

# Cuando se duda, cuando se teme

por Francisco Calvete

## Introducción

Los PJs, miembros ya de la Alianza rebelde, son enviados a un mundo supuestamente libre para instalar allí un operativo con su equipo de transmisiones. Por supuesto, nada resulta como se planeó.

## Prólogo

Los PJs son reunidos en una sala de conferencias del Crucero AMC Cathleen y reciben sus instrucciones de misión del Comodoro Ghisperius:

-El Sistema Rexkrin está vendiendo materias primas al Imperio. El material se carga en la superficie del planeta Arandis (Rexkrin III) y ha sido imposible averiguar su exacta naturaleza, aunque se sabe que incluye algunos minerales de alto valor militar. La Alianza ha decidido situar un operativo en Arandis, y el equipo de PJs ha sido elegido para transportarlo allí de la manera más discreta posible. La misión es sencilla y no implica grandes riesgos, por lo que viajarán en una nave antigua y apenas armada, de uso muy corriente en la zona: una Exploradora/Correo Tipo S sin antecedentes, llamada "La Gamba Veloz". Sus documentos les identifican como mercaderes de Draber.

-El equipo embarcará un emisor/receptor de largo alcance, capaz de comunicar con una sonda espacial "plantada" a cierta dis-

tancia de Arandis. Recogerán luego al operativo en el Bar-Casino "El Filón de Créditos" del Astropuerto de Ermage (Rarotoa II). Se llama Philomen Silva y se hace pasar por vendedor de roboelectrodomésticos. La contraseña es: "El androide de mi casa es particular", a lo que él responderá "¿cuando llueve, se moja como los demás?" y sacará una hololibreta verde. Estará allí los próximos cinco días por la tarde. Si no llegan a tiempo asumirá que les han capturado y desaparecerá.



dibujos: Javier Escudero

-Deben dejar a Silva y al aparato en un punto convenido de Arandis. Silva sabe el lugar.

-Su punto de reunión con la flota es Ixoth, dentro de ocho días. La Fragata AFRG Calínipe les esperará durante una hora. Si no están allí, se marchará. En Xlamil, la capital de Ixoth V, hay una célula rebelde: tendrán que intentar ponerse en contacto con ellos si han perdido el enlace.

Buena suerte y que la Fuerza les acompañe.

Los PJs recogen su equipo y suben a La Gamba Veloz, en cuya bodega reposa el voluminoso equipo de transmisiones disfrazado como contenedor de recambios para androides. El AMC Cathleen les deja en los límites exteriores del sistema Obadrai y desaparece antes de que las sondas imperiales puedan identificar su señal. Los PJs y su astronave están solos.

El viaje hasta el Sistema Rarotoa no tiene por qué plantear problemas, a no ser que el

DJ quiera embarullar la aventura. Es de suponer que nada más llegar a Ermage, los PJs acudirán a "El Filón de Créditos".

Pero Silva no aparece.

Los PJs pueden optar por:

a) Esperar hasta que se cumplan los cinco días, y entonces marcharse procurando que nadie les siga (ver "Lástima que terminó").

b) Marcharse de inmediato (ver "Lástima que terminó").

c) Hacer algunas pesquisas para encontrar a Silva (ver "Yo tenía un Camarada").

Si se deciden por a), un agente de Seguridad Interna Imperial -que se hace pasar por el contacto rebelde- intenta descubrir si los PJs son los enlaces que Silva esperaba. Sabe la respuesta a la contraseña, pero no lo de la hololibreta verde. Si los PJs son tan ingenuos como para seguirle, caerán en una emboscada de los compañeros del agente (pásese a "Ya me extrañaba a mí que todo pareciera tan sencillo"). Si se dan cuenta de lo de la hololibreta y sospechan (correctamente) del supuesto vendedor, tienen varias opciones más.

a-1) Lo atomizan ahí mismo. No sólo es un despliegue de violencia y temeridad innecesarias, sino una absoluta estupidez. El agente tiene amigos cerca.

