

STAR WARS

La escolta

El grupo de pjs regresa a Coruscant tras cumplir su última misión en el planeta Silenian. El viaje a bordo del Viajero Nocturno transcurre sin ningún tipo de contratiempo, pero en el camino de vuelta un mensaje holográfico viene a interrumpir su plácido vuelo. Al parecer se han producido acontecimientos importantes mientras ellos se encontraban fuera. Es Jarkor Fitt, el maestro de uno de los dos jedi, quien se pone en contacto con ellos.

“Saludos, mi joven padawan. Tu presencia se requiere en la capital de la república. Cuando llegues os estaré esperando. No puedo contarte mucho más, tan solo que se han producido una serie de acontecimientos en el Senado que no han hecho sino aumentar la incertidumbre sobre el futuro más inmediato. No perdáis tiempo, tengo una tarea importante para encargaros. He hablado ya con Taylor Nath, el maestro de tu compañero, y seréis vosotros quienes os encargaréis de escoltar a una persona importante. Alégrate (nombre del pj), parece que vuestra actuación en Silenian no ha pasado desapercibida a ojos del Consejo. Sobre el traidor, se tomarán las medidas que se consideren oportunas para su captura, no te preocupes por ello. Buen viaje de vuelta. Fitt fuera”.

Tras estas últimas palabras la imagen de Jarkor Fitt oscilará y el holograma desaparecerá, dejando a los jedi solos con sus pensamientos.

Los últimos días de viaje transcurren sin ninguna noticia más, y finalmente el Viajero Nocturno llega a Coruscant. Tal y como les comentó Jarkor Fitt, maestro del jedi guardián, éste les espera junto a Taylor Nath, el maestro del jedi cónsul. Los pjs serán recibidos con felicitaciones, tanto los jedi como el resto del grupo. El lugar donde han aterrizado es un hangar especial reservado a las naves relacionadas con asuntos de los jedi, y todos ellos se dirigirán hasta el templo jedi donde allí se despedirán del resto del grupo.

Lo primero de todo será presentar el informe de la misión anterior, y una vez hecho esto todos podrán dirigirse a descansar y recuperar fuerzas tras el viaje. Eso si, todos los pjs serán citados el día siguiente en la sede de los jedi, los dos pjs pertenecientes a la Orden una hora antes que el resto. Será justo en ese momento, antes de irse, cuando los pjs normales serán informados por parte de Fitt que pasen por las oficinas donde se les abonará una partida por los gastos y en agradecimiento a la ayuda prestada.

A la mañana siguiente, los dos jedi serán recibidos por Nath y conducidos hasta una habitación donde Fitt los espera. Allí se les pondrá al tanto de los últimos acontecimientos acontecidos en la capital de la república, además de explicarles que se espera de ellos, una sencilla misión de acompañantes del depuesto canciller Finis Valorum hasta el planeta Riga, donde tiene previsto pasar una especie de retiro dorado.

“Durante estas semanas que han estado fuera se han producido una serie de acontecimientos muy importantes en el seno de la república. Como sabéis, se presentó una moción de censura contra el canciller Valorum auspiciada por los representantes de Naboo. La moción prosperó y ahora el senado debe elegir un nuevo canciller. Hay varios candidatos, el senador Bail Antilles de Alderaan, el senador Palpatine y el senador Ainlee Teem de Malastare . Pero eso no os incumbirá directamente. Lo que si que ya os atañe es que deberéis acompañar al ex –canciller Valorum hasta que llegue a su planeta de destino, Riga. Mientras permanezca aquí en Coruscant, os convertiréis en su sombra. Lo acompañaréis a todas partes, desde las recepciones de estado hasta los acontecimientos menos públicos. Posteriormente, y una vez terminados todos los actos a los que está invitado partiréis en una nave de transporte, el Nova Brillante que os conducirá a Riga. Ya allí la seguridad del ex –canciller quedará en manos de la policía planetaria, debiendo regresar vosotros ante el consejo para dar parte de vuestra actuación. Se os entregará un informe con todo lo que debéis saber: horarios, actos, trayectos, responsables ante los que acudir, en fin, lo habitual en una tarea de este tipo. Y ahora, si nos acompañáis, os conduciremos hasta Valorum para que sepa quienes se encargarán de su seguridad. Además, esta noche va a tener lugar la elección del nuevo canciller. Por supuesto, como escolta de quien ocupó con anterioridad este cargo, podréis estar presentes. ¿Alguna pregunta? Bien, vamos”.

