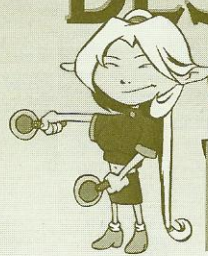


DESPEGANDO CON

Texto: Fernando Andrés García



STAR WARS

Nebulosa Oscura

Siguiendo en parte las directrices de nuestro colaborador en el artículo anterior, os ofrecemos un escenario para la Guerra de las Galaxias con elementos extraños a la trilogía. ¿He dicho extraños? ¿debería mejor decir "alienantes"? Este módulo fue escrito por su autor para un concurso organizado por el club Pendragón, de Montmeló (BCN). De hecho ganó con él su apartado de ciencia-ficción. El detalle es que esto ocurría en el 95, tres años antes de que Ripley resucitara y se hiciera amiga de un androide llamado Winona y del feo de *Delicatessen*. Curioso ¿no? Siempre hay mentes visionarias que intuyen el futuro.

Este es un módulo pensado para unos 4-5 PJs medianamente experimentados, entre los que debería al menos un par de personajes con buenas habilidades de combate (mercés, cazarrecompensas, piratas, etc.), y algún personaje con habilidad de pilotar naves. En caso de no haberlos en el grupo, recomiendo la inclusión de algún PNJ que compense de habilidades.

Capítulo 1: Cacería imperial

Nuestros PJs inician el capítulo en una situación que muchos considerarían como mínimo embarazosa, a bordo de un carguero estelar semi-destrozado y perseguidos por un destructor estelar imperial y su inevitable dotación de cazas TIE. Este es un mero capítulo de introducción, por lo que el DM es muy libre de realizar simplemente una serie lineal de sucesos, o bien de improvisar un combate entre el carguero y los cazas TIE (mejor no incluir al destructor y dejarlo como una simple pieza escénica). En cualquier caso, cuando el carguero reciba un impacto, haga daño o no, el

Capítulo 2: Del fuego a las brasas

Una vez realizado el salto, si los PJs se preocupan de ello, podrán averiguar mediante el ordenador de abordó (Tirada de Programación, dificultad 15) que afortunadamente la trayectoria del salto es segura y tiene por destino el sistema Tatooine; se estima la llegada en unas 4 horas. En caso de que los personajes intenten reparar la nave, anuncíales que los daños revisten demasiada gravedad y no tienen materiales para realizar la reparación.

Al pasar unas dos horas de viaje, el

hiperimpulsor de seguridad pondrá en marcha su alarma e interrumpirá el salto por la presencia de una gran masa en el trayecto. Los PJs deberán evitar ser dañados por el brusco frenazo (en caso de no estar en un asiento harán una tirada de Destreza con dif. 15; en caso de no superarla el personaje sufrirá un daño de 3D).

Lo primero que los jugadores distinguirán al observar el exterior, será la imponente figura de un Galeón Estelar (ver datos en la *Guía del Imperio*), que posiblemente haya abordado el salto por haberse cruzado en la trayectoria de éste. Mediante los sensores del carguero (Tirada de Mecánica con dif. 10) pueden comprobar que no hay lecturas de alimentación de energía en los motores del galeón. Si la tirada es de 15 o más, también se apercibirán de otro extraño detalle: los generadores de energía de la nave deben estar en gran parte desconectados, ya que tan solo se captan lecturas de energía mínima para mantener activo el sistema vital de la nave, no hay lecturas en los sistemas de ar-

mamento ni en escudos. Así mismo pueden observarse señales de lucha en forma de brechas en el casco (ver mapa de la Nebulosa Oscura). En caso de no preocuparse por los sensores o no tener éxito con ellos, los jugadores podrán sospechar que algo extraño ocurre al pasar el tiempo y ver que el crucero no emprende ningún tipo de acción contra él, ni ofensiva ni amistosa. En resumen, parecen encontrarse ante una nave fantasma. Por cierto, si pensaban echar tierra por medio, lo tienen muy claro: la interrupción del salto ha sobrecargado los ya dañados motores y los ha dejado inutilizables (recuerda que no tienen recambios). Tan solo poseen los propulsores laterales, lo justo como para acercarse al galeón.