Amigos grandes, con armaduras blancas y ningún sentido del humor, que acostumbra a vivir en ese Destructor Estelar que ronda el sistema.

a-2) Se lo quitan de encima discretamente y sin llamar su atención (o la de sus amigos). Pueden largarse de allí cuanto antes (ver "¡Lástima que terminó!") o empezar las pesquisas en busca de Silva (ver "Yo tenía un camarada").

a-3) Seguirle la corriente e intentar atraerlo a una encerrona. Su éxito depende de las tiradas de Timar y la habilidad de los PJs para hacer creer al imperial que puede obtener mucha más información si les da carrete. Si les sale mal, el agente disparará la trampa (ver "¡Ya me extrañaba a mí que todo pareciera tan sencillo!"). Si les sale bien y se las arreglan para capturar al imperial e interrogarlo, el DJ debe transmitirles gran parte de la información que aparece en "Yo tenía un Camarada" y "¡Ya me extrañaba a mí que todo pareciera tan sencillo!", pero expurgándola de la mayoría de las amenazas imperiales.

*Nuestros heroicos defensores de la libertad se encuentran una vez más embarcados en una peligrosa misión para la Alianza rebelde, pero esta vez parece fácil. Se trata simplemente de transportar a un contacto de un lugar a otro.*

*Un paseo.*

*Pero por supuesto no es así. El Imperio no para de montar redes de contraespionaje para que nuestros aguerridos rebeldes demuestren que la Fuerza sigue con ellos.*

*Son como críos... ¿o no?*

# STAR WARS



## 1. Lástima que terminó

Los PJs no han contactado con Silva y han logrado eludir a los imperiales (a lo mejor sin ni siquiera darse cuenta). Eso está muy bien y demuestra una gran prudencia y sensatez por parte del equipo.

Pero, caramba, ¿es que no saben que esto es una guerra?

Su próxima misión durante los diez años siguientes, y ya que tanto les gusta la tranquilidad, consistirá en pastorear rebaños de banthas en el planeta Bohgniga.

Una tarea de gran responsabilidad e importancia estratégica.

## 2. Yo tenía un Camarada

Los PJs se huelen la tostada y sospechan que algo va mal. Entra en lo probable que los imperiales hayan apresado e interrogado a Silva y estén montando una de sus habituales y complicadas estratagemas de contraespionaje.

Si los PJs son poco sutiles en sus pesquisas, el DJ considerará si han despertado el recelo de los imperiales y son sometidos a una emboscada: ver "Ya me extrañaba a mí que todo pareciera tan sencillo".

Si se mueven con discreción entre los bares y bajos fondos del astropuerto de Ermage, acabarán descubriendo que Silva desapareció de su casa hace dos días y que uno de los vecinos vio cómo lo arrastraban al interior de un vehículo. Dio parte a la policía de Ermage, pero no le han contestado. El vehículo era un deslizador negro, cerrado, con matrícula E-3324 AXI.

Si los PJs investigan la matrícula o sobornan a algún funcionario de la policía del Astropuerto, descubrirán que ese deslizador suele ser empleado por los miembros del Consulado Imperial.

Silva debe estar todavía allí, ya que aún no se ha marchado la lanzadera que llegó hace una semana a la plataforma de ataque del Consulado (como los controladores y técnicos del mismo saben muy bien).

Los PJs tienen varias opciones, otra vez:

- Marcharse e informar a sus superiores de la detención de Silva. Ver "Lástima que terminó", pero en vez de diez años, sólo pasarán uno pastoreando banthas.

- Intentar rescatar a Silva. Si lo hacen a lo macho, con asalto frontal incluido, ver "¡Ya me extrañaba a mí que todo resultara tan sencillo!". Si lo hacen por lo sutil, pásese a "El Jardincillo de Cristal".

- Acudir a las autoridades de Ermage. Una maniobra correcta, diplomática, y completamente inútil. Silva no es súbdito de Ermage y a las autoridades les importa un comino lo que ocurra entre él y el Imperio. Es más, si los PJs insisten en dar la vara avisarán al Consulado.

## 3. ¡Ya me extrañaba a mí que todo resultara tan sencillo!

Los PJs se han topado con un mogollón de imperiales apoyados por cazarecompensas y mercenarios del astropuerto. El resultado es que, o bien los PJs se ven forzados a huir en su nave, perseguidos por cazas (como de rutina) hasta saltar al hiperespacio, y acabar

así el módulo (esta vez sin ser enviados al planeta Bohgniga), o son capturados por los malvados sicarios del Emperador y puestos al fresco en una de las bodegas del Consulado. En este último caso, ver "El Jardincillo de Cristal", pero contando con su situación como presos que han de escapar.