Si los pjs solicitan permiso para buscar la colaboración del resto del grupo, Fitt y Nath se mirarán entre ellos y será Fitt quien asentirá.

“Veo que tenéis confianza en esas gentes. ¿Estoy en lo cierto? Bien, a veces la ayuda más estimable proviene de los seres más inesperados. Cuidad de los amigos, ellos pueden suponer la diferencia entre

lograr lo que uno anhela o hundirse en el pozo negro del fracaso más absoluto. Avisadlos, que os esperen esta noche a las ocho ante el senado”.

Los dos maestros jedi acompañarán a sus padawan hasta el espaciopuerto del templo. Allí tomarán un transporte que los conducirá hasta los muelles de atraque del imponente edificio de la sede del gobierno de la república. El Senado los aguarda, y allí, en una habitación privada, el canciller Valorum. Los pjs ya tuvieron un contacto con él hace un año aproximadamente, cuando un grupo liderado por un falso jedi intentó diversos actos criminales, así que Valorum los recordará con gratitud. Tras saludarlos y darles la bienvenida invitará a los cuatro a un refrigerio. La charla será distendida, y Valorum evitará mencionar temas políticos ante los jedi. Cuando sean las siete les rogará que le disculpen pues debe prepararse para su última sesión en el senado, aquella donde se elegirá a su sucesor. Los maestros jedi ordenarán a uno de sus aprendices que se quede allí mientras el otro va a buscar la resto del grupo. Ellos se despedirán deseándoles suerte.

Cuando llegue la hora convenida el resto del grupo podrá ser recibido por uno de los pjs el cual los conducirá a presencia del ex –canciller, el cual estará a punto de abandonar sus habitaciones para dirigirse a la cámara del senado.

Unas nuevas presentaciones, Valorum que recordará a aquellos que también participaron en los hechos mencionados con anterioridad y por fin todo el grupo en dirección a la cámara.

Allí, Valorum deberá separarse momentáneamente de los jedi pues debe ocupar su lugar en su escaño donde nadie más aparte de sus ayudantes pueden estar.

Tras dar inicio a la sesión se irán presentando los diferentes candidatos, los cuales harán un breve discurso mostrando cuales son sus intenciones más inmediatas. Tras una hora de parlamentar, Valorum dará paso a las votaciones.

Un rápido recuento y el representante de Naboo, el senador Palpatine, es ahora el nuevo Canciller. La cámara rompe a aplaudir y Valorum lo nombra oficialmente en su nuevo cargo. Un breve discurso y Palpatine invitará a los allí presentes a un refrigerio en los salones del Senado. Por supuesto, Valorum asiste y con ellos los pjs.

El lugar es una enorme estancia, casi parece un hangar. Habrá unas quinientas personas, y Valorum indicará al grupo que permanezca a unos pocos pasos de él. Habrá senadores, la mayoría de los allí presentes, pero también otras personas como ricos comerciantes, estrellas de diferentes ámbitos como la cultura y el deporte, y también algunos jedi, todos ellos pertenecientes al consejo, Mace Windu el más destacado de todos. En un momento determinado de la velada Valorum se acercará al nuevo canciller, Palpatine, con el cual mantendrá una animada conversación. Incluso llegará a presentarles a los dos jedi que lo acompañan, los pjs. Palpatine los saludará con un

”da gusto saber que la seguridad de nuestro ex –canciller está en tan buenas manos. Son ustedes padawan aún, si no me equivoco, ¿es así? Sin duda a futuro prometedores les aguarda, del cual espero que nos beneficiemos todos en poco tiempo. Caballeros, si me disculpan”.

Tras esta frase Palpatine se dirigirá a atender otros invitados. Cinco minutos después lo verán abandonar la sala, pues se dirige a comunicar a la reina de Naboo que ha sido elegido nuevo canciller.

