglomeración de cúpulas hidropónicas y edificaciones: Puerto Tresvera. Uno de los edificios está rematado por una baliza radiofaro. También se distinguen algunas carreteras que salen de la zona urbana hacia lo que parecen explotaciones mineras abandonadas.

No se ve ningún caza de defensa. Tampoco parece haber artillería aeroespacial. Este sitio es un pudridero.

Y de los peores.

Hasta que los PJ no empiecen a llamar, la torre de aterrizaje de Puerto Tresvera no responderá. Se limitará a decirles que si quieren algo, que bajen.

En cuanto cursen una petición formal de aterrizaje, la torre les dará una ruta hacia la entrada a su plataforma de aterrizaje. Los PJ localizarán una gigantesca compuerta en iris, en el techo de uno de los mayores edificios de la ciudad, que se abre para acoger al Libélula en su interior. Una vez se posen dentro, la compuerta se cerrará sobre sus cabezas. Es muy útil para

conservar el escaso oxígeno y para que los visitantes no escapen sin pagar los servicios del "astropuerto".

Y ya que hablamos de pagos, los PJ descubrirán que han de pagar a las autoridades de la ciudad 500 Créditos por el aterrizaje, y 100 Créditos por cada día -o fracción- que su nave pase en el hangar. Los buques comerciales de las compañías financiadoras reciben un trato más favorable, pero los PJ son forasteros.

En el hangar hay apenas media docena de cargueros ligeros, tres remolcadores y un par de barcasas de carga, todos en pobres condiciones de mantenimiento. Lo más parecido a un caza es un viejo P-40 desmontado en un rincón. No se ve ningún lanchón ni esquife deslizador.

La mayor parte de la ciudad es subterránea, está sellada (más o menos) del exterior, y ha de recorrerse en vagonetas eléctricas (1Crédito la media hora) o a pie. El aire huele a reseco y oxidado y causa picores en la garganta. Hay polvo y arena por todas partes. Las luces son muy tenues y la mayoría de los corredores y edificios parecen (y están) desiertos. No se ven niños por ninguna parte.

Hasta Dagobah es un sitio más animado.

La ciudad tiene una sola taberna. Si los PJ quieren averiguar algo tendrán que acudir a ella. Unas pocas (y caras) consumiciones bastarán para soltar la lengua de los presentes. Los PJ se enteran de lo siguiente:

-La ciudad vive con el perpetuo temor de que las compañías comerciales la cierren. Para algunos, este sitio, a pesar de lo deprimente que resulta, es su hogar. Pero lo que dicen de los conflictos en Resianne es muy alarmante.

-Ya sólo queda una cúpula de hidropónicos en funcionamiento. Las otras se han estropeado o han sido quebradas por las inclementes temperaturas. Las minas se agotaron hace tiempo y es peligroso salir con un tractor-oruga en busca de nuevas explotaciones.

-Aquí sólo bajan las barcasas de algunos cargueros cuando necesitan repuestos o ayuda del taller, pero han pasado varios meses desde la última reparación. ¿Necesita la nave de los PJ un repaso? (más les vale responder que no, los técnicos no son demasiado eficientes, pero sí muy caros).

-Hace una semana se estrelló un lanchón contra las rocas de la Planicie de Cuarzo. Cuando llegaron hasta los restos calcinados sólo encontraron el cadáver de un tripulante. Si había alguien más, ya habrá muerto. Es curioso todo el asunto, ya que no había ningún carguero cerca del planeta cuando el lanchón emitió su señal de colisión, y era una nave sin capacidad de salto. Nadie ha preguntado por él ni por el muerto.

-Las patrullas imperiales pasan por aquí de vez en cuando, aunque no suelen bajar al planeta; pero, prácticamente el mismo día que se estrelló el lanchón, los encargados de la torre de aterrizaje aseguraron que habían visto pasar un rastreador imperial muy cerca de la ciudad. No envió ninguna emisión ni se molestó en responder.

El DJ puede añadir algunos cotilleos que le parezcan interesantes, pero este lugar está muy al margen de todo. Difícilmente podrán aportar algo a los PJ, quienes sin duda sabrán muchas más noticias y chismes.

Los PJ pueden visitar el lugar del accidente (alquilando los servicios de un tractor-oruga y su conductor a buen precio), pero no les servirá de nada: lo poco que se podía aprovechar ha sido llevado al taller, y sólo queda un almacén carbonizado y un montón de piedras señalando una tumba (la de Gibel).

Para el DJ:

Lo que pasó fue esto: mientras Gibel se disponía a instalar la sonoboya, su sensor le avisó de la emersión al hiperespacio, muy cerca de él, de los rastreadores. Le pasaron tan cerca que pudo identificar visualmente a los dos ESA-2 y la lanzadera de rastreo Mu del Grupo Edelweiss que iban a inspeccionar el sistema. Se apartó a una distancia prudencial, lanzó su mensaje y se dirigió hacia Tresvera III fingiendo ser una nave del planeta. Los imperiales no sospecharon nada, pero mientras Gibel se acercaba al planeta, uno de los ESA-2 se aproximó para colocarse en una órbita de rastreo, y el rebelde creyó que iba a dispararle. Se introdujo precipitadamente en la atmósfera del planeta y sufrió una serie de averías que, mezcladas con su histerismo, le hicieron perder el control de la nave y acabar estrellándose contra la Planicie de Cuarzo. El lanchón se incendió y estalló sin darle tiempo a escapar. El rastreador imperial pensó que había sido un accidente y que competía a los de Puerto Tresvera investigarlo.

Así, y a pesar de que una serie de desafortunadas circunstancias le costaron la vida, Gibel ha proporcionado a la Alianza un agujero en la red que está tendiendo el comandante imperial, por completo ignorante de la presencia de un puesto de escucha rebelde en Tresvera.

Si los PJ reciben el disquete del comandante de Tresvera V y lo entregan al Alto Mando o a un enlace, recibirán 1 Punto de Personaje. No recibirán nada por evacuar la estación o visitar Tresvera III (y si hacen la evacuación, el DJ ha de tenerlo en cuenta para la Cuarta Parte).

8. Ebelema o la jihad imperial.

Los PJ ya han pasado antes por Ebelema. El sistema Krogyn es el principal cruce de rutas comerciales del subcuadrante y, por una feliz coincidencia (para el Imperio), es también uno de los escasísimos mundos totalmente pro-imperiales de la zona. Eso le ha valido su elevación a sede de la Prefectura. Los PJ son conscientes de que la concentración de naves y tropas

imperiales es muy alta, pero si quieren contactar con Clepsidre no tienen más remedio que acudir aquí.

Nada más emerger del hiperespacio reciben la habitual orden de ponerse al paio y esperar la inspección de las patrulleras imperiales. La orden procede de un piquete de 4 TIE/In. Si los PJ declaran que están en tránsito y que van a saltar enseguida, el comandante de la escuadrilla insiste en que mantengan el rumbo y la velocidad indicadas y que se dispongan a ser abordados. Cualquier intento de evasión producirá el inmediato ataque de los TIE, reforzados rápidamente por cañoneras Alfa y patrulleras de aduanas (no tiene nada que ver con los PJ; sencillamente, las fuerzas de Ebelema están en alerta a causa del incidente de Resianne, y temen una incursión de represalia).

Si los PJ consienten la inspección y no llevan nada que pueda despertar las sospechas de los funcionarios imperiales (como la dotación evacuada de un puesto de escucha rebelde), la patrullera que les ha abordado se desacoplará y se encaminará a revisar el siguiente navío visitante. Dada la densidad del tráfico en el sistema Krogyn, los aduaneros están sobrecargados de trabajo y no pueden dedicar apenas rato a la inspección, rutinaria e imprecisa.

Los PJ son libres de proseguir su camino.

El sistema Krogyn tiene 4 planetas, pero solo Ebelema está habitado.

Entre las instalaciones espaciales se cuenta un pequeño astrodique, una estación orbital de monitorización y patrulla, dos satélites-fortaleza, un satélite de tránsito y comunicaciones y, por supuesto, los astropuertos terrestres de Yezigehrd (civil) y Cedri (militar) -éste último como sede de la Base Naval y del Palacio-Fortaleza del Prefecto.

La estación de monitorización sirve de base para las patrulleras de aduanas, un escuadrón de cañoneras, otro de TIE Bombarderos, y varios navíos de guerra imperiales y de la flota estelar (aliada al Imperio) de Ebelema. El sistema está guarnecido en estos momentos por la ICVR Imogene, la ICVR Lorelei, y la Fragata Nebulón-B (nave insignia de la flota local) REFRG Mansurah, apoyada por 2 cazatorpederas y otras 3 corbetas. Patrullan las cercanías del planeta y requerirán a los PJ que se identifiquen y se apresten a una nueva revisión si pretenden bajar a tierra.

Esta segunda inspección, mucho más concienzuda (con un Buscar de 4D, asistido por polibots), será efectuada por tropas navales del Imperio o la Flota de Ebelema. Cualquier intento de obstaculizarla será respondido con fuego de artillería pesada y el despegue de un escuadrón de cazas TIE desde Cedri. Los oficiales navales esperarán hasta comprobar las excusas y declaraciones de los PJ (han de dar alguna razón plausible para visitar el planeta: - compra, visita turística, petición de algún servicio administrativo concreto...) y hasta que el ordenador central de tráfico de la Prefectura dé el visto bueno al Libélula.

Si los PJ han sido discretos y se muestran convincentes (los sobornos no servirán de nada), los militares les permiten proseguir su camino y les indican una ruta de aproximación al astropuerto de Yezigehrd.

Si han cometido alguna irregularidad (es el momento para que el DJ les recuerde alguna de las tonterías que han hecho durante el resto de la aventura) y los imperiales la han consignado, o han mentido a las patrullas en lo referente a su ruta, los oficiales navales les comunicarán que están detenidos y que hagan el favor de entregar sus armas y prepararse para que una tripulación militar se haga cargo de la nave.

Los PJ quedan prisioneros en su propia nave, que es internada en la estación orbital de monitorización. Ellos son conducidos a una celda, en espera de un severo interrogatorio y un posible juicio. Si preguntan de que se les acusa, los imperiales responderán que eso es cosa del juez.

Es posible que se pongan nerviosos. Es posible incluso que cometan la equivocación de intentar resistirse. El DJ debe ayudarles a no cometer esa estupidez haciendo que las medidas de seguridad les impresionen lo suficiente como para ni siquiera intentarlo.

Si no han cometido otra infracción que la de mentir a las patrullas o huir de ellas, pero no se han resistido al arresto, los PJ serán sometidos a un interrogatorio severo -sin roboverdugos-, con más amenazas que violencia. Los imperiales no saben si son rebeldes, contrabandistas, piratas, espacionautas de conciencia culpable o (mucho peor) comandos resiannitas. Si no tienen suficientes pruebas para condenarles, tendrán que soltarles (previo pago de una multa de 500 Créditos por cabeza, una severa amonestación, la inclusión de sus antecedentes en los archivos policiales de la Prefectura y, quizás, algunos cardenales y moretones: la típica prepotencia imperial).

Si la infracción es más seria, hay pruebas de contrabando, piratería o terrorismo, o alguno de los PJ flaquea o contradice las versiones de los otros durante el interrogatorio (cada PJ es interrogado a solas), entonces están en un apuro y serán condenados a esclavitud, multas importantes, incautación de su astronave, etc. Si los PJ hacen un intento de escape con daños a la propiedad imperial (soldados inclusive), quedarán "marcados" y tendremos la típica "evasión de prisión imperial" y el final de esta parte de la aventura.

Aquellos que sean capturados serán arrojados a la celdas del Palacio-Fortaleza del Prefecto, con los otros rebeldes prisioneros (ver infra) en previsión de su inminente traslado al Núcleo en la IFRG Grendel (estos PJ podrán reincorporarse al ser rescatados por los comandos de la Alianza en el tránsito hasta Resianne, en la Tercera Parte). Mientras tanto, los servicios locales de Seguridad e Inteligencia les darán un repasillo.

Con roboverdugos incluidos.

NOTA: Si los PJ han cumplido y no se han hecho notar, el DJ no debe atosigarles: conviene que pase por alto alguna de sus irregularidades (si es pequeña). Al fin y al cabo, el Ordenador Central de Tráfico de la Prefectura está sobrecargado de trabajo y la burocracia es lenta. Se les puede dar una oportunidad.

Pero si han ido en plan macarra galáctico, disparando contra todo y contra todos y metiéndose en un lío tras otro, es hora de que comprendan porqué la gente suele tener tanto miedo a los inquisidores imperiales.

Recibido el permiso de acceder a tierra, los PJ sólo pueden aterrizar en el astropuerto de Yezigehrd; si se acercan al de Cedri se darán cuenta, en un breve pero caluroso instante, de que se han convertido sin previo aviso en el blanco de todas las baterías turboláser de la base militar.

Que son muchas.

En Yezigehrd -cuyo astropuerto tiene capacidad para acoger varios cargueros medios y docenas de barcas y lanzaderas simultáneamente- la nave de los PJ habrá de esperar hasta que se le conceda una plataforma de aterrizaje. Si además quieren quedarse más de unas horas, tendrán que consentir que los graviremolcadores del astropuerto lleven su nave hasta uno de los hangares-aparcamiento. El alquiler es de 2 Créditos por hora.

El astropuerto dispone de talleres de reparación y mantenimiento, y de todo lo necesario para reabastecerles.

Tras identificarse y declarar los motivos y tiempo previsto de su estancia en la aduana, recibirán un visado y un permiso de estancia (ilimitado si sus documentos les identifican como ciudadanos imperiales). Pueden visitar el planeta o acceder a los servicios comerciales y recreativos del astropuerto.

Digamos algo sobre Ebelema:

-Es un planeta de tipo terrestre, con una luna pequeña. Su día es de 23.4 horas estándar y su año de 354 días locales. Su gravedad es de 0.95 G. Posee un clima árido y reseco, pero su atmósfera es perfectamente respirable. El relieve se compone de desiertos arenosos o pétreos, ásperas mesetas, cordilleras yermas, algunos grandes ríos con valles muy fértiles, y una hidrosfera del 48%. Las precipitaciones son escasas, y hay grandes tormentas de polvo y arena. Su clima es caluroso, con grandes contrastes entre el día y la noche.

-Habitan el planeta algo más de 220 millones de personas, humanos en su mayoría, concentrados en los grandes valles fluviales y las costas. El resto del territorio está casi deshabitado.

-La agricultura es una actividad tradicional de Ebelema, pero está siendo desplazada por la industria y los servicios administrativos, relegándose las tareas agrícolas a los robots y los esclavos.

-Durante varios siglos Ebelema ha sido uno de los más encarnizados rivales comerciales de Sulagir, y sólo con la proclamación del Imperio ha conseguido algo parecido a una precaria hegemonía.

-Ebelema es un mundo de pleno derecho imperial. Sus habitantes son súbditos del Imperio y se sienten orgullosos de ello. Muchas familias tienen miembros sirviendo en la Administración y las Fuerzas Armadas imperiales. La Alianza no está bien vista (aunque tiene simpatizantes). Los ebelemitas disfrutan de su actual situación de "ombbligo" del subcuadrante y de la sensación de poder que les da el hospedar las instalaciones imperiales.

-Ebelema importa material para su industria (cada día más autosuficiente, excepto en los combustibles y minerales pesados), alimentos (fundamentalmente grano y pescado), madera, y objetos de consumo y lujo (que incluyen bebidas, tecnología, robots, especias y esclavos). Exporta funcionarios, militares, recaudadores de impuestos, algunas especias y frutas propias, objetos de arte (cerámica, cobre y repujados de plata) y manufacturas de la industria (esto último forzando a algunos planetas a comprar sus productos inferiores mediante amenazas, para desplazar a sus competidores resiannitas y sulagirianos).

-Su gobierno se autodenomina república, pero las decisiones políticas importantes quedan en las manos del Consejo Comercial, coto exclusivo de las grandes familias de comerciantes del planeta. La política local observa una mezcla de tecnocracia y patronazgo nepotista.

-La República de Ebelema mantiene una flota estelar y un ejército planetario propios, dedicados en exclusiva a la protección de sus intereses comerciales. Al mismo tiempo aporta su cuota de reclutas al Imperio (la natalidad es fuerte). Colabora ocasionalmente con las fuerzas de la Prefectura.

-El Prefecto Imperial, Danur Mazed, controla las fuerzas militares del Imperio en el subcuadrante. Depende también de él toda la burocracia de la Prefectura, con los funcionarios administrativos que han de responder a las peticiones, quejas y gestiones de los diversos mundos (incluyendo Ebelema) de su jurisdicción.

La información que se describe a continuación pueden obtenerse recurriendo a la conversación con los nativos, un poco de investigación en las bibliotecas y una larga charla con Yozi Clepsidre: -Los no humanos son considerados automáticamente inferiores y serviles. En Ebelema todos los no humanos son esclavos y tienen terminantemente prohibido el uso de armas, poseer propiedad privada y acceder al menor cargo público. Los ingresos de su oficio pertenecen a su amo, sea este un individual o una entidad compleja. Cualquier conducta que no se ajuste a esta perspectiva producirá sorpresa y sospecha entre la población ebelemita.

-El Prefecto Imperial Danur Mazed se ha visto atrapado entre su lealtad al Imperio y la presión (y chantaje) de los Oligarcas ebelemitas. La situación le ha explotado en las manos con el fracaso de Resianne. Se dice que los mandos militares imperiales de la Prefectura están muy resentidos por su incompetencia; se habla incluso de motín.

-El Gobernador Imperial de Piperus (la provincia a la que pertenece la Prefectura) está muy molesto por la manipulación a la que se ha dejado someter Mazed en el asunto de Resianne. Si quiere conservar el apoyo del Consejo tendrá que abstenerse de castigar a los oligarcas ebelemitas, pero dicen que podría sustituir al actual Prefecto por alguien menos manejable.

-Todo el mundo espera un contraataque resiannita. En cualquier momento. El cielo rosado de Ebelema es ahora un telón que puede abrirse a la catástrofe. Habría que exterminar a los resiannitas y dejarse de tanta negociación y zarandajas. Muerte a los Resiannitas.

Y viva el Emperador.

-Los insurrectos de la Alianza están acabados. Lo dicen todos los partes imperiales. Y los que no han perecido todavía serán aniquilados por la flota fantasma de Darth Vader, la flota que acabó con el astropuerto de Resianne (éste y el anterior son comentarios de cualquier ciudadano ebelemita).

-Mazed es un idiota y un cobarde. Debería enviar las tropas a aplastar a esos cerdos resiannitas. Ya vale de engordar gracias a nuestros impuestos (esto lo dice un ebelemita particularmente agresivo y desinformado).

-Si no se soluciona pronto el asunto de Resianne corren peligro los suministros de alimentos y materias primas para el planeta. Los resiannitas son unos fulleros y unos miserables a los que se debería empalar desde el primero al último, pero saben manejar sus navíos (de boca de un espacionauta o comerciante ebelemita).

-Ebelema produce abundantes sustancias euforizantes y narcóticas, teóricamente prohibidas por las leyes imperiales, pero objeto de un fructífero comercio tanto dentro como fuera del planeta. Desde la picadura de Selthass hasta la esencia de Polmaa'a, pasando por las infusiones de Khav con licor de Misnal, es un nuevo mundo de plenitud y desconcierto para los sentidos (los vendedores ambulantes no son extraños alrededor del astropuerto, pero es posible obtener precios mucho más asequibles en cualquier puesto callejero de los zocos de herbolarios).

Los PJ pueden recorrer el planeta gracias a una eficiente -aunque sucia- red de transporte (no se les permite usar su nave). La gente, a no ser que sospeche de ellos como rebeldes o resiannitas, es cordial, alborotadora y charlatana. La prohibición de portar armas parece no ser apenas respetada, y reina un ambiente entre festivo y guerrero, con demostraciones de ardor marcial y manifestaciones que exigen la inmediata cruzada purificadora contra Resianne.

Y, sin embargo, las oficinas de reclutamiento están tan vacías como siempre, lo que lleva a pensar que todo es una pose (los ebelemitas desean fervientemente la guerra contra Resianne, pero no ven por qué han de ser ellos los que han de morir: Para eso se unieron al Imperio, ¿no?).

La gente de Ebelema tiene una mentalidad extraña y tortuosa.

El principal destino de los PJ es el taller de Yozi Clepsidre, en el 22 de la calle Ilooshuad, ciudad de Cedri. Pueden llegar allí en gravirrail.

A los lados de la vía y en las plazas se levantan monumentos consagrados al Emperador y carteles con máximas patrióticas.

La tecnología más sofisticada se da la mano con escenas increíblemente primitivas: labriegos con aperos agrícolas acompañados por robots agromecánicos, niños morenos, sucios y semidesnudos jugando a las canicas junto a un holocine,... Los PJ se sorprenden viendo un hombre montado en un asno al que rebasa la más moderna aeromoto -que acaba empotrándose contra una pancarta de madera algo más adelante, al no poder reducir su velocidad a tiempo. El hombre y su asno ni siquiera se dignan en mirar al desconcertado aeromotorista. Plateros y orfebres muestran su mercancía sobre alfombras, en plena calle, mientras un gravibasurero se afana en quitar las increíbles cantidades de arena y polvo sin estorbarles. Huele a especias y a sudor. Los colores son vivos, chocantes, casi ofensivos.

La ciudad de Cedri se levanta a la sombra del titánico Palacio-Fortaleza de la Prefectura, entre las colinas que rodean el cauce del perezoso Wadlijdar. No se parece en nada a la serena y lujosa capital administrativa, Yezigehrd.

Las calles están llenas de gente y de todo tipo de vehículos, que levantan una perpetua nube de polvo. El calor es húmedo y pegajoso, asfixiante. La mole del Palacio-Fortaleza, con su mezcla de estilos arquitectónicos, parece levantarse como un inadecuado altar al poderío imperial en un mundo de abigarramiento y constante animación.

Pero las patrullas de cazas TIE en el cielo y de soldados imperiales en el suelo sirven para recordar su exacto significado.

Cualquier guardia de tráfico puede indicarles donde está el taller de Clepsidre (no podrán contactar con él por vídeo-teléfono). Los PJ reciben la impresión de que muchos conocen a Clepsidre personalmente y le atribuyen cierto prestigio.

Su taller forma parte de una tienda de reparaciones y antigüedades en una de las calles paralelas al río. A través del escaparate se ve un mostrador y varios estantes con los objetos más curiosos, entre los que se incluyen una ballesta wookiee y varias cimitarras arcaicas. Abrir la puerta hace sonar unas campanillas. Del interior de una habitación, al otro lado del mostrador, se escucha la voz de una muchacha que anuncia que enseguida atenderá "a los excelsos señores".

Una joven morena, con grasa en las manos, la cara y el mono de mecánico se asoma un momento y pregunta a los PJ qué desean. Si estos le dicen que quieren ver a Yozi Clepsidre o que traen un aparato para él, ella responderá que tendrán que aguardar a que su padre termine un arreglo muy delicado y que si, mientras tanto, les apetecen unos dulces y algo de Khav. Lo educado es aceptar y que alguno de los PJ (Difícil en Sistemas Planetarios) salga a comprar

agua para la infusión y todos alaben la delicadeza del servicio de porcelana y la destreza de la muchacha en servirles.

Por suerte, Keirama (una de las hijas de Clepsidre) es comprensiva con los extranjeros ignorantes.

Los PJ toman el Khav sentados sobre mullidos cojines en un rincón de la tienda; mientras, Keirama tañe una dulce melodía con su Khinjal de doce cuerdas. Es de muy mal gusto interrumpir.

Pero ya hemos dicho que son unos ignorantes extranjeros.

Keirama no sabe nada de la ocupación secreta de su padre y se sorprendería desagradablemente si se enterara. Lo único que puede contar a los PJ son chismes locales. También puede recitarles una poesía o contarles una de las fabulosas historias del Gran Khedive Harún el Pushhad.

¿Les apetecería escucharla?

(No es de mala educación negarse, pero seguro que los PJ creen que les va a contar algo interesante y le animan a comenzar el relato.

Keirama es una excelente khinjalista, pero como narradora es un desastre, y la historia es de las más aburridas. Sin embargo, el entusiasmo de los PJ hará de ella una gran amiga.

Está tan harta de que todos se nieguen a escuchar sus historias...)

Clepsidre sale de su taller media hora más tarde y Keirama recoge el servicio de Khav, su Khinjal y su alfombrilla de recitar, y regresa al taller. Los PJ, presumiblemente, presentan al Clepsidre el transistor y se disponen a iniciar el contacto... justo en el momento en que dos aeromotos militares de color arena frenan chirriando delante del escaparate. Los soldados, con blusones de camuflaje, saltan de las aeromotos y se colocan delante de la puerta de entrada en posición de alerta, con sus pistoláser dispuestas. Segundos después, una gravitanqueta aparca junto a las aeromotos y su comandante salta desde la cúpula hasta el suelo.

Si los PJ no pierden la calma y observan a Clepsidre, verán que éste no parece nervioso ni preocupado. Además, la torreta del vehículo apunta hacia adelante, no hacia la tienda. Si intentan hacer algún gesto hostil, Clepsidre dirá quedamente: -"No".

El comandante entra en la tienda mientras sus hombres se cuadran. Una vez dentro, los PJ pueden ver que está cubierto de polvo y que lleva los distintivos de un teniente de tropas gravipanzer del Ejército Imperial. Cuando se quita el casco y las gafas protectoras todos advierten que: a) es muy joven; b) está muy guarro y/o muy moreno; y c) sonríe amistosamente.

Lo siguiente puede describirse como una escena:

Teniente Franch: *-Hola, Yozi. Salud, forasteros (a los PJ). ¿Has arreglado ya nuestro holoprojector?*

Clepsidre: *-Keirama y Zulair le daban los últimos toques esta mañana, teniente. Si quiere compartir mi humilde hospitalidad con estos extranjeros, iré a buscarlo. (Grita hacia el interior de la tienda) ¡Keirama, trae más Khav y el samovar, y también el sobre de picadura que hay en el cajón del armario grande! ¡El sobre rojo, no el crema!*

(al teniente Franch) -Es una mezcla especial que estoy seguro le gustará, mi valeroso amigo.

Teniente Franch (entregando a Clepsidre su criocantimplora para el Khav): *-¿Otra de tus mezclas, Yozi? Ya sabes que no apruebo algunas de estas costumbres. Debilitan la disciplina.*

Franch está de espaldas al escaparate, sentado en los cojines con los PJ y Clepsidra, y no puede ver como sus hombres, se pasan algo los unos a los otros y le dan unas caladas presurosas.

Clepsidre: *-No se haga ahora el duro, Franch, que el otro día bien le gustó la picadura con esencia de Harshii que le hice probar.*

Franch: *-Y luego era incapaz de aclararme con los mandos. No se, no se. La 54-Doble Tres se está aburguesando en Ebelema.*

Fuera, los soldados se dejan caer contra el chasis de la gravitanqueta, con una expresión seráfica en la cara.

Keirama (sirviendo el Khav, las pastas y preparando el samovar con algo que da la impresión a los PJ que es fuerte de verdad): *-Tocaré mis más dulces baladas, ya que el teniente se ha dignado visitarnos.*

¡Es una ilusión, o Franch enrojece debajo de su capa de porquería? Lo cierto es que Keirama parece muy insinuante.

Clepsidre: *-Mientras disfrutan de este refrigerio y de la música, iré a por su holoprojector.*

El teniente Franch está mucho más atento a Keirama que a los PJ y no parece nada interesado en su presencia. Después de probar lo que ha preparado Keirama en el samovar, tampoco los PJ se sienten interesados por el teniente.

De hecho, su interés se centra en las deliciosas visiones de espirales arco iris y estrellas luminosas que pasan por delante de sus ojos. Sienten que este es el estado de ánimo que debería predominar en la galaxia.

Sí, ooh, sí.

Pasa un rato hasta que los PJ descubren que el teniente ha conseguido citarse con Keirama "para cuando acaben estas malditas maniobras", y se ha marchado con su patrulla por las calles. No parecía que siguiesen una formación muy militar.

Pero, ¿acaso importa?

Unos cuantos tragos de Khav bien cargado devolverán a los PJ a la cruda y amarga realidad. Clepsidre se ha quedado a solas con ellos. Tras el intercambio del transistor y las contraseñas, recibe sus informes y se pone a su disposición. Tiene además una sugerencia que hacerles:

-Le han llamado para hacer unos arreglos en el Palacio-Fortaleza y uno de los PJ podría acompañarle como ayudante. Está seguro de que conseguirá datos muy interesantes. Como por ejemplo, si es cierto lo que ha oído de que hay rebeldes prisioneros en los sótanos del edificio.

Si los PJ aceptan, escogerá al humano con el tipo racial más parecido al ebelemita (estatura media, ojos oscuros o verdes, pelo negro rizado u ondulado, tez cetrina) y le indicará que va a hacerlo pasar por un primo suyo. Si no, se llevará a un no humano al que presentará como esclavo aprendiz. Conviene que el PJ tenga buenos conocimientos de mecánica.

8.1. En el interior del Palacio-Fortaleza

Clepsidre lleva al PJ en su gravifurgoneta. Esta miniaventura está prevista para un solo jugador, quien ha de ser consciente de que ha de actuar con gran discreción para no reventar la cobertura de Clepsidre.

Casi sin darse cuenta, Clepsidre y el PJ están entrando en el interior del Palacio-Fortaleza. Los centinelas de la valla electrificada, los buquers y los blocaos exteriores se han limitado a comprobar el pase de Clepsidra y revisar con un detector la gravifurgoneta. No han prestado al PJ la menor atención.

Alrededor del Palacio-Fortaleza se levantan los bloques de barracones, hangares, plataformas, andenes de AT-AT, parques móviles, explanadas con compañías de soldados haciendo gimnasia e instrucción... como si la rebelión fuera algo despreciable, condenada de antemano al fracaso ante semejante poderío.

Un suboficial técnico espera a Clepsidre en una puerta trasera del Palacio-Fortaleza y le guía al interior. Es como entrar en un Destructor Estelar, pero con las paredes y el suelo de piedra y ultrahormigón acorazado.

El DJ debe hacer una descripción que impresione al PJ. El Palacio no sólo es una potentísima fortificación, es también un lugar acogedor y bien amueblado, con relieves, tallas, miles de tapices, obras de arte y salas de recepción,... complementado todo ello con medidas de seguridad en abundancia. Los corredores, galerías y terrazas son patrullados por soldados de asalto y polibots. Hay puestos de guardia, artilleros y tiradores en las troneras, sacos de

arena en los ventanales... La actividad es intensa. Se han hecho todas las preparaciones posibles para enfrentarse a una incursión sorpresa resiannita, caso de que se produzca (esto es, al menos, lo que el suboficial comenta a Clepsidre).

Los tres se van adentrando cada vez más en el imponente edificio, atravesando estancias más y más lujosas, donde los funcionarios imperiales son sustituidos por secretarios y personal femenino con ropas muy poco militares. El PJ se da cuenta de que se dirigen ¡a los aposentos del Prefecto!

El trabajo de Clepsidre consiste en reparar y poner a punto la instalación de luminotecnica y control ambiental del Dormitorio y Salón de Conferencias del Prefecto. Dos soldados de asalto controlan las habitaciones desde una gran puerta. Poco después, nada más irse el suboficial técnico, llega un teniente de Seguridad a supervisar el trabajo y asegurarse de que nadie manipula nada parecido a micrófonos, cámaras o explosivos.

Clepsidre se toma su tiempo y realiza la reparación con exquisito cuidado. Se ve a la legua que es un profesional que ama su trabajo. Emplea sólo lo mejor y se asegura de no ensuciar nada. El PJ sólo ha de ir dándole las herramientas y escuchar sus indicaciones.

El oficial de seguridad, el típico cara de palo, parece aburrirse a modo. Pero entonces llega otro oficial y ambos comienzan a hablar. Lo hacen en voz baja, pero Clepsidre indica al PJ que se coloque en un rincón para ayudarle a controlar unos niveles de luz.

Precisamente donde la acústica permite escuchar hasta el mínimo susurro de lo que se dice en el otro lado de la habitación... donde están hablando los imperiales.

Oficial de Seguridad: *-...No, Manfred, esos tipos son civiles. El capitán me ha encargado de que los vigile. Seguro que lo ha hecho sólo para fastidiarme. Lleva dos días insoportable.*

Oficial 2: *-No deberíais haberos pasado con los prisioneros. He oído que el Prefecto mandó arrestar a todos los que intervinieron, el capitán incluido.*

Oficial de Seguridad: *-Sólo porque se nos murió uno de esos repugnantes calamari en el interrogatorio. Escoria rebelde. No aguantan nada.*

Oficial 2: *-Yo estaba entre los que los escoltaron cuando nos los entregó el capitán del Tonante. Insistió en que tenía órdenes de que los trataran honorablemente e indicó que ya habían sido interrogados por su almirante. Incluso hizo firmar un recibo a mi jefe, declarando cuántos eran y el estado de salud en que los entregaba.*

Oficial de Seguridad: *-Mucha mano blanda, eso es lo que hay. Pero ya se enterarán cuando los trasladen a Kessel.*

Oficial 2: *-¿Vas a ir con ellos?*

Oficial de Seguridad: *-Sólo hasta Resianne, loado sea el Emperador. Aprovecharemos el traslado de los repuestos a la Grendel para dejarlos allí y que se los lleve cuando vaya al Núcleo a que la reparen.*

Oficial 2: *-¿Tardaréis mucho? He conseguido una cita con un par de huríes de Derzaalam y me gustaría que vinieras.*

Oficial de Seguridad: *-No, será un viaje rápido. Ya sabes, coger las lanzaderas, saltar, parada en Foldie, salto a Resianne, dejarlos, y vuelta. No creo que estemos fuera ni dos días.*

Oficial 2: *-Pues yo no me sentiría tan optimista. Con todo este trajín, ir precisamente a Resianne es toda una aventura. Espero que vayáis bien escoltados.*

Oficial de Seguridad: *-Pamplinas. A los resiannitas ni se les ha pasado por la cabeza atreverse a atacar. Además, tenemos rehenes suyos.*

Oficial 2: *-Sí, hombre, y toda esta alerta es un capricho del Prefecto, ¿no?*

Oficial de Seguridad: *-Pues seguramente. Ya sabes que baila al son de lo que le toquen los del Consejo. Según mi maestro de psicotecnia de masas, toda esta actividad sería un típico ejemplo de deslizamiento de la atención pública.*

Oficial 2: *-Ernst, cabeza cuadrada, tu profesor de psicotecnia de masas no va a ir en una lanzadera birriosa a un sistema en pleno estado de sitio.*

Oficial de Seguridad: *-Mira, Manfred, no me toques las narices. Además de no tener ni idea de lo que hablas, ignoras algunas cosas que yo sé.*

Oficial 2: *-Si me vas a dar la vara con la Flota Fantasma, ahórrate el trabajo. Esos tipos están en el otro extremo de la Galaxia, con Vader y, la verdad, empiezo a pensar que tú deberías haberlos acompañado.*

Oficial de Seguridad: *-Y dejar que te lleves a todas las chicas de Ebelema. Que te lo has creído.*

En este momento Clepsidre acaba su trabajo y llama al PJ. El segundo oficial se despide y se va, y el de seguridad llama por su intercomunicador al suboficial técnico.