La actuación imperial vulnera los reglamentos del astropuerto y puede verse obstaculizada por la policía local (que no es tan suicida como para interferir directamente). Los imperiales emplean para el ataque una escuadra de soldados de asalto y media docena de cazarecompensas y mercenarios baratos contratados en el astropuerto. Su intención es capturar, no matar, pero les basta con capturar un prisionero con vida: los demás... es otro asunto. Emplearán redes, aturdidores y gases (sin desdeñar un buen tiro de vez en cuando, por si acaso).

En este caso, y a no ser que el DJ esté de especial mal humor, los imperiales no cuentan con más fuerzas -ni en tierra ni en el espacio- para perseguir a los PJs que huyen.

## 4. El Jardincillo de Cristal

El edificio del Consulado Imperial está en el interior del astropuerto de Ermage, en territorio "neutral". Tiene cinco pisos por encima del nivel del suelo y dos por debajo. Cuenta con una plataforma de ataque en la azotea, capaz de acomodar un par de lanzaderas Lambda o una nave como la de los PJs. Tiene también un garaje con un parque móvil de cuatro deslizadores y un par de aeromotos. Varios de sus empleados son civiles ermagianos contratados.

Su defensa está a cargo de doce soldados de asalto y cuatro miembros de Seguridad Interna, divididos en dos turnos (noche y día). Se hospedan en el edificio el Cónsul, su esposa y sus dos hijas, así como algunos funcionarios del Cuerpo Diplomático Imperial.

La seguridad no es lo que se dice férrea: Ermage es cualquier cosa menos hostil al



C/ Ginzo de Limia 32

28029 Madrid

Tlf y fax: (91) 739 62 71

¡¡ Frente a la Vaguada !!



Barrio del  
Pilar

## No tenemos competencia en la zona norte

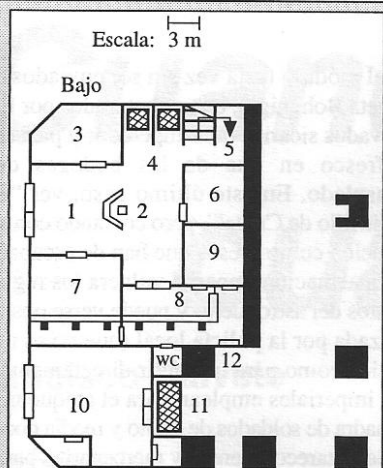
- \*Todo el comic nacional y USA
- \*Comic Europeo y Erótico
- \*Manga japonés y Anime
- \*Rol nacional y de importación
- \*Más de 700 referencias distintas en figuras de plomo de las mejores marcas
- \*Wargames y temáticos
- \*Revistas y Fancines
- \*Posters y Merchandising
- \*¡¡ Videojuegos de Super Nes y Megadrive!!

Y mucho más...

Te lo servimos por correo si así lo deseas.  
¡¡ Pídenos GRATIS nuestro catálogo!!

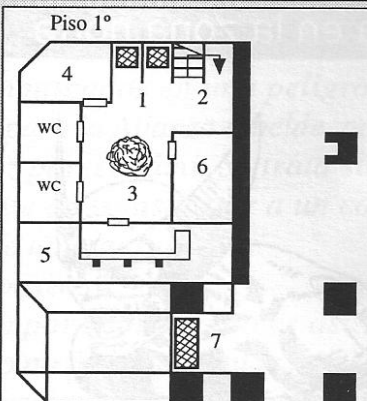
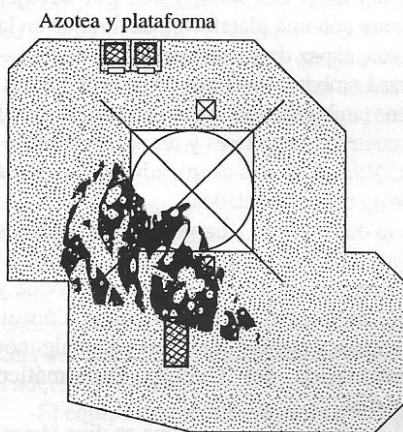






#### Leyenda mapa planta baja

- 1.- Salón de entrada y recepción.
- 2.- Mostrador de información.
- 3.- Saloncito.
- 4.- Ascensores.
- 5.- Escaleras.
- 6.- Seguridad.
- 7.- Oficinas.
- 8.- Oficinas.
- 9.- Despacho del Viceconsul.
- 10.- Garaje.
- 11.- Montacargas.
- 12.- Puerta trasera.