Las únicas vías que tendrán los PJs para acceder al interior de la nave son la fisura en el puente de carga 5 (ver mapa), o bien por una de las esclusas de ataque de naves del nivel 6 u 8. En cualquiera de los casos deberán utilizar trajes de vacío (en el carguero hay uno para cada PJ). Para acceder por la fisura, los

¿Qué ha pasado aquí?

Antes de continuar con la historia, quizás sería mejor que repasáramos los hechos que han ocurrido en esta nave durante los últimos días.

Unos seis días antes de la llegada de los PJs, Ader Brigg, capitán del galeón estelar *Nebulosa Oscura* de la Flota Imperial, recibió órdenes del alto mando. Le había sido asignado el transporte de "material de guerra experimental" a unas determinadas coordenadas del sector del Bordo Exterior. El galeón recibiría escolta por parte de los destructores estelares Erradicador y Garra de Hierro (este hecho, así como los descritos más adelante, están recogidos en el diario de abordó).

La operación sería supervisada por el comandante Covell Wegner, trasladado a la nave junto a un destacamento de élite. Ader solicitó información adicional sobre el material transportado a Covell, pero esa información le fue denegada por tratarse de materia confidencial. La carga consistía en una veintena de cilindros criogénicos de conservación, delegando a un grupo de científicos y técnicos el mantenimiento del material. En cualquier caso, la formación desconocía el contenido de la carga. La operación se realizaba según lo previsto, y los tres naves habían realizado el salto

hiperespacial, lo que no sabían es que había surgido un imprevisto. Uno de los cilindros se había desactivado por un mal funcionamiento.

Fue entonces cuando acontecieron los primeros incidentes en la *Nebulosa Oscura*. Repentinamente aparecieron los veinte cilindros abiertos y sin nada en su interior. Así mismo se registraron los dos primeros desaparecidos a bordo, dos de los técnicos encargados del mantenimiento de los cilindros. En poco tiempo, varios sucesos ocurrieron de forma casi simultánea: el salto hiperespacial del galeón fue incomprensiblemente abortado; los motores de la nave sufrieron una extraña avería y se inició una desaparición masiva de tripulantes. Cuando todo esto sucedió, el comandante Covell ordenó que se declarara el estado de alerta en la nave y exigió el mando de esta. De todos modos, continuó sin dar detalles sobre la amenaza que se cernía sobre ellos. Esta amenaza consistía en la última creación del departamento de investigación genética imperial: el sondeador. Esta es una criatura que une una enorme fuerza física a una ferocidad sin límites y a una sorprendente capacidad, la de poder captar los conocimientos de las víctimas que hacían cautivos; si sumamos a esto la rapidez de reproducción

y desarrollo (en poco más de una hora pueden llegar a doblar su número), el resultado es una formidable máquina de combate apta para casi todo tipo de frentes, ya que son capaces de adaptarse a casi cualquier tipo de ambientes, incluso al vacío estelar.

Resultado evidente que los "incidentes" acontecidos en el galeón son obra de sabotajes y ataques de sondeadores, que tras "sondear" a sus víctimas y aumentar lo suficiente en número, decidieron tomar al asalto la nave. Esta incursión resultó desastrosa para ambos contendientes. Los humanos fueron diezados, pero ofrecieron una resistencia poco común, que acabó con la muerte de la mayoría de sondeadores con capacidad de usar armas, realizar tareas técnicas y lo que es peor, con capacidad de manejar naves, aunque a coste de muchas vidas, entre ellas la del capitán Ader.

Durante la lucha, Covell no perdió el tiempo; era el único que conocía exactamente lo que transportaba, y era consciente del peligro que corrían todos. Su primer movimiento fue sabotear las cápsulas de escape e intentar sabotear todas las naves con capacidad de salto hiperespacial del galeón (aunque como se verá más tarde, no lo consiguió por completo) para evitar una mayor propagación de los

sondeadores. Posteriormente, viendo la situación de la batalla, mandó sellar los puertos de acceso al puente de mando y abandonó a los pocos supervivientes del otro lado a su suerte. La tensión de estos días, unida a la falta de respuesta a sus llamados de socorro antes de que el equipo de comunicación hiperespacial dejara de funcionar durante el asalto y al fallo en el reactor que ha hecho que solo funcione el generador auxiliar, ha hecho que la salud mental de Covell se viera resentida. Actualmente resistirá en su posición a toda costa esperando ayuda, aunque de llegar a saber de la presencia a bordo de gente no relacionada con el Imperio, no dudará en autodestruir la nave para evitar que posibles espías rebeldes adviertan de la presencia de los sondeadores a la Alianza.