Acabado el trabajo, Clepsidre y el PJ son invitados a la cantina de suobficiales. Las conversaciones son banales.

Al cabo de un rato, Clepsidre va al baño de la cantina y pide al PJ que espere un momento. Tras Clepsidre entra un gordo sargento de Intendencia. Parece intentar pasar desapercibido. Pasan unos minutos, sale Clepsidra, se despide del barman y se va. El PJ debe seguirle.

En el camino de vuelta, ya fuera del recinto militar y habiéndose detenido a tomar un poco de Khav en el reservado de una cafetería, Clepsidre pide al PJ que le cuente lo que ha escuchado y le transmite la siguiente información:

-Espera un informe detallado de un confidente imperial, y le vendría muy bien que los PJ le dejasen algo de dinero para unos sobornos: 1000 Créditos bastarán. Si se da prisa, el PJ

puede regresar junto a sus compañeros y obtener la cantidad. El le esperará aquí, pero no debe mostrarse. Los Créditos han de entregarse al dueño de la cafetería en un sobre, con la tarjeta de su taller (da una al PJ). Luego desaparecerá durante todo un día. La siguiente cita será mañana, a la misma hora, en su taller.

El PJ puede hacer lo que quiera, pero si no cumple las instrucciones de Clepsidre hará una tontería, dejándolo en mal lugar y privándose de un par de soplos interesantes. Su único problema puede consistir en que el grupo no disponga de 1000 Créditos en metálico.

Al día siguiente, los PJ pueden acudir al taller de Clepsidre "a recoger el transistor". Si le han dado los 1000 créditos les entregará, dentro del aparato, tres infotabletas. Si no, sólo les entregará dos. Tras cobrarles 30 Créditos por la reparación y desearles buena suerte, Clepsidre volverá a su trabajo.

8.2. Lo que ha pasado en la cantina y la cafetería:

Clepsidre ha esperado al suboficial de intendencia en el bar y le ha entregado, a cambio de unos créditos, un sobre de picadura y unos boletos de apuestas ilegales. Al irse, el suboficial se ha preparado una papelina y ha guardado los boletos en un bolsillo interior.

Todo esto es una farsa para las cámaras de vigilancia de los servicios de Seguridad. Clepsidre está seguro de que van a sospechar de él y sus enlaces, y ha decidido dar a Seguridad una serie de delitos menores, que sin duda les llenarán de tranquilidad y evitarán que indaguen más a fondo.

En realidad, el interior del sobre de picadura contiene mensajes en tinta visible sólo para ultravioleta. El suboficial tiene una pequeña bombilla de ultravioleta en su encendedor y puede leer los mensajes, que luego destruye.

Los de Seguridad están convencidos de que Clepsidre es un oportunista y un traficante del tres al cuarto, que obtiene buenas ganancias al margen de sus encargos como mecánico. Tienen su dossier y están la mar de satisfechos pensando que, si les hace falta, un día pueden acusarle. Eso confirma su paranoia de que todo el mundo es culpable de algo.

Por supuesto, no tienen ni idea de la verdadera naturaleza de los tratos de Clepsidre con algunos soldados imperiales (casualmente, la picadura es de excelente calidad y los boletos de apuestas son auténticos).

Después del intercambio y pasado un tiempo prudencial, el suboficial ha salido de paseo y ha coincidido (oh, casualidad) con Clepsidre en la cafetería. Ha rellenado los boletos de apuestas y se los ha entregado... con un informe en tinta especial.

Si Clepsidre tenía los 1000 créditos, los ha dado al imperial como si fueran el pago de una apuesta anterior, tras lo cual, éste ha ido al baño, ha escrito una serie de datos en el papel

higiénico, y ha regresado a su cuartel. Clepsidre ha entrado en el baño, ha cogido el papel, lo ha leído y lo ha tirado a la taza tras memorizarlo.

8.3. Lo que dicen las infotabletas:

Infotableta 1».

1) El Prefecto de Ebelema dispone de la IFRG Grendel, la ICRV Euryalus, la ICRV Euterpe, la ICRV Imogene, la ICRV Kirsten, la ICRV Ondina y la ICRV Lorelei para controlar los sistemas de la Prefectura. La IFRG Grendel -gravemente averiada en Resianne- va a ser enviada al Núcleo para repararla y será sustituida temporalmente por la IFRG Manticora, ahora en camino. La ICRV Ondina está de guarnición en Hadris II y la ICRV Euterpe está custodiando a la IFRG Grendel en Resianne. Eso deja a la ICRV Euryalus, la ICRV Imogene, la ICRV Lorelei y la ICRV Kirsten como únicos navíos de importancia para todo el subcuadrante. La Alianza podría mover varias flotas y los imperiales ni las olerían.

Además de estos buques, el Prefecto dispone de las 3216» y 3127» Alas TIE, y varios escuadrones de cañoneras y patrulleras de aduanas.

En tierra hay acuarteladas varias unidades, entre las que destacan el regimiento de tropas de asalto del Palacio-Fortaleza del Prefecto, en Cedri, y la 4533» Brigada Gravipanzer del Ejército Imperial, repartida entre Cedri y varias ciudades del Valle de Lijdahram. No hay transportes armados para desembarcarlas.

En resumen, gracias a las pérdidas de Resianne, el subcuadrante está maduro para una intervención de la Alianza.

2) En el Palacio-Fortaleza hay 14 rebeldes prisioneros. Han sufrido torturas y malos tratos en Ebelema y se sabe que al menos uno ha muerto. Se espera su traslado para dentro de poco. Dichos prisioneros podrían ser supervivientes de las últimas operaciones imperiales en la Vía Perlemiana y Mabissa (si el PJ escuchó la conversación del Palacio-Fortaleza, el informe añade que los prisioneros serán enviados a Resianne en breve, que irán en varias lanzaderas con repuestos para la IFRG Grendel, y que la ruta seguida será: Ebelema-Foldie-Resianne).

3) Resianne sufrió una incursión de unidades navales imperiales en sus instalaciones espaciales. Dicha incursión fue el detonante de una situación de conflicto entre la Prefectura y este sistema (sigue un informe prolijo acerca de esto -su contenido puede extrapolarse de las otras informaciones que aparecen en el capítulo sobre Resianne). Se ignora la procedencia de dichas unidades y se desconoce su destino tras la incursión. Lo único seguro es que constaban de un clase Victoria -posiblemente el ISD Tonante- y varias unidades menores.

Infotableta 2».

Esta infotableta contiene un cúmulo de informes de carácter local acerca de las actividades encubiertas en Ebelema, los pagos a los informadores, el estado de la red de

espionaje, las expectativas para los próximos meses,... todo muy técnico y sin duda interesantísimo para los de Inteligencia, pero absolutamente inútil para los PJ.

Infotableta 3». (Esta sólo se consigue mediante el pago de los 1000 Créditos)

1) La Flota de Intervención del Gobernador de Piperus se encuentra en alerta no muy lejos del Sistema Caradis. No todos regresaron a sus bases como se suponía: la componen el ISD Batallador, la IFRG Guja, un Crucero Ligero, una Fragata Blindada tipo Coriander y un par de corbetas. Podría ser que estuviese esperando el contraataque resiannita.

2) Sin embargo, la reciente llegada de una lanzadera de la Armada Imperial, con instrucciones selladas para el Prefecto, hace pensar que se está preparando algo. Al poco de recibirla, el Prefecto cogió su nave personal y salió en dirección a Hadris. Los dispositivos de alerta se reforzaron por orden expresa suya. Nada indica que tenga que ver con la amenaza resiannita. Hay rumores poco claros sobre la posible visita de un alto dignatario imperial. Otros rumores apuntan al regreso de la Flota Fantasma de Darth Vader, nombre con el que se conocen las unidades de la Flota que realizaron una reciente incursión sobre las instalaciones de Resianne, poco antes de los incidentes entre la Prefectura y este sistema.

Los PJ pueden seguir divirtiéndose o haciendo tratos en Ebelema, pero sería mejor que llamaran la atención lo menos posible.

Si obtienen las dos infotabletas, merecen 1 Punto de Personaje (sólo en el caso de que no descubran la tapadera de Clepsidre). Si obtienen la tercera infotableta, reciben 1 Punto adicional.

El PJ que acompañe a Clepsidre al Palacio-fortaleza puede recibir 1 Punto, aunque no es que tenga que hacer gran cosa.

Las naves y buques de guerra del sistema:

Los Pilotos de los Cazas TIE/In, las Patrulleras y los Navíos Imperiales son Regulares. Las dotaciones de los cazas TIE/In y los navíos ebelemas son Regulares, con algunos Expertos.

9. Hadris o la playa de los suspiros.

Cuando los PJ emergen en Hadris, los sensores indican la presencia de piquetes de cazas imperiales patrullando la zona, así como una estación orbital de monitorización y varios navíos mercantes.

Un vuelo de TIE/In se aproxima a la nave de los PJ y pasa muy cerca de ella, incómodamente cerca. Luego prosigue su ruta de patrulla. A no ser que los PJ disparen, los cazas les ignoran.

Sólo si se dirigen hacia Hadris II se les acercará una cañonera Alfa y les exigirá que se identifiquen y declaren sus intenciones. Se conforma con una respuesta más o menos creíble y les franquea el paso, pero no antes de advertirles que no se acerquen a distancia de tiro de la base orbital si no quieren ser destruidos. Las pantallas indican la presencia de una corbeta (la ICRV Ondina) y un carguero armado (el IFTR Drollmann) atracados a la base, sobre la que reina cierta actividad.

En su aproximación a Hadris II, la nave de los PJ será interceptada por 2 TIE/In y 2 P-40 "Aspid" (pilotos Expertos) de la Federación Pelágica de Hadris (FPH). Los P-40 les escoltarán hasta el astropuerto de la isla de Korythos y regresarán a su ruta de patrulla.

El astropuerto, de mediano tamaño, acoge algunas barcas, bastantes cargueros ligeros de diversos modelos, y un par de corbetas. El tráfico es escaso y los PJ no tienen problema en encontrar un pequeño hangar donde dejar su nave por 5 Créditos la hora.

Nada más aterrizar, la policía aduanera de la FPH somete la nave a una inspección rutinaria y les extiende un permiso de estancia temporal (por 2 meses, o indefinida si son ciudadanos imperiales). Los PJ pueden ir donde se les antoje.

Es la hora de describir Hadris II.

-El sistema Hadris tiene 7 planetas, de los que sólo 2 -Hadris II y Hadris V- son dignos de mención. Hadris V es un Gigante de Gas con abundantes reservas de gas Tibanna, prácticamente sin explotar (pero la FPH alquila las concesiones a diversas empresas imperiales interesadas y obtiene unos bonitos ingresos por ello). Hadris II es un planeta de tipo terrestre, con 0.89 G, atmósfera respirable, Hidrosfera del 86%, clima suave y agradable -interrumpido por dos periodos de monzones-, y un relieve que se distingue por la presencia de un par de pequeños continentes y multitud de archipiélagos, algunos de ellos con evidente actividad volcánica.

-Su población la forman unos 40 millones de personas -humanos principalmente- con una natalidad débil y muy dispersos entre la miríada de islas e islotes.

-La principal actividad de la población se centra en la agricultura (en las llanuras costeras, sorprendentemente fértiles, del continente de Zeugsis), la pesca, y el cultivo de algas y moluscos.

-Hadris II exporta grano y productos derivados de la pesca a cambio de manufacturas, objetos de lujo y madera.

-La FPH tiene tratados de alianza con el Imperio y otorga tratamiento de favor a las corporaciones y funcionarios imperiales.

-Los hadrisianos son gente pacífica que lleva mucho tiempo en una especie de estancamiento cultural, agudizado por lo amable de su clima y lo sencillo que es subsistir en un lugar tan pródigo en frutas y productos marinos comestibles. Su nivel tecnológico es deliberadamente bajo, aunque no ignoran los avances contemporáneos. Su lealtad al Imperio

se debe a que fue éste el primero en enviar embajadores y establecer una base orbital, pero lo cierto es que la política galáctica les da absolutamente igual.

Los PJ han de alquilar un deslizador (8 Créditos/hora) o una de las características catamaranes (3 Créditos/hora, pero hay que saber manejar un bote de vela) si quieren llegar a Quirten, en la isla de Lagethais (a unas 55 millas náuticas de Korythos). No se les permite emplear su propia nave en los desplazamientos por el planeta.

Antes de dejar su nave, los PJ que se identifiquen como ciudadanos imperiales han de dejar en el astropuerto o en su propio armero todas sus armas de tamaño superior a una pistola (esto incluye las granadas de mano y los detonadores termales); los demás tienen prohibido el uso y transporte de armas, fuera de una daga o vibropuñal.

Quirten es un puerto de importancia edificado alrededor del Palacio de la Sabiduría de Lagethais. Hace ocasionalmente las veces de capital política de la FPH, y es el lugar donde se recibe a los diplomáticos extranjeros. La mayoría de los visitantes del planeta se hospeda en sus acogedores hoteles con vistas al mar.

El Bogavante es uno de bares/sala de fiestas más conocidos de Quirten. Junto con sus mesas de juego posee un escenario, un restaurante famoso por sus platos marinos, y una decoración en la que destacan los acuarios con centenares de especies de peces y moluscos, todos comestibles (los comensales pueden escoger su plato de entre ellos). Una de las terrazas da a una especie de estanque conectado con el mar en el que juegan y se divierten varios delfines, mascotas de la casa.

Las reglas del establecimiento especifican que los clientes han de dejar sus armas en la entrada y que "se reserva el derecho de admisión". Es también aconsejable que quienes acudan a comer o cenar vengan bien vestidos.

El contacto con Carún Pushda se realiza sin el menor problema. Al presentarle la moneda intercambia contraseñas con los PJ y los cita para la noche, sugiriéndoles cenar en el restaurante-estanque. Ahora no puede dedicarles tiempo.

Cuando los PJ acuden al Bogavante, Pushda ya les ha reservado una mesa en un lugar discreto, alejado del agua. Les atiende él mismo y parlotea sobre los cotilleos locales y el menú. Les recomienda especialmente uno de los platos: la Langosta con salsa aromática y tubérculo de mar. Si los PJ acceden al consejo de Pushda, éste suspira de alivio, anota el pedido (y otros que hayan hecho) y se marcha, felicitando "a los señores por su exquisito gusto en la elección".

Justo cuando les acaban de servir unos pulpos con guarnición de salsa de cangrejo azul como aperitivo, se produce una conmoción en la entrada y empiezan a aparecer y distribuirse por la terraza-comedor varios soldados de asalto imperiales. Revisan con rastreadores portátiles toda la terraza.

Los soldados dispararán si alguien opone resistencia. Si pillan a alguno de los PJ con un arma, lo arrestarán y lo conducirán a un reservado, donde ya hay otras personas. Un oficial del DISI está interrogando a los otros detenidos, pero si el PJ se muestra conciliador y no protesta, se contentará con escuchar la petición del dueño del Bogavante de que le permita echar a los detenidos por haber incumplido las normas de su establecimiento. Al imperial no le hace gracia dejar que toda esa gente se vaya sin poder hacerles un interrogatorio a fondo, pero tiene órdenes de no causar roces con la población local. Se conforma intentando memorizar las caras y los nombres de los detenidos.

Todo este despliegue tiene un sencillo motivo, que los PJ que hayan quedado dentro pronto averiguarán: el Prefecto Imperial de Ebelema, de visita en Hadris II, ha decidido cenar en el Bogavante.

Precisamente esta noche.

El Prefecto hace su entrada entre una doble fila de soldados que le presentan armas, y se dirige a una mesa larga, elevada, con su séquito. Por un azar de la fortuna, la mesa de los PJ está considerablemente cerca de la del prestigioso visitante.

Eso es tener suerte.

Con el Prefecto vienen varias personas, damas incluidas, pero quien posiblemente llame más la atención de los PJ es un alto oficial imperial con su capote negligentemente caído sobre los hombros, la gorra terciada y una bufanda blanca. La pechera bajo el capote está cargada de hileras de condecoraciones: todo un héroe del Imperio. El Prefecto lo trata con deferencia, a pesar de que el rango del oficial es inferior.

La figura rechoncha y torpe del Prefecto contrasta fuertemente con la elegancia del oficial de ojos gélidos y grises de verdugo. Muy pronto hay comentarios por todas las mesas, y los PJ pueden escuchar que el invitado del Prefecto no es otro que el capitán Lothar Rothelinden, uno de los máximos ases navales vivos del Imperio.

Entre sus derribos se cuentan varios Alas-X, quizás pilotados por amigos de los PJ. Se dice que, desde la muerte de su hermano en la Estrella de la Muerte, no duda en disparar contra las cápsulas de salvamento de los rebeldes que derriba.

¿Qué están haciendo Rothelinden y el Prefecto Mazed aquí?

Los camareros y camareras se desviven por servir a los ilustres visitantes, que hacen un gran aprecio de los licores locales.

Un aprecio inmoderado.

Por eso, cuando el tembloroso Pushda pone la fuente de langosta sobre la mesa de los PJ, y Rothelinden expresa su deseo de probar un plato como ese, no es extraño que uno de los oficiales del séquito se levante, se acerque tambaleándose a la mesa de los rebeldes, y coja la langosta más grande para dársela a su héroe.

Pushda se pone más azul que la salsa de cangrejos.

Si los PJ no hacen nada, el DJ puede decidir que Rothelinden, caballeroso él, pide al joven oficial borracho que devuelva la langosta o que, por lo contrario, la prueba graciosamente y luego la lleva en persona, en una fuente, a la mesa de los PJ y les invita a una ronda.

Si los PJ protestan (es de esperar que educadamente), o intentar Embaucar al borracho, Rothelinden dejará que las cosas sigan su curso. La Dificultad para Timar al imperial es Moderada. Si no lo logran, aplíquese el párrafo anterior.

Cualquier reacción violenta será tomada muy a mal por las decenas de soldados de asalto y los francotiradores de élite apostados en la tribuna superior de la orquesta.

Dentro del relleno de una de las tenazas de la langosta hay un paquetito que contiene una infotableta.

En cuanto a la fiesta, se termina con un montón de bailes y danzas marciales (incluyendo una en que todos los varones de la sala son "invitados" a participar, y que consiste en dar vueltas alrededor de la mesa larga, sentados a horcajadas sobre una silla con el respaldo por delante, igual que si se montase un caballo, a la vez que se profieren berridos y cánticos guerreros).

Están locos estos imperiales.

Al cabo de un rato, y cuando los camareros se han hartado de sacar borrachos del estanque, los imperiales se marchan (o son amablemente retirados de donde hayan caído).

Los PJ, por fin, pueden irse a casa.

Si estuvieron atentos a las conversaciones (la mayoría anodinas) se habrán enterado de que:

-Rothelinden ha venido a la Prefectura con un encargo especial para Mazed. Parece tener algo que ver con el rendimiento de sus cuadros de pilotos y unas maniobras especiales para dentro de poco.

-En lugar de la escarapela normal de la gorra, Rothelinden llevaba una pequeña insignia con una figura que los PJ reconocen por haberla visto en la conferencia con Cornelius y Carlirian: una especie de humanoide con cuernos y un tridente, en azul sobre oro. Si se molestan en preguntar, nadie pondrá reparos en decirles que pertenece al Ala TIE "Los Diablos Azules", cuyo jefe es Rothelinden (si hay algún PJ Piloto Atrevido, sabrá que esa unidad es una de las consideradas como de élite; se suponía que fue destruida en la Estrella de la Muerte).

-Los oficiales de vuelo más jóvenes parecían excitados por algo a lo que Rothelinden llamó "Los Lobos Grises", pero rehusó hablar de ello en presencia de civiles.

-Se mencionó lo de Resianne y la necesidad de dar un escarmiento a ese sistema.

-El Prefecto parecía muy, muy tenso, y fue uno de los primeros en emborracharse.

La infotableta de Pushad está destinada a Inteligencia, pero los PJ no tienen dificultades en leerla. Indica que:

-La IFRG Manticora viene a la Prefectura para sustituir a la IFRG Grendel, y acompaña a un convoy de material y tropas de reemplazo. Uno de los cargueros transporta TIE Interceptores desmontados, y la Manticora cuenta con un escuadrón de estos nuevos aparatos.

-Los imperiales han reunido dos escuadrones de caza en Hadris y están haciendo un entrenamiento especial con vistas a seleccionar pilotos para alguna tarea especial. Lothar Rothelinden lleva algunos días en la Estación Orbital del sistema.

-Un escuadrón adicional de cañoneras Alfa y varios grupos imperiales de rastreo han sido destinados temporalmente a la Estación, pero aun no han aparecido.

-El Prefecto de Ebelema ha acudido a supervisar personalmente los entrenamientos de sus pilotos y la instalación de dichos grupos de rastreo, aunque es de suponer que hay otras razones mucho más importantes, sobre todo con la actual situación de Resianne.

Además de toda esta información, los PJ reciben de 1 a 2 Puntos de Personaje (dependiendo de como han jugado la situación en el Bogavante).

Nota: tanto los pilotos de Hadris como los imperiales son Expertos, con algún que otro Veterano entre los últimos.

10. Vilda: los buhoneros galácticos

Los PJ acuden a Vilda para contactar con Elina Meszier. Saben del sistema los siguientes datos:

-Contiene seis planetas y un cinturón de asteroides, en órbita compleja alrededor de un sistema binario.

-Vilda IV es el único mundo con cierta habitabilidad, aunque la atmósfera cargada de emanaciones nocivas exige llevar mascarillas y protecciones, sobre todo si se va a estar en superficie algún tiempo.

-El cinturón de asteroides es muy rico en explotaciones mineras y hay numerosas compañías, tanto independientes como subsidiarias de megacorporaciones, que poseen instalaciones en la zona. No son extraños los conflictos, que a menudo exigen el arbitraje imperial. Otras veces se resuelve por el sencillo método del duelo en un área neutral.

-Dada su importancia económica, el sistema posee un puesto avanzado imperial anexo a las enormes instalaciones del astropuerto-taller-almacén que orbita Vilda IV. Este puesto se encarga de la escolta y supervisión de los convoyes de cargueros que suelen recalar aquí para recoger contenedores de diversos minerales.

-El sistema contiene además un satélite de tránsito y transmisiones y un eficaz sistema de atención a los navíos accidentados.

En cuanto a Vilda IV, los PJ saben que:

-Está superficialmente colonizado y alberga varias ciudades con cúpulas de hidropónicos y recicladores atmosféricos. Se está intentando transformar la atmósfera en tolerable mediante el cultivo de determinadas plantas, pero eso llevará siglos.

-El clima es desapacible, con súbitas tormentas y una capa de nubes ligeramente venenosas cubriendo la mayor parte del planeta. El relieve es abrupto, con extensas áreas volcánicas. La hidrosfera ocupa un 49%. No hay fauna nativa, pero sí bacterias y protoalgas en los océanos.

-La población no supera el millón de personas, repartidas en 11 ciudades conectadas entre sí por gravirrail y aerolíneas. La mayor parte de estos residentes trabajan para las explotaciones mineras del Cinturón, los talleres orbitales y el astropuerto. Los demás se ocupan en los cultivos hidropónicos y de terraformación. La demanda de pobladores sigue siendo alta, aunque las duras condiciones de vida desaniman a muchos.

-El sistema de gobierno es una especie de confederación metropolitana, pero no dedican apenas tiempo a la política.

-Vilda IV obtiene pingÜes beneficios con su atención a las distintas instalaciones del sistema y no se preocupa de encontrar productos de exportación. Importa alimentos (cárnicos, pescado, fruta), objetos de consumo común y de lujo, droides agromecánicos y material para su empleo en los talleres y astilleros.

-El Astropuerto-Taller-Almacén Orbital es una ciudad por derecho propio, que ejerce la función de capital del sistema y se conoce como Puerto Vilda. Es una estación de 6 kilómetros de diámetro, con innumerables hangares, pisos y plataformas, incluyendo cúpulas jardín, hoteles y restaurantes. Sirve de residencia para unas 45.000 personas, en su mayoría técnicos o espacionautas. Su principal peculiaridad es que, por convenio, sólo atiende las reparaciones y necesidades de navíos civiles (asegurándose así de que el Imperio no lo militarice). Aun así, han de consentir la presencia imperial (una estación de monitorización con un par de compañías de tropas de asalto, 2 escuadrones TIE y 1 de Cañoneras).

-Puerto Vilda posee fuertes defensas (que incluyen varias docenas de torres turboláser y un escuadrón de Alas Y) para rechazar incursiones piráticas, pero deja la patrulla del sistema a los imperiales.

El acceso a Puerto Vilda se ve sólo interrumpido por la habitual patrulla de 2 TIE/In (pilotos Regulares) y una inspección sanitaria-aduanera muy rutinaria.

Los PJ no experimentan ninguna dificultad en contactar con la señorita Meszier, presidente de una compañía menor de transporte, especializada en cargas de pequeño tamaño

y larga distancia (la compañía es auténtica y cuenta con una flotilla de 8 YT-1300; en ocasiones ha aprovechado sus títulos legales para adquirir materiales y astronaves de pequeño tamaño para la Alianza).

Los PJ hablan con Elina en su despacho (protegido de la escucha imperial) y le transmiten lo que deseen. Ella les puede describir el fallido ataque de varias Alas Y rebeldes contra un gigantesco convoy imperial que pasaba por Vilda hace unas semanas. Ni los más viejos del lugar recordaban haber visto tantos buques juntos. Y, sin embargo, apenas se detuvieron lo suficiente como para reorganizarse y recoger algunos mercantes imperiales que esperaban en el sistema. La escolta era muy potente e incluía un Destructor Estelar clase Victoria. Había también varios cruceros y fragatas, y enjambres de corbetas. El Jefe de ese convoy tiene que ser un genio de la organización: si no, no se explica la escasez de accidentes entre semejante multitud de buques.

Desde que se fueron, los mercantes imperiales han venido con cuentagotas. Deben estar empleando casi todos sus cargueros en algo muy grande, aunque ha oído que varios mercantes han de acudir aquí camino de Sulagir. Están por llegar.

Sabe también mucho de lo ocurrido en Resianne (que el DJ extrapole lo que considere apropiado de ese capítulo) porque varios buques resiannitas pasaron por aquí hace poco. Se rumorea que piensan dedicarse a la guerra de corso contra los cargueros ebelemistas. Seguramente fingirán ser navíos de la Alianza o Piratas, y eso traerá problemas.

Los PJ no averiguan nada más si hacen pesquisas por su cuenta (aunque el DJ puede deslizar aquí y allá los rumores que le parezcan pertinentes).

Cuando la Libélula se aleja de Puerto Vilda para saltar hacia un nuevo destino, dos cargueros ligeros pasan, tiroteándose el uno al otro, muy cerca de ellos. Los controladores del astropuerto emiten, en onda general, que se trata de un duelo legal y que se procure evitar esa área mientras dura, por favor. Los PJ pueden alejarse sin problemas.

Pero el mercante que justo en ese momento emerge del hiperespacio no tiene tanta suerte. Uno de los contrincantes se estrella directamente contra su estabilizador de estribor, lo destroza y estalla contra los impulsores de esa banda. El otro carguero ligero maniobra como un loco y evita por los pelos darse contra la panza del mercante, pero le arranca parte del árbol de sensores, se desestabiliza, y se abalanza a gran velocidad contra la nave de los PJ.

Que han de pasar una tirada de Pilotaje a dificultad Moderada si no quieren colisionar contra él en un choque de 8D de daño.

Aunque no se produzca el choque, el carguero superviviente acaba convirtiéndose en una bola de fuego.

Combate nulo.

Los receptores de la Libélula reciben el siguiente mensaje:

"AQUI MERCANTE IMPERIAL IFTR TEREINTO II. S.O.S.-S.O.S.-S.O.S. VARIOS HERIDOS E INCENDIOS A BORDO. MANIOBRA IMPOSIBLE. RUTA DE COLISION CONTRA EL ASTROPUERTO. S.O.S.-S.O.S.-S.O.S."

El mensaje se repite a intervalos regulares mientras el Terebinto II se aproxima a Puerto Vilda. Los PJ tienen varias opciones:

- a) Pasar de lo que está ocurriendo. Saltan al hiperespacio y ya está.
- b) Quedarse a ver qué ocurre. Varios navíos salen de los hangares de Puerto Vilda y se acercan al Terebinto II para intentar abordarlo y ayudar a su tripulación. Mientras, una flotilla de remolcadores se colocan en un vector de intercepción para desviarlo y -si pueden- detenerlo con sus rayos tractores. Y, por si acaso, una escuadrilla de Alas Y se posiciona en las cercanías para volar el mercante en pedazos antes de que pueda chocar contra el astropuerto. Por fin, tras muchos esfuerzos, el Terebinto II es detenido y estabilizado. Las brigadas antiincendios dominan el fuego y las lanzaderas ambulancia trasladan a la tripulación al hospital de Puerto Vilda, mientras el mercante es remolcado a un dique de reparaciones.

Esta gente conoce su trabajo.

- c) Intervenir y acudir en auxilio del mercante siniestrado. Primero han volar al lado del mercante y tratar de acoplarse a una de las escotillas de atraque, lo que exige dos tiradas de Pilotaje de dificultad Moderada. Luego han de abrirla, lo que exige una tirada de Seguridad de dificultad Moderada. Y luego tienen el caos del interior del buque incendiado, con la presión del aire bajando, humo por todas partes, incendios y fallos eléctricos, numerosos heridos y contusionados,... y el pequeño detalle de que el Terebinto II se aproxima cada vez más a Puerto Vilda y no lleva pintas de parar.

Los PJ pueden evacuar a parte de la tripulación en su buque o colaborar en las tareas de lucha contra incendios o desactivación de los impulsores. Para lo último es preciso pasar una tirada de Reparación de Naves Espaciales de dificultad Muy Difícil. Si lo consiguen, el Terebinto II sólo será impulsado por su inercia y los remolcadores no tendrán problemas en desviarlo y detenerlo. Este puede ser un momento apropiado para gastar un punto de Fuerza. Si no lo consiguen, léase b), pero que el DJ haga como si las cosas se pusieran muy, pero que muy crudas.

Durante todo este esfuerzo, los PJ contarán con la colaboración de los tripulantes y de las naves de Puerto Vilda que acuden al rescate.

Si se les ocurre aprovechar para hacer el buitre en las consolas de comunicación de a bordo del Terebinto II, para intentar averiguar detalles sobre su ruta, carga, etc, que se vayan olvidando: los sistemas están averiados o sobrecargados, y hay un montón de cosas más importantes a las que dedicarse en estos momentos.

Si los PJ han elegido c), es probable que hayan regresado a Puerto Vilda. Sus esfuerzos no son recompensados con dinero (exceptuando los gastos debidos a reparaciones de su nave

o heridas durante la operación), pero sí con simpatía y prestigio, y el capitán del Terebinto II, Wilhem Bormann, les expresa su eterna gratitud (que puede resultar muy útil a los PJ si tienen algún problema legal de poca importancia al pasar por Ebelema). El Supervisor de Puerto Vilda les ofrece hacerles una revisión completa del Libélula, absolutamente gratis, cuando lo deseen.

La única información adicional que obtienen es que el Terebinto II iba a cargar minerales en Puerto Vilda, para luego reunirse con otros mercantes imperiales en Sulagir. Encabeza un convoy de otros tres cargueros y una corbeta de escolta, pero la tripulación teme que no van a poder acudir a la cita: los daños son bastante graves.

Aunque dentro de lo malo, es una suerte que el accidente haya ocurrido en Vilda, donde pueden repararlo.

Los PJ obtienen 1 Punto de Personaje por acudir a Vilda y hablar con Elina. Si ayudan a la tripulación del IFTR Terebinto II, el DJ puede darles de 1 a 3 Puntos de Personaje.

Si vuelven luego a Puerto Vilda, el mercante imperial seguirá en el dique seco.

Con este capítulo se acaba la Segunda Parte. Conviene que el DJ impulse a sus jugadores a que visiten todos los puntos de su lista de recorrido: pueden conformarse con acudir a un sólo enlace, pero se perderán así mucha información interesante.

Los enlaces transmitirán dicha información -más la que les quieran dar los PJ- al Alto Mando, pero es de suponer que los PJ preferirán entregarla personalmente.

Nombre clave: Fenris

Tercera parte: Tras las huellas del cazador

Por: Francisco Calvete.

*Por una vez, los PJ pueden escoger la forma de triunfar.
O quizás la de morir.*

Para el DJ: Se supone que las cinco aventuras siguientes son más o menos simultáneas, por lo que el grupo de PJ tendrá que escoger una concreta.

Para jugarlas todas, el DJ puede decidir que los jugadores generen otros PJ, o que las protagonicen distintos jugadores. También puede alterarlas para que se jueguen en otra ocasión como misiones independientes.

Contenido:

1. Prólogo.
2. Los trucos viejos son los mejores.
 - 2.1. Briefing
 - 2.2. Desarrollo.
 - 2.3. Recompensas.
3. Un regalo sorpresa.
 - 3.1. Briefing
 - 3.2. Desarrollo
 - 3.3. Recompensas
4. Un trueque arriesgado
 - 4.1. Briefing
 - 4.2. Desarrollo
 - 4.3. Recompensas
5. Incursión en Rovande: la caza de la Mantícora
 - 5.1. Briefing
 - 5.2. Desarrollo
 - 5.3. Recompensas
6. Operación Sabueso
 - 6.1. Briefing

6.2. Desarrollo

6.3. Recompensas

1. Prólogo

Los PJ, ya de vuelta en la Base Eco (donde les extirpan las cápsulas de veneno), son convocados a una conferencia en el AMC Independencia. La gran sala circular está llena de gente: altos oficiales, jefes de escuadrón, coordinadores de operaciones especiales,... y la preside Akbar en persona, con todo el Estado Mayor.

Se cuece algo muy gordo.

Akbar hace una presentación del tema (el DJ puede limitarse a leer lo que sigue, resumirlo, o improvisar y enriquecerlo):

-Caballeros, han sido reunidos aquí para ponerles en conocimiento de una gran operación que vamos a realizar en las próximas semanas.