#### Leyenda mapa piso 1º

- 1.- Ascensores.
- 2.- Escaleras.
- 3.- Salón con decoración vegetal.
- 4.- Salita de conferencias.
- 5.- Oficinas.
- 6.- Despacho del Consul.
- 7.- Montacargas.

Imperio (su principal comprador y contratista) y hasta ahora ha bastado con los guardias, algunas cámaras y alarmas, y un par de polibots gravisensores.

Los guardias se distribuyen como sigue:  
-2 soldados de asalto en la entrada.

-1 Guardia de la Seguridad Interna y otros dos soldados de retén en una oficina interior, controlando los ascensores, la entrada al garaje, las calles circundantes al Consulado y la azotea mediante cámaras.

-1 Guardia de la Seguridad Interna en la entrada a la oficina del Cónsul.

-1 Soldado de asalto en la plataforma de atraque de la azotea.

-1 Soldado de asalto en el garaje.

De noche no hay guardias en la puerta, pero sí en el acceso a los aposentos consulares. El turno que no está de guardia pasa el rato en sus alojamientos o divirtiéndose en la zona "caliente" del astropuerto.

Un polibot patrulla los aposentos consulares y otro va rotando entre los diversos pisos del edificio.

Los imperiales saben que pueden obtener la colaboración de la policía ermagiana si son atacados. La prisa que se den en acudir estos refuerzos dependerá del dramatismo que le quiera echar el DJ.

Los PJs tienen distintas estrategias a su alcance, recordando siempre que no andan sobrados de tiempo:

-Sustituir a uno de los civiles contratados y organizar una diversión para que los otros PJs averigüen donde está Silva y lo rescaten.

-Sobornar a un funcionario imperial. Este plan puede hacerles caer en una trampa.

-Secuestrar a un funcionario imperial, diplomático o familiar del Cónsul (quizás al mismo Cónsul) y canjearlo por Silva. Es muy arriesgado, pero nunca se sabe.

-Hacerse pasar por señoras de la limpieza. Sorpresa, sorpresa: este plan tiene grandes posibilidades de éxito. Los imperiales nunca sabrán lo que les golpeó.

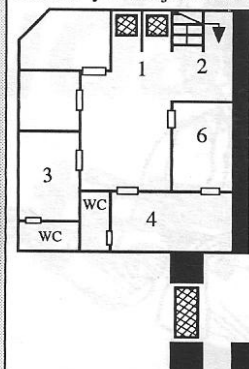
-Hábil incursión en plan comando. Si son cuidadosos y se lo montan tienen posibilidades de triunfar, pero el DJ debe ponerles algún que otro obstáculo en forma de imperial imprevisto, polibot de patrulla, etc, para que no se lo crean demasiado.

-Otra. Los jugadores son impredecibles.

Una vez descubran (bastará emplear una terminal interior y pasar una tirada contra Programar Ordenadores de Dificultad Moderada) que Silva está preso en el sótano segundo, en un viejo almacén subterráneo, sólo hay que sacarlo de allí. La puerta de la celda tiene un candado de bloqueo y requerirá una tirada con éxito de Dificultad Difícil en Sistemas de Seguridad o recurrir a medios mayores. Fallar o armar excesivo ruido disparará la alarma.

Si se dispara la alarma, a los guardias del edificio de sumarán 1D6 soldados de asalto y 1D2 guardias de Seguridad interna del turno fuera de servicio, pero los que custodian los aposentos del Cónsul no dejarán su puesto por nada.

#### Pisos 2º y 3º Alojamientos



#### Leyenda mapa pisos 2 y 3

- 1.- Ascensores.
- 2.- Escaleras.
- 3 y 4.- Suites.