Mientras tanto, los sondeadores se encuentran en un punto muerto. Aún son muy numerosos, pero no lo suficiente como para asegurarse la victoria, y en caso de multiplicarse aumentarán sus problemas con los alimentos (los accesos y conductos de aire a la zona de los suministros y alimentos han sido sellados), por lo que han decidido entrar en letargo hasta que puedan sentir la presencia de nuevos víctimas. Y es aquí donde nuestros PJs entran en escena...

PJs deberán hacer una tirada de Nadar con dif. 10 debido a la ingravidez; en caso de entrar por las esclusas deberán hallar el código de apertura (Tirada de Seguridad con dif. 15) o bien usar los mecanismos de apertura manual (Tirada de Fortaleza con dif. 20, aunque en este caso un PJ puede ayudar a otro añadiendo sus dados como sumando a la tirada), aunque ya se sabe... más vale maña que fuerza.

El interior de la nave presenta un aspecto tétrico y desolador, apenas si hay algunas luces de emergencia que iluminan tenuemente lóbrogos y extensos pasillos solitarios (si has visto *Aliens*, el regreso puedes hacerte una idea de por dónde van los tiros). Los sistemas de ventilación deben funcionar mal, por lo que el ambiente resulta algo sofocante. A efectos prácticos la mala visibilidad penaliza a los PJs con -2D a las habilidades de buscar, así como a las de combate y técnicas, esa penalización puede eliminarse si obtienen algún casco de soldado de asalto imperial, debido a sus sistemas ópticos (aunque, querido DJ, eso es algo que no tienes por qué decirselo de buenas a primeras a los PJs), o bien el casco de algún PJ que haya hecho modificaciones en él en otra ocasión.

Capítulo 3: Lo que acecha en la oscuridad

Habíamos dejado a nuestros PJs vagando por los pasillos del galeón. Es aquí, Director de Juego, donde has de poner de tu parte, para que la ambientación surta efecto en los jugadores, llevándolos a un estado de tensión y suspense. Insiste en la oscuridad que no les deja ver casi nada, extraños ruidos, sombras que parecen moverse... en fin, toda esa parafernalia de sucesos que les pueda hacer sospechar que no están solos. Utiliza además la tabla de encuentros para hacerles realmente la vida un poco más difícil.

Tabla de encuentros: haz que los PJs se muevan por los pasillos que plagan la nave y cuando pase el tiempo/turnos que creas oportuno, hazles tirar 2D6. Si el resultado es mayor o igual al que esté indicado en la tabla, hay un encuentro. En ese caso hazles tirar (o bien tira tú mismo) 3D6 para determinar el encuentro, o bien escoge el encuentro que creas adecuado. El número de encuentro viene determinado por el puente de la nave en que se encuentren los personajes debido a que cuanto más descendan, más se acercan a donde se agrupan los sondeadores supervivientes. Obviamente, si un encuentro te parece ilógico o repetitivo, cámbialo a tu gusto, ¡que para algo eres el DJ!

PUENTE	Nº
1-5	7+
6	6+
7	5+
8	4+
9	3+
10	2+

Encuentros:

3- 1D3 defensas internas. Aparecen del techo y atacan a los jugadores. Estas defensas atacarán antes que los PJs, debido a la sorpresa, y no tienden a concentrarse en blancos. Sus datos son: FOR 2D+2, Blaster 6D Daño 4D. Son defensas fijas, por lo que hay que superar la dificultad de distancia para dispararles.

4- 1D3 científicos supervivientes. Se dirigen a la zona de suministros. Si se les captura y no se les trata mal, darán a los PJs información sobre lo que sucedió en la nave (explícales lo que creas conveniente) y les informarán de que un grupo de supervivientes ha logrado hacerse fuerte en la zona de suministros. Para sus datos, ver lista de PNJs.