-Como seguramente sabrán, la mayoría de los puestos y bases que controlaban la Vía Perlemiana han sido neutralizados o aislados (rumores y susurros). No sólo eso, también hemos perdido cierto número de buques de carga y de guerra a manos de incursores imperiales (más rumores y expresiones de consternación). La pérdida de esos navíos y suministros es aun más dolorosa por la cantidad de prisioneros que han caído en manos de los inquisidores imperiales (agitación). Me enorgullezco de anunciar que la mayoría de esos abnegados camaradas nuestros han resistido la tortura, impidiendo un desastre aún más grave. Pero muchos lo han pagado con su vida (exclamaciones oprobiosas contra los inquisidores imperiales).

-¿Cuál es la razón de esta catástrofe? Pues bien, permítanme hacer una comparación. Igual que las crecidas de primavera para un río, la Vía Perlemiana se ha visto sacudida por una inundación de consecuencias inesperadas. Y de manera similar a las crecidas, la inundación ha venido precedida de lluvias por todo el cauce. Las lluvias son la saturación de las posibles rutas y ramales de la Vía Perlemiana por los grupos de rastreo imperiales, seguidos de grupos de ataque que limpian el área, destruyendo todos los obstáculos que encuentran en su camino. Y la inundación es un enorme convoy imperial, que recorre la Vía Perlemiana desde el Exterior hasta el Núcleo, un convoy de increíbles proporciones que ha logrado hacer esa ruta sin que siquiera pudiésemos averiguar su destino final (clamores de irritación y protestas).

-Por suerte, el área afectada es limitada y los efectos del desastre están muy localizados (expresiones de alivio).

-Pero eso no debe tranquilizarnos. Los hechos permanecen, revelando la presencia de un comandante imperial de gran sagacidad, determinación y finura estratégica.

Las tropas bajo su mando son de excelente calidad e incluyen unidades que creíamos destruidas, como el Ala TIE "Los Diablos Azules" y la Fragata Penal Virulencia. Creemos que la escolta del convoy se organiza alrededor de una fuerza operativa de gran movilidad, al margen de la autoridad de los Moff's locales, y que cuenta con al menos dos Destruyores Estelares (manifestaciones de desánimo e interjecciones).

-Ese mismo comandante ha dominado nuestras técnicas de ataque gracias al empleo de un tipo nuevo de torpederos de largo alcance, conocida como clase Tau, derivadas de un prototipo destinado a sustituir las actuales patrulleras de aduanas imperiales.

-Su genialidad en la coordinación del manejo de rastreadores, torpederos, cañoneros, navíos de línea y cazas hacía presuponer que se trataba de un Gran Almirante. Sabemos ya que no es así, pero sin duda el Emperador lo designará como tal si triunfa en su empeño.

-Ese empeño consiste en el paso de nuevos convoyes y el absoluto control de la Vía Perlemiana (gritos de: "¡Nunca, nunca!").

-No podemos consentirlo. Todo ese material, en manos de los especialistas en armas del Emperador, y alimentando su industria de guerra, equivale al exterminio de todo aquello por lo que peleamos ("¡Sí, sí! ¡Impediremos el paso de los convoyes!").

-Pero para lograr nuestro propósito hemos de acabar con ese comandante imperial. Es un adversario cauto y duro, y ha logrado enmascarar su identidad y localización hasta ahora. Por eso, varias de las operaciones que se discutirán a continuación tienen como objetivo principal preparar el camino para encontrarle y determinar la fecha final del siguiente convoy.

-Caballeros, dispónganse a librar una gran batalla. Si fracasamos, la derrota de la Alianza será cuestión de meses. Si triunfamos, la balanza empezará a equilibrarse a nuestro favor.

A continuación, los distintos coordinadores distribuyen las misiones, pidiendo voluntarios.

Cada capítulo siguiente se dedica a una de dichas misiones y se plantea como una miniaventura, con una Puesta al Día (o Briefing), un Desarrollo, y una serie de Conclusiones y Recompensas.

2. Los trucos viejos son los mejores.

2.1. Briefing

-Hemos recibido noticias de la existencia de rebeldes prisioneros en Ebelema. Sabemos que van a ser trasladados a Resianne para ser embarcados en la IFRG Grendel, destinada a un dique de reparaciones en el Núcleo. Nuestros camaradas serán llevados a Coruscant, y de allí a Kessel.

-Nuestros informes aseguran que la IFRG Grendel está seriamente dañada y espera repuestos antes de partir. También sabemos que los prisioneros serán transportados en las mismas lanzaderas que le llevan los repuestos, que seguirán la ruta Ebelema-Foldie-Resianne, y que, dada la actual situación de penuria militar de la Prefectura, irán sin escolta de caza.

-El **plan** es el siguiente:

1. Un grupo de operativos, con un carguero dotado de sensores avanzados, esperará en Ebelema hasta que nuestros agentes le avisen de la salida de las lanzaderas imperiales con los prisioneros. Comprobará la información y, aprovechando su mayor velocidad, se adelantará a Foldie para reunirse con el Grupo de Emboscada.

2. Ya en Foldie, el carguero se aproximará a las lanzaderas imperiales en cuanto salten e interferirá sus emisiones, mientras dos Alas Y del Escuadrón Sable las incapacitan temporalmente con sus cañones de iones.

3. Una vez incapacitadas, las lanzaderas imperiales serán abordadas por comandos transportados en el grupo de lanchones de asalto Relámpago. Los imperiales y los prisioneros serán trasladados al carguero AFTR Paracelso, camino de uno de nuestros mundos santuario. El Paracelso y los lanchones de asalto serán escoltados por las Alas Y.

4. Las lanzaderas, ocupadas ahora por nuestros comandos disfrazados como imperiales con prisioneros, proseguirán su camino hacia Resianne. Emplearán la vieja treta del Caballo de Troya para atracar en el Puente de Vuelo de la IFRG Grendel y lograr su captura, o, al menos, la obtención de los datos del ordenador para las próximas operaciones. Afortunadamente, la Grendel está casi vacía de tripulantes. La principal resistencia procederá de la ICRV Euterpe y los piquetes de cazas y artilleros imperiales del astropuerto orbital de Resianne.

5. Precisamente para prevenir que la Grendel dé la alarma antes de que podamos capturarla, el grupo de interferencia habrá de desplazarse a Resianne y actuar en el momento oportuno para bloquear sus emisiones.

6. Luego todos deberán escapar a un punto preacordado en el cercano sistema Karlrhune, donde se reunirán con el Grupo de Presa.

7. La corbeta ACRV Kurós se acoplará a la Grendel y transferirá a bordo una dotación de presa, recibiendo a cambio a los comandos con los prisioneros imperiales. El Grupo de Interferencia entrará en el hangar de la fragata capturada. Mientras, el resto de la agrupación cubrirá el área.

8. La Grendel y el Grupo de Presa se dirigirán a un sistema seguro para recuperar la información y reparar la fragata.

¿Algún voluntario?

(Los PJ, por supuesto, encajan perfectamente en el "Grupo de Interferencia", y el Libélula parece diseñado precisamente para una misión como esa. No obstante, si los PJ prefieren llevar su nave propia y ésta posee un sistema de sensores y telecomunicaciones tan sofisticado como el del Libélula, adelante.)

9. Orden de Batalla para la Operación GRENDEL:

-Grupo de Interferencia: Astroyate lantiliano modificado Libélula de Zira

-Grupo de Emboscada de Foldie:

Alas Y biplaza Sable 1-2

Lanchón de Asalto Delta Dx-9 Relámpago 1 (20 comandos)

Lanchón de Asalto Delta Dx-9 Relámpago 2 (20 Comandos)

Mercante Gallofree AFTR Paracelso (con enfermería y celdas)

-Grupo de Presa de Karlrhune:

Ala Y biplaza Sable 3-6

Corbeta ACRV Kurós (con dotación de presa)

Cazatorpedera ACTP Cipayo II

2.2. Desarrollo

1. Los PJ acuden a Ebelema. Allí pueden contactar con Clepsidre y esperar que les avise de la partida de las lanzaderas desde Cedri.

2. Los imperiales envían 1 Lanzadera de Carga tipo Lorenar, la ISTL Iridia 14, acompañada por 2 lanzaderas de transporte Lambda, las Ebel-10 y Ebel-11. Los prisioneros rebeldes van en la Iridia 14. Las Lambda llevan técnicos, repuestos y piezas para el hiperimpulsor de la IFRG Grendel. Con los prisioneros va una escuadra de soldados de asalto y otra de tropas de seguridad, además de la tripulación. En cada Lambda van 6 tripulantes y 5 técnicos de Astromarina.

3. El Libélula ha de pasar cerca de las lanzaderas y su encargado de sensores pasar una tirada de Sensores de Dificultad Fácil (o una tirada de MECANICA de Dificultad Moderada) para confirmar la presencia de los prisioneros.

4. Acto seguido, los PJ han de reunirse con el Grupo de Emboscada en Foldie. Los imperiales tardarán aún unas horas en aparecer.

5. Dependiendo del ambiente, el DJ puede empezar a arrojar imprevistos al plan de los rebeldes: una patrulla de cañoneras imperiales que se demora demasiado en marchar o es

excesivamente inquisitiva, un par de cargueros piratas que también se ha enterado del próximo paso de las naves imperiales y piensa capturarlas y saquearlas, o incluso algunos elementos de la flota resiannita que planean su venganza particular contra los imperiales.

También puede ser que no ocurra nada.

6. Al fin, llegan los imperiales. El Libélula ha de aproximarse a ellos y bloquear sus transmisiones: eso es una tirada de Dificultad Moderada en Comunicaciones o Difícil en MECANICA. Las Alas Y atacan inmediatamente. El problema es que hay 3 naves imperiales y 2 Alas Y, por lo que alguien tendrá que entretener a una de las lanzaderas hasta que le toque su turno e impedir que se escape para dar la alarma.

7. Finalmente, los comandos se apoderan de las lanzaderas y transfieren los prisioneros al Paracelso.

8. Los PJ se adelantan hacia Resianne y han de colocarse en la fila de ataque al astropuerto, que pasa muy cerca de la IFRG Grendel. Pueden hacerse los remolones, o tener suerte y que les toque pasar a su lado justo cuando aparecen las lanzaderas capturadas y entran en el hangar de la fragata imperial.

9. Este es el momento de mayor peligro, mientras los comandos disfrazados intentan capturar la fragata y los PJ bloquean las líneas de emisión entre el buque y el astropuerto. Los PJ tienen 6+1D6 asaltos para salirse de la fila, colocarse cerca de las antenas de la Grendel y comenzar a interferir sus emisiones antes de que los imperiales reaccionen. Los comandos necesitan 8+1D6 asaltos para asegurar el navío. El DJ hará las tiradas ocultas y calculará los asaltos que los PJ van a estar bajo el posible tiro de la artillería de la fragata (asaltos que les cuesta a los comandos tomarla menos asaltos que les cuesta a los PJ interferir las emisiones; la cifra resultante puede indicar que los comandos toman la fragata antes de que ésta pueda reaccionar). Los PJ no deben disparar contra la fragata y deben limitarse a maniobrar para evitar sus tiros; sí pueden disparar contra los TIE y la ICRV Euterpe.

10. Si la Grendel empieza a disparar, los TIE y la corbeta imperial se aproximarán a ver qué ocurre: a los primeros les costará 1D3+1 asaltos llegar; a la segunda, 1D3+4. Si no dispara, sólo se acercarán los TIE, y lo harán 2D3+2 asaltos después de que los PJ comiencen a interferir las comunicaciones de la Grendel. La Euterpe se aproximará 1D6+4 asaltos después de que se crucen los primeros disparos entre los TIE y la nave de los PJ.

11. 2 asaltos después de capturar la fragata, los comandos cortarán los rayos tractores que la unen al astropuerto y pondrán en marcha el navío. Nadie disparará contra la Grendel si los PJ han hecho su trabajo, aunque empezarán a preguntarse qué diablos está pasando.

12. La Grendel precisa 1D6+2 asaltos para alejarse del radio de acción de los turboláseres del astropuerto, y 1D3+4 asaltos más para que el ordenador de astrogación acepte las coordenadas que los comandos le han introducido. Si los PJ siguen ahí y mantienen ocupados a los cazas y la corbeta imperiales, la Grendel logrará saltar sin problemas hacia Karlrhune. Si no, la Euterpe intentará aproximarse y abordarla, al ver que no responde adecuadamente a sus llamadas. No lo conseguirá, pero sí descubrirá el destino del salto de la fragata.

13. Una vez en Karlrhune, los PJ se reúnen con sus compañeros como estaba previsto. El único problema puede resultar de la llegada de la ICRV Euterpe, si los PJ no la alejaron de la Grendel. La corbeta imperial no tiene ninguna probabilidad contra la escolta rebelde y se replegará inmediatamente a Resianne, pero la maniobra se ha descubierto y el ISD Batallador hará todo lo posible por interceptar la fragata capturada. Se deja esta acción posterior al criterio del DJ.

2.3. Recompensas

Los PJ recibirán de 1 a 4 Puntos de Personaje dependiendo de su comportamiento. La cifra máxima se especifica para el caso de que hayan intervenido eficazmente en la captura de las lanzaderas, abordando incluso una si era necesario, y han conseguido mantener entretenidos a los cazas y la corbeta imperiales mientras la Grendel se eclipsaba de Resianne.

3. Un regalo sorpresa

3.1. Briefing

-Nos hemos enterado de que un mercante imperial, el IFTR Terebinto II, sufrió un accidente y está siendo reparado en Puerto Vilda.

-Suponemos que formará parte del próximo Gran Convoy.

-Han llegado recientemente a Puerto Vilda más componentes de ese convoy, pero se mantienen alejados de las instalaciones y están esperando que acaben de reparar al Terebinto II para marcharse. Algunos de esos buques vienen de cargar en Sulagir, y otros han atravesado la Prefectura desde Piperus.

-Componen este "miniconvoy" la corbeta de escolta ICRV Valkiria III, los Mercantes (Acción IV Corelianos) IFTR Alcandora, IFTR Terebinto II, e IFTR Revitzán-Maru, y las Lanzaderas de Carga (Lorenar) ISTL Berlina 35 e ISTL Berlina 37.

-Es muy probable que piensen reunirse con otros convoyes menores que se encuentran en estos momentos en el área y que disfrutan de la protección de un nuevo escuadrón de cañoneras recién instalado en Hadris.

-Nuestros informes indican que los navegantes de estos mercantes dependen por completo de la transmisión de las coordenadas de salto de sus jefes de convoy. Por lo tanto, la única manera de saber dónde van a reunirse estos convoyes es capturar un mercante con las coordenadas.

-Al parecer, dichas coordenadas no se transmiten hasta momentos antes del salto, lo que invalida cualquier captura previa.

-Por eso hemos hecho este **plan**:

1. Un equipo de infiltración, acompañado por una nave de enlace, se desplazará hasta Puerto Vilda y se las arreglará para hacerse pasar por mecánicos del astropuerto, y subir al Terebinto II.

2. Una vez dentro, algunos de ellos buscarán el modo de permanecer en el interior del mercante para cuando éste salga de Puerto Vilda. El equipo de enlace hará lo posible -sin llamar la atención en exceso- para distraer la vigilancia de los imperiales y los nativos.

3. Cuando el Terebinto II se una al convoy en órbita sobre Vilda, los comandos infiltrados se harán discretamente con el control del buque y enviarán una señal a la nave de enlace.

4. La nave de enlace saltará al sistema Kurjha y lo notificará al Grupo Charli. Todos juntos saltarán luego al sistema Fhai.

5. Cuando los comandos reciban las coordenadas, en vez de saltar con el resto del convoy imperial, las grabarán e introducirán en el control hiperimpulsor una infotableta con las coordenadas de Fhai.

6. El Terebinto II saltará a Fhai, donde será abordado por Charli 1, que se llevará a los operativos, los imperiales prisioneros y toda la carga que parezca útil. Charli 2, con las coordenadas de destino originales, enviará un grupo de reconocimiento.

7. Se procederá a volar el Terebinto II, fingiendo un accidente, para evitar que los imperiales sospechen que hemos obtenido sus coordenadas.

8. Charli 1 y 2 se marcharán del sistema Fhai, dejando a la nave de enlace las coordenadas de su punto de destino. Esta nave aguardará el regreso del grupo de reconocimiento y les transmitirá dichas coordenadas, saltando luego juntos para reunirse con Charli 2.

Los PJ encajan con la tarea de la nave de enlace, aunque algunos pueden acompañar a los operativos de infiltración si piensan que tienen las habilidades necesarias. Su nave será el astroyate Libélula de Zira (o uno similar con buen equipo de telecomunicaciones).

9. Orden de Batalla para la Operación TEREBINTO.

Nave de Enlace: Astroyate Lantiliano Libélula

Grupo Charli 1:

AFTR (Gallofree) Siluro V

AFTR (YT-1300) Rumero Pepe

Grupo Charli 2:

AFRG (Nebulón-B) Cariátide

Grupo de Reconocimiento: Rémora 1 a 4 (Alas A)

Grupo de Intercepción: Bucanero 7 a 12 (Alas X)

Grupo de Ataque: Tapir 1 a 6 (Alas Y biplaza)

ACTP (Cazatorpedera Coreliana) Cipayo I

3.2. Desarrollo

1. Los PJ llegan a Vilda con su nave y 4 Comandos rebeldes disfrazados. Las autoridades astroportuarias no ponen ningún inconveniente a que los PJ se muevan a sus anchas (sobre todo si colaboraron al rescate del Terebinto II en la Tercera Parte), pero acceder al interior del mercante imperial será más complicado: hay 4 Soldados de Asalto vigilando las escotillas de carga y el interior del buque. Además, muchas de las compuertas interiores precisan un código de apertura que sólo conocen los oficiales del mercante y los soldados: cada vez que un tripulante quiere pasar, ha de pedir permiso al Puente a través de los interfonos e identificarse. En algunos puntos (acceso a Ingeniería, acceso a Controles, acceso a Puente) ha de colocarse frente a una holocámara para que le reconozcan y le dejen entrar. Los PJ se enterarán de esto tomando algunas cañas con los astromarinos del mercante.

2. La solución obvia (pero no la única) consiste en Embaucar a uno o varios soldados de asalto, para luego neutralizarlos en algún lugar discreto y vestirse con sus armaduras. Después sólo hay que acercarse a otro de los soldados auténticos y decirle que uno no recuerda bien el código de acceso para que el soldado, presumiendo de su buena memoria, se lo diga.

3. Lo demás es fácil. Hay que neutralizar y suplantar al resto de los soldados (es una suerte que lleven esos cascos tan monos que no dejan ver la cara que hay debajo). Cuando el Terebinto II reciba las coordenadas, uno o dos comandos disfrazados de soldados imperiales pueden tomar el Puente sin problemas, mientras los otros mantienen a raya al personal de máquinas y la marinería. Si además cuentan con el apoyo de algún PJ, introducido de polizón o en algún contenedor falso, pues mejor: así será más sencillo controlar a toda la tripulación.

Si a los PJ no se les ocurre nada, serán los Comandos quienes sugieran este plan. Pero si a los PJ se les ocurre alguna idea brillante y factible, distinta, adelante. El DJ sólo ha de evitar que hagan tonterías en exceso.

4. Asegurado el navío (el DJ puede permitir algún conato de resistencia por parte de la sorprendida tripulación: nada demasiado serio), se manda la señal a la nave de enlace.

5. La nave de enlace salta al sistema Kurjha, donde, efectivamente, les espera el grupo Charli, dispuesto para partir. Existe un pequeño problema, y es que las naves de guerra son más rápidas que los cargueros rebeldes, pero la operación exige que acudan a Fhai cuanto antes.

Entretanto, el Terebinto II se dirige a Fhai por su cuenta.

6. La Cariátide, la Cipayo I, y la nave de los PJ (si estos emplean su capacidad de salto coordinada con los buques de guerra) llegan a Fhai mucho antes que los cargueros. El Terebinto II llega enseguida y se procede a la transmisión de las coordenadas. La Cariátide lanza el Grupo de Reconocimiento Rémora, que procede a saltar de inmediato: el punto de encuentro es, según las coordenadas, el sistema Cherbel.

Los Comandos, auxiliados por un destacamento de la Cariátide, colocan cargas en el Terebinto II y se disponen a evacuarlo.

7. Por fin llegan los cargueros rebeldes, pero la Cariátide y la Cipayo I llevan demasiado rato en el sistema y pueden haber provocado la alarma. Los dos buques de guerra se marchan con los comandos y los imperiales prisioneros, dejando a los cargueros en Fhai. Como única escolta dejan atrás a Tapir 1 y 2 y a Bucanero 7. Los PJ pueden buscar entretanto un escondrijo adecuado, y recibir en su ordenador las coordenadas del punto de reunión, en el sistema Viluraad.

8. Mientras Charli 1 procede a transferir la carga del Terebinto II, 2 cañoneras imperiales de Hadris acuden a investigar el sistema. Los cazas rebeldes las fuerzan a huir, pero está claro que han descubierto a los cargueros. Se interrumpe la operación, y Charli 1 se marcha del sistema con su escolta. El Terebinto II vuela en pedazos.

Poco después, la ICRV Ondina y 8 cañoneras se presentan buscando a los rebeldes. Pero en el sistema sólo están los PJ, que sin duda acabarán siendo descubiertos (pero no inmediatamente) y cuestionados sobre si han visto algo o no. Si no intervinieron en la escaramuza con las dos primeras cañoneras, los imperiales no saben que son rebeldes y no les atacan ni intentan capturar, pero eso no quiere decir que se comporten amablemente con ellos.

Son imperiales, por favor.

9. Justo en el momento más delicado regresan las Alas A del Grupo de reconocimiento. Falta Rémora 3. Los imperiales se despliegan para interceptarlas. Los PJ deben intervenir y transmitirles las coordenadas de Viluraad, pero eso quitará todas las dudas de los imperiales sobre su verdadera identidad, y también ellos serán blanco de su persecución. Tras algunos momentos angustiosos (con el dramatismo habitual de las películas) lograrán saltar y evadirse. Charli 2 les espera.

10. Ya en Viluraad, las cañoneras y la corbeta imperiales -que han localizado su destino- aparecerán justo unos minutos después de los PJ y el Grupo de Reconocimiento, pero la presencia de una fragata y una cazatorpedera rebeldes, más sus grupos de vuelo, serán suficientes para hacerlos huir. Los PJ recibirán la orden de entrar en el hangar de la Cariátide.

Y de vuelta a casa.

3.3. Recompensas

Los PJ reciben de 1 a 4 Puntos de Personaje, dependiendo de su comportamiento. La cifra máxima se reserva para el caso de que hayan colaborado activamente en la captura del Terebinto II y hayan despistado a los imperiales en Fhai hasta la llegada del Grupo de Reconocimiento.

Mientras regresan, los pilotos del Grupo de Reconocimiento comentan que en Cherbel había más de medio centenar de buques de carga, una fuerte escolta, y un Destructor Estelar, el ISD Resolución. El piloto del Rémora 3 no tuvo suerte y fue desintegrado por una salva de misiles.

Los imperiales están empleando el área como punto de concentración.

4. Un trueque arriesgado

4.1. Briefing

(Depende de si, en la Parte Segunda, los PJ evacuaron la base o no, o dejaron que los imperiales aborasen el Chevere antes que ellos. Si ha ocurrido lo primero, esta operación es anulada. Si ocurrió lo segundo, se enteran ahora de que los imperiales han devastado la base, imposibilitando su reacondicionamiento.)

-Tenemos una base en construcción en el sistema Loblan: la Base Ala Y Maezalvir. Nuestros informes señalan que los imperiales ignoran por completo su existencia, pero que, por si acaso, han colocado sondas en éste y otros sistemas de los alrededores.

-Si conseguimos aprovisionar y acondicionar mínimamente Maezalvir, dispondremos de un punto de escucha e interdicción privilegiado para controlar la posible ruta del Gran Convoy. Pero antes es preciso resolver el problema de las sondas sin provocar sospechas en los imperiales.

-Para lograrlo, recurriremos al mismo truco que empleamos en la Operación Estaca Embotada para enmascarar nuestra huida a la nueva Base Principal: el trueque de sondas imperiales por sondas del mismo modelo amañadas. Aun nos quedan algunas.

-Ya a cubierto del espionaje imperial, realizaremos la operación de transvase de personal y materiales, incluyendo un complemento de vuelo.

-Pero esta acción requerirá un tiempo precioso, en el que cualquier patrulla imperial puede arruinar todo el plan, con sondas amañadas o sin ellas.

-Para evitarlo, es necesario atraer la atención de las patrullas imperiales a otro punto lo suficientemente cercano.

-Tenemos la suerte de saber que un convoy ebelemita se aproxima a Krogyn desde Piperus, y que se detendrá posiblemente en el sistema Cyer.

-Y también sucede que un grupo de unidades resiannitas quiere vengarse de la reciente intervención imperial en su planeta, pero no desea atraer represalias. Por eso nos ha pedido ayuda para colaborar, bajo nuestra insignia, en alguna operación contra el Imperio. La oferta de atacar un convoy ebelemita les resultará imposible de rechazar.

-Así pues, el **plan**, que se dividirá en tres operaciones, es el siguiente:

A) Operación TRUEQUE

1. Una nave de rastreo e interferencia localizará las sondas imperiales presentes en los sistemas de Loblan y Bejhin, sin acercarse ni permitir que la identifiquen.

2. Esta misma nave transmitirá a Delta Jefe, en Rosshe, la localización exacta de las sondas.

3. Delta Jefe enviará a Delta 1 y a la nave de rastreo e interferencia a Bejhin y a Loblan.
4. Se procederá a destruir cada sonda, que será inmediatamente sustituida por un modelo amañado. La nave de interferencia enmascarará la aproximación de Delta 1.
5. Sustituidas las sondas, todas las unidades regresarán a Rosshe para dar comienzo a las operaciones B y C.

B) Operación PAPEO

1. Delta 2, una vez informado del trueque de sondas, saltará a Loblan para dar inicio al abastecimiento.
2. Mientras se procede al aterrizaje y transvase de suministros y personal, las naves de escolta permanecerán en máxima alerta. Cualquier buque, civil o de guerra, imperial o neutral, que aparezca en el sistema debe ser silenciado e impedirse su fuga. Que los comandantes decidan sobre el terreno.
3. Si una nave ajena descubre la operación y escapa, se deberá abortar el abastecimiento y proceder a la inmediata evacuación y minado de las instalaciones.
4. Una vez concluida la operación, las naves no destinadas a Maezalvir regresarán a Rosshe para reunirse con Delta Jefe y volver a casa.

C) Operación JARANA

1. En cuanto salga Delta 2, Delta 3 procederá a saltar a Bejhin, donde esperará al contingente resiannita.
2. Mientras, una nave de rastreo esperará en Cyer la llegada del convoy. Esta nave deberá proceder con la máxima cautela y mantener una cobertura neutral. Recuérdese que en el sistema Cyer hay una avanzada imperial con al menos 1 escuadrón TIE y algunas naves auxiliares.
3. En cuanto aviste al convoy ebelemita y establezca su composición general, la nave de rastreo saltará a Bejhin para dar la alarma.
4. Delta 3 saltará a Cyer para atacar de inmediato el convoy, antes de que sigan ruta a Ebelema.
5. Su objetivo es hacer el mayor ruido posible para atraer a todos los imperiales que puedan, y evitar que presten atención a lo que ocurre en Loblan. El suyo es un ataque de diversión -aunque nunca está de más privar al Imperio de algunos buques y mercancías-, por lo que dejarán los riesgos a los resiannitas. Son ellos los que quieren vengarse. Han rechazado nuestra oferta de entablar negociaciones, así que no sientan escrúpulos.
6. Cuando las cosas se pongan duras, repliéguense a Rosshe para disfrutar de la cobertura de Delta Jefe. De allí regresarán a casa.

Los PJ encajan con el Libélula en las misiones de rastreo e interferencia de A), o en la de rastreo y aviso -con posterior ataque- de C). Apurando mucho, podrían hacer ambos papeles.

Orden de Batalla

-Delta Jefe (en Rosshe)

AFRG Calímaco (Nebulón-B)

Lince 7-12 (Alas X)

Ocelote 1-6 (Alas Y monoplaza)

Rémora 7-12 (Alas A)

ACTP Cipayo III (Cazatorpedera Coreliana)

ACTP Hardree (Cazatorpedera Coreliana)

-Delta 1 (Operación TRUEQUE)

Tapir 7 (Ala Y biplaza)

ADRM Nicodemo (Gallofree modificado como Dragaminas)

Nave de Rastreo e Interferencia: el Libélula o, si no, el AFTR Mochuelo Sagaz (YT-1300 modificado)

-Delta 2 (Operación PAPEO)

Tapir 8 y 9 (Alas Y biplaza) (misión de escolta)

Ocelote 7-12 (Alas Y monoplaza) (nuevo grupo de vuelo de Maezalvir)

AFTR Peregrino (YT-1300) (Dotación de Maezalvir/Nave de Enlace)

AFTR Paprika (YT-1300)

AFTR Colibrí 2 (Gallofree)

-Delta 3 (Operación JARANA)

Tapir 10-12 (Alas Y biplaza)

Lanchón de Asalto AATRN Tejón 1 (Delta Dx9)

Lanchón de Asalto AATRN Tejón 2 (Delta Dx9)

AFTR Cuervo 1 (YT-1300 modificado como Corsario)

AFTR Cuervo 2 (YT-1300 modificado como Corsario)

Nave de Rastreo y Alerta: el Libélula o, si no, el Mochuelo Sagaz.

-Contingente Resiannita

Sigma 1 y 2 (Alas Y biplaza, sin torpedos de protones)

RRCRV Rincevir (Corbeta Coreliana de Guerra)

Omicron 1 a 5 (Cargueros Ligeros armados YT-1300)

4.2. Desarrollo

A) La única dificultad estriba en las tiradas de Sensores, Comunicaciones, o MECANICA (Moderada para las dos primeras o Difícil para la tercera): una para localizar cada sonda, y otra para interferirla mientras la destruyen y sustituyen.

B) 1. La llegada a Loblan se sucede sin problemas.

2. Mientras están allí (quizás los PJ se han apuntado como tripulación de refuerzo para ayudar a la descarga de material, o el DJ les ha permitido que tripulen alguno de los cazas) un mercante neutral en tránsito aparece en el sistema. Es un dilema moral: ¿lo destruyen sin más, o primero lo incapacitan, les abordan, y hacen desaparecer el buque?

Pero antes hay que impedir que escape, y para ello será preciso acosar al navío y hacer repetidas pasadas por su proa (Tiradas de Pilotaje de dificultad Moderada a Difícil)

C) 1. Aunque los imperiales se muestran inquisitivos, no es difícil embaucarlos. El DJ puede hacer que los PJ suden un poco en Cyer, pero es mejor que se reserve para más tarde.

Por fin, llega el convoy. A los PJ les basta con saber el número y tipo general de naves, pero esta es su composición:

Convoy de Ebelema

RECRV Mujaidín (Corbeta Coreliana de Escolta; Dotación Veterana)

CRV Cítara (Corbeta Coreliana de Carga; Dotación Experta)

CRV Atamor (Corbeta Coreliana de Carga; Dotación Experta)

FTR Yasmina (Mercante Medio Acción IV)

FTR Myriam (Mercante Medio Acción IV)

FTR Berith (Mercante Clase Catamarán)

FTR Rubí (Mercante Clase Catamarán)

STL Lara 3 (Lanzadera de Carga Lorenar; Dotación Experta)

STL Lara 4 (Lanzadera de Carga Lorenar; Dotación Experta)

STL Ghazi 3 (Lanzadera Armada Lambda; Dotación Experta)

STL Ghazi 4 (Lanzadera Armada Lambda; Dotación Experta)

2. Delta 3 salta a Cyer y da comienzo el ataque. Los PJ pueden quedarse atrás, si lo prefieren, pero esa actitud no es la más indicada: que luego no se lamenten si la gente murmura a sus espaldas y les tacha de miedicas.

3. El combate en Cyer debe ser muy confuso y lleno de piruetas y maniobras. El convoy está siendo escoltado por 4 TIE/In (Pilotos Regulares) de la avanzada imperial, pero no tardan en acudir los 6 TIE restantes. A ellos se añaden 2 cañoneras Alfa (sin misiles, no les ha dado tiempo; Pilotos Expertos).

Los Alas Y rebeldes intentan concentrar su fuego primero en la Mujaidín y luego en los cazas y cañoneras imperiales. Los resiannitas se lanzan alegremente a la masacre en medio del convoy.

Al cabo de un rato, llegan 4 cañoneras Alfa más (éstas con misiles) y la aduanera IPC 3458-6. Un poco más tarde, y si todavía sigue el baile, llega la ICRV Lorelei, con 4 cañoneras Alfa más (también con misiles).

Para gente con aun más ganas de bulla, y si persisten en partirse la cara contra los imperiales, llegan la REFRG Mansurah (con todo su complemento de vuelo -con Pilotos Expertos-) y la RECRV Jenízaro, acompañadas por 6 cargueros ligeros armados de Ebelema y otras 4 cañoneras Alfa.

4. El DJ puede sugerir a los PJ que se retiren por el sencillo expediente de hacer que se marchen las otras naves rebeldes. Pero tampoco hay que impedir que liberen un poco de adrenalina.

Es de suponer que cuando empiecen a ver llegar refuerzos imperiales, se lo piensen y recuerden que no están ahí para autoinmolarse, por muy épico que les parezca.

5. Los imperiales no les persiguen hasta Rosshe. Los resiannitas, si sobreviven, acuden a Rosshe, y luego saltan a otro destino desconocido. De Rosshe, Delta 1, 2 y 3, escoltados por Delta Jefe, regresan a casa.

4.3. Recompensas

Dependiendo del grado de participación de los PJ en la operación, va de 1 a 3 Puntos de Personaje. La cifra máxima si participan en el ataque a Cyer.

El resultado fijo del ataque a Cyer será:

- La Mujaidín gravemente dañada o destruida
- El Myriam destruido
- El Berith destruido

La mayoría de los mercantes y naves de carga restantes sufrirán daños más o menos graves. La intervención de los PJ puede darles el golpe de gracia.

5. Incursión en Rovande: la caza de la Manticora

Esta misión es similar a la C) del capítulo anterior, sólo que ahora se trata de un ataque directo contra un convoy militar fuertemente protegido. El DJ puede optar por distribuir a los PJ entre las dotaciones de los navíos y cazas atacantes, en vez de la misión de rastreo y alerta. El caso es muy distinto si los PJ disponen de una nave modificada con armamento pesado.

Insistimos, esta misión está orientada a PJ de gatillo fácil y preferencias belicistas.