Una vez libre e identificado Silva, a los PJs les conviene salir cuanto antes de Ermage y el Sistema Rarotoa. Los Imperiales siguen sin disponer de medios para organizar una persecución en serio (pero los PJs lo ignoran y deben seguir ignorándolo).

Silva, aunque quebrantado, insiste en proceder con la operación. Los imperiales le habían sacado parte de la contraseña, pero esperaba que el equipo de la Alianza dedujera correctamente que le habían apresado y le rescatara. No ha revelado nada sobre Arandis. Piensa que le descubrieron por un golpe de suerte o el soplo de un antiguo conocido suyo (como así ha sido).

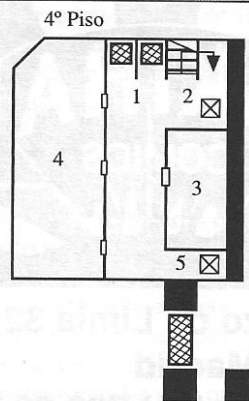
Si los PJs prosiguen con la misión, véase "Una pequeña y sucia guerra". Si deciden en cambio regresar con Silva a la base, el Estado Mayor les dará unas palmaditas en la espalda, sonreirá mucho...

Y les mandará a una misión suicida.

## 5. Una pequeña y sucia guerra

Mientras los PJs intentaban liberar a Silva, la situación política de Arandis se ha deteriorado hasta el extremo (el Imperio no es ajeno a ello), y La Gamba Veloz llega a un sistema en plena guerra civil, empeorada por oscuros motivos religiosos.

La primera noticia que tienen de que algo no marcha es la presencia de una corbata



#### Leyenda mapa piso 4º

- 1.- Ascensores.
- 2.- Escaleras: acaban aquí. Para subir se usa una trampilla en el techo.
- 3.- Maquinaria.
- 4.- Almacenes.
- 5.- Acceso a la azotea.

coreliana hecha pedazos, flotando justo en medio de su ruta de aproximación (tirada de Pilotaje de Dificultad Moderada para esquivarla o recibir 4D de daño). No muy lejos emerge del hiperespacio una fragata imperial, la IFRG Harpía, que inmediatamente empieza a soltar cazas TIE y transportes de asalto. A La Gamba Veloz llega el inequívoco "Identifíquense o serán destruidos" de la Harpía.

Antes de que puedan responder, de la superficie de Arandis sube una salva de misiles tierra-espacio apuntados a la fragata imperial, pero también a los transportes y cazas y, sí, a La Gamba Veloz.

Ahí abajo no se preocupan de a qué o a quién disparan.

A los misiles les sigue media docena de Alas Y procedentes del continente sur y una decena de Z-95 del continente norte.

Y se arma el follón.

El DJ debe orquestar esta escena con la mayor cantidad de confusión y caos posible, tal y como sucede en la realidad.

Los cazas de cada continente suben a por la Harpía y lo demás que ha aparecido en sus pantallas, pero al descubrir al otro grupo se enzarzan entre sí, con los cazas y transportes imperiales, con la fragata y, si hay algún momento libre, con la nave de los PJs. Estos han de sentirse continuamente en peligro. Las tiradas de Pilotaje (a Dificultad Moderada o Difícil) para esquivar misiles (que si dan hacen 6D de daño), disparos, otras astronaves, torpedos de protones... están a la orden del día.

Mientras, los transportes imperiales de asalto, en número de 4, escoltados por otros tantos cazas TIE, prosiguen su descenso hacia el planeta, disparando sin cesar contra cualquier pretencioso que se aproxime demasiado.

Los PJs pueden descender a la superficie de Arandis, al punto convenido de antemano por Silva, que insiste en que le dejen allí. Fuera de algunos disparos aislados e ineficaces de la D.C.A., la nave de los PJs llega

sin problemas hasta las cercanías de lo que fuera el Astropuerto de Arandis. La batalla entre la fragata imperial y los cazas queda casi encima de la otra cara del planeta.