5- 1D6+1 tropas de asalto supervivientes. Cuando vean a los PJs les atacarán indiscriminadamente. Tenderán a atacar por parejas a un solo blanco; no pretenden hacer prisioneros ni rendirse. Ver lista de PNJs (recuerda que no tienen penalización por oscuridad).

6- Túnel de defensa láser. Cuando los PJs entren en esa sección de pasillo empezarán a escuchar un zumbido, y con una tirada con dif. 10 de Percepción podrán ver como varias secciones de las paredes y el techo se iluminan y, acto seguido, disparan haces de láser en todas direcciones. En caso de tener éxito con la Percepción, permíteles hacer una tirada de Esquivar. Si no superan 10, reciben 6D6 de daño; entre 11 y 15 reciben 4D6; entre 16 y 20 reciben 2D6; con 21 o más, no reciben daños. Si no tuvieron éxito con la Percepción, permíteles tirar Destreza con las mismas consecuencias. (Nota: si este encuentro sale más de una vez, no les hagas tirar Percepción en las siguientes ocasiones).

7- 1D3 sondeadores acechando en las sombras. Procurarán capturar a algún PJ vivo para llevarlo a los niveles inferiores para "sondear" sus conocimientos, aunque no dudarán en atacar si es necesario. Ver lista de PNJs.

8- No pasa nada.

9- Sección de puente frágil. Al cruzar los PJs este sector, el suelo empieza a agrietarse y se hunde. Permíteles una tirada de Esquivar con un dado menos (¡sorpresa!). Si no superan 10, caen a la sección inferior de puente (unos 15 metros de caída, calcula el daño según las reglas); entre 11 y 15 no caen pero quedan colgando en el hueco (tendrán que hacer una tirada de Trepas con dif. 10); con más de 15 salen indemnes.

10- 1D6+1 tropas de élite enviadas por Covell como exploradores. Atacarán a los PJs si no pueden identificarlos como imperiales. Procurarán tomar al menos un prisionero para interrogar, aunque si la situación se pone en su contra, no tendrán cuartel. Uno de ellos irá armado con una blaster ligera de repetición y otro llevará un cortador láser y dos cargas de detonita. Ver lista PNJs.

11- 1D3+2 sondeadores armados con rifles blaster. Sus habilidades son las equivalentes a un soldado de asalto. Como los anteriores, tratarán de hacer prisioneros aunque estos usarán los rifles en posición aturdiradora, de todos modos si la situación les es desfavorable usarán las armas a matar, o bien irán cuerpo a cuerpo.

12- Nada

13- 1D6 defensas internas

14- 1D6 cadáveres de tropas de asalto. Horriblemente mutilados y parcialmente devorados, las armaduras están evidentemente en un estado inservible, aunque podrán encontrar 1D3 cascos en buen estado, además de 1D3 blasters pesados.

15- Trampa de granada, cortesía de los supervivientes. Consiste en una granada oculta en un lateral del pasillo, unida al otro lateral con un fino alambre. Si la víctima no ve la trampa y tropieza con el alambre... ¡BUM! Los PJs podrán descubrirla si pasan con éxito una tirada de Buscar con dif. 15 (recuerda que está oscuro). Si la descubren, pueden decidir evitarla (con pasar por encima del alambre hay más que suficiente) o desactivarla (Demoliciones dif. 10), claro está que si falla, ya sabes ¡BUM!. En caso de no ver la trampa, utiliza las reglas de éxito en un ataque con granada en un espacio cerrado (Nota: un sondeador que no ha sondeado a nadie, no puede reconocer esto como una trampa, por lo que cae automáticamente en ella).

16- 1D6+1 Sondeadores al acecho.

17- 1D6+3 Tropas de asalto.

18- Nada.

Capítulo 4: ¡Supervivientes!

Inicia este capítulo cuando los jugadores lleguen al acceso al puente de mando, cuando lleguen a las habitaciones del puente 3, o bien si los encuentros al azar han dejado al grupo realmente dañado.