5.1. Briefing

-Hemos sabido que una nueva fragata imperial va a sustituir a la IFRG Grendel, averiada en Resianne. El relevo es la IFRG Manticora, que viene del Núcleo con un convoy militar destinado a las fuerzas de Ebelema.

-Dicho convoy transporta reemplazos y cazas modernos del nuevo tipo Interceptor, que sustituirán o complementarán a los de la Prefectura.

-La situación de baja presencia imperial en la Prefectura de Ebelema, tan favorable, es absolutamente necesaria para la organización de nuestras futuras operaciones contra el Gran Convoy. Si estas unidades y repuestos llegan a su destino, pueden desequilibrar la balanza a favor del enemigo.

-Es por ello que se ha decidido interceptar el convoy y destruirlo o dañarlo de manera que no pueda alcanzar su objetivo.

-Desgraciadamente, disponemos de poco tiempo y muchas de nuestras unidades están comprometidas en otras operaciones, y no podemos permitirnos el lujo de rastrear el convoy y atacarlo en un punto favorable. Sabemos que su ruta lógica ha de pasar por el sistema Rovande, donde seguramente descargará parte del material en la avanzada imperial allí presente.

-El **plan** es el siguiente:

1. Las fuerzas de ataque Alfa y Bravo se concentrarán en el sistema Sarlac.
2. Mientras, un grupo de exploradores avanzados, en una nave de rastreo disfrazada, acechará la llegada del convoy imperial en Rovande.
3. Alfa y Bravo, ya reunidos, saltarán al sistema Silkdee y esperarán la alerta, evitando todo encuentro con eventuales patrullas enemigas (o aniquilándolas si son descubiertos).
4. Cuando el convoy llegue a Rovande, los exploradores saltarán a Silkdee y darán la alerta.
5. Inmediatamente, Bravo largará a Bravo 1 y Bravo 2, que acompañarán a Alfa hacia Rovande. Bravo regresará a Sarlac y adoptará una posición defensiva. Los exploradores podrán acompañarle.
6. Ya en Rovande, Alfa 1 y Bravo 2 concentrarán su ataque sobre la IFRG Manticora, mientras Bravo 1 hace una pasada contra los navíos imperiales de escolta y se dedica luego a tareas de escolta y superioridad aérea.
- Alfa 2 identificará los mercantes cargados con Interceptores y los destruirá. Pero antes intentará abordar uno de esos navíos para apoderarse de los datos de su ordenador.
7. Una vez cumplidos los objetivos de neutralizar la fragata y los mercantes con Interceptores, todos los grupos se replegarán directamente a Sarlac, desde donde emprenderán el regreso a casa.
8. Orden de Batalla: Operación MANTICORA

Rastreo y Alerta de Rovande: Libélula de Zira o, si no, el YT-1300 modificado
Venturosa Visión

-Grupo de Ataque Alfa

ALFA 1

ACRV Gavilán 1

ACRV Milano 1

ACRV Neblí 1

ALFA 2

Lanchón de Asalto AATR N Relámpago 3 (Con 20 Comandos)

Lanchón de Asalto AATR N Relámpago 4

Lanchón de Asalto AATR N Tejón 3

AFTR Borzoi (YT-1300 modificado como corsario rápido)

-Grupo de Ataque Bravo

BRAVO JEFE

AFRG Casandra, con Lince 1-6 Alas X, como escolta.

ACTP Cipayo IV

BRAVO 1

Bucanero 1-6 Alas X

BRAVO 2

Sable 7-12 Alas Y biplaza

5.2. Desarrollo

A no ser que el DJ desee introducir algún obstáculo imprevisto (patrullas, averías, falta de coordinación, etc...), todo procede según lo acordado. Los imperiales se han detenido un momento en Rovande antes de saltar a Resianne, y la Mantícora ha enviado un vuelo de Interceptores al puesto de avanzada orbital, para que sustituyan a otros tantos TIE/In que va a llevarse en su hangar. Los rebeldes atacan justo en ese momento.

Orden de Batalla Imperial

IFRG Mantícora (Nebulón-B. Dotación Experta)

Escuadrón Beta TIE Interceptor 1-12 (Pilotos Expertos)

Escuadrilla Omicron TIE/In 1-4 (Pilotos Regulares)

Escuadrón Gamma TIE/Bombardero 1-6 (Pilotos Expertos)

ICRV Alacrán 3 (Corbeta Clase Asesino. Dotación Experta)

Escuadrilla Epsilon TIE/Bombardero 1-4 (Pilotos Regulares)

ICRV Cobra 1 (Corbeta con carga de Tropas. Dotación Regular)

ICRV Cobra 2 (Corbeta con carga de Personal de la Astromarina. Dotación Regular)

ICRV Serapis (Corbeta Minadora. Dotación Regular)

IFTR Cátulo (Mercante Clase Catamarán con carga de Interceptores)

IFTR Ovidio (Mercante Clase Catamarán con carga de Repuestos y TIE/Bombarderos)

IFTR Virgilio (Mercante Clase Catamarán con carga de Repuestos)

IFTR Séneca (Mercante Clase Catamarán con carga de Repuestos y Cañoneras Alfa)

Base Imperial de Rovande (Dotación Regular)

Escuadrilla Psi TIE/Interceptor 1-4 (Pilotos Regulares)

Escuadrón Zeta TIE/In 1-8 (Pilotos Regulares)

Escuadrilla Nu Cañoneras Alfa Xg-1 1-4 (Pilotos Expertos)

Un número variable de Lanzaderas Lambda y Transportes Auxiliares (Dotaciones Regulares)

-Los rebeldes seguirán el plan establecido. Bravo 1 disparará sus torpedos contra las corbetas imperiales y se concentrará en la tarea de evitar que los cada vez más numerosos cazas TIE aniquilen a Bravo 2 y a ellos mismos.

-Bravo 2 centrará a la Mantícora y largará sus torpedos contra ella a larga y media distancia, pasando luego a hostigarla al cañón. Las cañoneras imperiales harán todo lo posible por derribarles.

-Alfa 1 avanzará en cuña sobre la fragata imperial, que responderá concentrando su fuego de batería sobre la Gavilán. Las demás corbetas imperiales supervivientes se esforzarán por romper la formación rebelde. Los TIE Bombarderos de la Mantícora también tomarán las corbetas de la Alianza como objetivo.

-La Mantícora lanzará 2 aparatos por asalto, hasta vaciar su hangar (a no ser que sea destruida antes). Soltará primero 6 Interceptores, luego 6 TIE/Bombarderos, y luego el resto de los aparatos según vaya la situación.

-La Alacrán 3, si no la suprimen en los primeros asaltos (es imposible distinguirla de las otras corbetas imperiales, así que será cuestión de suerte o de la decisión del DJ el que la ataquen primero) soltará sus TIE/Bombarderos contra Alfa 2.

-La Base Imperial soltará sus aparatos de 4 en 4, hasta quedar vacía. Primero las cañoneras, luego los interceptores, y luego los TIE/In. Los cazas se dedicarán a atacar los Alas X y el grupo Alfa 2.

-Las naves imperiales auxiliares obstaculizarán los ataques de Alfa 2.

-Alfa 2 maniobrá para identificar al mercante cargado con Interceptores (el Cátulo) y concentrará su ataque sobre él, mientras rechaza el hostigamiento imperial.

Las fichas de STAR WARRIORS pueden ser de gran utilidad al DJ para que sus jugadores visualicen la batalla. Y ha de recordarse que es una batalla de verdad, no una simple escaramuza. Los imperiales pelean en su territorio y poseen su acostumbrada superioridad numérica, y eso debe hacerse notar.

Como ayuda, sugerimos una serie de momentos cruciales, fijos en la batalla, alrededor de los cuales los PJ podrán maniobrar y combatir:

- 1) La emersión en Rovande, con la desesperada reacción imperial (han detectado a los rebeldes, pero no han podido hacer demasiado).
- 2) Los impactos de los torpedos de Bravo 1, que mandan dos corbetas imperiales fuera de rumbo y dejan una de ellas fuera de combate.
- 3) El ataque de la primera formación de Interceptores, disparando a gran velocidad.
- 4) las maniobras de las formaciones de buques de ambos bandos para lograr una posición ventajosa.
- 5) El estallido de los torpedos de Bravo 2 contra la Mánticora.
- 6) La destrucción de la Gavilán 1 bajo el fuego conjunto de la fragata y las corbetas imperiales.
- 7) El ataque de los TIE/Bombarderos Gamma contra las dos corbetas rebeldes supervivientes, cada vez más saturadas de impactos.
- 8) La destrucción del Cátulo.
- 9) La muerte de Sable Líder (7), que acabará estrellándose contra la Mánticora.
- 10) La salida de la línea de la Mánticora, sacudida por explosiones internas.
- 11) La huida de las corbetas rebeldes supervivientes, seriamente dañadas.

Si los PJ se quedan aquí después de eso, aun hay imperiales de sobra para destrozarlos. Conviene que el DJ les recuerde que deben reunirse con sus compañeros. Ahora bien, si deciden permanecer ahí hasta rematar a la Mánticora -una tarea difícil ya que es un navío muy sólido y aun requiere un buen número de impactos-, y logran hacerlo y sobrevivir al salvaje contraataque imperial, se merecen algún Punto de Fuerza y un par más de Puntos de Personaje. Pero se lo tienen que ganar de verdad.

Y vivir para disfrutarlo.

Los imperiales torturarán a los rebeldes que capturen, y luego les ejecutarán, así que más les vale que no se hagan ilusiones.

5.3. Recompensas

Si los PJ han intervenido activamente en el ataque, recibirán de 1 a 4 Puntos de Personaje dependiendo del número de bajas causadas y la creatividad en la maniobra.

La misión se ha cumplido, aunque a un alto precio. Faltan varios cazas, muchos de los otros están dañados, se ha perdido una corbeta, y todos los demás buques tienen desperfectos de cierta consideración.

Pero ha valido la pena.

6. Operación Sabueso

6.1. Briefing

-Varios de nuestros informadores confirman que la Flota de Intervención de Piperus no regresó a sus bases tras las operaciones en Resianne.

-Después de comprobar estos informes y realizar un rastreo sencillo, todo apunta a que se han ocultado en alguno de los sistemas menos concurridos entre Resianne y Mabissa.

-Ignoramos la razón de esta maniobra, pero nuestros analistas concluyen que sólo puede tener dos motivos:

a) Permanecer en reserva en previsión de una reacción resiannita, para sorprender a su flota y aniquilarla.

b) Operar como reserva oculta de emergencia para el Gran Convoy Imperial, cuya llegada suponemos inminente.

-El supuesto b) es el más plausible o, mejor dicho, el que más debe preocuparnos. Por eso es primordial que descubramos la localización y composición exacta de estas fuerzas.

-Es de esperar que los imperiales hayan tomado medidas para enmascarar su posición, y que sus piquetes de defensa se anden con muy pocas contemplaciones a la hora de tratar con los curiosos.

-Aunque lo ideal sería descubrir a los imperiales sin que estos lo sospechen, creemos que esto será, desgraciadamente, imposible.

-Pero sí podemos negarles el secreto de sus escondrijos. Por eso hemos organizado el siguiente plan:

1. Un convoy en apariencia neutral, formado por naves y buques modificados del Grupo Pandora, se reunirá en el sistema Mabissa y proseguirá a Nisodris.

2. De Nisodris saltará a Reeth y, allí, el AFTR Jonás fingirá haber sufrido una avería.

3. Una nave de rastreo saltará entonces a los tres sistemas en los que nuestros analistas suponen escondidos a los imperiales; en orden sucesivo: Ploikhar, Sarvan y Ribalhadi. Visitará cada uno de ellos y regresará a Reeth con las conclusiones, antes de proceder al siguiente.

4. En cada sistema en que la nave de rastreo no descubra la presencia de los imperiales, cuyo buque insignia es el ISD Batallador, el AFTR Cormorán depositará después una sonda.

5. Cuando los rastreadores descubran a los imperiales no deben arriesgarse a identificar los navíos individuales. Es más importante que vuelvan a Reeth con la información. Su excusa será que su convoy ha sufrido un accidente, y uno de los buques que lo formaban ha realizado un salto erróneo y lo están buscando.

6. Descubiertos los imperiales y avisado el resto del Grupo Pandora, el Jonás ensamblará los dos Alas A que lleva ocultos en su bodega y los enviará al sistema para que identifiquen cada navío imperial.

7. Cuando regresen los Alas A, el convoy los recogerá y retornará a Nisodris, para dispersarse y regresar a casa.

8. Si los imperiales atacasen el convoy tras el reconocimiento final, el Jonás será abandonado y demolido (lo mismo que los Alas A si es necesario), pero su información se transmitirá a cada uno de los demás componentes, que procederán a dispersarse para intentar alcanzar alguna base de la Alianza.

Los PJ y el Libélula encajan en la tarea de reconocimiento inicial; pueden, por supuesto, emplear su propia nave si es lo suficientemente discreta.

9. Orden de Batalla: Operación SABUESO

Grupo PANDORA

Nave de Rastreo Inicial: Libélula de Zira

AFTR Jonás (Mercante Clase Catamarán modificado, con un minihangar y 2 Alas A desmontadas y disfrazadas como maquinaria embalada)

Rémora 5 y 6 (Alas A de reconocimiento, sin armamento de misiles)

AFTR Cormorán (YT-1300 modificado para llevar y plantar sondas)

ACRV Calypso (Corbeta Coreliana con un transponder falso que la identifica como la Corbeta Casilda de Nisodris. Su misión es proteger el convoy y evacuar el Jonás si es necesario)

AFTR Gorrión Centenario (YT-1300 de carga, en realidad armado como corsario)

AFTR Pirulo 2 (YT-1300 de carga, en realidad armado como corsario)

6.2. Desarrollo

1. El Grupo Pandora procede hasta Reeth como estaba previsto, y la nave de enlace comienza su recorrido.

2. Ploikhar está vacío, excepto por una sonda imperial protegida por 12 minas francotiradoras y una naviboya de tránsito.

3. Sarvan no está en absoluto vacío. Cuando los PJ emergen del hiperespacio descubren dos formaciones navales enfrentadas, pero ningún Destructor Estelar. Una agrupación imperial y otra resiannita se vigilan estrechamente, sin que ninguna se decida a atacar. Las fuerzas están muy equilibradas y ni los imperiales quieren arriesgarse, ni los resiannitas desean combatir contra el Imperio (si fuesen naves imperiales de Ebelema, otra cosa sería). El DJ puede resolver que la llegada de los PJ rompe el equilibrio o dispara el conflicto, y podría ser muy posible que nuestros protagonistas pasen algunos malos ratos mientras intentan convencer a cada bando de que son neutrales o de que están de su parte y no de la del otro. A la larga tendrán que irse de allí: las cosas se animan demasiado para su gusto.

Las fuerzas presentes por cada bando son:

Imperio

ICRV Medea

ICRV Pretoriano 6 (Clase Asesino)

IPC 4121-1 (Aduanera)

IPC 4121-2 (Aduanera)

Escuadrilla Delta TIE/Bombardero 1-4

FTR Silvia II (YT-1300 armado)

Resianne

RRCRV Golunda

RRCRV Alaudae

Alas Y biplaza Pi 1-3 (sin torpedos)

FTR Limann I (YT-1300 armado)

FTR Corus (YT-1300 armado)

4. Pero no han acabado los disgustos. Cuando regresan a Reeth para dar parte, la operación está a punto de arruinarse por culpa de una patrullera de aduanas, la IPC 4121-5 con un comandante demasiado suspicaz. Hay dos opciones: destruir al imperial, pero eso provocaría la alarma (y lo verían desde el astropuerto de Reeth III); o distraer su atención. La mejor manera es decirle que hay naves imperiales en Sarvan que están siendo atacadas y necesitan ayuda. Sea o no mentira, la 4121-5 saltará inmediatamente hacia allí.

5. El ISD Batallador está en Ribalhadi, y los PJ van a tener que ser pero que muy convincentes para evitar que los conviertan en un colador. Los piquetes imperiales (4TIE/In ó 2 Cañoneras Alfa, con pilotos Expertos) tienen órdenes de retener a todos los intrusos hasta que una nave auxiliar los aborde. En realidad, sus órdenes extraoficiales son disparar primero, preguntar después y, por si acaso, volver a disparar.

Si los PJ se dejan capturar, tienen para largo. Los imperiales no les dejarán marcharse hasta que pase el Gran Convoy, a no ser que se evadan antes (el DJ tendrá que inspirarse en el Suplemento Estrella Rendida).

Además de los piquetes, hay campos de minas (francotiradoras y de proximidad) y sondas.

Flota de Intervención de Piperus

ISD Batallador (Clase Victoria. Dotación Veterana)

Escuadrón Iota TIE/Interceptor 1-12 (Pilotos Veteranos con 2 Ases)

Escuadrón Epsilon TIE/Bombardero 1-12 (Pilotos Expertos)

IFRG Guja (Nebulón-B. Dotación Experta)

Escuadrón Beta TIE/In 1-12 (Pilotos Expertos)

Escuadrón Theta TIE/In 1-12 (Pilotos Regulares)

IFRG Partesana (Nebulón-B. Dotación Experta)

Escuadrilla Gamma TIE/Interceptor 1-4 (Pilotos Veteranos)

Escuadrón Delta TIE/In 1-12 (Pilotos Regulares)

Escuadrón Zeta TIE/Bombardero 1-8 (Pilotos Expertos)

ICRV Naga 1 (Dotación Experta)

ICRV Naga 2 (Dotación Regular)

ICRV Flámula (Minadora. Dotación Elite)

ICRV Estandarte (Minadora. Dotación Regular)

Escuadrón Tau Cañonera Alfa Xg-1 1-12 (Pilotos Expertos)

Numerosas lanzaderas de carga, transporte y patrulla (Dotaciones Regulares)

6. Las Alas A tienen que hacer verdaderas maravillas para cumplir su misión (aunque los PJ no están allí para verlo, como no sea en espíritu) y Rémora 6 se convierte en un montoncito de cenizas al acercarse demasiado a la ICRV Flámula. La Rémora 5 regresa de Ribalhadi llena de agujeros y metralla.

Pero trae la información.

7. Desafortunadamente, también trae detrás 6 cañoneras y, algo más tarde, la IFRG Guja. El Grupo Pandora se defiende lo suficiente como para recoger al piloto y su información, evacuar el Jonás, volarlo, y dispersarse a toda velocidad.

Punto de reunión: Rosshe.

Cuando puedan.

Y si pueden.

(El DJ puede convertir la huida de los PJ hacia Rosshe en una larga persecución, con momentos más o menos dramáticos, pero, llegados hasta aquí, los PJ deberían alcanzar su objetivo relativamente enteros)

6.3. Recompensas

Los PJ reciben de 1 a 4 Puntos de Personaje dependiendo de su actuación. La cifra máxima si han logrado embaucar a ambos bandos en Sarvan, han mandado a la IPC 4121-5 camino de ese sistema, y han esquivado a los imperiales en Ribalhadi y en Reeth.

Y, ahora, el Gran Final.

Nombre clave: Fenris

Cuarta parte: Los lobos grises

Por: Francisco Calvete

Esta parte de la campaña se asemeja a la Tercera en que, nuevamente, los PJ han de optar por una acción concreta y renunciar a las otras.

Toda esta parte se dedica a crear un "Gran Final". Las acciones de los PJ apenas tendrán consecuencias en el desarrollo general de los eventos. De hecho, cada capítulo se concibe como una sucesión de escenas que sirven como marco para que los PJ actúen.

Se recomienda al DJ que incluya escenas de otras acciones en la que estén jugando los PJ.

Contenido

1. Introducción
2. Prólogo: El Almirante tiene algo que contar
3. Cebo
 - 3.1. Presentación
 - 3.2. Esquema
4. Finta
 - 4.1. Presentación
 - 4.2. Esquema
5. El Ataque Principal
 - 5.1. Presentación
 - 5.2. Esquema
6. Conclusiones
7. Despliegue de Ambos Bandos
 - 7.1. Alianza Rebelde
 - 7.2. Imperio

1. Introducción

Donde los PJ participan en una batalla campal.

[Escena]

La cámara enfoca un planeta en tinieblas. El sol empieza a despuntar como una explosión cada vez más brillante.

La cámara retrocede un poco y pasa entre las cabezas de dos hombres que parecen estar observando la alborada. Uno tiene el pelo blanco y corto, lleva una barba canosa muy cuidada... e insignias de Almirante de la República. El otro es más joven y su rango es el de Teniente de Navío Imperial.

Está oscuro, hace frío, y la respiración de ambos se convierte en vapor.

El amanecer ilumina paulatinamente la penumbra. El Teniente consulta una compulibreta.

Teniente: *-Es la hora, Almirante.*

No parece haber respuesta.

Teniente: *-Señor, es la hora... ¿Almirante?*

Almirante: *-¿Mmmh? Sí... es la hora.*

Teniente: *-Hermoso amanecer, ¿verdad, señor?*

Almirante: *-Muy hermoso, Rosenkranz, muy hermoso...*

Teniente (consultando de nuevo su compulibreta): *-Los hombres esperan, señor.*

Almirante: *-¿Esta todo dispuesto?*

Teniente: *-Todo, señor.*

El almirante se gira, y la cámara con él, y aparece el Puente de Mando de un gran buque de guerra. La tripulación aguarda, expectante.

Almirante: *-Señores, la caza comienza.*

La cámara recula y deja atrás unos paneles de observación. Sigue reculando y encuadra la superestructura de un buque.

La cámara se desliza, y toman forma las líneas de un Destructor Estelar Imperial, gris y amenazador. A lo lejos, apenas entreverados, se ven incontables navíos.

Luego, en microsegundos, el hiperespacio se traga toda esa masa de metal y armas.

Ha amanecido.

[Fin de escena]

2. Prólogo: El Almirante tiene algo que contar.

Los PJ se encuentran en la Sala de Conferencias del AMC *Independencia*. El lugar está abarrotado de personal de todos los servicios de la Flota.

El Almirante Akbar entra, ruega a los presentes que se sienten, y comienza la sesión. La Sala se oscurece y el holoprojector central empieza a mostrar el espacio correspondiente a la Prefectura de Ebelema. Conforme habla Akbar, algunos sistemas quedan encuadrados y se indican rutas con columnas de estadísticas variadas.

-Ante todo, señores -comienza Akbar-, quiero agradecer los esfuerzos del personal que ha hecho posible reunir la información necesaria para analizar las últimas operaciones

imperiales. Por fin nuestros expertos, ayudados por el Ordenador Central, han logrado componer un cuadro comprensible.

-Como ya recordarán, se mencionó la existencia de un Gran Convoy imperial, precedido de sondeos, exploraciones y neutralización de posibles bases hostiles. Hemos podido comprobar la existencia de un área de concentración de mercantes en el sistema Cherbel. Nuestras sondas y rastreadores han constatado el paso de avanzadas de exploración imperiales a lo largo de la Vía Perlemiana y se han replegado sin atraer su atención.

-Los resultados de los interrogatorios y del espionaje, junto con la información obtenida en los ordenadores de algunos buques imperiales capturados, permiten afirmar que otro Gran Convoy atravesará la Prefectura de Ebelema camino del Núcleo. La operación tiene el nombre clave Fenris.

-También hemos averiguado el nombre del comandante imperial responsable: el Almirante Erwin von Spree. Aunque sus ideas políticas no coinciden con la doctrina del Nuevo Orden de Palpatine, parece que aceptó el ofrecimiento de recibir una flota para que la adiestrase a su gusto, y así probar sus teorías navales.

-Von Spree no es el imperial típico: sabemos que es muy competente y que se destacó en las Guerras Clon como comandante de buques ligeros de la República. Inteligencia creía que se había retirado por completo; se equivocaron.

-Los planes de raptarlo o intentar atraerlo hacia la Alianza se han rechazado por falta de tiempo. El Estado Mayor ha decidido que es preciso encontrar y destruir su buque insignia con él dentro. No obstante, no desdeñaremos las oportunidades de capturarlo con vida.

-Von Spree coordina sus operaciones desde el ISD Merodeador, un clase Imperial modificado como nodriza de torpederos. Su escolta incluye las fragatas IFRG Virulencia e IFRG Valerosa, con el Ala TIE de élite Diablos Azules.

Sabemos que cuenta con otros dos destructores estelares del tipo Victoria, el ISD Resolución y el ISD Tonante, además de numerosas fragatas y corbetas y, al menos, otras dos alas TIE con pilotos de calidad. El núcleo de sus fuerzas de ataque lo constituye el Escuadrón de Torpederas As de Picas, de infausto recuerdo por su intervención al destruir el ISD Adalid cuando desertaba a nuestro bando. Como ven, nos enfrentamos contra adversarios de primer orden. Ellos serán nuestro objetivo prioritario.

-Pero no podemos olvidar el Gran Convoy. Ignoramos todavía la razón de envíos de semejante magnitud hacia el Núcleo. Lo que sí está claro es que si el Imperio comprueba que la táctica de macroconvoyes funciona, la empleará en todas las vías principales, y la maquinaria bélica de Palpatine será incontenible. Esta operación debe demostrarles que ni siquiera así son capaces de asegurar sus rutas comerciales, y que ni sus mejores unidades pueden detenernos.

-Seguramente habrán pensado que todo esto puede ser una trampa del Emperador para comprometerlos a una guerra de atrición, en la que sus inmensos recursos le darían una innegable ventaja. Es un riesgo que debemos correr, y ha estado presente en nuestras consideraciones a la hora de elaborar el plan de operaciones, que es el siguiente:

1. Puesto que el blanco prioritario son las unidades principales de von Spree, haremos todo lo posible para mantener su ignorancia acerca de nuestro verdadero objetivo hasta que sea demasiado tarde. Para ello organizaremos varios movimientos de distracción encaminados a debilitar las fuerzas que le acompañan y a fijar el convoy Fenris.

2. El primer paso consistirá en adoptar una posición de interdicción en el sistema Foldie, cuello de botella de la Vía Perlemiana en la Prefectura de Ebelema.

Sabemos que la Flota de Intervención de Piperus está en las cercanías y que, presumiblemente, será la encargada de acudir a despejar el bloqueo. Mientras, el convoy se detendrá en alguno de los puntos de la ruta cercanos a Krogyn. Es dudoso que von Spree desee desprenderse de sus preciosas unidades para ayudar a la Flota de Intervención, pero no tendrá más remedio: la Prefectura ha sido prácticamente despojada de sus unidades pesadas en nuestras últimas operaciones.

A esta operación la llamaremos "Cebo".

3. Mientras los imperiales muerden el "Cebo", una de nuestras flotas atacará el convoy. Eso forzará a von Spree a enviar allí todas las unidades de las que pueda prescindir. Esta maniobra se conocerá como "Finta".

4. Con la mayoría de sus unidades en ruta a los distintos puntos de conflicto, von Spree no dispondrá de una fuerza muy nutrida cuando caigamos sobre él. Esta operación se conocerá como "Ataque Principal" y tiene como objetivo la rápida eliminación del Merodeador y su comandante.

5. Una vez liquidado von Spree, las fuerzas de Cebo y Ataque Principal convergerán sobre el convoy Fenris, convirtiendo la Finta en una trampa mortal para los mercantes imperiales.

Un grupo de reserva con buques de rescate y hospital asegurará en lo posible la supervivencia de nuestros buques y dotaciones.

6. Entretanto, y para mantener los posibles refuerzos alejados del convoy y von Spree, varias de nuestras unidades harán incursiones menores en el Cuadrante de Piperus y los sectores circundantes.

7. Como ven, esta operación requerirá la mayoría de nuestros efectivos. Supone la supresión de gran parte de las acciones en curso y un gran riesgo para nuestra flota. Si sale mal, la Alianza puede no sobrevivir.

Confío en todos ustedes.

Acto seguido, se distribuyen los mandos y unidades para cada suboperación. No hay previstos papeles concretos para los PJ. El DJ puede improvisar una gran cantidad de misiones subsidiarias, sobre todo en las operaciones Cebo y Finta, que requieren la presencia de numerosas naves auxiliares. Los PJ pueden ser destacados a los grupos de rastreo y alerta temprana, a los de ataque, a los de hostigamiento, a los de enlace (si su nave es rápida), a las

dotaciones de presa o dragaminas, a las de ambulancia,... hay trabajo para todos. Alternativamente, el DJ puede encuadrarlos en alguna de las unidades de guerra como pilotos de caza o complemento a la tripulación, y darles un papel más belicoso (aunque también más limitado).

Cada uno de los siguientes capítulos se compone de Presentación y Esquema (con una sucesión numerada de eventos fijos).

[Escena]

Habitaciones privadas del Almirante von Spree en el ISD Merodeador. El Almirante está sentado leyendo un libro auténtico (con hojas) titulado Batallas Estelares de las Guerras Anacreónicas: ¿Velocidad o Blindaje?. Su asistente se afana en el mueble bar.

Almirante: -¡ROOSENKRANZ!

Teniente (*dando un respingo*): -¿Señor?

Almirante: -*Agitado, no batido.*

Teniente (*suspirando*): -*Bien, señor.*

Algo más tarde...

Almirante: -*Rosenkranz...*

Teniente: -*¿Sí, Almirante?*

Almirante: -*Los nuestros son tiempos sombríos, Rosenkranz.*

Teniente: -*¿Por qué lo dice, señor? Todo marcha según el plan.*

Almirante: -*No me refería a eso, Rosenkranz, pero, ahora que lo menciona, tampoco me siento a gusto con el maldito plan.*

Teniente: -*No le entiendo, señor.*

Almirante: -*No se haga el idiota, Rosenkranz. Sabe muy bien a qué me refiero. Los informes de la Prefectura de Ebelema me dan muy mala espina.*

Teniente: -*Podría ser una serie de coincidencias, señor.*

Almirante: -*¡Y un cuerno, coincidencias! Los rebeldes preparan algo. Y van a montarlo precisamente en esa zona. Estoy seguro.*

Teniente: -*El Prefecto Mazed dijo que...*

Almirante: -*El Prefecto Mazed es un asno incompetente, Rosenkranz.*

Teniente: -*Sí, señor.*

Almirante: -*Y un arribista y un sucio burócrata panzudo.*

Teniente: -*Lo que usted diga, señor.*

Almirante: -*Pero ese es el menor de nuestros problemas. Estoy preocupado, Rosenkranz.*

Teniente: -*¿Señor?*

Almirante: *-Adiestré a mis hombres para ser lobos, no perros pastores. Este convoy es una carga que sólo nos traerá complicaciones.*

Teniente: *-Las órdenes del Emperador eran muy claras, señor. El convoy debe pasar. El confía en usted, Almirante.*

Almirante: *-Lo sé, Rosenkranz, lo sé.*

Teniente: *-Anímese, señor.*

Almirante: *-Maldita sea, Rosenkranz.*

Teniente: *-Sí, señor.*

[Fin de la escena]

3. Cebo

3.1. Presentación

Crucero de Batalla Mon Calamari AMC Cathleen, Buque Insignia del Contraalmirante Cornelius:

-Señores -comienza Cornelius-, nuestra misión consiste en provocar a los Imperiales para que envíen sus unidades contra nosotros y dejen desprotegido el convoy.

-Por eso llevamos tan pocos cazas de ataque. Los suficientes para obstaculizar la respuesta imperial y darles algún susto.

-Las unidades de rastreo y dragaminas nos precederán a Foldie y limpiarán de obstáculos el área, haciéndose notar. Luego llegará el resto del grupo.

-Nuestras ordenes son aguantar en Foldie hasta que vengan la Flota de Pipers y los destacamentos de von Spree. Mantendremos una estrategia defensiva, sin desdeñar las oportunidades de golpear a los buques principales del enemigo, en especial el ISD Batallador.

-Si conseguimos dañar o inutilizar varios de sus navíos principales, no se atreverán a seguirnos en la segunda fase de la operación: el apoyo al ataque contra el convoy principal.

-No esperamos que los imperiales envíen sus mejores unidades contra nosotros, pero eso no quiere decir que nuestra tarea sea la más cómoda.

-Si es preciso replegarse, lo haremos hacia el punto de reunión con la Reserva, en Deervane.

Que la Fuerza nos acompañe.

3.2. Esquema

1. Los destacamentos avanzados emergen en Foldie y comienzan su tarea de rastrear el área y destruir sondas, satélites de comunicaciones, sonoboyas y minas. Tienen lugar las primeras escaramuzas contra las patrullas imperiales y el apresamiento de algunos mercantes.

2. Emerge el grupo principal rebelde. Los exploradores avanzados indican señales de actividad frenética en Ebelema y Ribalhadi. Se interrumpe el tráfico neutral.

3. Los imperiales tantean la posición rebelde con destacamentos de rastreadores, forzados a huir enseguida. Los grupos de vuelo rebeldes son desplegados y la flota adopta una formación defensiva.

4. La Flota de Intervención de Piperus emerge del hiperespacio. El ISD Batallador y las fragatas imperiales empiezan a lanzar cazas.

5. El Contraalmirante Cornelius da la orden de cambiar a formación de ataque y lanza los escuadrones Tapir y Bisonte, escoltados por las Alas A Albatros, contra el ISD Batallador.

6. Los Imperiales, conscientes de que el Cathleen es más potente y veloz que el Batallador, intentan replegarse y protegerlo. Cornelius acorta aun más las distancias.

7. Los cazas imperiales no logran impedir la penetración de varias Alas Y que, a pesar de las pérdidas, prosiguen su ataque y alcanzan al Batallador con numerosos torpedos. El buque imperial pierde sus pantallas.

8. Sólo los denodados esfuerzos de las fragatas imperiales logran contener a los rebeldes. La IFRG Guja no duda en interponerse frente al Cathleen y recibe todo el peso de las baterías de crucero, quedando gravemente dañada y en llamas: volará una hora después, a pesar de los esfuerzos de sus equipos antiincendios.

9. La corbeta rebelde Milano sale de la línea y acaba estallando, alcanzada por las descargas del Batallador mientras intentaba explotar una brecha en la formación imperial.

10. El Cathleen logra colocarse en posición de tiro y barrer las superestructuras del destructor estelar. El Batallador sufre daños muy severos y queda a la deriva, apenas incapaz de responder a los disparos (pasarán meses antes de que puedan repararlo). La ICRV Naga 1 sucumbe ante las baterías rebeldes mientras protegía a su buque insignia. La ICRV Estandarte estalla bajo el fuego concentrado del escuadrón Bisonte.

11. El ISD Resolución y su acompañamiento emergen en la retaguardia de la formación rebelde. Sus grupos de vuelo se despliegan a una velocidad inusitada, y los aparatos avanzados del escuadrón Rémora son derribados mientras intentaban contener a una horda de cazas y bombarderos imperiales.