Su vuelo les muestra numerosas columnas de humo aceitoso y denso, explosiones, ruinas... No apetece nada permanecer en el suelo. Silva descende en un parque de los suburbios de Gárea, la ciudad vecina al astropuerto. Según él, las instalaciones donde cargan los imperiales están a unos cinco kilómetros al norte. La Alianza sabrá pronto qué se traen entre manos.

Es de suponer que los PJs le hacen caso y se marchan, aprovechando que los cazas planetarios todavía combaten con los imperiales y entre sí.

Porque, al poco de alejarse de Gárea, la ciudad entera, el astropuerto y un área de aproximadamente 20 kilómetros de diámetro se convierte en puro magma bajo el cegador estallido de una explosión nuclear de primera magnitud.

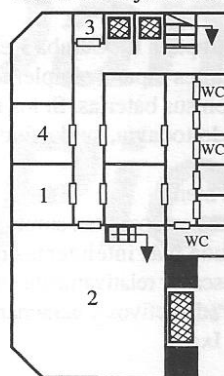
Ha faltado un pelo.

Del pobre Silva no deben quedar ni las cenizas.

Y cuando el piloto consigue recuperar el control de la nave, las pantallas, parcialmente cegadas, muestran a los transportes imperiales alejándose en una ruta paralela a la de los PJs, retrazable hacia el epicentro de la explosión. No es de extrañar que, sin mediar provocación alguna, 2 TIE de su escolta se lancen contra La Gamba Veloz haciendo todo lo posible por carbonizarla.

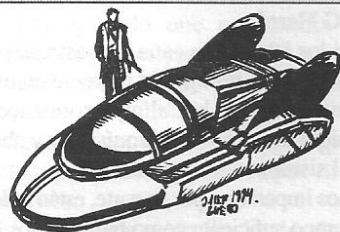
Los TIE tardarán 4 asaltos en colocarse a largo alcance de La Gamba Veloz. Su velocidad, muy superior, les permitirá reducir distancias y acosar a la astronave. Los PJs deben optar por concentrarse en huir o plantarles cara. En cualquier caso, necesitan al menos 8 asaltos alejándose del planeta a toda máquina para asegurar el salto al hiperespacio (es decir, al menos 4 asaltos bajo el fuego cada vez más cercano de los imperiales). Cada 2 asaltos a partir del 10º llegará otro TIE para atacar a los PJs. En el 20º asalto la Harpía habrá recuperado a los transportes y

Sótano 1º Alojamiento de los guardias

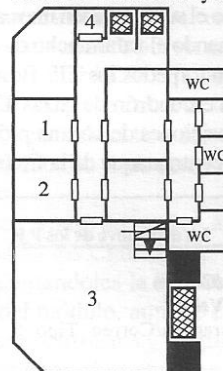


Leyenda mapa Sótano 1º

- 1.- Taller.
- 2.- Parque móvil y recambios.
- 3.- Cuarto de limpieza.
- 4.- Cuarto de andróides.



Sótano 2º Almacenes y alojamientos



Leyenda mapa Sótano 2º

- 1.- Almacenes donde está preso Silva.
- 2.- Armero.
- 3.- Gimnasio para la tropa.
- 4.- Cuarto de limpieza.

# SUCUBICA



¡Por fin una tienda especializada en simulación y rol en FABRA I PUIG!  
Muy cerca de Virrey Amat, Sant Andreu y junto a la salida de Barcelona.

Todos los juegos de rol, wargames y temáticos del mercado.

Las últimas novedades. Figuras, complementos, revistas y fanzines.

Patrocinadora del club Andelkrag. Venta por correo.

Desfar, 41-43 • 08016 • Tel. (93) 408 61 26

Metro: Fabra i Puig (Línea I) y Virrey Amat (Línea V)

Autobuses: 11, 12, 31, 32, 34, 47, 50, 51 y 57

Muy cerca de la estación de Renfe de Sant Andreu Arenal





maniobrará para atrapar a La Gamba Veloz con sus rayos tractores o para, simplemente, desintegrarla con sus baterías. Si los PJs no se han marchado todavía, su destino se ve muy negro.

Socarrado, más bien.

Pero no pensemos en cosas tan sombrías. Los PJs son sin duda más inteligentes que todo eso y logran escapar relativamente enteros (sólo un poco radioactivos y achicharrados). Su objetivo: Ixoth.