A todo esto el ex –canciller permanecerá un par de horas aún en la recepción, saludando a prácticamente todos los invitados que allí se encuentran. Los pjs no observarán nada sospechoso en todo el rato, ningún peligro parece amenazar a Valorum. Cuando sea ya noche avanzada el ex –canciller se irá despidiendo de todos los allí reunidos que aún estén y se dirigirá a sus aposentos, una mansión situada en un edificio céntrico de la ciudad. Se accede a través de un espaciopuerto particular, y sus ayudantes han preparado unas habitaciones por si los pjs deciden hacer noche allí y montar guardias, como así es de esperar. Valorum les comentará que al día siguiente tiene planeado ya coger la nave en dirección a su retiro, el Nova Brillante, a eso del mediodía.

La noche transcurrirá sin ningún tipo de contratiempo. Los miembros del servicio llevarán diversos platos de comida y bebida a los pjs, haciendo su estancia bastante agradable. Por la mañana siguiente Valorum los invitará a desayunar con él. Allí les explicará sus intenciones: descansar en Riga, hogar de su madre y donde su familia conserva una gran casa desde hace generaciones. Se apartará de la vida política y quizás publique sus memorias. No lo contará todo, por supuesto, hay cosas que es mejor que la gente no sepa. Si le preguntan sobre el tema de Naboo, comentará que él cree que las razones para la protesta son legítimas, pero que lamentablemente la Federación de Comercio es mucho más poderosa que lo que muchos imaginan, lo suficiente para desafiar incluso a dos caballeros jedi como Qui –Gon –Jin y Obi Wan Kenobi, enviados suyos para intentar negociar la paz y que él como Canciller se vea imposibilitado para hacer nada. Y no añadirá nada más sobre el asunto, por mucho que insistan.

“Soy una persona importante, y gracias a mi cargo llegan a mi conocimiento asuntos y detalles muy, pero que muy delicados. Ese conocimiento te convierte en alguien poderoso, pero también en alguien peligroso. Naboo no es importante, sin duda las motivaciones de la Federación de Comercio para invadir el planeta son más enigmáticas que no un simple interés comercial. Hay algo más detrás de todo esto, pero ni yo mismo soy capaz de ver a donde conducen todas las posibilidades. Pero no hablemos más del asunto, ahora ya no soy canciller y aunque agradezco su protección no creo que mi vida valga ya tanto como para que alguien intente eliminarme”.

Tras el desayuno Valorum preparará su equipaje, un buen montón de maletas. Cuando sean sobre las once, él, los pjs y sus ayudantes tomarán una pequeña nave de transporte que llevará a todo el conjunto hasta el espaciopuerto, lugar de donde partirá la nave que los transportará a Riga.

El trayecto dura una media hora, al término de la cual se encontrarán en el principal punto de partida y llegada de naves de transporte de todo Coruscant. La terminal donde se encuentra el Nova Brillante corresponde a una de las más lujosas de todo el espaciopuerto.

Tras descender del transporte, unos androides se harán cargo de todo el equipaje mientras el ex –canciller y su séquito se dirigen hacia la zona de embarque. Nadie pondrá ningún impedimento, muchos incluso saludarán a Valorum con respeto y casi reverencia. Éste se mostrará respetuoso con todos ellos, pero algo distante. Finalmente el grupo llegará ante la nave que les espera. Ante ellos, una enorme construcción con capacidad para más de cien pasajeros y veinte tripulantes. El Nova Brillante es una de las joyas de la aeronáutica de la república, un ingenio avanzado equipado con los mayores lujos y al alcance sólo de los personajes más ricos o más poderosos de la galaxia.

Antes de embarcar el mismo capitán de la nave, Hogga Npu’h, un sullustiano, saludará personalmente al ex –canciller. Éste y sus acompañantes serán conducidos a la planta superior, ocupando algunas de las mejores suites de toda la nave. Llegarán unos instantes después sus equipajes a cada una de las habitaciones, mientras el resto del pasaje va entrando en la nave.

Unos quince minutos más tarde Npu’h saludará a todos los pasajeros a través de los comunicadores de la nave, les dará la bienvenida y les anunciará la partida para aquellos que quieran reunirse en el salón principal, lugar desde donde podrán seguir la increíble visión de la nave elevándose en el cielo y dejando atrás la macrociudad que es Coruscant toda en sí.