12. Cornelius da la orden de romper el combate y saltar a Tresvera, para atacar el convoy. Los interceptores y cazabombarderos rebeldes averiados se esfuerzan por regresar a sus hangares. Los TIE de la Flota de Piperus son demasiado pocos y están muy desmoralizados como para obstaculizarlos.

13. Lo que queda de la Flota de Intervención de Piperus (es raro el buque sin desperfectos) se repliega, pero una andanada de torpedos de los TIE/Bombarderos de la IFRG Pitón volatiliza a la AFRG Calínige, que se pierde con toda su tripulación y varios aparatos recién recuperados.

14. A la Calínige le sigue la ACTP Cipayo IV, que se lleva por delante a varios de los TIE/Bombarderos del Resolución y quebranta el ataque imperial. Los buques pesados, que rehuían el combate con los rebeldes, empiezan a acercarse.

15. La formación rebelde salta al hiperespacio, camino de Tresvera. Pásese al número **11** de **4.2**.

4. Finta

4.1. Presentación

Los PJ asisten a la correspondiente conferencia en el AMC Argonauta. Están presentes el Vicealmirante Mon Cal Adrianus Jellysco y los capitanes de los distintos navíos que componen la fuerza.

-Señores -comienza Jellysco-, nuestra tarea consiste en diezmar el convoy Fenris y contener los contraataques imperiales mientras los otros grupos hacen su trabajo y acuden a ayudarnos.

-Como sabrán, este convoy imperial es muy grande y posee una escolta proporcional a su tamaño, lo que hace esperar una fuerte reacción. No nos engañemos, nuestro grupo va a tener el trabajo más duro, y debemos sentirnos orgullosos por haber sido escogidos para desempeñarlo.

-Nuestros exploradores rastrearán los sistemas donde suponemos que el convoy aguardará a que le resuelvan la obstrucción del Grupo Cebo en Foldie. Hay una gran probabilidad de que se detenga en Tresvera o Ebelema.

-Una vez localizado el punto de concentración del convoy, saltaremos hacia él. La primera oleada la compondrán aparatos de reconocimiento y escuadrones de cazabombarderos. Los primeros deberán identificar la carga del mayor número de mercantes posible, para marcar a los que lleven esclavos o prisioneros y así excluirlos del ataque e indicar a las dotaciones de presa que los aborden, capturen y trasladen al Punto de Reserva, en Deervane. Los segundos concentrarán su ataque en los buques de escolta más inmediatos, escogiendo preferentemente aquellos con capacidad portacazas.

-La segunda oleada, compuesta por cazabombarderos e interceptores, atacará todos los mercantes que pueda mientras la primera oleada regresa para rearmarse y responder a las necesidades del momento.

-Si la escolta imperial ha sido desarticulada, o no puede acudir a defender a los mercantes con la suficiente premura, algunos de nuestros navíos serán destacados para apoyar el ataque de la segunda oleada. Este será el momento que aprovecharán las naves de abordaje para capturar y redirigir sus presas.

-Cada vez que una oleada de cazabombarderos agote su munición, regresará a su navío base para rearmarse y continuar atacando cargueros. Y así hasta que lleguen los elementos de los otros dos grupos y se unan a nosotros para completar el aniquilamiento de Fenris.

No les den cuartel.

4.2. Esquema

1. Los exploradores confirman que Fenris se está reuniendo en Tresvera y que aun siguen llegando grupos de mercantes con su escolta.

2. La flota rebelde salta a Tresvera y queda apabullada ante la enormidad del convoy, desplegado en cinco columnas y compuesto por centenares de mercantes de todos los tamaños.

3. La flota rebelde ha emergido en las proximidades del flanco izquierdo. Los aparatos de reconocimiento se infiltran inmediatamente entre los vuelos TIE que intentan perseguirlos.

4. Con parte de sus cazas en persecución del grupo de reconocimiento rebelde y muchos todavía en sus hangares, la fuerza imperial de defensa del flanco izquierdo no puede contener la oleada de cazabombarderos de la Alianza y es arrollada. En menos de media hora, el ISD Temerario es poco más que un pecio incendiado de proa a popa, la IFRG Indómita ha desaparecido en una explosión dantesca, y la IFRG Valentía se arrastra como puede, con las pocas corbetas supervivientes, lejos del campo de batalla. Los rebeldes apenas han sufrido bajas.

5. Se descubren varios mercantes cargados de prisioneros, y los corsarios y naves de abordaje se encargan de ellos mientras la primera oleada regresa a rearmarse, perseguida por la cada vez más numerosa caza imperial. Los TIE son incapaces de franquear el muro de la antiaerea de los navíos rebeldes.

6. En la columna del extremo izquierdo del convoy se desata el pandemónium: explosiones por todas partes, torpedos, colisiones, buques que estallan, disparos que no distinguen amigos de enemigos... La segunda oleada de cazabombarderos rebeldes, a pesar de la creciente presión imperial, siembra la destrucción por doquier. El crucero imperial ICS Bangradish choca contra un mercante que intentaba evadir un haz de torpedos y se parte en dos.

7. Se renuevan los ataques contra las columnas de la izquierda y el centro, mientras varios mercantes con esclavos escapan a Deervane, camino de la libertad. Justo entonces aparece el grupo del ISD Tonante, que emerge del hiperespacio muy cerca de la flota rebelde, cuyos aparatos están empezando a encontrar serias dificultades ante la obstinada y resuelta defensa de los imperiales de la columna central y el ISD Protector.

8. La cadencia del combate aumenta a un ritmo frenético. Ambas formaciones, la del Argonauta y la del Tonante, se cruzan disparándose con todas sus armas, mientras docenas de cazas revolotean alrededor. Los imperiales son reforzados por destacamentos de navíos ligeros del flanco izquierdo.

7. El peso de las andanadas de los buques rebeldes acaba averiando al Tonante y destruyendo a la IFRG Mandrágora, la ICRV Hermione y la ICRV Argyraspista I, además de otras dos corbetas de refuerzo. Pero los rebeldes no escapan indemnes: la AFRG Cariátide y la

ACRV Neblí 2 se pierden, y la AFRG Perséfone, la ACRV Gavilán 2 y la ACTP Zuavo I resultan seriamente averiadas y han de abandonar el combate. Sosaboski se repliega, intentando atraer a los rebeldes lejos del convoy, pero el contraalmirante Jellysco no cae en la trampa.

El Ala TIE 1772^a ha quedado diezmada en el combate, pero las bajas rebeldes en cazas y cazabombarderos han sido espantosas.

8. Ambos bandos se reagrupan, mientras Sosaboski intenta, inútilmente, que el Protector y el Formidable dejen de contemporizar y se unan en un nuevo ataque a los rebeldes. Los comandantes de estos navíos rehusan, alegando que podría producirse una incursión sorpresa en cualquier momento, y que la del Argonauta es una maniobra de distracción.

Los rebeldes aprovechan para rescatar a sus pilotos y tripulantes derribados, hacer rápidas reparaciones, mandar a Deervane sus navíos averiados y los mercantes capturados, y rearmarse. Sólo algunos cazabombarderos y corsarios prosiguen su ataque del flanco izquierdo del convoy.

9. Una nueva oleada, formada por los supervivientes de los diversos escuadrones de Alas Y, es lanzada contra el centro del convoy. Su desarticulación se ha convertido en la clave de la batalla, y Jellysco tiene fundadas sospechas de que los imperiales conceden especial importancia a los mercantes que lo componen.

Una vez más, las hordas de cazas TIE hacen materialmente imposible llegar hasta allí, y sólo algunas Alas Y logran impactos en los mercantes de cabeza. Los imperiales están arrojando encima de los cazabombarderos todo lo que tienen, recurriendo incluso a tácticas suicidas.

10. El As de Picas emerge del hiperespacio y, a una llamada de su líder, todos los TIE supervivientes del flanco izquierdo y del grupo del Tonante convergen sobre las torpederas para protegerlas en su ataque. Centran al Argonauta y, a pesar de los esfuerzos de los cazas rebeldes, obtienen una veintena de impactos sobre el crucero. En la segunda pasada pierden dos de sus naves, pero el Argonauta es alcanzado de nuevo y se sale de la línea, sin escudos, con la mitad de sus baterías inutilizadas y los timones bloqueados. Jellysco y la mayor parte de sus oficiales han muerto en el Puente, calcinado por un impacto directo.

11. El Cathleen y su mermado grupo aparecen en Tresvera, ven lo que acaba de ocurrir, y acuden en ayuda del Argonauta. El As de Picas encabeza un ataque contra el crucero recién llegado y logra una docena de impactos, pero pierde otras dos naves. Han de replegarse con los restos de su escolta de cazas TIE y cañoneras, hostigados continuamente por los interceptores del Cathleen. Cornelius envía brigadas de reparaciones al Argonauta, mientras ordena despegar a sus cazabombarderos supervivientes.

12. Un contraataque imperial se estrella contra la flota rebelde, a la vez que otra oleada de Alas Y fracasa en su intento de atravesar el perímetro defensivo de la columna central. Los rebeldes pierden la ACRV Doyle 3 y los imperiales la ICRV Tártarus. Del As de Picas sólo

quedan 4 torpederas intactas y 2 dañadas, pero han logrado alcanzar de nuevo al Cathleen y causarle averías de cierta importancia.

13. Mientras los cazabombarderos de la Alianza desvían su ataque al flanco izquierdo, liquidando los cargueros que no han podido refugiarse tras las otras columnas, el ISD Resolución y su acompañamiento acuden en persecución del Cathleen. Cornelius, temiendo verse atrapado entre dos fuegos, y sin noticias claras sobre el ataque al ISD Merodeador, ordena la retirada. El Argonauta logra saltar a Deervane, pero la AFRG Calíope, retrasada para recoger aparatos averiados, resulta cogida entre el ataque de los TIE/Bombarderos de la IFRG Pitón y el As de Picas, y vuela en pedazos bajo el impacto de varias docenas de torpedos.

Tras de sí, los rebeldes dejan más de un centenar de mercantes destruidos e innumerables averiados,... y la mitad de sus cazabombarderos y pilotos.

5. El Ataque Principal

5.1. Presentación

La reunión tiene lugar en la sala de Conferencias del AMC Desafío. La preside Akbar en persona. La mayoría de los presentes son mandos navales de carrera.

-Caballeros -comienza el almirante-, tenemos la fortuna de haber sido escogidos para medirnos con von Spree y las mejores unidades imperiales de varios sectores a la redonda.

-Será una batalla excepcionalmente dura. Von Spree no es el típico burócrata, sino un profesional, y sabemos que ha adiestrado personalmente a sus oficiales superiores y ha impuesto una férrea disciplina a sus dotaciones, que le idolatran tras sus anteriores victorias contra nosotros.

-Nuestros informes aseguran que sus tropas están especialmente preparadas para reaccionar con rapidez e iniciativa. No han mostrado en ningún momento el característico desprecio del Imperio por nuestros medios de ataque, y los análisis añaden que están acostumbrados a obrar con independencia y reinterpretar las órdenes de acuerdo con la situación real, no con lo que les diga un superior muy lejano.

-Como ven, nos enfrentamos a unos adversarios más que capaces de igualar el rendimiento de nuestras unidades. Es una lástima no poder atraerlos a nuestro lado. Por consiguiente, y por mucho que nos pese, hemos de destruirlos. Como será una tarea difícil, el Alto Mando ha decidido emplear las mejores unidades y pilotos de la Flota. En cuanto sepamos donde se esconde el Merodeador, saltaremos a su encuentro y le atacaremos sin descanso hasta acabar con él y su grupo. Ningún otro resultado es admisible.

-Si logramos hacerlo con la suficiente rapidez, y nuestras perdidas no son excesivas, pasaremos a una segunda fase, que consistirá en unirnos a los grupos del Argonauta y el Cathleen en el ataque al convoy Fenris.

-Una cosa más: sabemos que von Spree mantiene sus unidades de ataque en la retaguardia del convoy, a suficiente distancia como para acudir en su ayuda de inmediato, o llamar refuerzos para tareas auxiliares. Si el resto del plan funciona, cuando atacemos se habrá quedado con sólo una pequeña escolta.

Recemos para que así sea.

5.2 Esquema

1. Los exploradores confirman la presencia de un grupo naval imperial con un Destructor Estelar en Sulagir, muy cerca del convoy. Akbar da la orden de saltar.

2. Cuando la flota rebelde emerge en Sulagir se percata de que: a) el Merodeador está efectivamente ahí, aunque con una escolta nada despreciable, y b) les ha detectado y se ha colocado en posición defensiva mientras organiza sus grupos de vuelo. Si quieren acabar con él tendrán que ir a buscarlo y sudar mucho.

3. Ambos bandos despliegan sus grupos de vuelo, pero sólo los de la Alianza cubren el espacio entre las dos flotas. Von Spree, cauteloso, rehusa arriesgar sus cazas en un combate desigual contra los coriáceos aparatos rebeldes. Sus escuadrones de asalto, sin embargo, neutralizan la mayoría de los intentos de torpedear a distancia los navíos imperiales, y cada vez que una escuadrilla se aventura en la formación imperial, los Diablos Azules se lo hacen pagar muy caro.

4. Akbar decide aceptar el combate de atricción que le plantea von Spree, e intenta desarticular la formación imperial con fuertes y repetidos ataques. La línea de von Spree es un auténtico avispero: sus escuadrones de torpederas se mantienen a resguardo hasta que los rebeldes se aproximan, y entonces aprovechan para cubrir de torpedos a los atacantes y neutralizar sus maniobras.

5. La superioridad artillera y de cazabombarderos de la Alianza comienza a rendir frutos, pero se ve compensada por los devastadores contraataques torpederos y la durísima resistencia de los grupos TIE de protección. Tras un largo rato de combate, los imperiales han perdido la IFRG Valerosa y la ICRV Sleipnir, y tienen desperfectos en otras naves, pero los rebeldes han perdido, a su vez, la AFRG Casandra y la ACTP Cipayo II.

6. Alarmado por el retraso en desembarazarse de von Spree y por el anuncio de que las unidades de retaguardia imperiales se aproximan, Akbar resuelve lanzar un ataque general con todos los buques y cazabombarderos. Es preciso destruir el Merodeador, cueste lo que cueste.

7. Las dos flotas y sus cazas se enzarzan en un combate titánico, y sólo el sólido diseño y la redundancia de sistemas de defensa de los cruceros mon calamari da la victoria final a los

rebeldes... a un alto precio. La AFRG Calímaco se sale de la línea, incendiada, la ACRV Aguijón 3 y la ACTP Cipayo I vuelan, y el resto de los buques sufren daños de diversa gravedad. Las pérdidas en cazas y pilotos no tienen precedentes. Pero la formación imperial está rota: la IFRG Gorgona queda a la deriva, la IFRG Virulencia huye hacia Sulagir, prácticamente devastada, y sólo las corbetas supervivientes Fafnir y Astaroth aguantan protegiendo al maltrecho Merodeador. Los escuadrones de caza y ataque imperiales son una sombra de lo que eran.

[Escena]

Puente de Mando del ISD Merodeador. Los impactos hacen estremecerse al navío. La tripulación se mantiene disciplinadamente en sus puestos, pero la inquietud y la angustia parecen esconderse tras todas las caras. Von Spree supervisa las operaciones y se limita a dar las ordenes estrictamente necesarias.

Von Spree: *-¡ROOSENKRANZ!*

Rosenkranz: *-¡Señor!*

Von Spree: *-Que el As de Picas salga inmediatamente hacia Tresvera y ataque los buques rebeldes allí presentes. Su Objetivo es un crucero Mon Calamari que está hostigando el convoy.*

Rosenkranz (visiblemente agitado): *-¡Pero, señor, no podemos prescindir de ellos! ¡Nos destruirán!*

Von Spree: *-El convoy es lo primero, ¿no lo recuerda?*

Rosenkranz: *-Pero, almirante...*

Von Spree: *-Nos las arreglaremos como podamos, Rosenkranz. Los refuerzos están cerca.*

Rosenkranz: *-Los escudos apenas aguantan, señor, y los cazas no pueden contener todos los ataques.*

Von Spree: *-No se puede tener todo en la vida, Rosenkranz.*

Rosenkranz (con cansancio): *-No, señor.*

Von Spree: *-Diga al As de Picas que confío plenamente en ellos y que espero que conviertan en chatarra a ese pepino volador. ¡Ejecución!*

Rosenkranz: *-¡A la orden, señor!*

[Fin de Escena]

8. Von Spree lanza el As de Picas, que en vez de caer en una trampa de los Alas X del Escuadrón Rojo, se desliza entre sus adversarios y salta a Tresvera (ver el nº 12 de 4.2.).

9. La flota rebelde prosigue su ataque al Merodeador, que pierde poco a poco su capacidad de respuesta. Las torpederas que no son aniquiladas saltan al hiperespacio o han de internarse con la Virulencia en Sulagir. Los cazas TIE, sin embargo, continúan hostigando a

los rebeldes, a pesar de haber perdido las dos terceras partes de sus efectivos. Tampoco quedan muchos aparatos rebeldes en condiciones.

[Escena]

Puente de Mando del ISD Merodeador. Por todas partes se ven desperfectos; hay incendios y los camilleros retiran a los heridos. Rosenkranz, con un brazo en cabestrillo, espera órdenes.

Von Spree: *-Esto se acaba, Rosenkranz.*

Rosenkranz: *-¿Abandonamos el buque, señor?*

Von Spree: *-No, me niego a que capturen el Merodeador. Vamos a llevarnos por delante a uno de esos cruceros.*

Rosenkranz: *-No aguantaremos mucho.*

Von Spree: *-Lo suficiente para que no puedan auxiliar a los rebeldes que atacan el convoy. El As de Picas ha puesto fuera de combate al crucero rebelde Argonauta.*

Rosenkranz: *-Entonces el convoy está salvado, almirante.*

Von Spree: *-No si permitimos que estos se reúnan con sus compañeros. Vamos a embestirlos, Rosenkranz.*

Rosenkranz (palideciendo): *-El buque se deshará, señor...*

Von Spree (cogiendo un paquete de holodisquetes): *-Lo sé. Coja ésto y váyase en mi lanzadera personal, con los heridos.*

Rosenkranz: *-¡Señor, no puede pedirme que me vaya!*

Von Spree: *-Estos holodisquetes contienen informes, dossiers, planos y análisis tácticos sobre nuestras últimas operaciones con torpederas. La Flota no puede quedarse sin esa doctrina de combate. Rosenkranz, quiero que se los entregue a mi hijo Walther.*

Rosenkranz: *-Mande a otro, almirante, por favor.*

Von Spree: *-Nadie conoce mis ideas mejor que usted, Rosenkranz.*

Rosenkranz: *-Pero, señor,...*

Von Spree: *-Es una orden. Ejecútela.*

Rosenkranz (saludando): *-Sí, señor.*

Von Spree: *Cúidese, Gustav, amigo mío.*

Rosenkranz: *-No le olvidaré, almirante.*

[Fin de Escena]

10. El Merodeador parece herido de muerte y se discute su abordaje. Pero von Spree tiene otros planes... Tras una rápida maniobra, cierra contra el AMC Estrella de Coral, y, con un rugido de metal torturado, se estrella contra su panza. La pagoda de mando del ISD se desintegra, pero el crucero rebelde pierde su hangar y queda desventrado y gravísimamente dañado.

El Merodeador ya no es más que un pecio que los supervivientes evacuan a toda velocidad. Von Spree no está entre ellos.

11. El gran buque imperial se deshace lentamente, empotrado todavía en el Estrella de Coral. La llegada de las unidades imperiales de retaguardia y la noticia de que el Argonauta ha sido inutilizado en Tresvera, fuerza a Akbar a ordenar el abandono del Estrella de Coral. Los imperiales supervivientes buscan refugio entre las unidades recién llegadas, que se mantienen a respetuosa distancia del Desafío.

12. Akbar ordena la retirada a Deervane.

Ha sido una victoria para la Alianza.

Pero ojalá no haya ninguna más como ésta.

6. Conclusiones

Los PJ se reúnen con el resto de los rebeldes para celebrar el triunfo de la operación, pero los muchos puestos vacíos enturbian la alegría de la jornada.

Informes posteriores indican que varios mercantes imperiales que quedaron rezagados han sido destruidos o capturados, pero el resto del convoy -menos de dos terceras partes de los que llegaron a Tresvera- ha seguido camino hacia el Núcleo. Es dudoso que vuelvan a intentar una operación semejante.

Los analistas del Alto Mando estarían dispuestos a asegurar que los mercantes de la columna central transportaban elementos para la fabricación de un arma similar al superláser de la Estrella de la Muerte. Había también otros materiales que hacen presuponer la construcción de otra monstruosa estación de combate.

Si es así, el siguiente objetivo prioritario será la confirmación de esta hipótesis, la localización del sistema donde se construye y su inmediata destrucción antes de que sea operativa.

Desgraciadamente, las avanzadas de la Gran Flota de Vader han empezado a llegar al Cuadrante de Piperus y es aun más importante crear maniobras de distracción para que se alejen. Esas serán las próximas misiones de los grupos especiales.

Los PJ reciben de 1 a 4 Puntos de Personaje dependiendo de la acción en la que hayan participado y su rendimiento en la misma. Si han sobrevivido hasta aquí, ganan un Punto de Fuerza adicional y -los que sean militares- son ascendidos un grado.

Entre las naves y navíos capturados al imperio hay algunos cargueros ligeros y lanzaderas. Los PJ pueden escoger uno de esos navíos como propiedad del equipo si no disponían de uno o si lo han perdido. Esta nave (a discreción del DJ) disfruta de una configuración estándar, sin equipo ni modificaciones especiales.

[Escena]

Puente de Mando del ISD Ejecutor. Varios oficiales imperiales aguardan nerviosamente en posición de firmes a que Darth Vader se digne dirigirles la palabra. Están Deniz, Sosaboski, Rosenkranz y el Jefe de Ala Rothelinden, pero también los comandantes del Protector, el Batallador, el Temerario y el Formidable.

Vader: *-¡Dos Destruyores Estelares destruidos y dos averiados! (jadeo) El Emperador esta muy disgustado (jadeo). ¿Qué se supone que he (jadeo) de decirle? (mirando al comandante del Temerario) ¡Dígamelo usted!*

Comandante del Temerario: *-¡Nos sorprendieron, señor! ¡No pude hacer nada! ¡El Resolución se había marchado a Foldie!*

Déniz: *-Donde salvamos la piel a los de Piperus y suprimimos una Nebulón-B rebelde, milord. Si el Prefecto no se las hubiese apañado para perder casi todas sus unidades y dejar que los rebeldes se apostaran a su antojo, los habríamos cazado como a ratas.*

Rosenkranz: *-El Almirante sacrificó nuestro grupo para dar una oportunidad al convoy y su escolta. No se puede decir que lo aprovechasen, señor.*

Vader se para frente al comandante del Batallador, que acaba desplomándose al cabo de unos segundos; luego le toca al del Temerario. Mientras se los llevan, el Oscuro Señor de Sith da la espalda a los oficiales supervivientes, que suspiran aliviados.

Vader: *-Me he encargado (jadeo) de Mazed personalmente. Pero no piensen que (jadeo) están libres de culpa. Su imprevisión y la de von (jadeo) Spree nos han costado la tercera parte (jadeo) del convoy. Por suerte, Fenris ha (jadeo) llegado a su destino.*

-y, ah, (jadeo) Rosenkranz, Déniz y Sosaboski, su jefe (jadeo) les consintió excesiva independencia. No (jadeo) esperen lo mismo de mí.

[Fin de Escena]

7. Despliegue de Ambos Bandos

7.1. Alianza Rebelde

Orden de Batalla del Grupo Operativo Cebo

AMC Cathleen

Albatros 1-12 Ala A

Rémora 1-12 Ala A

AFRG Calínige

Tapir 1-12 Ala Y biplaza
AFRG Clío
Bisonte 1-12 Ala Y biplaza
ACRV Milano 1
ACRV Neblí 1
ACRV Bixby
ACTP Cipayo IV
ACTP Hardree
Numerosos corsarios, naves de asalto y de apoyo.

Orden de Batalla del Grupo Finta

AMC Argonauta (Vicealmirante Jellysco)
Barracuda 1-6 Alas X
Barracuda 7-12 Alas Y monoplaza
Lince 1-12 Alas Y monoplaza
Alondra Alas A
AFRG Calíope
Mandoble 1-12 Alas Y biplaza
AFRG Cariátide
Cazadores de Cabezas 1-12 Alas X
AFRG Liberación
Alfanje 1-12 Alas Y biplaza
Katana 1-12 Alas Y biplaza
AFRG Perséfone
Sable 1-12 Alas Y biplaza
Ocelote 1-6 Alas Y monoplaza
ACRV Gavilán 2
ACRV Milano 2
ACRV Neblí 2
ACRV Doyle 1
ACRV Doyle 2
ACRV Doyle 3
ACTP Zuavo I
ACTP Zuavo II

Naves de Apoyo

Corsarios

Base de Maezalvir:

Ocelote 7-12 Alas Y monoplaza (de reserva para proteger a las naves de Deervane o acudir en auxilio del grupo que lo precise)

Orden de Batalla del Ataque Principal

AMC Desafío Buque Insignia (Almirante Akbar)

Rojo 1-12 Alas X

Oro 1-6 Alas X

Oro 7-12 Alas B

Petirrojo 1-12 Alas A

AMC Estrella de Coral

Verde 1-6 Alas X

Verde 7-12 Alas B

Bucanero 1-12 Alas X

Tigre 1-12 Alas Y monoplaza

AFRG Casiopea

Piraña 1-12 Alas Y monoplaza

AFRG Calímaco

Krayt 1-12 Alas Y monoplaza

AFRG Casandra

Mantarraya 1-12 Alas Y monoplaza

ACRV Aguijón 3

ACRV Kurós

ACTP Cipayo I

ACTP Cipayo II

ACTP Cipayo III

Las fragatas Casandra y Calímaco llevan lanzaderas de rescate para recuperar personal abandonado en el espacio.

Grupo de Reserva de Deervane:

AFRG (H) Redención (Buque Hospital)

Medevac 1-8 Lanzaderas Lambda (ambulancia)

Rescate 1-6 Lanzaderas Lambda con rayo tractor y cañones de iones

Azor 1-6 Alas A (Escolta del Grupo de Reserva)

ACRV (H) Korolev (Buque Hospital)

ACRV Mandala (de carga)

ACRV Elysium (de carga)

2ª Flotilla de Transportes

Caribú 1-9 (YT-1300)

Reno 10-18 (YT-1300)

7.2. Imperio

Flota de Intervención de Piperus

ISD Batallador (Clase Victoria. Dotación Veterana)

Escuadrón Iota TIE/Interceptor 1-12 (Pilotos Veteranos con 1 y 2 Ases)

Escuadrón Epsilon TIE/Bombardero 1-12 (Pilotos Expertos)

IFRG Guja (Nebulón-B. Dotación Experta)

Escuadrón Beta TIE/In 1-12 (Pilotos Expertos)

Escuadrón Theta TIE/In 1-12 (Pilotos Regulares)

IFRG Partesana (Nebulón-B. Dotación Experta)

Escuadrilla Gamma TIE/Interceptor 1-4 (Pilotos Veteranos)

Escuadrón Delta TIE/In 1-12 (Pilotos Regulares)

Escuadrón Zeta TIE/Bombardero 1-8 (Pilotos Expertos)

ICRV Naga 1 (Dotación Experta)

ICRV Naga 2 (Dotación Regular)

ICRV Flámula (Minadora. Dotación Elite)

ICRV Estandarte (Minadora. Dotación Regular)

Escuadrón Tau Cañonera Alfa Xg-1 1-12 (Pilotos Expertos)

Numerosas lanzaderas de carga, transporte y patrulla (Dotaciones Regulares)

Grupo Operativo del ISD Resolución

ISD Resolución (Clase Victoria. Capitán Carl Déniz. Dotación Veterana)

Escuadrón 1523-Alfa 1-12 TIE Interceptores (Pilotos Veteranos)

Escuadrón 1523-Psi 1-12 TIE/Bombarderos (Pilotos Expertos)

IFRG Pitón (Clase Nebulón-B. Dotación Elite)

Escuadrón 1523-Beta 1-12 TIE/In (Pilotos Veteranos)

Escuadrón 1523-Zeta 1-12 TIE/Bombarderos (Pilotos Ases)

IFRG Hipogrifo (Clase Nebulón B. Dotación Experta)

Escuadrón 1523-Delta 1-12 TIE/In (Pilotos Expertos)

Escuadrón 1523-Gamma 1-12 TIE/In (Pilotos Expertos)

ICRV Crótalo 1 (Minadora. Dotación Experta)

ICRV Crótalo 2 (Minadora. Dotación Experta)

ICRV Wotan (Dotación Veterana)

ICRV Alacrán 1 (Dotación Experta)

ICRV Alacrán 2 (Dotación Experta)

Orden del Convoy Fenris

Columna del extremo Izquierdo:

- 1 Galeón Imperial
- 2 Transestelares
- 23 Cargueros Grandes
- 102 Cargueros Medios
- 16 Corbetas de Carga
- 89 Cargueros Ligeros, Lanzaderas de Carga y Transportes.

Columna Izquierda:

- 1 Galeón Imperial
- 1 Transestelar
- 25 Cargueros Grandes
- 98 Cargueros Medios
- 11 Corbetas de Carga
- 64 Cargueros Ligeros, Lanzaderas de Carga y Transportes

Columna Central:

- 3 Galeones Imperiales
- 2 Transestelares
- 28 Cargueros Grandes
- 85 Cargueros Medios
- 21 Corbetas de Carga
- 105 Cargueros Ligeros, Lanzaderas de Carga y Transportes

Columna Derecha:

- 1 Galeón Imperial
- 24 Cargueros Grandes
- 112 Cargueros medios
- 12 Corbetas de carga
- 55 Cargueros Ligeros, Lanzaderas de Carga y Transportes

Columna del Extremo Derecho

- 1 Galeón Imperial
- 1 Transestelar
- 30 Cargueros Grandes
- 93 Cargueros Medios
- 15 Corbetas de Carga

120 Cargueros Ligeros, Lanzaderas de Carga y Transportes

Escolta Integrada en cada columna (Dotaciones Regulares):

- 1 Crucero de Ataque
- 1 Crucero Modular (Taller)
- 2 Fragatas Nebulón-B (Cada una con 2 Escuadrones de TIE/In, con Pilotos Regulares)
- 4 Fragatas Lancero
- 8 Corbetas de Guerra
- 2 Corbetas Minadoras
- 2 Escuadrones de Cañoneras
- 2 Escuadrones de Lanzaderas artilladas

Grupo de Escolta del Flanco Izquierdo:

- ISD Temerario (Dotación Experta)
 - 2 Escuadrones TIE/In (Pilotos Expertos)
- IFRG Indómita (Nebulón-B. Dotación Experta)
 - 2 Escuadrones TIE/In (Pilotos Regulares)
- IFRG Valentía (Nebulón-B. Dotación Regular)
 - 1 Escuadrón TIE/In (Pilotos Regulares)
 - 1 Escuadrón TIE/Bombarderos (Pilotos Regulares)
- 6 Corbetas (Dotaciones Regulares)
- 1 Escuadrón de cañoneras (Pilotos Expertos)

Grupo de Escolta del Centro:

- ISD Protector (Clase Imperial. Vicealmirante Uthor Pern. Dotación Veterana)
 - 1 Escuadrón TIE Interceptores (Pilotos Veteranos)
 - 4 Escuadrones TIE/In (Pilotos Expertos)
 - 1 Escuadrón TIE/Bombarderos (Pilotos Expertos)
- IFRG Centinela (Nebulón-B. Dotación Elite)
 - 1 Escuadrón TIE Interceptores (Pilotos Veteranos)
 - 1 Escuadrón TIE/Bombarderos (Pilotos Veteranos)
- IFRG Guardián (Nebulón-B. Dotación Veterana)
 - 1 Escuadrón TIE Interceptores (Pilotos Veteranos)
 - 1 Escuadrón TIE/In (Pilotos Expertos)
- IFRG Custodio (Nebulón-B. Dotación Experta)
 - 1 Escuadrón TIE/In (Pilotos Expertos)
 - 1 Escuadrón TIE/Bombarderos (Pilotos Expertos)
- 12 Corbetas (La mitad, dotaciones Expertas, la otra mitad, Regulares)

3 Escuadrones de Cañoneras (Pilotos Expertos)

Grupo de Escolta del Flanco Derecho:

ISD Formidable (Clase Victoria. Dotación Experta)

1 Escuadrón TIE Interceptores (Pilotos Expertos)

1 Escuadrón TIE/Bombarderos (Pilotos Veteranos)

IFRG Conquistadora (Nebulón-B. Dotación Experta)

2 Escuadrones TIE/In (Pilotos Expertos)

IFRG Venganza (Nebulón-B. Dotación Experta)

1 Escuadrón TIE/In (Pilotos Regulares)

1 Escuadrón TIE/Bombarderos (Pilotos Expertos)

6 Corbetas (Dotaciones Regulares)

1 Escuadrón de Cañoneras (Pilotos Expertos)

Grupo del ISD Tonante

ISD Tonante (Clase Victoria. Capitán Olaf Sosaboski. Dotación Veterana)

Escuadrón 1772-1 Alfa TIE Interceptor 1-12 (Pilotos Veteranos)

Escuadrón 1772-6 Etha TIE/Bombardero 1-12 (Pilotos Veteranos)

IFRG Mandrágora (Nebulón-B. Dotación Veterana)

Escuadrón 1772-2 Beta TIE Interceptor 1-12 (Pilotos Veteranos)

Escuadrón 1772-3 Gamma TIE/In 1-12 (Pilotos Veteranos)

IFRG Unicornio (Nebulón-B. Dotación Veterana)

Escuadrón 1772-4 Delta TIE/In 1-12 (Pilotos Expertos)

Escuadrón 1772-5 Epsilon TIE/In 1-12 (Pilotos Expertos)

ICRV Argyraspista I (Dotación Veterana)

ICRV Argyraspista II (Dotación Veterana)

ICRV Hermione (Minadora. Dotación Experta)

ICRV Galápagos (Dotación Elite)

ICVR Tártarus (Clase Asesino. Dotación Elite)

Escuadrilla Psi TIE/Bombardero 1-4 (Pilotos Expertos)

Grupo del ISD Merodeador

ISD Merodeador (Clase Imperial modificado. Almirante Erwin von Spree. Dotación Elite)

Diablos Azules TIE Interceptores Alfa 1-12 (Pilotos Ases con 2 Ases Máximos)

Diablos Azules TIE/In Gamma 1-12 (pilotos Veteranos, con 1 As)

Escuadrón de Torpederas As de Picas (Tau Tx-5) 1-12 (Pilotos Ases, con 1 As Máximo)

Escuadrón de Torpederas Escualo (Delta Dx-9t) 1-12 (Pilotos Veteranos, con 1 As)

Escuadrón de Torpederas Narval (Delta Dx-9t) 1-12 (Pilotos Veteranos)

Escuadrón de Asalto Husar (Alfa Xg-1) 1-12 (Pilotos Veteranos)

Escuadrón de Asalto Chacal (Alfa Xg-1) 1-12 (Pilotos Veteranos)

Escuadrón de Asalto Dragón (Alfa Xg-1) 1-12 (Pilotos veteranos)

Grupo de Reconocimiento Edelweiss

IFRG Valerosa (Nebulón-B. Dotación Veterana)

Diablos Azules TIE Interceptores Beta 1-12 (Pilotos Veteranos, con 2 Ases)

Diablos Azules TIE/Bombarderos Omicron 1-12 (Pilotos Veteranos, con 1 As)

IFRG Virulencia (Nebulón-B, Dotación Elite. Navío Penal)

Diablos Azules TIE/In Delta 1-12 (Pilotos Veteranos)

Escuadrón de Torpederas Orca (Tau Tx-5) 1-12 (Pilotos Veteranos, con 1 As)

IFRG Gorgona (Nebulón-B. Dotación Elite)

Diablos Azules TIE/In Eta 1-12 (Pilotos Veteranos)

Escuadrón de Torpederas Raya (Delta Dx-9t) 1-12 (Pilotos Expertos)

ICRV Astaroth (Dotación Veterana)

ICRV Brynhild (Dotación Veterana)

ICRV Sleipnir (Dotación Experta)

ICRV Fafnir (Dotación Experta)

ICRV Berserker (Dotación Experta)

ICRV Durandarte (Dotación Experta)

Grupo de Retaguardia

ICAx Walkenheim (Buque Nodriz de Corbetas. Dotación Experta)

Escuadrón TIE/In Eta 1-12 (Pilotos Regulares)

ICAx Skramax (Buque Taller. Dotación Experta)

Lanzaderas Lambda de Reparaciones Nu 1-8

Remolcadores T-2345 a T-2353

ICAx Meneltarma (Buque Hospital. Dotación Experta)

Lanzaderas Lambda 1-18 (de evacuación y ambulancia)

IFRG Vindex (Nebulón-B. Dotación Experta)

TIE/In Eta 8-12 (Pilotos Regulares)

Alfa Xg-1 Rho 1-4 (Pilotos Expertos)

Puesto auxiliar de mando del Grupo de Reconocimiento Edelweiss

IFRG Erebus (Nebulón-B. Dotación Experta)

Escuadrón TIE/In Alfa 1-12 (Pilotos Expertos)

Escuadrón TIE/Bombarderos Gamma 1-12 (Pilotos Expertos)
IFRG Arkadie (Nebulón-B. Dotación Experta)
Escuadrón TIE/In Beta 1-12 (Pilotos Expertos)
Escuadrón TIE/In Delta 1-12 (Pilotos Regulares)
ICRV Retadora I (Clase Asesino. Dotación Veterana)
TIE/Bombardero Zeta 1-4 (Pilotos Expertos)
ICRV Retadora II (Clase Asesino. Dotación Experta)
TIE/Bombardero Zeta 5-8 (Pilotos Expertos)
ICRV Retadora III (Clase Asesino. Dotación Experta)
TIE/Bombardero Zeta 9-12 (Pilotos Expertos)
ICRV Retadora IV (Clase Asesino. Dotación Experta)
TIE/In Psi 1-4 (Pilotos Regulares)
ICRV Retadora V (Clase Asesino. Dotación Experta) -vacía: destinada a recuperación de cazas averiados.
ICRV Yodel 1 (Minadora. Dotación Regular)
ICRV Lisandra (Dotación Regular. Personal Técnico. Taller Ligero)
ICRV Griselda (Dotación Regular. Buque Hospital)
ICRV Sigmar (Dotación Regular. Robosondas)
ICRV Dardo 1 (Dotación Regular)
ICRV Dardo 2 (Dotación Regular)
ICRV Azagaya 1 (Dotación Regular. Tropas)
ICRV Azagaya 2 (Dotación Regular. Tropas)
ICRV Azagaya 3 (Dotación Regular. Tropas)
ICRV Palafrén (Dotación Regular. Cargas variadas)
ICRV Corcel (Dotación Regular. Cargas variadas)
IFRT Rumpelstilkin (Clase Catamarán. Repuestos para buque. Dotación Regular)
IFRT Hedwig (Clase Catamarán. Repuestos para buque. Dotación Regular)
IFRT Bertha (Clase Catamarán. Repuestos para buque. Dotación Regular)
IFRT Helga (Clase Catamarán. Cazas TIE desmontados. Dotación Regular)

Nombre clave: Fenris

Anexos

Por: Francisco Calvete

Contenido:

1. Astronaves
2. Vehículos
3. PNJ
4. Planetas y sistemas
5. Encuentros

1. Astronaves

1.1. Corbetas Corelianas

Aparecen cuatro tipos principales de corbetas corelianas en esta campaña: las de Carga, las de Guerra de Escolta, las de Guerra Minadoras, y una clase especial denominada Asesino. Las tres primeras comparten un diseño común, alterado sólo por algunas modificaciones de acuerdo con su tarea.