## 6. La vida es una tómbola

Y a los PJs les tocó bailar con la más fea.

La Calínipe es puntualísima a la cita, pero apenas acaban de intercambiar las contraseñas de rigor cuando, a la distancia justa para soltar unas cuantas andanadas, aparece la IFRG Harpía.

Si los PJs meten caña a su astronave, llegarán justo a tiempo de meterse en el hangar antes de que la Calínipe comience unas maniobras evasivas brusquísimas y abandone el sistema a toda velocidad.

Los imperiales, por su parte, están indecisos el tiempo suficiente como para que los PJs se les deslicen entre los dedos: perseguían una navecilla y se han encontrado con un buque tan potente como el suyo. Pierden unos asaltos preciosos ordenando el zafarrancho de combate y armando con torpedos los TIE Bombarderos, mientras un escuadrón de cazas TIE se despliega en posiciones de cortina próxima para prevenir un contraataque de la Calínipe.

Si los PJs prefieren quedarse, los bombarderos de la Harpía se lo agradecerán: hace tiempo que no practicaban con blancos móviles. También pueden hacer un salto a lo loco. Pero eso les llevará a nuevas aventuras.



## 7. La hora de los héroes

El Estado Mayor está de acuerdo en que los PJs no tienen la culpa del fracaso de la operación, y la información contenida en sus sensores al producirse la explosión sobre Gárea merece ser estudiada con detenimiento. Está claro que los imperiales obtenían minerales de alto poder radioactivo de Arandis, y sabotearon las instalaciones para no dejar testigos y embrollar aun más la guerra civil en el planeta. Llegan noticias de que ambas partes se acusan del empleo de ingenios termonucleares. La situación favorece a la política imperial, pero las grabaciones hechas (automáticamente) por los sensores de los PJs y su testimonio personal pueden servir para obtener una tregua y orientar las hostilidades de los arandianos contra el responsable de la masacre de Gárea: el Imperio.

Con suerte, la maniobra se volverá contra esos sucios genocidas.

Solo hay un problema: llevar la información y los testimonios a Arandis y convencer a las partes en conflicto para que los vean y se sienten a dialogar. Sería especialmente beneficioso que los testigos de los hechos acudieran en persona como enviados de la Alianza.

¿Les importaría a los PJs pasar a esta sala de conferencias...?

Por acabar esta misión con éxito, cada PJ recibe entre 3 y 5 Puntos de Personaje y recupera los Puntos de Fuerza gastados adecuadamente.

### La astronave de los PJs

**Nave: Cargo/Correo**  
**"La Gamba Veloz"**

Tipo: Exploradora/Correo Tipo S

Modificada

Eslora: 37'5 mts

Dotación: 1 (las no modificadas: 2)

Pasajeros: 5 (las no modificadas hasta 6, aunque corrientemente: 2)

Autonomía: 1 Mes

Capacidad de Carga: 2 Tm (normalmente 3 Tm)

Multiplicador de Hiperimpulsión: [x2] (CS 3) (normalmente: [x2'5] o CS 2)

Hiperimpulsor de Emergencia: No

Ordenador de Astrogración: Sí

Velocidad Infralumínica: [2D+2] (normalmente: [2D])

Maniobra: [1D+1] (normalmente: [1D])

Pantallas Deflectoras: [1D] (normalmente: [No])

Casco: 4D

Armamento: (normalmente: [No])

1 Torreta Láser Simple dorsal

Control de Tiro: [1D+1]

Daño: [2D]

Otros: Esta astronave, como es costumbre, lleva una voladora en un pequeño hangar.

Usense los planos de la Exploradora de las Reglas Básicas de TRAVELLER.

### Philomen Silva

Puede emplearse la hoja de Historiador de Butaca. Silva es un entusiasta de la Alianza y no duda en arriesgar su vida si con eso ayuda a la causa. Tiene [4D+2] en Buscar, Timar, Seguridad y Comunicaciones. No dispone de armas ni de equipo, a excepción de lo que le den los PJs.

### Las Naves Imperiales

Los cazas son TIE/In, cuyos pilotos poseen Pilotaje de Cazas Estelares: 4D+1 y Artillería de Cazas Estelares: 4D. Son las mismas habilidades que las de los pilotos de Arandis con sus Alas Y y Z-95.