Valorum asistirá a modo de deferencia hacia el capitán, pero comentará que una vista así ya la ha observado muchas veces y que para él no supone nada nuevo. Tras una charla con los allí presentes y tomar una bebida regresará a sus aposentos, no sin antes comentar al capitán que acepta su invitación para visitar el puente de mando.

Cuando la visita se produzca el resto de pjs podrán acompañar a Valorum en su estancia en el puente de mando. No se mostrará excesivamente entusiasmado por el hecho, pero tratará de parecer todo lo cortés que su amplia experiencia política le permite. Por su parte, el capitán Npu’h se mostrará encantado de tener a tan ilustre presencia en su nave y actuará como un perfecto anfitrión.

Todo el viaje transcurrirá sin ningún tipo de incidente, al menos en los primeros días. Los pjs podrán deambular por la nave sin ningún tipo de impedimento, siempre y cuando no accedan a zonas denominadas seguras, como pueden ser las bodegas de equipaje, depósitos de combustible o lugares parecidos. Únicamente los jedi tendrán acceso ilimitado a estas zonas de la nave.

Todos los pasajeros son personas normales, algunos de cierto rango y otros con cargos importantes, sus familias o incluso personas corrientes que realizan el viaje a bordo del Nova Brillante simplemente por placer.

Pero en plena noche sucede lo inesperado. La nave se sacude víctima de un extraño estremecimiento. Las luces fluctúan y un zumbido acaba de señalar que algo no marcha bien a bordo. A lo lejos resuenan lo que parecen explosiones. Ha fallado la corriente pues los generadores de a bordo han estallado por causas hasta ese momento desconocidas para la tripulación y los pasajeros, y únicamente funcionan algunos servicios de emergencia. Y a todo esto los que a bordo viajan no han acabado de sufrir sobresaltos: las puertas son abiertas por grupos de androides que dispararán contra todos los que se tropiecen con ellos.

Son un total de noventa y seis los pasajeros, y cada asalto que transcurra hasta que los pjs logren acabar con los androides que allí se encuentran y que los atacan directamente deberán lanzar 2D4+2. Esas son las víctimas que mueren en cada turno. Cuando los pjs logren acabar con sus atacantes, desde ese momento hasta que el resto de androides se dirijan a ellos lanzarán un total de 1D4+1 por turno.

Si los pjs recuerdan bien, los pasajeros se encuentran repartidos en cinco plantas de la nave, para un total de 18 en la planta inferior, 20 en la segunda, diecinueve en la tercera, veintitrés en la cuarta y dieciséis en la quinta, la suya (contándoles a ellos y al ex –canciller y su séquito).

Para descender a los niveles inferiores hay un solo camino, son los turboascensores, cuatro en total. Todos ellos están sin energía, así que la única forma de bajar es abriendo manualmente las compuertas y

descendiendo por el túnel. Los pjs serán conscientes que cada segundo que pasa es una víctima más de los androides. Las computadoras de a bordo parecen no funcionar, y será imposible usar los comunicadores. Todos tendrán claro también que el ataque va destinado a matar a Valorum, así que su misión principal cobra aquí nuevo valor. Por supuesto, deberán además salvar cuantas más vidas puedan mejor.

Abrir las compuertas por la fuerza supone vencer una tirada enfrentada de diez contra el bonificador de fuerza de cómo mucho cuatro personas. Descender por el tubo del ascensor requiere un trepar de CD 10. Hay agarraderas donde cogerse, pero un fallo supone una caída al vacío prácticamente mortal.

Por supuesto, otro problema será abrir las puertas desde el interior del turboascensor, siendo la dificultad la misma que antes, diez. Si lo logran, el grupo sólo encontrará supervivientes en el cuarto nivel, y en el tercero si se dan mucha prisa y son extremadamente eficientes. La matanza en todos esos niveles es algo horrible. Los androides no han tenido piedad de ninguno de los que allí se encuentran. Los disparos de láser jalonan las paredes tiñéndolas de negro; los cuerpos ensangrentados desparramados por el suelo dan idea de la masacre que allí ha tenido lugar. Cuando los pjs vayan bajando niveles podrán ir comprobando hasta donde llega el desastre. Por supuesto, todo esto lo harán mientras se enfrentan a los grupos de androides que recorren los pasillos de la zona de pasajeros. El color rojo de la sangre se pierde en las alfombras rojas y las paredes blancas de los corredores.