El último tipo es una clase independiente, aunque su aspecto exterior parezca el mismo. La clase Asesino es de construcción reciente y responde a la necesidad imperial de un portacazas ligero para operaciones de convoy e intervención inmediata. Su principal característica es que han sido construidas directamente con un hangar para aparatos TIE, que operan gracias a instalaciones reducidas y un rayo tractor.

A continuación se reseñan las modificaciones normales que distinguen a cada uno de los cuatro tipos del ejemplo de La Guía.

a) Corbeta de Carga

Dotación: 46 (entre oficialidad y marinería; más si ha de atender pasajeros)

Pasajeros: Hasta 600 (sacrificando gran parte de la carga)

Capacidad de carga: 3000 Toneladas

Maniobrabilidad: [1D+1]

Velocidad Infralumínica: [2D+2]

Casco: [4D]

Pantallas deflectoras: [2D]

Armas: Los turboláseres son de escala *Navío Capital* y hacen un Daño de [3D+1]

Notas:

- En algunos casos, estas corbetas poseen un fuerte complemento de droides.
- Algunas están equipadas con un proyector de rayo tractor de baja potencia.
- Algunas están equipadas con hiperimpulsores más potentes ([x1]), sacrificando parte del espacio de carga.

b) Corbeta de Guerra de Escolta

Dotación: 80 (oficialidad y marinería)

Pasajeros: 36 (tropas embarcadas), con provisión para algunos huéspedes y prisioneros

Capacidad de Carga: 1000 toneladas

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x1]

Hiperimpulsor de Emergencia: [Sí]

Velocidad Infralumínica: [3D+1]

Maniobrabilidad: [2D+1]

Casco: [4D+2]

Pantallas Deflectoras: [3D]

Armas: Los turboláseres son de escala *Navío Capital* y hacen un Daño de [4D]

El Control de Tiro es de [4D]

Notas:

- No es extraño que estos buques lleven cañones láser adicionales anticazas.
- Algunas naves llevan lanchas de acceso planetario en un pequeño hangar.

c) Corbeta de Guerra Minadora

Como la de Guerra de Escolta, excepto en que no transporta tropas y emplea sus bodegas de carga, modificadas, para almacenar minas o soltarlas. Sus sensores son más sofisticados.

Dispone de 2 rayos tractores (Control de Tiro: [3D+1]) para operar las minas.

No es raro que algunas estén provistas de un blindaje adicional (Casco: [5D]; Pantallas Deflectoras: [3D+2]), por lo general concentrado en la proa.

d) Corbeta Imperial Clase Asesino

Sus modificaciones y rendimientos son iguales que los de las de Guerra de Escolta, pero su interior está compartimentado de una manera diferente. Al contrario que las otras corbetas, su capacidad de carga es prácticamente nula, ya que se dedica a los sistemas de apoyo de los cazas embarcados (arsenal, repuestos, combustible, alojamientos...).

El Personal de Vuelo suele agrupar de 12 a 20 personas adicionales entre pilotos y técnicos.

Estos buques disponen de un rayo tractor (Control de Tiro: [4D]) de poco alcance para operar sus aparatos.

La norma es que embarquen una escuadrilla de 4 aparatos de un solo tipo, casi siempre TIE/Bombarderos, pero no es raro ver TIE/In como complemento.

Las dotaciones de estas corbetas suelen estar mejor entrenadas que la media (esto no incluye al personal de vuelo).

El número de estos buques, introducidos en servicio algún tiempo después de la Batalla de Yavin, es todavía muy escaso. Las nuevas unidades suelen destinarse a misiones prioritarias o puestos de gran importancia estratégica.

Las prestaciones de este navío se han obtenido por extrapolación de su rendimiento en el Juego de Ordenador X-WING.

1.2. Minas francotiradoras

Escala: *Deslizador*

Casco: [1D+1]

Armas:

1 Cañón Láser Pesado de tiro rápido, arco de torreta.

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro + habilidad de *Artillería Naval*: 5D+1

Daño: 4D+2

Notas:

Las minas francotiradoras permanecen fijas y disparan contra todo blanco hostil (*que no emita la identificación adecuada*) que entre en su campo de tiro.

Aunque son muy fáciles de destruir, si se despliegan en gran número suponen un obstáculo considerable dada la suma de su potencia de fuego. Suelen centrar sus tiros de acuerdo con esquemas predeterminados de seguimiento de blancos, de forma que cualquier objetivo potencial se vea apresado en una red de disparos cada vez más cercanos. Algunas minas son ligeramente más grandes y albergan relés de telemetría, sistema de respuesta, conexión y coordinación para coordinar las otras (la proporción habitual es 1 coordinadora y 7 normales), mejorando en 1D el Control de Tiro.

Pueden ser consideradas como una especie de robots muy sencillos.

Precio: 5.000 Créditos las minas simples, 15.000 Créditos las Coordinadoras. Se requiere permiso imperial.

1.3. Cañonera de Asalto Alfa Xg-1 "Ala Estrella"

Nave: Ala Estrella Clase Alfa Xg-1 de Astroastilleros Cygnus

Tipo: Cañonera de Asalto e Intercepción

Eslora: 18 mts

Escala: *Caza Estelar*

Dotación: 1 (piloto)

Carga: 120 kg

Autonomía: 1 Semana

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x1]

Ordenador de Astrogación: [Sí]

Hiperimpulsor de Emergencia: [No]

Velocidad Infralumínica: [4D]

Maniobra: [2D+2]

Casco: [4D]

Armas:

2 Cañones Láser (capacidad de tiro conjunto)

Arco frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [5D] ([2D+1] contra *Navíos Capitales*)

2 cañones de Iones (capacidad de tiro conjunto)

Arco frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D]

Daño: [4D] de Ionización

2 Tubos Lanzamisiles (8 misiles de impacto en cada uno)

Arco frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [6D]

Pantallas Deflectoras: [1D+2]

Diseñada por el mismo equipo de Cygnus que creó la Lanzadera Imperial *Lambda*, esta nave de líneas elegantes posee un amplio y potente armamento que, combinado con la capacidad de salto al hiperespacio, hacen de ella una de las más importantes aportaciones al arsenal imperial.

Se emplea para escoltar e interceptar convoyes, atacar blancos terrestres y ejecutar rondas de patrulla en sistemas conflictivos. Suelen operar desde bases de Escuadrón. Su introducción en servicio data de poco antes de la Batalla de Yavin, y se limita a unos cuantos sectores vitales para el tráfico comercial.

Sus pilotos suelen ser mejores que la media y se les adiestra en una doctrina muy agresiva para que hagan pleno uso de las capacidades de la nave.

Por contra, su mantenimiento es muy gravoso para las dotaciones de mecánicos de la Armada, habituados a los sistemas modulares de los TIE.

Los Escuadrones de Asalto de von Spree operan como una fuerza homogénea, bien en misiones de intercepción pura (igual que los cazabombarderos de la Alianza), bien como escolta de los escuadrones de torpederas en las operaciones de largo alcance. Von Spree acaricia la idea de reconvertir algunos Destruyores Estelares en Portacazas de Flota, dotados con un complemento de cuatro a seis Escuadrones de Cañoneras. Si ese proyecto prospera, la flota rebelde perderá una de sus principales bazas: la exclusividad en la operación de cazas con capacidad de salto.

Las características de este caza se han obtenido por extrapolación de su rendimiento en el Juego de Ordenador X-WING.

1.4. Patrullera de Aduanas Imperial

Nave: Crucero de Patrulla Ligero Clase Guardián de Sistemas Sienar de la Flota

Tipo: Patrullera Policial y de Aduanas para Sistemas

Escala: *Navío Capital*

Eslora: 42 mts

Dotación: 8 tripulantes (Oficiales y marinería) y 8 aduaneros.

Pasajeros: 6 (en las celdas de prisioneros)

Capacidad de carga: 200 Tm

Autonomía: 3 meses

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x1]

Hiperimpulsor de Emergencia: [Sí]

Ordenador de Astronavegación: [Sí]

Maniobrabilidad: [1D]

Velocidad Infraluminica: 4D

Casco: 3D

Pantallas Deflectoras: [2D]

Armas:

Cuatro cañones láser (fuego separado)

2 Arco frontal, 2 arco de torreta

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D+2]

Daño contra Naves de Escala Caza Estelar: [5D] (contra *Navíos Capitales*: [2D+1])

1.5. Explorador Solitario del Escuadrón de Reconocimiento Edelweiss

Nave: Explorador Solitario A-2 de Sistemas de Flota Sienar

Tipo: Nave ligera de exploración y carga de largo alcance modificado.

Escala: *Caza Estelar*

Eslora: 24 mts.

Dotación: 1 (piloto-navegante)

Pasajeros: 1 (normalmente hasta 3)

Capacidad de Carga: 80 Tm (normalmente: 125 Tm)

Autonomía: 6 meses (normalmente: 1 año)

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x1] (normalmente: [x2])

Hiperimpulsor de Emergencia: [Sí]

Ordenador de Astrogación: [Sí]

Maniobrabilidad: 1D (normalmente: 0D)

Velocidad Infralumínica: 2D+2

Casco: 4D

Pantallas Deflectoras: 1D+1 (normalmente: 1D)

Armas:

1 Cañón Láser

Arco frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [1D] (normalmente: [0D])

Daño: [4D]

Las tripulaciones de estas naves están encargadas de rastrear el perímetro de las rutas de los convoyes, buscando todos los posibles escondrijos y sistemas de detección hostiles para luego informar al mando. Deben rehuir todo enfrentamiento y replegarse hasta que los Escuadrones de Asalto -o una de las divisiones de ataque- limpien el terreno y les permitan proseguir su tarea.

Estas naves están provistas de sensores y holocámaras de gran poder y resolución, perfectamente adaptados a su trabajo.

Habilidades de la tripulación (piloto-navegante y rastreador-artillero): *Pilotaje de Naves*: 4D+2; *Artillería Naval*: 3D+2; *Astrogación*: 4D+1; *Sensores*: 4D; *Sistemas Planetarios*: 4D; *Reparación de Naves*: 3D+1.

1.6. Lanzadera de Rastreo Mu del Escuadrón de Reconocimiento Edelweiss

Nave: Lanzadera de Rastreo de Largo Radio de Acción Mu-2 de Sistemas de Flota Sienar.

Tipo: Lanzadera de Transporte y Rastreo de Largo Alcance modificada.

Escala: *Caza Estelar*

Eslora: 20 Mts

Dotación: 2 (piloto y copiloto-navegante)

Pasajeros: 6 (artilleros, técnicos de rastreo, mecánico) (normalmente: 14)

Capacidad de Carga: 80 Tm (normalmente: 100 Tm)

Autonomía: 6 meses

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x1] (normalmente: [x2])

Hiperimpulsor de Emergencia: [Sí]

Ordenador de Astrogación: [Sí]

Velocidad Infralumínica: 3D (normalmente: 2D+2)

Maniobrabilidad: [1D+2] (normalmente: [1D])

Casco: 4D

Pantallas Deflectoras: 2D (normalmente: 1D+2)

Armas:

2 Cañones Láser (fuego conjunto)

Arco frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: 2D

Daño: [4D+2]

Acompañan a los ESA-2 del Escuadrón Edelweiss como refuerzo y para descender en planetas o investigar pecios y restos abandonados. Están provistas de droides de reconocimiento y un robosonda como complemento, así como de una escotilla de acoplamiento universal.

NOTA: estas naves mantendrán una distancia prudencial frente a todo potencial enemigo, recurriendo para esos casos al robosonda o los droides de reconocimiento.

1.7. La IFRG Grendel (y otras fragatas de escolta imperiales y rebeldes)

Se dan las cifras correspondientes a la fragata en su estado actual, y, entre paréntesis y cursiva, las prestaciones de este mismo tipo de navío para el Imperio, la Alianza, u otros intereses privados:

Nave: Fragata Imperial Nebulón-B de KDY IFRG Grendel

Tipo: Navío de Guerra de Escolta y Patrulla

Escala: *Navío Capital*

Eslora: 300 mts.

Dotación: 350 (otros 150 en el Astropuerto; *normalmente: 920*)

Pasajeros: 25 Soldados de Asalto (*normalmente: 75. Las de la Alianza no suelen llevar tropas embarcadas*)

Capacidad de Carga: 3400 Toneladas (*normalmente: 6000*)

Autonomía: 2 meses (*normalmente 2 años*)

Multiplicador de Hiperimpulsión: No (*pero las reparaciones lo dejarán en [x3]; normalmente: [x2]*)

Ordenador de Astrogación: [Sí]

Hiperimpulsor de Emergencia: [No] (*normalmente: [Sí]*)

Velocidad Infralumínica: [1D] (*normalmente: [2D]*)

Maniobra: [0D] (*normalmente: [1D]*)

Casco: 3D (*normalmente [3D+2]: ha sufrido daños estructurales*)

Pantallas Deflectoras: 1D (*normalmente [2D]*)

Armas:

5 (*normalmente: 12*) Baterías Turboláser (fuego separado)

2 Arco frontal, 1 Babor, 2 Estribor (*normalmente: 6 proa, 3 babor, 3 estribor*)

Escala: *Navío Capital*

Control de Tiro: [2D] (*normalmente: [3D]*)

Daño: [4D]

7 (*normalmente: 12*) Cañones Láser (fuego separado)

3 Arco frontal, 2 Babor, 2 Estribor (*normalmente: 6 proa, 2 babor, 2 estribor, 2 popa*)

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D]

Daño: [4D]

1 (*normalmente: 2*) Proyector de Rayo Tractor

Arco frontal

Control de Tiro: [2D]

Daño: Nave capturada

Complemento de Vuelo:

13 TIE/In (Pilotos *Regulares*) (*normalmente: 2 escuadrones TIE en las Imperiales -pueden ser de cualquier tipo- y 1 a 2 escuadrones mixtos en las de la Alianza*)

2 Lanzaderas *Lambda* (*normalmente: 3, tanto en las imperiales como en las de la Alianza*)

0 Delta Dx-9 (*normalmente: 1 ó 2*)

Notas sobre la IFRG Grendel:

Sus heridos han sido evacuados y las zonas del casco que presentaban rupturas han sido selladas desde el interior. Las reparaciones se centran en el hiperimpulsor y en las líneas de energía del navío. Muchos sistemas internos han sufrido daños y no soportarán nuevas averías o sobrecargas. Las operaciones de vuelo están restringidas a causa de los desperfectos en el hangar: rara vez despegan o aterrizan más de dos cazas o una nave a la vez. Los sensores no funcionan bien, y la telemetría ha sido reparada con problemas, por no hablar de los sistemas de dirección e impulsión. Necesitará varios meses en el dique seco antes de estar de nuevo operativa.

Habilidades de la tripulación: *Pilotaje de Navíos Capitales*: 3D; *Astrogación*: 3D; *Artillería Naval de Navío Capital*: 3D+1.

1.8. Alas-Y biplazas

Son Koensayr BTL-S3 de dos tripulantes, con las siguientes diferencias respecto de las características indicadas en el Ala Y de La Guía:

Hiperimpulsor de Emergencia: No

Ordenador de Astrogación: No (Droide astromecánico para 10 saltos)

Casco: 4D (en vez de 4D+1 en el BTL-A4)

Pantallas Deflectoras: 1D+2 (en vez de 1D)

Armas: Cañones de Iones con arco de Torreta (360 grados).

Notas:

La principal diferencia de este cazabombardero con respecto al modelo monoplaza "Nariz Larga" estriba en su limitada capacidad de salto, lo que restringe las operaciones. Compensa esta deficiencia con un segundo tripulante, que se encarga del doble cañón de iones (con arco de torreta, muy desagradable para los eventuales atacantes de popa), y que puede eximir al piloto de las tareas de manejar pantallas deflectoras y operar sensores, permitiéndole concentrarse en el pilotaje y la aproximación de ataque. Otra ventaja importante es que puede dispararse a la vez que otro sistema de armas controlado por el piloto.

En definitiva, el Ala Y biplaza es más limitado para operaciones extendidas, pero un adversario más temible. Su uso es preferentemente defensivo o disuasorio.

1.9. Robosonda

Casco: 2D+1

Escala: Deslizador

Habilidad de *Sensores*: 6D

Habilidad de *Comunicaciones*: 5D

Este ingenio está provisto de sensores sofisticados y poco más. Se autodestruirá en cuanto una nave se ponga a medio alcance de él y sus minas.

1.10. Cargueros Piratas Narval y Maraschino y Cargueros Armados de Corso

Nave: Carguero Ligero Coreliano YT-1300 modificado

Tipo: Nave ligera corsaria/Carguero Ligero Y-1300 modificado de Astilleros Unidos Corelianos

Escala: *Caza Estelar*

Eslora: 267 mts

Dotación: 3 (Piloto, copiloto y artillero)

Pasajeros: 3 (grupo de abordaje)

Capacidad de Carga: 90 Tm.

Autonomía: 2 meses

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x1]

Hiperimpulsor de Emergencia: [Sí]

Ordenador de Astrogación: [Sí]

Velocidad Infralumínica: [3D+1]

Maniobra: [2D+1]

Casco: [4D]

Pantallas Deflectoras: [1D+1]

Armas:

Torreta Láser Doble Dorsal (Cañones conectados)

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D+1]

Daño: [5D] (contra *Navíos Capitales*: [2D+2])

Torreta Doble Ventral de Cañón de Iones

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D+1]

Daño: [3D] de ionización

El Narval y el Maraschino han conseguido eludir la persecución de las flotas de la Prefectura y de Resianne hasta ahora. Tienen su base en un planetoide del sistema Testudi, a algunos días de aquí.

El sistema de Foldie es perfecto para sus depredaciones. No suelen hacer cautivos (con la excepción de los muy ricos) y, dependiendo del trabajo que les haya costado reducirles, abandonan a las tripulaciones capturadas en sus propios navíos a la deriva o, pura y simplemente, las masacran.

Si alguna de sus naves sufre daños, preferirán escapar a arriesgarse a ser capturados o destruidos.

Estas estadísticas sirven también para los cargueros artillados de la Alianza y otros intereses privados.

Las habilidades de las dotaciones son: *Pilotaje Naval (Cargueros Ligeros)*: 4D; *Astrogación*: 4D+2; *Artillería Naval*: 4D; *Bláster*: 4D.

1.11. Caza P-40 "Aspid"

Nave: Shinobu-Strela P-40 "Aspid"

Tipo: Caza ligero de interdicción planetaria.

Escala: *Caza Estelar*

Eslora: 11 mts

Dotación: 1

Capacidad de Carga: 30 Kg.

Autonomía: 2 días

Maniobra: 3D+1

Velocidad Infralumínica: 4D+1

Casco: 3D+1

Pantallas Deflectoras: 1D+1

Armas:

2 Cañones Láser (conectados)

Arco frontal

Control de Tiro: [2D+1]

Daño contra naves escala Caza Estelar: [5D]

Daño contra Navíos Capitales: [2D+1]

El P-40 "Aspid" es un caza de alto rendimiento que las circunstancias han vuelto anticuado. La Shinobu-Strela quebró ante la oferta del Ala Y -con capacidad de salto- y la competencia desleal del más barato TIE.

Estas naves son de gran calidad. Requieren un mantenimiento costoso en tiempo y trabajo, obstaculizado por la cada mayor dificultad en obtener repuestos.

Sulagir posee la patente del P-40 y la del P-32b "Cobra Real" (y no tiene problemas de repuestos), pero ha dejado de fabricarlos, prefiriendo comprar Alas Y.

De todas formas, los escuadrones sulagirianos equipados con el "Aspid" son más que eficaces, y sus pilotos se sienten muy a gusto con estos ágiles y fiables aparatos.

Las Habilidades del piloto medio sulagiriano son: *Pilotaje*: 4D+1; *Artillería Naval*: 4D.

1.12. El Astropuerto Orbital de Resianne

Escala: *Navío Capital*

Diámetro: 900 mts

Dotación: 2280 (Controladores, Mecánicos, Personal de Mantenimiento, Camareros, etc... Pero ver notas abajo)

Pasajeros: 9000 residentes (más del triple de visitantes)

Casco: [5D]

Pantallas Deflectoras: [4D]

Armas:

16 Torretas Turboláser Dobles (*sólo funcionan 7 ahora*)

Arco: 8 (4) arriba; 8 (3) abajo.

Escala: *Navío Capital*

Control de Tiro: [2D+1] (*normalmente [3D]*)

Daño: [4D+1]

16 Torretas Láser Cuádruples (*solo funcionan 11*)

Arco: 8 (5) arriba; 8 (6) abajo

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D]

Daño: [6D]

8 Proyectoras de Rayo Tractor

Arco: 4 arriba; 4 abajo

Control de Tiro: [3D]

Daño: nave capturada

Complemento de Vuelo:

12 Alas Y biplaza (*ahora no hay ninguna*)

12 Lanzaderas de reparación y asistencia

12 Remolcadores y Lanchones infralumínicos

Notas:

Es una especie de disco con un vástago central en el que se concentran los turboascensores y las instalaciones de seguridad y mantenimiento. Los hangares y muelles de atraque se distribuyen por el borde exterior del disco, por el que también asoman torretas, escotillas extensibles de acoplamiento e instalaciones auxiliares.

Viven en el astropuerto los encargados de su funcionamiento y los visitantes. Las instalaciones tienen capacidad para alojar cómodamente a unas 9.000 personas (ahora hay menos de la mitad); entre ellas se cuentan un par de hoteles y varias pensiones y residencias para los tripulantes de diversas empresas astromercantiles asociadas a Resianne. Hay docenas

de tiendas (no libres de impuestos, pero casi), algunos bancos, restaurantes y casinos, y un cuartel para la guarnición y la policía de la estación (*ocupado por las tropas imperiales, que han enviado a sus antiguos ocupantes al planeta*). Hay también hangares para el escuadrón de defensa y para los servicios de urgencia (*igualmente bajo control imperial*).

Las tropas imperiales presentes no superan los 800 hombres, de los que 200 son soldados de asalto. El Prefecto Mazed ha dejado a su sobrino Ilkhar Mazed, comandante de la IFRG Grendel, como jefe del grupo de negociadores. El teniente preferiría estar en cualquier otro sitio.

Los soldados de asalto patrullan las áreas más concurridas del astropuerto y confían en los monitores de vigilancia del cuartel de policía para controlar el resto. Es una tarea ingrata y -son más que conscientes de ello- casi inútil.

Los artilleros imperiales controlan la defensa. Sus habilidades de *Artillería Naval* y *Manejo de Pantallas* son de [3D+1].

1.13. TIE/Bombardero

Este modelo difiere sensiblemente del cachivache casi inútil que aparece en *La Guía*, y refleja las verdaderas prestaciones de este avanzado y devastador bombardero-torpedero imperial, tal como aparece en el juego de ordenador *X-WING*. Las modificaciones son las siguientes:

Velocidad Infralumínica: [3D+1]

Maniobrabilidad: [1D+1]

Casco: [5D]

Armas:

2 Cañones Láser (fuego conjunto)

Arco frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D]

Daño: [4D]

2 Lanzamisiles (con cargador de 10 misiles cada uno)

Arco frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [6D]

2 Tubos Lanzatorpedos (con cargador de 4 cada uno)

Arco frontal

Escala: *Navío Capital*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [6D]

Notas:

Los escuadrones de TIE/Bombarderos se dividen fundamentalmente en dos tipos: de ataque y de guarnición. Sus pilotos son radicalmente distintos.

Los escuadrones de guarnición tienen pilotos poco competentes (por lo general) y se emplean más como elemento disuasorio o de represión.

Los escuadrones de ataque suelen ser destinados a las Alas TIE de los Destruidores Estelares, y se emplean tanto contra navíos adversarios como contra cazas, como contra objetivos terrestres, lo que da una ligera idea del entrenamiento de las dotaciones y la versatilidad de esta nave.

Sus principales defectos son su carencia de Pantallas Deflectoras y de Capacidad de Salto. Y en el breve tiempo que llevan funcionando, los pilotos de la Alianza ya han descubierto que son especialmente vulnerables si se les intercepta mientras hacen su aproximación de lanzamiento al blanco, que les obliga a volar en línea recta. Su lentitud y escasa maniobrabilidad les hace muy asequibles a los misiles anticaza.

De todas formas, la aparición de un escuadrón de TIE/B en formación de ataque siempre pone la carne de gallina a cualquier comandante rebelde, sobre todo si no dispone de cazas, o si los bombarderos-torpederos imperiales van bien escoltados.

Los TIE/Bombarderos pueden llevar una carga alternativa para ataques a superficie, sustituyendo los misiles anticaza por misiles aire-suelo y los torpedos de protones por termobombas de caída libre o teledirigidas.

1.14. Transporte de Asalto/Torpedera Delta Dx-9 y Dx-9t

Las características de esta nave también se extrapolan de sus rendimientos en el Juego de Ordenador *X-WING*. Se darán primero las prestaciones de la DX-9 y luego se indicarán las diferencias de la Dx-9t con respecto a ésta.

Tipo de nave: Lanchón de Asalto/Cañonera de Empresas Telgorn Delta Dx-9

Escala: *Caza Estelar*

Eslora: 25 mts

Dotación: 5

Pasajeros: 10 Soldados de Asalto en Armadura Zero-G ó 30 Soldados con equipo ligero.

Capacidad de Carga: 50 Toneladas

Autonomía: 2 Semanas

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x2]

Ordenador de Astrogación: [Sí]

Hiperimpulsor de Emergencia: [No]

Velocidad Infralumínica: [2D+1]

Maniobrabilidad: [0D]

Casco: [5D]

Pantallas Deflectoras: [2D]

Armas:

2 Afustes Cuádruples de Cañones Láser (Capacidad de Fuego Conjunto)

Arco Frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D+1]

Daño: [6D+2]

1 Afuste Doble de Cañones de Iones (Capacidad de Fuego Conjunto)

Arco frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D]

Daño: [4D] de ionización de controles

2 Tubos Lanzatorpedos (5 torpedos en cada uno)

Arco frontal

Escala: *Navío Capital*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [6D]

Notas:

Si la aparición de un escuadrón de TIE/Bombarderos sembraba el pánico, la de un grupo de ataque de Deltas causa auténtico pavor, ya que sólo puede significar una de dos posibilidades: o un abordaje sin contemplaciones, o un feroz ataque a torpedos y cañón.

Estas naves se agrupan normalmente en escuadrones de 8 a 12 unidades.

La Delta Dx-9 dispone de una escotilla de acoplamiento universal y, en algunos modelos, un proyector de rayo tractor de baja potencia.

Ha demostrado repetidamente su valía como nave de abordaje, tanto en manos imperiales como de la Alianza (que posee algunos ejemplares "liberados" para sus pelotones de comandos).

La Delta Dx-9t es un modelo altamente modificado que explota al máximo las capacidades ofensivas del tipo estándar. Hasta el momento, las únicas unidades con escuadrones completos de torpederas Dx-9t son las de von Spree, pero es de esperar que su uso se extienda.

Las modificaciones de la Dx-9t con respecto de la Dx-9 son las siguientes:

Tipo: Torpedera Imperial Delta Dx-9t de Empresas Telgorn

Dotación: 6

Pasajeros: No

Capacidad de Carga: 10 toneladas

Autonomía: 2 meses

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x1]

Hiperimpulsor de Emergencia: [Sí]

Velocidad Infralumínica: [3D+1]

Maniobrabilidad: [1D]

Pantallas Deflectoras: [3D]

Armas:

2 Tubos Lanzatorpedos de Protones (6 en cada uno)

Arco frontal

Escala: *Navío Capital*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [6D]

Notas:

Lo demás es igual al modelo Estándar. Estas naves se emplean exclusivamente en tareas de ataque contra navíos enemigos.

1.15. Torpedera/Patrullera Tau Tx-5

La Tau Tx-5 es un paso más del prototipo desarrollado a partir de la Delta Dx-9t, y fue diseñada directamente como torpedera de ataque.

El proyecto es fruto del interés y la obstinación de von Spree y ha tenido que vencer numerosas dificultades, tanto políticas como técnicas, para salir a la luz. Si no se demuestra su validez en esta campaña, se eliminará del Presupuesto General: el Departamento de Proyectos Navales ve con malos ojos cualquier diversificación de la producción industrial, cada vez más comprometida en la construcción de Destruyores Estelares y otras armas secretas del Emperador. Las únicas unidades en servicio son las de los 2 escuadrones de von Spree.

Tipo de Nave: Torpedera Rápida Tau Tx-5 Excalibur de Empresas Telgorn y Sienar SF

Escala: *Caza Estelar*

Eslora: 28 mts.

Dotación: 6

Pasajeros: No

Capacidad de Carga: 5 Toneladas

Autonomía: 2 meses

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x1]

Ordenador de astrogación: [Sí]

Hiperimpulsor de Emergencia: Sí

Velocidad Infralumínica: [4D]

Maniobrabilidad: [1D+2]

Casco: [5D+1]

Pantallas Deflectoras: [4D]

Armas:

2 Afustes Pivotantes Dobles de Cañones Láser (Capacidad de Fuego Conjunto)

Arco: 2 frontal-babor; 2 frontal-estribor

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [6D]

Torreta Doble Dorsal Láser

Arco de Torreta

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [3D+1]

Daño: [4D+2]

Afuste Doble de Cañón de Iones

Arco Frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D+2]

Daño: [4D] de Ionización

4 Tubos Lanzatorpedos (con 4 torpedos cada uno y recarga de 4 a bordo)

Arco Frontal

Escala: *Navío Capital*

Control de Tiro: [3D+1]

Daño: [6D]

Notas:

La Tau Excalibur ha participado en muy pocas operaciones, pero su actuación ha sido destacada. El escuadrón As de Picas asegura que es "lo mejor de lo mejor", aunque también afirman que presenta problemas todavía por resolver y que es una nave un poco temperamental. Su mantenimiento es costoso y requiere técnicos y mecánicos especialistas, no los habituales reclutas imperiales. Todo ello hace que su incorporación al arsenal de la Flota sea aun bastante dudosa.