Los artilleros de la Harpía poseen Artillería Naval: 4D.

Las estadísticas para estas naves aparecen en la Guía.

### Los Imperiales

Los soldados de asalto son los de la Guía.

Los guardias de Seguridad Interna usan las mismas características, pero llevan casco (FUE +1, sin reducciones a la DES) y pistolaser pesada; tienen además Burocracia: 4D, Buscar: 4D y Seguridad: 4D. Los cazarecompensas y mercenarios son similares a los soldados de asalto, pero llevan coraza y casco en vez de armadura completa.

Los polibots son poco más que cámaras automotores sin armas. Se conforman con informar, esconderse y dar la alarma. Puede emplearse uno de los dos siguientes modelos:

**PB-1a "Vigilante"** (el inofensivo)

Modelo: Droide de Vigilancia Pasiva PB-1a de Alvin Robots S.A.

Tamaño: 0'60 de diámetro y 0'40 de altura con el vástago central replegado; si no, 0'75.

Descripción: Una especie de hongo flotante, con vástago central retráctil, en el que lleva manipuladores y una selección de sensores.

Escala: Persona

Casco (FUE): 2D+1

Competencias:

Esquivar: [4D]

Búsqueda: [5D+1]

Esconderse: [5D]

Seguridad: [4D]

**Equipamiento:**

-Repulsor: techo operativo: 3 mts;

Velocidad: 3D+1

-Holocámara transmisora y de filmación, con distintas bandas de percepción. Audioreceptor emisor de gran alcance y amplitud.

-Sensor térmico.

-Sensor de movimiento.

-Telemando de alcance medio.

Precio: 3500 Cr.

**PB-2c "Represor"** (Para grupos con ganas de marcha)

Modelo: Droide de Vigilancia y Control Policial PB-2c de Alvin Robots S.A.

Tamaño: 0'80 de diámetro y 0'65 de altura con el vástago central retraído. Si no, 0'90.

Escala: Persona

Casco (FUE): [4D+1] (gracias a su revestimiento blindado)

Competencias:

Esquivar: [5D]

Esconderse: [3D+1]

Buscar: [4D+1]

Seguridad: [4D]

Uso del arma integrada: [4D]

**Equipamiento:**

-Repulsor; Techo operativo: 10 mts;

Velocidad: 4D.

-Holocámara transmisora y de filmación con distintas bandas de percepción y lentes ajustables.

Audioreceptor emisor de gran amplitud.

-Sensor térmico.

-Sensor de movimiento.

-Telemando de alcance medio.

-Un arma integrada en la estructura, a elegir entre:

-Blaster de 4D

-Blaster de 5D

-Aturdidor Lanzador

-Lanzagases (de distintos tipos)

-Lanzallamas (para situaciones muy, muy comprometidas)

-Sirena de gran potencia.

-Un par de brazos con manipuladores, capaces de levantar hasta 10 Kg.

Precio: 5500 Cr. Su venta está prohibida sin un montón de licencias y la supervisión imperial.

Notas: Este modelo no es un androide asesino, pero puede matar gente si su operador o sus rutinas de vigilancia así lo indican. Se le emplea en la vigilancia de áreas restringidas y como auxiliar de prisiones. Precisa una programación con órdenes muy claras para operar de forma fiable; esa programación incluye un "territorio" y una rutina a seguir frente a los que lo invaden.

### Los planetas:

Se da el Perfil Universal según TRAVELLER, por lo que es necesario tener al menos el libro básico.

**Ermage (Rarotoa II)** A-766897-C Industrial, Rico, Neutral Independiente (proimperial)

**Arandis (Rexkrin III)** B-867875-A Neutral Independiente

**Ixoth V** C-658788-B Industrial, Neutral Independiente (pro-Alianza)

**Obadrai III** D-785686-B Neutral Independiente (Liga de Barin)

**Tuermibra II** C-7776A8-B Neutral Independiente (Liga de Barin)

**Olorgan VI** C-9678C9-A Agrícola, Neutral Independiente (Liga de Barin)

**Draber (Malkas IV)** B-88779E-B Agrícola, Sometido al Imperio.

Base de Escuadrón.