En el primero de los casos, habrán llegado a una zona infestada de sondeadores, por lo que el máster puede decidir en cualquier momento atacarles con estos. En esta ocasión será un grupo numeroso el que les perseguirá (por muchos que eliminen siempre habrán más que los sustituyan). Oblígalos de ese modo a llegar hasta el acceso al puente, si no lo habían hecho ya. Cuando lleguen al acceso comprobarán que está sellado, por lo que en teoría están en un callejón sin salida. Pero en ese momento aparecerán defensas internas que atacarán a los sondeadores. Al mismo tiempo el acceso se abrirá y los PJs podrán ver una quincena de soldados de asalto parapetados tras cajas repeliendo el ataque de los sondeadores con rifles blaster, blaster pesados de repetición e incluso lanzagranadas. Si los PJs son listos comprenderán que lo que más les conviene en este momento es entrar en el puente. En el

momento en que entren, la puerta de acceso se cerrará tras ellos y volverá a estar sellada; en cuanto a los PJs... serán gentilmente encañonados por los soldados y conminados a rendirse. En caso de mostrarse tozudos, serán atacados con armas de aturdir mientras nos e muestren demasiado peligrosos. Una vez neutralizados, serán esposados y llevados ante su superior, el comandante Covell Wegner, quien en su paranoia estará convencido de que se trata de agentes de la Rebelión (¡no va del todo desencaminado!). Los personajes serán interrogados (puedes incluir un robot interrogador si lo deseas) y encarcelados en el sector de celdas hasta nuevas órdenes. Acuérdate de interpretar a Covell como un individuo casi desquiciado y fanático en grado sumo: desconfía de todo y de todos, y está dispuesto a sacrificar la nave y todos sus ocupantes (incluido él mismo) con tal de que el secreto de los sondeadores no llegue a oídos de la Rebelión.

En el caso del puente 3, el primer impedimento que los PJs se encuentran es que los ascensores han sido bloqueados para que no haya acceso a dicho puente. Este hecho puede ser detectado con una tirada





STAR WARS

Nebulosa Oscura

de Técnica con dif.10, y reparado con otra de dificultad 15. Cuando lleguen al puente 3, se encontrarán con que esperándoles se hallan una docena de tropas navales apostados ante la puerta con sus rifles blaster apuntándoles. Les pedirán que se identifiquen. Los personajes podrán observar que la mayoría de los soldados presentan un aspecto bastante descuidado, con los uniformes raídos y muchos de ellos con vendas. Así mismo, no muy lejos hay gente en literas recibiendo atención médica. Los soldados no se mostrarán hostiles de entrada, pero si se lían a tiros intentarán reducirlos aturdiéndoles (al fin y al cabo, necesitan saber quiénes son y cómo han llegado hasta allí). Tarde o temprano, los PJs acabarán encontrándose con su oficial al mando, el teniente Sherrol Tascen que, según su actitud, tratará a los PJs con más o menos confianza. Si los jugadores tratan con Tarcen (esperemos que se les ocurra antes de matarlo), este les explicará cómo Covell les abandonó a su

suerte, a él y a la treintena de supervivientes que hay en este sector, hasta que lograron aislarse y protegerse en esta sección. Si los PJs demuestran pertenecer a la Rebelión, Tarcen les propondrá una tregua temporal, tras la cual si es necesario cada uno seguirá por su camino. Tras pactar esta tregua, Tarcen les expondrá el plan de fuga que ha diseñado. Ninguno de los supervivientes en este sector mantiene fe ni en Covell ni en que llegue a tiempo un equipo de rescate. Así pues, han revisado los planos de la nave y han descubierto un conducto de ventilación que lleva a un sector posiblemente sellado del puente 12 con acceso al hangar. Desde allí pueden intentar hacerse con alguna de las lanzaderas del galeón. El problema radica en que hay que enviar un grupo de avanzadilla, para asegurar el camino, abastecer las naves y preparar el traslado del resto de supervivientes. Por supuesto, Tarcen piensa en los PJs para tal misión.

Por último, si el grupo de personajes estuviera muy dañado y/o andara perdido por la nave, haz que un grupo de exploradores de Tarcen les ayude a llegar al puente 3 y sigue la historia como en el segundo caso.

Capítulo 5: ¡Evasion!