1.16. El ISD Merodeador

Esta navío ha sido diseñado en torno al concepto de von Spree de nave nodriza de torpederas. Gran parte de su compartimentación interior se ha remodelado para acomodar las instalaciones requeridas.

Uno de los puntos más importantes (y más escandalizadores para el DISI) es que se ha prescindido casi por completo de la habitual división de tropas de asalto y de la mayoría de las instalaciones de seguridad y detención, aprovechadas como hangares, hospitales, arsenal, salas

de recreación, simuladores... Tampoco se han embarcado AT-AT y sólo unos pocos AT-ST. Todo ese espacio libre se ha llenado con generadores de energía y sistemas de defensa redundantes.

Una de las modificaciones más comentadas ha sido la instalación de generadores de escudos supletorios, ocultos y blindados, vista la habilidad de los rebeldes para dejar a otros destructores sin pantallas al concentrar sus tiros en las dos esferas generadoras de la Torre de Mando.

Adicionalmente, la tripulación se ha reducido gracias al empleo de tecnologías avanzadas y al mayor grado de entrenamiento de los hombres.

Como consecuencia, el ISD Merodeador es un tipo de navío completamente distinto de sus hermanos de clase, aunque se les parezca, y un rival muy peligroso para los cruceros rebeldes.

Tipo de Nave: Destructor Estelar de Clase Imperial modificado como Nodriza, KDY.

Escala: *Navío Capital*

Eslora: 1600 mts.

Dotación: 6520 (Oficialidad y Marinería); 2150 (Personal de Vuelo)

Tropas embarcadas: 2040 (Legiones Imperiales de Asalto)

Capacidad de Carga: 10.000 Toneladas

Autonomía: 2 años

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x1]

Ordenador de Astrogación: [Sí]

Hiperimpulsor de Emergencia: [Sí]

Velocidad Infralumínica: [3D]

Maniobrabilidad: [1D+2]

Casco: [7D]

Pantallas Deflectoras: [3D+1] (ver Notas)

Armas:

48 Baterías Turboláser (fuego por separado)

Arco: 18 frontal, 15 babor, 15 estribor

Escala: *Navío Capital*

Control de Tiro: [4D+1]

Daño: [5D]

36 Montajes Dobles de Cañón Láser (fuego por separado)

Arco: 9 proa, 9 babor, 9 estribor, 9 popa.

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [4D+2]

18 Montajes Cuádruples de Cañón Láser (fuego por separado)

Arco: 3 proa, 6 babor, 6 estribor, 3 popa

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D+1]

Daño: [6D]

48 Baterías de Cañones de Iones (fuego por separado)

Arco: 18 proa, 15 babor, 15 estribor,

Escala: *Navío Capital*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [3D] de ionización

10 Proyectoras de Rayo Tractor (fuego por separado)

Arco: 6 proa, 2 babor, 2 estribor

Escala: *Navío Capital*

Control de Tiro: [4D+1]

Daño: Captura del Blanco

Complemento de Vuelo:

2 Escuadrones TIE

3 Escuadrones de Torpederas

3 Escuadrones de Cañoneras

Hasta 2 Escuadrones adicionales de Reconocimiento

Notas:

Además de los escuadrones que transporta, el ISD *Merodeador* ha reforzado especialmente su defensa anticaza, sustituyendo parte del armamento pesado por montajes láser ligeros, y sacrificando su capacidad de intervención planetaria. También se ha instalado un generador de escudos supletorio, redundante con el normal (reforzado), que funciona en cuanto las pantallas normales empiezan a bajar y que, al contrario que las esferas generadoras, no se encuentra al alcance del atacante.

El ISD *Merodeador* es el único de su tipo, aunque hay planes para modificar otros dos destructores estelares aun en grada.

1.17. Lanzadera Imperial de Carga Lorenar "Viajero Errante"

Este es uno de las naves militares de carga y transporte más comunes del Imperio, y es relativamente habitual cruzarse con ellas en el espacio. Algunas, modificadas, se emplean como correos diplomáticos y vehículos personales de altos cargos imperiales y su séquito, aunque para trayectos cortos suelen preferirse las *Lambda*.

Las *Viajero Errante* reciben escolta para recorridos arriesgados, pero son capaces de autodefensa y resultan bastante sólidas y resistentes.

Para el aspecto y distribución interior de esta nave, acúdase al plano de la Resurgimiento en el suplemento Equipo de Campaña. Los rendimientos y características, sin embargo, no son los que allí aparecen.

Tipo de nave: Lanzadera Polivalente Lorenar Viajero Errante

Escala: *Navío Capital*

Eslora: 54 mts.

Dotación: De 4 a 8 según la tarea

Pasajeros: Hasta 60 en trayectos cortos con poca carga

Capacidad de Carga: 300 Toneladas

Autonomía: 6 meses

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x2]

Ordenador de Astrogación: [Sí]

Hiperimpulsor de Emergencia: [Sí]

Velocidad Infralumínica: [3D]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [2D+1]

Pantallas Deflectoras: [1D]

Armas:

Torreta Dorsal Doble Láser

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D+1]

Daño: [4D+2]

Notas:

Muchas de estas lanzaderas poseen mamparos reconfigurables para poder dedicarse a distintas tareas o redistribuir las cargas y el espacio de habitación según la situación lo requiera.

1.18. Lanzadera Imperial de Transporte Lambda

Hay verdaderamente poco que decir acerca de esta nave de líneas gráciles que resulta imprescindible a la Flota Imperial (y a la de la Alianza) para sus operaciones de transbordo, reparación, patrulla, correo...

Hay muchas configuraciones de la Lambda: desde naves armadas hasta aparatos de transporte cuya única defensa son unos sólidos escudos. Las estadísticas que se indican a continuación son las de una *Lambda* estándar, artillada.

Tipo de nave: Lanzadera Lambda de Empresas Cygnus (Sistemas de Flota Sienar)

Escala: *Caza Estelar*

Eslora: 20 mts.

Dotación: 6 (2 pilotos y 4 artilleros)

Pasajeros: 14 (hasta 20 para trayectos muy cortos)

Capacidad de Carga: 80 toneladas (sin pasajeros)

Autonomía: 2 meses

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x1]

Ordenador de Astrogación: [Sí]

Hiperimpulsor de Emergencia: [No]

Velocidad Infralumínica: [2D+2]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [4D]

Pantallas Deflectoras: [1D+2]

Armas:

3 Afustes Dobles de Cañones Láser Ligeros (Capacidad de Fuego Conjunto)

Arco: 2 arco frontal, 1 popa (montaje pivotante)

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [2D]

Daño: [4D] ([6D] si se conjunta el fuego en los frontales)

2 Afustes Dobles de Cañón Láser (Capacidad de Fuego Conjunto)

Arco frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [3D+1]

Daño: [4D] ([6D] si se conjunta el fuego)

Notas:

Algunas Lambda están dotadas de proyectores de rayo tractor de baja potencia y de una escotilla de acoplamiento universal, para operaciones de abordaje y reparación.

1.19. Mercante tipo Catamarán

Tanto la Alianza como el Imperio suelen emplear este tipo de Cargueros Medios, lentos, desarmados y vetustos, pero seguros y eficientes. La mayoría pertenecen a firmas civiles y sólo algunos pocos son manejados por tripulaciones militares.

Tipo de buque: Mercante Medio Clase Catamarán

Escala: *Navío Capital*

Eslora: 120 mts

Dotación: De 8 a 20 tripulantes dependiendo de la tarea

Pasajeros: No (pero ver Notas)

Capacidad de Carga: 24.000 Toneladas (pero ver Notas)

Autonomía: 1 año

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x3] (algunos modelos [x4])

Ordenador de Astrogación: [No]

Hiperimpulsor de Emergencia: [No]

Velocidad Infralumínica: [1D] (algunos [1D+1])

Maniobrabilidad: [0D]

Casco: [3D]

Pantallas Deflectoras: [2D+2]

Notas:

Los cargueros clase *Catamarán* son poco más que dos macrocontenedores unidos por una superestructura central aplanada que contiene los motores, controles y alojamientos de la tripulación. Su configuración no permite la instalación de armas.

Estos cargueros pueden albergar numerosos contenedores modulares en el interior de sus dos macrobodegas, y pueden transportar un contenedor adicional de 6.000 toneladas acoplado bajo la superestructura (los intentos de llevar dos resultan en la destrucción del mercante por excesiva tensión estructural). Dichos contenedores pueden estar adaptados para contener pasajeros, a veces en condiciones miserables (como los cargueros de esclavos imperiales).

Es también común el empleo de estos mercantes como talleres y depósitos móviles de instalaciones militares temporales.

Precio: 4 millones de Créditos (*nuevo*), 1'5 millones (*usado*).

1.20 Mercante Coreliano Acción IV

Este es otro de los tipos de mercante más comunes de la galaxia. Lo emplean tanto el Imperio como la Alianza, sobre todo el primero. La mayoría de estos buques pertenecen a intereses privados o al Sector Corporativo y suelen utilizarse en trayectos de corto y medio alcance.

Tipo de Buque: Carguero Medio de Astilleros Unidos Corelianos tipo Acción IV

Escala: *Navío Capital*

Eslora: 125 mts.

Dotación: 10

Pasajeros: No

Capacidad de Carga: 9.000 Toneladas

Autonomía: 3 meses

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x3]

Ordenador de Astrogación: [No] (droide astromecánico o relé a buque-guía)

Hiperimpulsor de Emergencia: [No]

Velocidad Infralumínica: [1D]

Maniobrabilidad: [0D]

Casco: [3D]

Pantallas Deflectoras: [1D]

Armas: [No] (pero se le pueden instalar de dos a cuatro montajes y un Proyector de Rayo Tractor)

Notas:

El Acción IV es un carguero barato de construir y mantener, pero es también frágil y muy vulnerable frente a cualquier atacante. Por eso no es extraño que aquellos que pertenecen a individuos (no los de corporaciones) reciban abundantes modificaciones destinadas a paliar estas deficiencias: pantallas incrementadas, montajes de armas, refuerzos de blindaje... aunque esto disminuya su capacidad de carga.

Precio: 1 millón de Créditos si es nuevo (entre 200.000 y 300.000 Cr. usado)

1.21. Mercante Gallofree

Este es el carguero/transporte estándar de la Alianza (prácticamente la única que los usa). Se dan las estadísticas del modelo más común, dedicado exclusivamente al transporte de personas o material, no las de los modelos modificados para reconocimiento, dragaminas o taller.

Tipo de Buque: Carguero Medio de Transporte de Atarazanas Gallofree

Escala: *Navío Capital*

Eslora: 90 mts.

Dotación: 6

Pasajeros: No (aunque puede emplearse para transportar o evacuar personal en trayectos cortos)

Capacidad de Carga: 2000 toneladas

Autonomía: 6 meses

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x4]

Ordenador de Astrogación: [No] (droide astromecánico o relé con buque-guía)

Hiperimpulsor de Emergencia: [No]

Velocidad Infralumínica: [1D]

Maniobrabilidad: [0D]

Casco: [2D]

Pantallas Deflectoras: [1D]

Armas: [No] (aunque pueden instalarse hasta cuatro afustes de armas con mediocre control de tiro)

Notas:

Si no fuera porque no dispone de mercantes en la suficiente cantidad, la Alianza desguazaría la mayoría de sus Gallofree para aprovechar el metal y los componentes en cosas

más útiles. Son unos buques lentos e increíblemente vulnerables, que requieren siempre una fuerte escolta y que ni siquiera disfrutan de un mantenimiento fácil.

1.22. Cazatorpedera (Cañonero Coreliano)

Este buque coreliano ágil y fuertemente armado ha sido diseñado como escolta de flota, tarea para la que está especializado.

Tipo de Buque: Escolta/Corsario/Cazatorpedero de la Corporación Técnica de Astilleros Unidos Corelianos.

Escala: *Navío Capital*

Eslora: 120 mts.

Dotación: 45

Pasajeros: No (pero puede acoger hasta 10 personas en trayectos cortos)

Capacidad de Carga: 60 toneladas (más si se sacrifica potencia de fuego)

Autonomía: 8 meses

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x2] (algunos modelos [x1])

Ordenador de Astrogación: [Sí]

Hiperimpulsor de Emergencia: [Sí]

Velocidad Infralumínica: [3D+2]

Maniobrabilidad: [2D]

Casco: [4D+2]

Pantallas Deflectoras: [2D+1]

Armas:

8 Torretas Dobles Turboláser (fuego por separado)

Arco: 2 Dorsal, 2 Ventral, 2 Babor, 2 Estribor

Escala: *Navío Capital*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [4D]

6 Torretas Dobles Láser (fuego por separado)

Arco: 3 Dorsal, 3 Ventral

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [4D+2]

4 Tubos Lanzamisiles

Arco frontal

Escala: *Caza Estelar*

Control de Tiro: [3D]

Daño: [8D+2]

Notas:

La cazatorpedera Coreliana es, pura y simplemente, una plataforma de armas sin otro objetivo que disparar muy deprisa y causar todo el daño posible a cualquiera que se acerque. Puede aguantar frente a buques mayores y posee agilidad de sobra para interponerse frente a formaciones de cazabombarderos y torpederos hostiles. Es, por tanto, el buque de escolta idóneo para la Alianza. Sólo en situaciones muy difíciles se recurre a ellos para llevar pequeñas cantidades de material de alto valor estratégico a puntos bajo bloqueo imperial.

La principal deficiencia de estos buques es que, una vez neutralizados (por ionización o un disparo afortunado), es fácil capturarlos: no poseen tropas de defensa (todo el espacio disponible se emplea para generadores, arsenales, y contramedidas).

En algunos modelos, las torretas dobles láser se sustituyen por montajes cuádruples de menor Control de Tiro y Alcance pero mayor cadencia.

En otros, los tubos lanzamisiles se sustituyen por lanzatorpedos antibuque de largo alcance y mayor potencia destructiva.

Sin embargo, el uso continuo que la Alianza hace de sus cazatorpederas reduce el tiempo de mantenimiento y modificación y aumenta la incidencia de bajas. Sus dotaciones suelen ser gente entusiasta que desea una existencia breve pero intensa.

Precio: 5 millones de Créditos (*nueva*); 2 millones de Créditos (*usada -aunque es muy raro encontrar modelos usados a la venta*). Para adquirir uno de estos navíos es preciso tener muy buenos contactos con los jefazos de Astilleros Unidos Corelianos y evadir la vigilancia imperial, que no ve con buenos ojos la adquisición de buques de guerra por intereses ajenos a los propios. Sorprendentemente, el Imperio apenas ha logrado adquirir algunas unidades, casi siempre defectuosas. Al contrario que las obtenidas por la Alianza y otros intereses independientes.

1.23. Tabla de Calidad de Dotaciones y Pilotos Imperiales

TABLA
Habilidades

Grado de calidad	<i>Pilotaje</i>	<i>Artillería</i>	<i>Astrogación</i>	<i>Otras habilid.</i>
Cadete	2D+2	2D+1	2D+1	2D+1
Novato	3D	2D+2	2D+2	2D+2
Regular	3D+2	3D+1	3D	3D
Experto	4D+1	4D	4D	3D+2
Veterano	5D+1	5D	4D+1	4D+1
As/Elite	6D+1	6D	5D	5D
As Máximo	7D+1 ó +	7D ó +	5D+2 ó +	5D+2 ó +

"Otras habilidades": Manejo de Pantallas Deflectoras, Reparación, Sensores, Comunicaciones, Ordenadores, Operación de Navíos Estelares.

2. Vehículos

2.1. Robot Espía Volante AC1-b

Modelo: Droide de Vigilancia "Espía Volante" AC1-b de Cybot Galáctica

Escala: Humana

Tamaño: 0'80 mts de diámetro

Resistencia/Casco: 2D

Habilidades:

Esquiva: 4D

Escondarse/Furtivo: 4D

Buscar: 6D

Equipo:

Repulsor. Techo máximo de vuelo: 3 Mts. Velocidad: 4D

Holocámara-Grabadora con distintas frecuencias de visión (incluyendo infrarrojos) y sonido.

Holoemisor de alcance medio (50 kmts) y Holoemisor etérico (alcance a escala de sistema)

Telemando de alcance medio (50 kmts)

Manipulador extensible (para objetos de poco peso: 500 gr)

Sensor de corto alcance (objetos y cuerpos en movimiento en un radio de 500 mts)

El AC1-b, una variante sin armas de los droides de seguridad comunes, es una especie de minisonda. Su misión consiste en observar lo que pasa y emitirlo en periodos regulares a un robosonda nodriza en los límites del sistema Caradis. Patrulla las ruinas de la base por si acuden rebeldes a investigar.

Este droide esférico de color negro mate está programado para observar sin ser descubierto, aprovechando los recesos, sombras y escombros de las instalaciones para cumplir su labor. Su zona favorita es el hangar y los accesos a la planta central. Si los PJ no actúan con mucha discreción, les detectará antes de que lleguen a la planta principal y buscará un escondrijo desde el que observarlos. Si no acuden en cierto tiempo, tendrá que moverse hacia ellos (es su programa) para poder registrar sus voces, caras y particularidades. Su repulsor es muy silencioso y lleva en las ruinas el tiempo suficiente como para conocer perfectamente sus recovecos. Prefiere no aventurarse por los pasillos y corredores superiores (en muy mal estado o hundidos) y emplea para su emisión periódica un hueco entre las rocas del derrumbe que taponan la entrada al hangar.

A no ser que los PJ sean muy cuidadosos y metódicos en su inspección, es dudoso que perciban su presencia (*El GM puede hacer que los PJ Jedi y/o con la mayor PER hagan una tirada de dificultad Muy Difícil -o heroica- para advertir que les observan. Si la pasan sentirán que alguien les espía y las siguientes tiradas de Búsqueda serán de dificultad Difícil o Moderada -dependiendo de lo detenido que sea el rastreo-*). AC1-b intentará ocultarse y, si se ve acorralado, se autodestruirá.

Si no, emitirá lo que ha grabado (*conviene que el GM grabe las conversaciones de los PJ/jugadores mientras exploran la base*). Seguro que el Servicio Secreto siente un profundo interés.

2.2. Gravitanqueta Imperial

Este vehículo sustituye a los AT-ST en las tropas Gravipanzer, y es normal verlo entre las fuerzas de seguridad y contrainsurgencia de los Mundos Imperiales. Su venta a entidades privadas ha sido muy limitada.

Modelo de Vehículo: Gravideslizador de Uso Militar Schmauss 220/1 de Shmauss PW S.L.

Tipo: Gravitanqueta de Reconocimiento y Contrainsurgencia

Escala: *Vehículo Pesado*

Longitud: 4 mts.

Dotación: 2 (Conductor y Jefe/Artillero)

Capacidad de Carga: 150 Kg

Autonomía: 5 días

Velocidad: [4D]

Techo Operativo: 10 mts

Maniobrabilidad: [1D+2]

Carrocería: [3D+1] (blindaje polimimético reactivo)

Armas:

1 Cañón Láser

Escala: *Vehículo Pesado/Caza Estelar*

Arco de torreta

Control de Tiro: [1D+2]

Daño: [2D+2]

1 Montaje Doble de Bláster de Repetición (fuego conjunto)

Arco de torreta

Escala: *Persona*

Control de Tiro: [1D]

Daño: [8D]

Notas:

La gravitanqueta Schmauss es un vehículo rápido que quizá no disfruta de la potencia ofensiva y el *glamour* de los AT-ST, pero que resulta más barato y versátil que estos. Está dotado de sensores avanzados para realizar su función principal, pero hay algunos modelos que prescinden de ellos y emplean el espacio como carga o para incrementar su potencia de fuego o blindaje.

Las Legiones de Asalto no disponen de ninguno de estos vehículos, que se relegan a las unidades de Seguridad y al Ejército Imperial. La Alianza siente sin embargo un gran respeto por las escasas brigadas gravipanzer imperiales dotadas con éste y otros vehículos semejantes.

La habilidad para manejar las gravitanquetas es *Manejar Repulsores*.

Precio: 75.000 Cr (muy pocos llegan al Mercado Negro)

2.3. Polibot

Hay innumerables modelos y marcas de polibots, entre los que se cuentan variantes con o sin armas, de contrainsurgencia y represión, artificieros, negociadores, de control de tráfico... La clase aquí descrita es un modelo estándar fácilmente modificable.

Modelo de Robot: Polibot *Pacificador* XK-30, de Empresas Cíbergaláctica S.A.

Escala: *Persona*

Talla: 1'5 mts de altura

Velocidad: [2D] de Código de Deslizador

DESTREZA: 2D

CONOCIMIENTOS: 2D

MECANICA: 1D

PERCEPCION: 2D

FUERZA: 3D

TECNICA: 1D

Habilidades:

Infotiro (Bláster): [4D+1]

Infopaquete de Rastreo/Búsqueda: [4D+1]

Infopaquete de Burocracia/Código Penal: [4D+1]

Equipo:

Bláster retractil (en compartimento interior); Daño escala *Persona*: [5D]

2 Brazos Manipuladores de *Levantar*: 4D+1

Repulsor. Techo Operativo: 5 metros

Holocámara/Polisensor (conectada a las consolas de una oficina central de supervisión)

Blindaje (Reflec y Ultraacero) por valor de [2D] a FOR

Radiotransmisor de medio alcance.

Sirena de alarma.

Vocalizador de Comunicación Humana.

Notas:

Estos droides están diseñados para interpretar las situaciones de acuerdo con su referencia a los códigos de justicia de sus infopaquetes de Burocracias/Código Penal. Si detectan una infracción, la registran y se activa su módulo de detención de sospechosos. Normalmente sólo disparan si el sospechoso intenta huir o si emplea algún arma peligrosa, contentándose por lo general con inmovilizarlos con sus manipuladores y elevarse para llevarlos a la comisaría.

Muchos modelos están provistos de proyectores neurónicos, lanzagases o arcnopistolas en vez de con armas letales.

Algunos modelos disponen de sensores de rastreo auditivo, olfativo y visual adaptados para tipos especiales de búsqueda (drogas, joyas, etc...).

El modelo XK-30 es, en cualquier caso, muy versátil, y admite hasta siete infopaquetes diferentes a la vez.

Precio: 5.000 Créditos sin configurar. Cada infopaquete cuesta 1.000 Cr más, aparte de la instalación de los aditamentos o herramientas que precise. Los infopaquetes suelen permitir habilidades de código [4D+1], aunque hay ejemplos de hasta [6D] en el Mercado Negro (*mucho más caros, por supuesto*).

3. PNJ

3.1. Pier Lefer (Operativo del Servicio Secreto Imperial)

Plantilla de Especialista Estándar con las siguientes habilidades: Bláster: [3D+1]; Burocracia: [3D]; Culturas: [3D]; Bajos Fondos: [3D]; Timar: [4D]; Buscar: [3D+1]; Atacar sin Armas: [3D]; Seguridad: [3D].

Equipo: un Bláster de Bolsillo, un comunicador con la frecuencia de la sonda de vigilancia, una compulibreta, su identidad falsa y la auténtica de agente del DISI, y 2.000 Créditos.

Pier es un hombre inteligente y discreto que está convencido de que este destino en las oficinas del Supervisor no es otra cosa que un pudridero. Si los PJ se dejan descubrir o provocan sus sospechas, pondrá todo su empeño en averiguar la mayor cantidad de información posible y luego entregarlos al DISI: son su billete de salida de Alinoe. No dudará en hacerse el encontradizo y confraternizar con nuestros héroes para sonsacarles. Su ansiedad por descubrir algo puede hacer que se traicione.

3.2. Matien Oragas (Piloto rebelde herido)

Plantilla de Piloto Atrevido con las siguientes habilidades: Bláster: [3D+2]; Esquivar: [3D+2]; Sistemas Planetarios: [3D]; Astrogación: [5D+1]; Artillería Naval (Cazas Estelares): [5D]; Pilotaje Naval (Alas Y): [6D]; Escudos Navales: [5D]; Buscar: [4D]; Programar/Reparar Droides (Astromecánicos): [4D]; Reparar Naves Espaciales: [4D+1]. Todas estas habilidades están reducidas en [1D] por encontrarse herido.

Equipo: Pistola Bláster Pesada, Luminovara, Casco, Uniforme hecho jirones.

Oragas es uno de esos típicos pilotos rebeldes entusiastas. Es además increíblemente afortunado por haber sobrevivido a tantas penalidades. El DJ puede adjudicarle 1 Punto de Fuerza. Si los PJ han sufrido alguna baja y son capaces de alterar un documento de identidad para él, podría sustituir a uno de los personajes difuntos si algún jugador lo desea y el DJ está de acuerdo.

3.3. Melisa Robren (Sargento de Comunicaciones de la Alianza)

Plantilla de Especialista Estándar con las siguientes habilidades: Bláster: [3D]; Esquivar: [3D]; Sistemas Planetarios: [4D]; Tecnología: [3D]; Comunicaciones y Sensores: [4D]; programar/Reparar Computadores: [4D].

Equipo: Pistola Blaster, Luminovara, Uniforme desgarrado.

Melisa no entiende todavía cómo ha salido con vida del ataque imperial. Su moral está muy quebrantada y, de no ser por el entusiasmo de Oragas, se habría hundido en la más negra depresión. Cree que si hubiera estado más atenta a las pantallas, habría visto venir antes a los imperiales y se habría podido salvar más gente.

Es cierto.

3.4. Philas Ermógeni (Técnico rebelde agonizante)

Plantilla de especialista Estándar con las siguientes habilidades: Tecnología: [4D]; Manejar Repulsores: [3D+2]; Programar/Reparar Computadores: [4D]; Programar/Reparar Droides: [4D]; Reparar Repulsores: [4D]; Seguridad: [3D+1]. Estas habilidades no son utilizables dado que Ermógeni está incapacitado.

Equipo: ninguno.

Si los PJ no sacan a Ermógeni de aquí, morirá. Las heridas recibidas al intentar rescatar a uno de sus compañeros han empeorado y están acabando con él. La medicina Vanpuka, eficiente contra las dolencias de estos seres, no está sirviendo para nada en su caso. Los daños que ha sufrido precisan algo más que la aplicación con éxito de un medpack, aunque esto le estabilizaría y le daría alguna posibilidad para trasladarlo a un sitio con las instalaciones adecuadas. Aun así, es casi seguro que perderá la pierna derecha.

3.5. Los Vanpuka

a) Parámetros raciales (mínimos a máximos en los adultos):

DES: entre 2D y 4D

PER: entre 3D y 6D

CON: entre 1D y 3D

FOR: entre 2D y 4D

MEC: entre 1D y 2D

TEC: entre 1D y 2D

b) Habilidades:

Los Vanpuka descuellan en las habilidades de:

Esquivar: entre 3D y 6D

Supervivencia (terreno boscoso): entre 3D y 6D

Escondarse/Furtivo: entre 4D y 8D

Buscar: entre 3D y 6D

Atacar sin Armas: entre 3D y 5D

Armas de Tiro Primitivas (arco y cerbatana): entre 3D y 6D

Escalar/Saltar: entre 3D y 6D

Vigor: entre 3D y 5D

c) Particularidades raciales:

Los Vanpuka son humanoides de clara apariencia reptiliana, como el resto de la fauna de Alinoe. Aunque conocen el fuego, lo usan sólo para calentarse, no para cocinar. Tecnológicamente pertenecen a la Edad de Piedra.

Son primitivos, pero no estúpidos, y desconfían del modo de vida, usualmente antiecológico, de los colonos humanos. Han llegado a una especie de simbiosis con varias especies vegetales (tanto árboles como helechos, lianas y enredaderas) de las que obtienen comida, tintes, medicina, venenos y colaboración (*algunas especies vegetales de Alinoe son semimóviles y cooperan en las tareas de trampería y seguridad de los enclaves indígenas*).

Si han acogido a los rebeldes es por sus tradiciones de hospitalidad y las buenas relaciones de esta tribu concreta con un oficial de la base (ahora difunto) que era xenobiólogo.

Los Vanpuka no hablan galáctico y han de expresarse con gestos para entenderse con los PJ. Las ideas sobre el Imperio, la Alianza y la política estelar les vienen demasiado grandes: sólo quieren que les dejen en paz con sus bosques y sus túneles de cultivo.

3.6. Yozi Clepsidre

Plantilla de Ingeniero Huraño (aunque Yozi no es en absoluto huraño), con las siguientes habilidades: Bláster: [3D]; Bajos Fondos: [5D+1]; Tecnología: [6D]; Programar/Reparar Computadores: [6D]; Programar/Reparar Droides: [6D]; Reparar Repulsores: [6D]; Seguridad: [5D].

Equipo: Cajas de Herramientas (muy variadas).

Clepsidre tiene una cobertura perfecta y hará todo lo posible por mantenerla. Es un "topo" de Mom Mothma, activado en cuanto comenzaron las primeras batallas de la Rebelión. Es viudo y tiene dos hijos y tres hijas que ignoran su condición de agente (algunos de ellos incluso sirven en intereses imperiales).

Clepsidre es nativo de Ebelema, pero no está de acuerdo con la incorporación de su hogar al Imperio (aunque eso permita poner en su sitio a los resiannitas). Algunos miembros de la familia de su esposa fueron deportados a Trinsic o depurados por expresar esa opinión, y él tuvo que hacer uso de todas sus relaciones para evitar que su mujer, muy enferma ya, sufriera la misma suerte.

Su conocimiento de los entresijos políticos y de los bajos fondos de Ebelema es legendario, y son muchos los que le deben favores o a los que pudiera chantajear a cambio de su silencio.

Aparte de eso, es un gran profesional con un prestigio reconocido en el Palacio-Fortaleza del Prefecto, que le ha agradecido personalmente varios de sus trabajos de reparación.

3.7 Keirama Clepsidre

Plantilla de Especialista Estándar con las siguientes habilidades: Culturas: [4D]; Música (Khinjal): [4D]; Tecnología: [3D+1]; Manejar Repulsores: [4D]; Programar/Reparar Computadores: [3D]; Reparar Repulsores: [3D].

Equipo: Khinjal, Peine.

Keirama ignora la pertenencia de su padre a la Alianza y, aunque no es precisamente una fanática del Imperio, ha tenido varios pretendientes entre los jóvenes oficiales de la guarnición de Cedri y no está en situación de entender las opiniones de Yozi. Si descubriera lo de su padre se encontraría con un grave problema de conciencia: le quiere mucho, pero su relación con el teniente Franch podría inducirle a cometer una indiscreción.

3.8. Reiner Franch (Teniente Segundo de Tropas Gravipanzer Imperiales)

Plantilla de Merc con las siguientes habilidades: Bláster: [4D+1]; Armas Pesadas: [5D]; Supervivencia: [4D]; Cabalgar: [4D]; Manejar Repulsores: [5D]; Artillería Naval: [4D]; Mando: [4D]; Escondarse/Furtivo: [4D]; Buscar: [4D]; Reparar Repulsores: [4D].

Equipo: Pistola Bláster Pesada, Chaleco Blindado y Casco con Multivisor (FOR +2), Uniforme de las Tropas Gravipanzer Imperiales, Blusón de Camuflaje de Sinticuero (Desierto), cajita con un mechón de cabellos de Keirama, holofoto de su madre.

El teniente Franch está orgulloso de pertenecer a las Tropas Gravipanzer, a las que considera mucho mejores que las Legiones de Asalto. No es un fanático, y si viera a Keirama en apuros a manos del DISI es probable que su lealtad sufriera una grave crisis. Está completamente colado por la hija de Clepsidre y la pedirá en matrimonio cuando le asciendan a teniente primero. Por lo demás es un joven sencillo y completamente a gusto en los ambientes militaristas; si no sirviera al Imperio, estaría en alguna unidad mercenaria.

3.9. Danur Mazed (Prefecto Imperial de la Prefectura de Ebelema)

Plantilla de Historiador de Butaca, con las siguientes habilidades: Burocracia: [6D]; Culturas: [5D]; Negociar: [5D].

Equipo: Bláster de Bolsillo, Compuagenda, Cilindros de Acceso Restringido (para todo el Palacio-Fortaleza de Cedri y la IFRG *Grendel*), Uniforme de Prefecto, faja para disimular la tripa.

Mazed es un burócrata pomposo e incompetente, de quien todos saben que es ya un cadáver, aunque todavía camine y respire. Llegó a su puesto gracias a las intrigas entre facciones del Senado y a su temprano ingreso en el COMPNOR de Palpatine. Los Oligarcas de Ebelema se dieron cuenta enseguida de que era débil y lo han manipulado a su gusto, suscitando graves resquemores entre la oficialidad imperial no nativa destinada a la Prefectura. Se ha convertido en el chivo expiatorio del error de Resianne, y el Gobernador de Piperus ha decidido sustituirlo. Si no lo ha hecho ya es por la inminente llegada del Convoy Fenris.

3.10. Lothar Rothelinden (Capitán de Vuelo y As Imperial de Caza)

Plantilla de Piloto Atrevido, con las siguientes habilidades: Parar sin Armas: [4D]; Esquivar: [5D]; Atacar con Armas (Sable, Florete, Vibrodaga y Estoque): [5D]; Culturas: [4D]; Sistemas Planetarios: [5D]; Astrogación: [5D]; Artillería Naval: [8D]; Pilotaje Naval (Cazas TIE): [8D+1]; Escudos Navales: [5D]; Mando: [5D+1]; Buscar: [4D+1].

Equipo: uniforme de piloto naval imperial, con capote, vibrodaga de honor, bufanda blanca larga y gorra con la escarapela de los *Diablos Azules*. Cuando pilota su TIE Interceptor lleva el traje de vuelo normal -casco incluido-, equipo de emergencia, su vibrodaga, y un bláster de bolsillo.

Rothelinden es algo muy extraño: un as imperial vivo. Tendría que haber perecido junto con su hermano y muchos amigos suyos en la *Estrella de la Muerte*, pero un azar del destino hizo que su unidad no llegara a tiempo para integrarse en el complemento de vuelo de la megaestación de combate. Desde entonces se ha consagrado a la venganza, llegando a disparar deliberadamente contra cápsulas de salvamento y lanzaderas desarmadas.

Es un fanático de sangre más que fría. El Ala Diablos Azules es obra suya y la ha forjado con el mismo amor con el que un maestro armero forjaría la mejor espada. Exteriormente, sin embargo, es un hombre en extremo cortés y galante, aunque cínico.

Pero son pocos los que pueden mirarle sin estremecerse ante la cólera helada que palpita tras sus ojos.

Admira a von Spree como comandante, pero preferiría que se inclinara más a la ideología del Nuevo Orden. No es que le importe mucho, pero no le gusta servir bajo jefes poco comprometidos políticamente.

Para el DJ: Rothelinden posee 1 Punto de Fuerza y 2 Puntos del Lado Oscuro.

3.11. Carún Pushda (Camarero y Operativo rebelde)

Plantilla de Especialista Estándar, con las siguientes habilidades: Culturas: [4D]; Cocina: [4D]; Seguridad: [4D].

Equipo: chaquetilla de camarero, servilleta.

Pushda lleva poco tiempo trabajando para la Alianza. Se enroló por eso de la emoción y porque los imperiales, supuestos héroes y guías de la galaxia, abusaban de todo el mundo en el bar y se comportaban de forma repulsiva. Ahora sabe que se ha metido en algo que le viene un poco grande, pero no le queda más remedio que continuar. La Alianza no está dispuesta a prescindir de sus servicios: los imperiales se relajan a menudo en el casino y sus comentarios e indiscreciones son de gran utilidad.

Pushda, desgraciadamente, no comparte esa opinión y está cada día más histérico.

3.12. Elina Meszier (Comerciante y Operativo rebelde)

Plantilla de Contrabandista, con las siguientes habilidades: Bláster: [4D]; Esquivar: [4D]; Parar con Armas: [4D]; Atacar con Armas (vibrodagas): [4D+1]; Razas Alienígenas: [4D]; Burocracia: [4D+1]; Sistemas Planetarios: [5D]; Astrogación: [5D]; Pilotaje Naval: [5D]; Negociar: [4D+1]; Mando: [4D]; Timar: [4D]; Reparar Naves Espaciales: [4D].

Equipo: Compuagenda, vibrodaga (oculta). En ocasiones de peligro puede ir armada con un bláster de bolsillo.

El padre de Elina era coreliano y le transmitió su amor por el comercio y el viaje estelar. Tras una breve temporada como "mercader independiente", Elina liquidó sus deudas y se instaló en Vilda. De eso hace varios años, antes de que comenzara la Guerra Civil. Durante ese tiempo, las dotes de Elina como administradora de su pequeña empresa de transporte le ayudaron a prosperar. Ahora dispone de una flotilla de cargueros ligeros que en más de una ocasión han realizado servicios para la Alianza.

Varios tíos paternos de Elina sirven en la flota rebelde, pero ella, casada y con varios hijos, prefiere la vida sedentaria y tranquila de Vilda, y está segura de que sus talentos

organizadores son más útiles a la Alianza manteniendo la fachada de su empresa. El Servicio de Inteligencia rebelde está absolutamente de acuerdo.

Elina es precavida y desconfiada, y realiza revisiones periódicas de sus oficinas por si los imperiales la vigilan. Sólo contrata corelianos y personal que el Servicio de Inteligencia haya investigado y declarado "limpio". No se prestará a colaborar con los PJ si estos intentan que les ayude en cualquier empresa descabellada o arriesgada para su compañía, y se mantendrá al margen si piensa que hay peligro de que los imperiales la descubran.

3.13. Wilhem Bormann (Capitán del Mercante Imperial IFTR Terebinto II)

Plantilla de Contrabandista, con las siguientes habilidades: Bláster: [4D]; Esquivar: [4D]; Burocracia: [3D+2]; Sistemas Planetarios: [4D]; Astrogación: [5D]; Pilotaje Naval (Cargueros Medios Clase Acción IV): [5D]; Escudos Navales: [4D]; Reparar Naves Espaciales: [4D].

Equipo: Pistola Bláster, Intercomunicador, Luminovara.

Bormann sirve al Imperio porque, aunque la paga no es buena, es un trabajo seguro y siempre tiene a su buque en funcionamiento. Hasta ahora, Bormann no ha transportado cargas que pudieran traerle problemas morales (esclavos, drogas, etc), pero es posible que no le gustase. No todos los capitanes mercantes son tan escrupulosos, desde luego.

Para Bormann lo único verdaderamente importante es el Terebinto II y su tripulación.

3.14. Erwin von Spree (Almirante Imperial)

Plantilla de Capitán Imperial Retirado, con las siguientes habilidades: Razas Alienígenas: [4D]; Burocracia: [4D]; Culturas: [4D+2]; Lenguas: [4D]; Sistemas Planetarios: [6D]; Táctica Naval: [8D]; Tecnología: [4D+2]; Astrogación: [6D]; Pilotaje Naval (Buques de tipo Fragata y Crucero Clase Victoria): [5D]; Mando: [6D+1].

Equipo: Uniforme de Almirante (de la Vieja República, pero también del Imperio), Cilindros de Acceso Restringido (a todos los buques a sus órdenes), Infopaquetes con información y análisis sobre sus operaciones y el rendimiento de las naves experimentales, Ordenador Portátil de Combate (en su despacho), Intercomunicador.

Von Spree es un genio de las operaciones navales que el Imperio ha sabido atraer a su bando, aunque no a su ideología. Tras una carrera breve pero brillante en las Guerras Clon, von Spree se vio obligado a retirarse por sus conexiones familiares con una facción senatorial caída en desgracia tras varios escándalos. Pasó los largos años de su retiro estudiando a los clásicos de la estrategia y desarrollando teorías propias. También trató con ingenieros y arquitectos navales y se atrevió a presentar varias sugerencias al Senado Imperial para que no se obstinara en la construcción de buques grandes y costosos, descuidando las unidades ligeras. Fue la insistencia de un grupo de presión del que formaba parte lo que logró sacar adelante los diseños de la Nebulón-B y las Cañoneras Cygnus Alfa XG-1 Ala Estrella.

Finalmente, el Emperador, ante la disyuntiva de hacer que lo suprimieran o darle un cargo para que probase sus teorías, optó por esto último, aconsejado por varios de sus Grandes Almirantes. ¿Qué podía perder?

Los resultados fueron más que satisfactorios: tras varios meses de entrenamiento y una primera misión de escolta avanzada, von Spree logró que un gran convoy llegara prácticamente intacto al Núcleo, permitiendo comenzar en serio la construcción de la nueva *Estrella de la Muerte* y otros proyectos favoritos del Emperador.

Pero Palpatine no accedió a dar libertad a von Spree para que dedicase su flota a la caza de los rebeldes o al hostigamiento de cualquier otro enemigo del Imperio. Los convoyes debían seguir viniendo.

Von Spree no es ningún fanático (y tiene numerosos enemigos en el COMPNOR y el DISI, aparte de los celos y envidia que ha provocado con sus éxitos), pero sí un profesional de primer orden. Sus años de retiro no lo han aburguesado en absoluto. No siente antipatía por los rebeldes, ni tampoco desprecio: de hecho, les considera los adversarios ideales para probar sus teorías y entrenar su flota. Incluso estudia todas las operaciones de la Alianza que caen en sus manos, obteniendo datos y planteamientos de los que ha aprendido mucho.

Como hombre es disciplinado, exigente consigo mismo y los demás, seguro de sí y capaz de conservar la calma en cualquier situación, aunque también se deja llevar a veces por el mal genio. Sus tropas y oficiales le adoran y le seguirían a donde fuera; algunos desertarían del Imperio si se lo pidiera. Incluso si se pasara a la Alianza.

Pero von Spree morirá en el puente del ISD Merodeador.

3.15. Gustav Rósenkranz (Teniente de Navío Imperial y Ayudante de Campo de von Spree)

Plantilla de Capitán Imperial Retirado, con las siguientes habilidades: Bláster: [4D]; Esquivar: [4D]; Parar con Armas: [3D+2]; Atacar con Armas (vibrodamo, esgrima de sable ceremonial): [4D]; Burocracia: [5D]; Sistemas Planetarios: [4D+1]; Tácticas de Flota: [4D+1]; Astrogación: [5D]; Artillería Naval (Armas Pesadas de Navío): [5D]; Pilotaje Naval de Navíos Tipo Destructor Estelar: [5D+2]; Pilotaje de Astronaves Tipo Lanzadera: [4D+2]; Escudos Navales: [4D]; Mando: [4D+1]; Programar/Reparar Computadores: [4D+1].

Equipo: Uniforme, Pistola Bláster, Compulibreta, Cilindros de Acceso Restringido (para todos los buques de la flota de von Spree), Petaca con Licor Vigorizante de Ryojha.

Rósenkranz conoció a von Spree cuando éste aun daba algunas clases en la Academia Naval de la Vieja República, poco antes de retirarse. Con la ascensión del Imperio, este prometedor -pero apolítico- cadete vio truncadas muchas de sus salidas. Aun así se destacó en algunas operaciones antipiráticas como segundo oficial a bordo del ISD Indomable. La reincorporación de von Spree, con quien había mantenido una fructífera amistad durante todo ese tiempo, le trajo una oportunidad de demostrar su valía.

Su cargo de Ayudante Personal del Almirante no puede ocultar que es él quien da realmente las órdenes a bordo del ISD Merodeador, aunque su rango no sea el de Capitán.

Rósenkranz lleva mucho tiempo en la Marina Imperial y sabe cómo funciona (algo que von Spree desconoce), por lo que es él quien cuida de que el Almirante no se extralimite ni se meta en líos de jurisdicciones y cosas así. Toda esa tensión está pesando mucho sobre él y le agota.

Rósenkranz no es un fanático ni un defensor del Nuevo Orden, pero sí un militar de carrera incapaz de rebelarse ante las atrocidades que poco a poco llegan a sus oídos como cometidas por el Imperio. Claro que si von Spree se lo ordenase y le diera ejemplo...

Rósenkranz conseguirá escapar a la destrucción del ISD Merodeador y llevar los holodisquetes de von Spree al hijo de éste, en vez de entregarlos a Darth Vader. El DJ puede hacerlo aparecer como PNJ en otras aventuras, quizás al mando de algún buque imperial o, más posiblemente, caído en desgracia de nuevo.

3.16. Carl Déniz (Capitán de Navío Imperial, Comandante del ISD Resolución)

Désele las mismas habilidades que a Rósenkranz (3.15.), pero con Tácticas Navales: [6D] y sin Pilotaje de Astronaves Tipo Lanzadera.

Equipo: Uniforme, Pistola Bláster, Compulibreta, Cilindros de Acceso Restringido (para todos los buques a sus órdenes).

Déniz también asistió a las clases de von Spree, pero no supo nada más de su antiguo maestro hasta enterarse de que él y su buque, el ISD Resolución, habían sido escogidos personalmente por el Almirante para unirse a su Grupo Operativo y seguir un adiestramiento especial.

Hasta ahora Déniz no se había destacado por nada, y sólo su tardío (y poco convencido) ingreso en el COMPNOR le había permitido acceder al Sillón de Mando en un Destructor Estelar. Sabe que von Spree seleccionó su expediente entre muchos tras un detenido análisis, pero ignora qué vio en él.

Lo cierto es que Déniz es un táctico brillante e intuitivo que con el incremento de responsabilidad ha dado lo mejor de sí y mucho más de lo que nadie esperaba. Las unidades a su cargo (en especial la IFRG *Pitón*) son la punta de lanza de von Spree y se han destacado en varias ocasiones por su competencia y precisión de ataque.

Déniz ha aprendido a no despreciar a los rebeldes y a emplear sus recursos de cazas y naves sin despilfarrarlos, al contrario que muchos oficiales de la Marina Imperial. Con ello no sólo ha logrado maximizar resultados, sino también una devoción incondicional de los hombres a su cargo. Con el tiempo puede ser el sucesor de von Spree, si el DISI no decide que su ortodoxia política es demasiado tibia y sospechosa.

El DJ puede emplearlo más adelante como jefe de un grupo operativo imperial especialmente molesto para la Alianza.

3.17. Olaf Sosaboski (Capitán de Navío Imperial, Comandante del ISD Tonante)

La misma plantilla y habilidades que Déniz (3.16.), pero con sólo [4D+2] en *Tácticas Navales*.

Equipo: Uniforme, Pistola Báster, Vibrodaga de Honor, Compulibreta, Pipa apestosa, Cilindros de Acceso Restringido (para todos los Buques a sus órdenes).

Sosaboski empezó en la Marina desde abajo y ha llegado, muchos años después, al sillón de capitán. Iba a retirarse cuando von Spree, antiguo jefe suyo, le pidió que lo aplazase para ayudarle a poner a punto una flota especial.

Sosaboski es un profesional de la vieja escuela, y un verdadero perro viejo que se sabe todos los trucos del manual. Su principal aporte a los Lobos Grises ha sido su experiencia en operaciones de flota y adiestramiento de mandos intermedios. Es además un marino desconfiado y astuto que siempre espera lo peor y que ha ayudado mucho a von Spree a la hora de encubrir las operaciones y prepararse contra todas las contingencias. Aparte de eso, es un luchador terco y duro (aunque honorable), que no duda en golpear primero si puede y disputar cada parsec de terreno. Fuera de eso, no posee características destacables y ha llegado a su posición gracias al escalafón y a no irritar a ningún jefe.

Es difícil que los PJ lo encuentren más adelante, ya que se retirará definitivamente tras esta campaña.

3.18. Ilkhar Mazed (Teniente de Navío Imperial, Comandante de la IFRG Grendel)

Plantilla de Capitán Imperial Retirado, con las siguientes habilidades: Bláster: [4D]; Astrogación: [4D+1]; Pilotaje Naval de Navíos Tipo Fragata: [4D+1]; Mando: [4D].

Equipo: Uniforme, Pistola Bláster, Cilindros de Acceso Restringido (para la IFRG Grendel y algunas dependencias del astropuerto de Resianne).

Ilkhar es sobrino del Prefecto Mazed y ha llegado al cargo de comandante de la IFRG Grendel por puro nepotismo, algo bastante corriente en la Marina de la Prefectura. No es que sea un incompetente, pero tampoco es un buen oficial. No ignora que la posición de su tío está muy en el aire y que su caída puede arrastrarle. La responsabilidad de supervisar las negociaciones con los resiannitas y la seguridad del astropuerto y su propio navío es más de lo que puede afrontar.

Tanto que, cuando los comandos rebeldes asalten su camarote en la Grendel, lo pillarán literalmente en calzoncillos, mientras intentaba reponerse de su dura tarea con una botella de raki nisodriano y una joven complaciente.

Se rendirá sin la menor resistencia.

El DJ puede usarlo como descanso cómico o en algún módulo futuro como arquetipo del imperial fanfarrón e incapaz.

3.19. Uthor Pern (Vicealmirante Imperial, Comandante del ISD Protector)

La misma plantilla y habilidades que Déniz (3.16.).

Equipo: Uniforme, Pistola Bláster, Compuagenda, Comunicador, Cilindro con Información Reservada, Cilindros de Acceso Restringido (para todo ISD Protector y sus fragatas de escolta).

El Emperador ha encargado a Pern una delicada misión, al margen de lo que ocurra con el resto del convoy y la flota de von Spree. El y sus unidades han de proteger una serie de mercantes que llevan muchos de los componentes necesarios para construir un megaláser para la nueva *Estrella de la Muerte*. También ha de custodiar algunas adquisiciones (relacionadas con los laboratorios secretos de clonación de Palpatine) de muy alto secreto embarcadas a bordo de su Destructor Estelar.

No es el primer trabajo de este tipo que Pern realiza, y sabe que el Emperador confía en él. Está dispuesto a hacer todo lo posible para no decepcionar a su amo, aunque esto implique la destrucción de Fenris.

Esto no quiere decir que Pern sea incompetente u obtuso: aunque no tenga la creatividad ni intuición de von Spree o Déniz, es un hombre muy capaz y un adversario temible cuando lucha a la defensiva. Algunos disgustos previos le han enseñado a no desestimar ninguna precaución cuando se trata de rebeldes. De hecho, se le imputan varias ejecuciones sin juicio tras sesiones de tortura innecesaria.

Es muy probable que los PJ se topen con él más adelante.

3.20. Aduanero Imperial

Plantilla de *Especialista Estándar* con las siguientes habilidades: *Bláster*: [4D]; *Burocracia*: [4D]; *Buscar*: [4D].

Equipo: Uniforme, Casco (FOR +1), Pistola Bláster Pesada, Luminovara, Medpack, Compulibreta, Intercomunicador, Esposas.

Estos hombres se encargan de inspeccionar cualquier buque sospechoso y asegurarse de que el manifiesto de carga es correcto y todo se adecua a los Reglamentos. Suelen ser bastante suspicaces, pero no ajenos al soborno ni al descuido.

En algunas ocasiones son auxiliados por droides de rastreo. Y si se espera resistencia por parte de la nave a inspeccionar suelen ser reforzados con tropas embarcadas o soldados de asalto.

3.21. Marino Mercante Imperial

Plantilla de Especialista Est ndar con [4D] en 3 de las siguientes habilidades: Esquivar, Sistemas Planetarios, Bajos Fondos, Artiller a Naval, Comunicaciones y Sensores, Escudos Navales, Jugar, Vigor, Programar/Reparar Computadores, Programar/Reparar Droides, Reparar Naves Espaciales.

Equipo: Traje de Marinero (m s o menos remendado), cartas o dados, alguna herramienta relacionada con su trabajo.

Muchos de estos hombres trabajan para el Imperio porque sus capitanes lo hacen, pero lo  nico que les importa es la paga y llegar a su destino sanos y salvos para gastarla.

3.22. Soldado Imperial de Seguridad

Plantilla de Especialista Est ndar, con las siguientes habilidades: Bl ster: [4D]; Parar sin Armas: [3D]; Esquivar: [3D]; Atacar con Armas (Porras Neur nicas): [3D+1], Manejar Repulsores: [3D+1]; Buscar: [4D]; Atacar sin Armas: [3D+2]; Seguridad: [3D+1].

Equipo: Uniforme, Casco (FOR +1), Pistola Bl ster Pesada, Porra Neur nica (2D+ FOR de aturdir), Intercomunicador, Esposas. En algunas ocasiones, Chaleco Blindado (FOR +1 adicional), Granadas de Gas y Fusiles Lanzarred o Fusiles Bl ster.

Estas tropas se encargan de la seguridad en las c rceles y mazmorras imperiales, pero tambi n de la vigilancia de puntos neur lgicos en edificios, buques e instalaciones. Al contrario que los soldados de asalto, no est n entrenados para atacar posiciones enemigas, sino para entretener a sus adversarios hasta que lleguen refuerzos, o para neutralizar con pocos da os a sujetos destinados a interrogaci n o tortura.

La calidad de su equipo depende directamente del departamento al que pertenece lo que vigilan. Los mejor equipados son, por supuesto, los del DISI, que cuentan con veh culos blindados y droides polibot.

3.23. Marino de la Flota Imperial

Son iguales que los marinos mercantes (3.21.), pero disponen de un abanico de habilidades m s amplio que incluye: *Bl ster, Tecnolog a, Seguridad*.

Equipo: var a seg n el tipo de trabajo o la rama de la marina para la que trabajan, pero todos llevan uniforme. S lo las tropas embarcadas o la mariner a con servicio de guardia llevan armas y un casco (FOR +1).

La mayor a de estos hombres son reclutas sirviendo su tiempo en la Marina. Una peque a parte son profesionales (con al menos 4 Dados m s) o reenganchados. Su adiestramiento depende en gran manera de la calidad de sus oficiales superiores. El caso de las tropas de von Spree es at pico y se refleja en que pueden ponerse [4D] en 4 de las habilidades y repartir 3 Dados adicionales (m ximo de 2D a una habilidad dada) gracias a su mejor motivaci n y entrenamiento.

Por regla general no tienen el menor deseo de morir ni de arriesgar innecesariamente sus pellejos, siempre que no haya un oficial delante dispuesto a mandarte fusilar por motín.

4. Planetas y Sistemas

Los principales sistemas y planetas se han descrito ya a lo largo de la campaña. Sigue a continuación una lista alfabética con algunos breves datos.

4.1. Sistema Bejhin

Behjín IV está habitado por unos cuantos tramperos y colonos de Nisodris. La atmósfera es respirable con ayuda de máscara y el planeta es muy salvaje todavía. Hay una pequeña pista de aterrizaje sin apenas instalaciones de apoyo.

Este sistema es visitado ocasionalmente por patrullas imperiales de Cyer.

4.2. Sistema Caradis

Alinoe es el único planeta habitable de Caradis y ya se ha descrito anteriormente.

4.3. Sistema Cherbel

Cherbel VI tiene una luna -Beta- habitada. Alberga amplias explotaciones mineras. El planeta posee también una pequeña estación imperial de monitorización, guarnecida por un par de compañías de tropas embarcadas y un escuadrón TIE. Las patrullas imperiales suelen pasar por aquí por ser uno de los accesos de la Vía Perlemiana en la Prefectura.

Beta-Cherbel VI dispone de un astropuerto de escasa calidad con muy pocas instalaciones de apoyo: lo imprescindible para atender el flujo de tráfico minero.

4.4. Sistema Cyer

Cyer III es un planeta habitable, agrícola, sometido por completo al Imperio. Posee una guarnición menor en tierra y una estación de monitorización en órbita. La estación está guarnecida por varias compañías navales y dispone de 1 escuadrón TIE y de 1 escuadrón de Cañoneras Alfa para la defensa y patrulla de la zona. No es raro que atraquen aquí patrulleras de aduanas y naves militares de Ebelema. En tierra hay un astropuerto de capacidad e instalaciones muy limitadas, suficiente para atender emergencias.

4.5. Sistema Deervane

Este es un sistema sin planetas. Los imperiales sólo patrullan esta zona muy de vez en cuando.

4.6. Sistema Elgymaz

Elgymaz es poco más que un cinturón de asteroides apenas aprovechables. No hay astropuertos ni vida, y los únicos que lo visitan son los prospectores obstinados y la ocasional patrulla del Imperio o de Ebelema.

4.7. Sistema Eripeia

Eripeia V, aunque no es naturalmente habitable, tiene una colonia religiosa en una especie de superconvento subterráneo. Sus habitantes prefieren evitar el trato con el exterior, pero han consentido la instalación de unas pistas de atraque sencillas para la adquisición de alimentos y oxígeno, y la acogida de peregrinos y suplicantes.

4.8. Sistema Fhai

No hay planetas habitables en este sistema, aunque Fhai V podría ser terraformado y convertido en un lugar soportable. Los únicos seres vivos aquí presentes son los monstruos de los grandes océanos de Fhai V y un campamento permanente de la Universidad de Estudios Xenooceanográficos de Sulagir, con una pista de aterrizaje en una isleta y poco más. El tráfico es muy escaso.

4.9. Sistema Foldie

Se ha descrito anteriormente.

4.10. Sistema Froi

Froi III es habitable (terraformado en tiempos de la República), con una población de 2 millones de habitantes.

Se encuentra enteramente sometido a la Autoridad del Sector Corporativo Imperial, con sede en Ebelema. Se dedica a la explotación agrícola y mineral mediante esclavos, droides y colonos forzosos. Posee un astropuerto terrestre con instalaciones para atender emergencias y capacidad limitada, muy vigilado por varias compañías de guardias del SC. La defensa del sistema está a cargo de 2 corbetas corelianas y un escuadrón de TIE/In (dotaciones y pilotos Regulares) del SC.

4.11. Sistema Gardeon

Gardeon III es habitable y posee una población de unos 50 millones de habitantes. Este sistema era neutral hasta su ocupación militar por el imperio. Revirtió a la neutralidad tras firmar varios tratados onerosos con Ebelema. Posee un pequeño astropuerto con un escuadrón de Z-95 y 1 corbeta coreliana como defensa nacional, pero estas fuerzas están supervisadas por

oficiales imperiales. Gardeon III es un planeta agrícola con una creciente incorporación de tecnología industrial a cargo de empresas del Sector Corporativo.

El sistema, acceso de Piperus a la Prefectura, está fuertemente patrullado y posee una estación orbital imperial de monitorización, guarnecida por 1 batallón de las Legiones de Asalto, 2 escuadrones TIE, 1 escuadrón de Cañoneras y un complemento de patrulleras de aduanas.

4.12. Sistema Hadris

Ya se ha descrito anteriormente.

4.13. Sistema Hílico

Este sistema está desprovisto de planetas. Es muy raro que lo patrullen, aunque hay un par de robosondas imperiales para controlar posibles intrusos que amenacen la Vía Perlemiana en Foldie.

4.14. Sistema Kalath

Kalath I es habitable y tiene una población de 20 millones de habitantes. Su principal exportación se organiza en torno a la ganadería y los productos cárnicos, aunque posee algo de industria pesada. Tecnológicamente está por debajo de la media y es un sistema escasamente poblado, pero su astropuerto dispone de instalaciones de mediana calidad y puede atender algo más que emergencias.

Este sistema tiene grandes lazos comerciales con Resianne y Nisodris, pero está desprovisto de fuerzas de defensa en virtud de un tratado con Ebelema. Las patrullas imperiales lo visitan regularmente.

4.15. Sistema Karlrhune

Este sistema está desprovisto de planetas. Sólo lo visitan, muy irregularmente, las patrullas resiannitas.

4.16 Sistema Krogyn

Este sistema se ha descrito al hablar de Ebelema.

4.17. Sistema Kurjha

Este sistema tiene 2 planetas inhabitables y deshabitados. Está vacío y sólo lo visitan, muy de vez en cuando, las patrullas imperiales.

4.18. Sistema Larkswell

Este sistema contiene 4 planetas, pero ninguno es habitable. Las únicas instalaciones presentes son una estación de tránsito (500 habitantes) que a la vez coordina operaciones mineras de la Galactomineralia en alguno de los planetas y sus lunas. La razón de que haya un astropuerto de emergencia es que este sistema conecta Ebelema con Cyer y Piperus. Siempre hay patrullas imperiales atravesándolo.

4.19. Sistema Loblan

Este sistema se ha descrito al hablar de Maezalvir.

4.20. Sistema Mabissa

Mabissa II es habitable y posee una población de 30 millones de habitantes, dedicados principalmente a la agricultura y la paulatina colonización del planeta.

El nivel tecnológico es aun bastante bajo, pero existen unas pequeñas instalaciones astroportuarias para atender el tráfico comercial y las emergencias en los cargueros que recorren la ruta Piperus-Krogyn.

Técnicamente, Mabissa II pertenece al Imperio, pero su Consejo ha manifestado en repetidas ocasiones sus simpatías por la Alianza. De todas formas, las únicas unidades militares que pueden verse aquí son las patrullas imperiales.

4.21. Sistema Memthis

Este sistema contiene un peligroso cinturón de asteroides. Nadie lo visita, ni siquiera los imperiales. Es muy arriesgado navegar por esta zona.

4.22. Sistema Nisodris

Nisodris III es un planeta habitable, con una población de 90 millones de habitantes. Teóricamente, el sistema es neutral e independiente, y posee una flota de 1 escuadrón de Alas Y biplaza, 2 escuadrones de P-40 Aspid, y 4 corbetas corelianas. La realidad es que está completamente controlado por el Imperio a través de diversas empresas del Sector Corporativo. Esta es una situación delicada y siempre al borde de la ruptura, pero las frecuentes patrullas imperiales y la ocasional ronda del ISD Batallador por el sistema mantiene a los nisodritas suficientemente acogotados (aunque no tanto como para no dedicarse al contrabando y tratar con la Alianza).

Nisodris disfruta de un nivel tecnológico que se acerca a la media y mantiene excelentes relaciones comerciales con Resianne y Kalath.

El astropuerto terrestre de Nisodris III contiene amplias instalaciones que incluyen talleres y facilidades de reparaci n de nav os, y es una parada obligatoria de la ruta Piperus-Krogyn.

4.23. Sistema Nueva Sepheia

Nueva Sepheia es el  nico planeta de este sistema. Es un mundo oce no habitable, poblado por emigrantes de una raza acu tica originaria del sistema Sepheia, devastado y contaminado por ingenios termonucleares durante las Guerras Clon: los Shke lassi sepheianos.

La poblaci n actual no supera los 3 millones de seres, pero es muy activa y ha obtenido grandes logros a la hora de adaptar el entorno planetario a sus necesidades. Sus granjas de peces, algas y moluscos se hallan en plena efervescencia y son objeto de un intenso tr fico comercial con todo el Cuadrante.

Aunque el Imperio desaprueba la presencia de estos no humanos, su aportaci n alimentaria al flujo comercial del Cuadrante no puede desde arse. Adicionalmente, los Shke lassi son excelentes bioingenieros cuando se trata de adaptar especies marinas a entornos extra os o de desarrollar razas nuevas para mejorar su rendimiento. Shkaeran, la Capital Flotante, est  siempre llena de empresarios, xen logos y ocean logos visitantes que acuden de todo el Imperio y de planetas independientes.

El astropuerto orbital dispone de instalaciones Est ndar. Se proh be el descenso de naves a la superficie oce nica sin el debido permiso de las autoridades nova sepheianas.

El sistema no dispone de fuerzas de defensa propias, pero sus tratados con Sulagir, Hadris y Vilda le permiten mantener una cont nua presencia de "asesores militares" de estos tres sistemas, en 3 corbetas corelianas.

4.24. Sistema Ploikhar

Este sistema est  desprovisto de planetas. S lo hay un robosonda protegido por un campo de minas. Las patrullas imperiales de Gardeon lo visitan ocasionalmente.

4.25. Sistema Reeth

Gamma-Reeth V, luna de uno de los gigantes de gas del sistema, es habitable... por poco. Su poblaci n, apenas 200.000 habitantes con una gran mezcla de razas, sobrevive como puede en un entorno bastante hostil (monzones, vulcanismo, inestabilidad tect nica, tormentas el ctricas e ionizaci n atmosf rica de gran intensidad...), pero de gran riqueza mineral. Este planeta no posee ning n tipo de gobierno y varias empresas se disputan el control de diferentes explotaciones y zonas prometedoras. No son raras las peleas en el espacio y en tierra, tanto entre empresas como entre individuos independientes. El  nico lugar relativamente seguro y "civilizado" es Puerto Craven, la ciudad espacial, con instalaciones de carga y talleres medianamente atendidos, aunque a menudo controlados por una u otra empresa.

El Imperio, Nisodris y Resianne patrullan la zona de manera regular para evitar que piratas o mineros amotinados ataquen sus convoyes.

4.26. Sistema Resianne

Ya se ha descrito anteriormente.

4.27. Sistema Ribalhadi

Este sistema está desprovisto de planetas y completamente vacío. Nadie suele visitarlo.

4.28. Sistema Rosshe

El único lugar de interés de este sistema es el planeta Zariinde, un lugar habitable (si se tienen pulmones capaces de soportar gases con una buena proporción de sustancias venenosas), pero muy primitivo. Los habitantes, en número desconocido pero estimado en alrededor de 60 millones, pertenecen a una raza que se cree autóctona: los insectoides Urulaku, con organización en comunidades tipo hormiguero y genocidios mutuos periódicos. Algunas comunidades han concedido derechos de explotación de bolsas de gas e hidrocarburos a empresas exteriores, que son las únicas que visitan el planeta.

En Zariinde hay una pista de aterrizaje de emergencia, con las oficinas de varios agentes de las empresas explotadoras y sus almacenes alrededor.

4.29. Sistema Rovande

En el sistema Rovande hay una base imperial de monitorización y patrulla y apenas algo más. Este lugar se emplea como acceso de la Vía Perlemiana.

4.30. Sistema Sadari

Este sistema está desprovisto de planetas, pero es normal encontrarse con patrullas imperiales de Ebelema y Hadris. Hay un satélite de comunicaciones y escucha rodeado de un fuerte campo de minas.

4.31. Sistema Sarlac

En el sistema Sarlac no hay astropuertos ni vida inteligente (que se sepa), aunque sí 6 planetas. Sarlac IV podría contener algún tipo de vida vegetal o animal, pero no ha sido explorado todavía.

4.32. Sistema Sarvan

En Sarvan V hay una peque a colonia con unos 4.000 habitantes, en su mayor a resiannitas y nisodritas. Una pista de aterrizaje con instalaciones muy limitadas es lo  nico que mantiene su relaci n con las metr polis de origen. La aventura conjunta se origin  hace varios a os, cuando el Imperio aun no controlaba la Prefectura. Con el impulso inicial cortado, la colonia sobrevive penosamente a base de comerciar con gemas y cristales locales de uso industrial.

4.33. Sistema Silkdee

El sistema Silkdee tiene 3 planetas, ninguno habitable. La  nica pista de aterrizaje (de emergencia) est  en Alfa-Silkdee II, donde anta o se encontraban las oficinas principales de una empresa minera hoy desaparecida. El planetoides y su pista se emplean como basurero de desechos radioactivos por varios de los sistemas circundantes.

4.34. Sistema Sulagir

Ya se ha descrito anteriormente.

4.35. Sistema Tresvera

Ya se ha descrito anteriormente.

4.36. Sistema Trinsic

Trinsic I es el  nico planeta de este sistema. Es habitable y tiene una poblaci n de 400.000 habitantes de varias razas, con predominio de los humanos. Es el fruto de una colonizaci n que se remonta a tiempos muy anteriores a las Guerras Clon, pero que no prosper  tecnol gicamente. Este es un sitio muy primitivo y la pista -de emergencia- es de construcci n reciente (por los ingenieros imperiales); el resto del planeta vive en una especie de Edad Media.

El Imperio lo anexion  hace poco a trav s de Ebelema, que est  deportando all  a sus criminales y a los elementos desafectos al r gimen de Palpatine. Esto ha creado graves disturbios en la sociedad aun inmadura de Trinsic y se recomienda no aterrizar aqu .

4.37. Sistema Vilda

Ya se ha descrito anteriormente.

4.38. Sistema Viluraad

Este sistema est  desprovisto de planetas y completamente vac o. Nadie lo visita.

5. Encuentros

Aparte de lo que ocurre en las aventuras, el DJ es libre de crear encuentros aleatorios que no tengan nada que ver con la campaña o que, por el contrario, tengan el objetivo de hacer que los PJ regresen a la misma si se les ve muy perdidos.

Si los PJ se comportan de manera criminal, el Imperio enviará cazarrecompensas tras ellos.

También pueden cruzarse con todo tipo de navíos, que seguramente poseerán datos de interés acerca de las actividades comerciales y los cotilleos de la Prefectura.

Y luego está su cobertura como comerciantes. Aunque no hay nada previsto, el DJ debería permitirles que realicen algo de comercio y especulación. Es factible un margen de unos 1000 a 5000 Créditos de ganancia neta por trayecto y carga, sólo si hacen bien su papel. En la descripción de varios de los sistemas aparecen mencionados los productos que importan y exportan: el DJ puede construir las ofertas y demandas alrededor de ellos.

En cualquier caso, hay toda una galaxia llena de gente ahí fuera, y debe notarse.