Este episodio puede ser enfocado desde dos puntos de partida, aunque ambos converjan en la escena final:

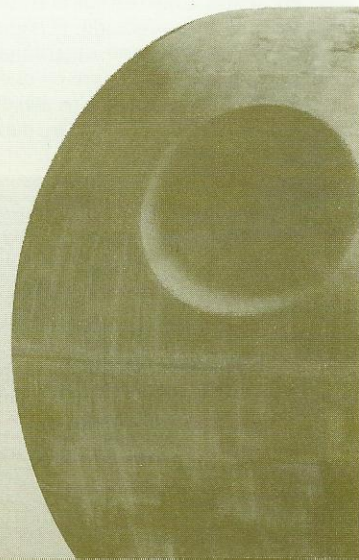
A.- Los PJs fueron capturados por Covell Wegner. Finalmente este pierde la paciencia y decide huir con alguna lanzadera del hangar, no sin antes haber activado la autodestrucción de la nave. Tras realizar sus tropas una desesperada incursión que deje despejado el camino al hangar, los PJs también serán trasladados a las naves como prisioneros. Si de camino a las naves tienen algún plan de fuga, no les compliques demasiado las cosas (pero sin pasarse, eh?) y tras algún tiroteo y/o combate con los sondeadores, permíteles llegar a una lanzadera y huir con ella; en todo caso hazles sentir el apremio del tiempo por la cuestión de la autodestrucción, hazles huir como quien dice en los últimos instantes.

B.- Los PJs ayudan a Tarcen: el grupo está formado por los PJs, cinco soldados navales con rifle blaster, dos pilotos y un par de técnicos con herramientas. El conducto de ventilación es realmente seguro y llegarán al acceso de hangares sin problemas. Allí podrán deshacer el sellado del acceso y entrar en el hangar. En este solo encontrarán en estado de funcionamiento un par de lanzaderas (ver apéndices). Tan solo tienen que situarlas en las rampas de lanzamiento, reabastecerlas y avisar al grupo para que descienda y poder huir. Mientras esto ocurre, las cosas andan revueltas en otros puntos de la nave. Por un lado, los sondeadores han sentido la presencia de los intrusos y acabarán accediendo al hangar cuando los supervivientes llegan a las naves. Es el momento de realizar una dramática batalla en la que los PJs y soldados retienen la marea de sondeadores mientras los supervivientes son transportados a las lanzaderas. Es recomendable que para darle dinamismo al comba-

te hagas caer a los bichos al primer disparo (siempre que un PJ no ande haciendo el indio disparando con una mini-blaster, en cuyo caso se merecería lo que le suceda). Por otra parte, Covell seguirá su plan según lo previsto, por lo que la avanzadilla se encontrará con el problema de que mientras el grupo llega al hangar se iniciará la alerta de autodestrucción y tendrán que contener a las tropas de Covell, uniéndose también a la fiesta los sondeadores como antes se ha dicho.

En cualquiera de los dos casos, entrará en escena un invitado que nadie esperaba: el destructor estelar *Erradicador*. Este recibió la señal de socorro y consultó al Alto Mando Imperial, el cual decidió la destrucción del *Nebulosa Oscura* como única solución de frenar el descontrolado experimento y garantizar la erradicación de los sondeadores. En el momento en que los PJs despeguen en una lanzadera, solos o acompañados, el destructor lanzará un escuadrón de cazas TIE (4 cazas) por cada lanzadera para evitar su huida. Los PJs tendrán que apañárselas para aguantar 1D6+1 turnos, tiempo que tardará el ordenador del hiperimpulsor en realizar el salto. En caso de lograrlo (la otra lanzadera se salvará porque lo dice el guión), saltarán instantes antes de que el dispositivo del galeón del destructor haga efecto, llevándose consigo cualquier resto del fracasado experimento.

Finalmente las lanzaderas llegarán a su destino (el que decidan los PJs) y Tarcen cumplirá su palabra, dejando ir a los personajes sin más preguntas. Incluso, si lo crees conveniente para tu campaña, puede plantearse desertar con su tripulación, ganando la Rebelión un excelente oficial para su flota.



NEBULOSA OSCURA

APÉNDICES:
NAVES, MAPAS Y PNJS.

Sondeador, Experimento genético

Aspecto físico: Ser bípedo, de una altura aproximada de 2,5 m; piel negra brillante; largas y robustas extremidades rematadas en afiladas zarpas (retráctiles en el caso de los brazos); larga cola (1,5 m más o menos) con un sólido espolón en la punta; ojos rojos brillantes y mandíbula prominente erizada de numerosos y muy afilados colmillos; la parte posterior de la cabeza está poblada de una "melena" de órganos tentaculares (son sus órganos de sondeo).

DES 3D+2
PER 3D
Esquivar 4D+2
Buscar 5D+2
CON (Variable)
Sondeo Mental 7D+2
MEC (Variable)
Acechar/Escondese 6D
TEC (Variable)
FUE 5D (6D)
Cuerpo a cuerpo 6D+2
Ataque con cola 6D+2
Mordisco 6D+2



Armadura: Los sondeadores poseen un exoesqueleto sólido, que les confiere un dado adicional a FOR al resistir daños.

Daños: Mordisco 6D; Golpe de cola 5D+1; Espolón 6D (Dif. base 10); Zarpas 5D+1.

Sentir presencia: Los sondeadores son capaces de sentir la presencia de seres inteligentes, de un modo similar a los Jedi, pero no de situarlos con exactitud.

La Fuerza: Un sondeador NUNCA podrá sondear poderes de la Fuerza.

Sondeo Mental: La capacidad más terrible de un sondeador es su posibilidad de adquirir los conocimientos de sus víctimas inteligentes. El proceso se inicia cuando el sondeador inserta sus órganos de sondeo en los orificios de la víctima que conectan directa o indirectamente con su cerebro. En este momento, el sondeador segrega unos enzimas que le conectan con el sistema nervioso de la víctima, y de ahí a su cerebro. A efectos de juego, el sondeador adquirirá los atributos de CON, TEC y MEC de su víctima, así como todas sus habilidades. Si el sondeador sondea posteriormente a otra víctima y esta posee una habilidad ya sondeada a un nivel superior, el nuevo valor se impone al anterior (lo que no varía son los atributos sondeados). En un sondeo, el sondeador tirará su habilidad Sondeo Mental contra la Percepción o el Sentir (el mayor de ambos) de la víctima, modificada como se indica:

Victima inconsciente: +5
Victima voluntaria (los hay raritos): +10
Victima que se resiste: +15

Si el sondeador tiene éxito, además de adquirir habilidades y atributos como se ha indicado, causa a la víctima un daño de 4D. Si falla, le inflige a la víctima un daño de 5D.

Reproducción: Cuando un sondeador se reproduce (normalmente después de sondear), un órgano interno crea una copia del código genético del padre y genera rápidamente un embrión que se desprende del sondeador y se desarrolla en aproximadamente una hora hasta obtener un nuevo sondeador "maduro" (aunque sin conocimientos).

Hibernación: Un sondeador es capaz de hibernarse si los medios de subsistencia son escasos o el medio es excesivamente hostil (ver el poder Jedi de Hibernación).

Sherroll Tarcen, Teniente Imperial

Lealtad: A su tripulación

Altura: 1,8 m

Sexo: Masc.

DES 3D+1

Blaster 6D

Esquivar 5D

PER 3D+1

Mando 6D+1

Buscar 6D

FUE 2D+2

Nadar 4D

Vigor 3D+2

CON 4D

Burocracia 5D

Supervivencia 4D+2

Sistemas Interplanet. 5D

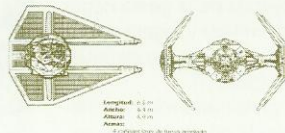
TEC 2D

MEC 3D+2

Pilotar 5D

Astrogación 4D+2

Equipo: Chaleco Flak (+1 a FOR), Pistola Blaster, Uniforme Imperial.
Personalidad: Tolerante y preocupado por sus subordinados, mente rápida y clara, se siente muy decepcionado por el comportamiento de Covell.



Tripulación Imperial,

Pilotos TIE

DES 2D+1; CON 1D+1; MEC 3D Pilotar/Artilería 5D+2; PER 2D; FOR 2D; TEC 1D+1. Equipo: Caza TIE.

Tropa de asalto

DES 2D(1D) Blaster 4D+2(3D+2) Esquivar 4D(3D) Parar sin armas 4D(3D); FUE 2D(3D) Cuerpo a cuerpo 3D; Otros atributos 2D. Equipo: Armadura (modificadores a los atributos entre paréntesis), Rifle blaster (Daño 5D).

Tropa de élite

Como la tropa de asalto, pero con las siguientes adiciones: Blaster +(1D+1); Esquivar +(1D); Armas Pesadas +(2D); Demolición +(1D+2).

Científicos

CON 3D; Dos habilidades 5D; FOR 1D; TEC 3D; Otros 2D.

Tropas navales

DES 2D+2 Blaster 5D Esquivar 3D+2 Granada 3D+1; CON 1D+1; MEC 1D+2; PER 3D Buscar 4D; FUE 2D+2 (2D+3) Cuerpo a cuerpo 4D+2; TEC 1D. Equipo: Chaleco Flak (+1 a FOR), Casco, Comunicador, Rifle Blaster o Pistola Blaster (Daño 4D).

Covell Wegner, Comandante Imperial

Lealtad: Al Imperio

Altura: 1,7 m

Sexo: Masc.

DES 3D

PER 3D+1

Blaster 5D

Mando 7D

Parar sin armas 3D+1

Buscar 5D+2

Armas pesadas 3D+2

Interrogatorio 7D

Esquivar 5D+2

FUE 2D

CON 4D

TEC 2D

Burocracia 6D

Estrategia 5D

Sistemas planetarios 5D

MEC 3D+2

Pilotar 4D+2

Astrogación 4D+2

Equipo: Pistola Blaster, Uniforme Imperial.

Personalidad: Completamente fiel al Imperio, aunque la tensión le ha vuelto inestable y paranoico. Tiene cierta tendencia al sadismo.

Carguero Averiado,

Tripulación: 1

Pasajeros: 6

Mult. Hiperimpulsor: x2

Hiperimpulsor seguridad: Sí

Velocidad: 2D+2

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 4D

Armas: Cañon Laser, Control 1D, Daño 4D

Escudos: 1D

Lanzadera Imperial,

Tripulación: 4-6

Pasajeros: 10

Mult. Hiperimpulsor: x1

Hiperimpulsor seguridad: Sí

Velocidad: 2D+2

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 4D

Armas: 3 Cañones láser dobles (fuego separado, uno en torreta trasera), Control 1D, Daño 4D.

2 cañones láser dobles (conectados):

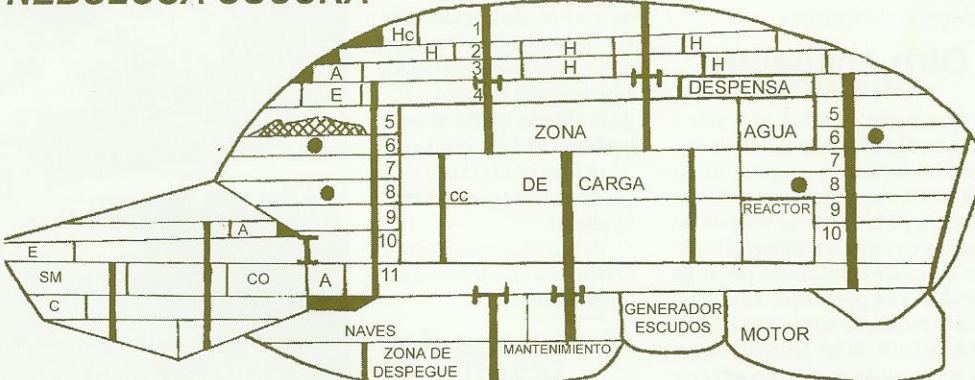
Control 3D+1, Daño 4D+1

Escudos: 1D+2

Nebulosa Oscura

Datos: No son necesarios: es un pecio en el espacio. Ver planos.

NEBULOSA OSCURA



HC: Habitaciones del Capitan

(Diario de a bordo).

H: Habitaciones

E: Enfermería

(Pueden encontrarse Medpacs)

A: Armería

(Las de los puentes 3 y 11 están vacías)

SM: Sala de Mando

C: Celdas

CO: Comunicaciones

CC: Cilindros Criogenicos

■ Ascensor/Montacargas

I Zona sellada

● Punto de atraque de naves

✕ Fisura