Una vez logrado acabar con los androides el siguiente paso será decidir que hacer. Justo en ese momento los altavoces de la nave resonarán con una zumbido de estática, para dejar paso a la voz del capitán Npu'h.

“A todos los que se encuentren a bordo y aún estén vivos para oírme. Estamos siendo víctimas de un sabotaje. Las células energéticas de la nave han sido destruidas por un grupo de androides. Sólo funcionan algunos sistemas auxiliares. Hemos l.....conectar la en.....durante unos instantes para trans.....aviso. Hemos logrado hacernos fuertes en el puente de mando. Hay varias explosiones internas. Desconocemos cuanto va a.....Aquellos que puedan alcanzar las cápsulas de salvamento les aconsejo.....suerte”.

En este punto deberán discutir que hacer, si dirigirse hacia las cápsulas –suponiendo que no hayan sido destruidas – o bien arriesgarse e ir a buscar a los posibles supervivientes, tripulación y pasajeros que no se encontrasen en sus habitaciones en el momento del ataque. Si sirve de guía, Valorum será partidario de ir a buscar a los supervivientes, y los pjs deberán convencerlo con unas muy buenas tiradas de Diplomacia si quieren lograr lo contrario (a una CD de 25). Por su parte, la mayoría de los posibles supervivientes serán partidarios de dirigirse a las cápsulas, aunque no se arriesgarán a separarse de los jedi.

Sea como sea el camino hacia ambos destinos es un principio el mismo. Desde el lugar donde se encuentran hay un corredor que conduce hasta un turboascensor. Al pasadizo en cuestión se accede desde cualquiera de las cinco plantas. La mala noticia será que cuando lleguen las puertas están reventadas y el ascensor destrozado, como si una bomba o una granada hubiera explotado en su interior. Todo el tubo del ascensor está en llamas, lleno de humo, convirtiendo el pasar por ahí en algo imposible para la gran mayoría de los que allí se encuentran.

“Las dos compuertas se abren ante vosotros, sus fragmentos esparcidos por los alrededores. Una nube de humo y aire caliente asciende desde las profundidades del pozo forzándoos a retiraros con la seguridad que el descenso por ahí es algo imposible”.

Sólo hay otra posibilidad, y esta no es otra que unas escaleras cercanas situadas tras una puerta. Tras abrirla el grupo se encontrará ante un tramo de escaleras descendentes por la que ascienden un nuevo grupo de androides, los suficientes como para poner en peligro a nuestros héroes.

Tras solventar el problema rápidamente se les presentará otro. Ahora si que ya han de decidir, si dirigirse hacia las cápsulas de salvamento o bien tomar la ruta que conduce hacia la zona del puente de mando.

El puente de mando: llegar a él desde donde se encuentran no será tarea fácil. Hay un camino más sencillo, que no es otro que tomar el que siguieron habitualmente mientras las cosas marchaban bien a bordo. Únicamente deberían seguir unos corredores bien acondicionados que comunican la parte anterior con la posterior del Nova Brillante. El problema será que descubrirán que al llegar aproximadamente a la parte central de la nave el techo se ha derrumbado a causa de alguna explosión y es imposible seguir avanzando por allí. Tienen entonces dos opciones, o bien retroceder o bien tomar algún ascensor o escalera cercana y bajar a los niveles inferiores, los mismos que seguirían tomando la ruta menos habitual. Esta otra posibilidad obligará a los pjs a pasar por la zona de cocinas, habitaciones de la

tripulación –tanto dormitorios como salas de recreo y demás –hasta llegar a un nuevo ascensor o escaleras que comuniquen con los niveles superiores. En esta nueva zona se encontrarán con los salones, comedores, enfermería y otros espacios que tal vez visitaron al inicio del viaje.

La enfermería: Aquí se encontrarán una sorpresa.

“Al entrar os dais cuenta que las puertas del Servicio Médico funcionan perfectamente. Es más, toda la zona se encuentra perfectamente iluminada, ajena al caos que la rodea. Los tanques bacta, las computadoras y otros servicios parecen estar en perfecto estado. Un par de droides médicos circulan por los corredores como ignorantes de la destrucción que sufre la nave. Uno de ellos se os queda mirando y comenta: “Lo siento, ahora no puedo atenderles. Tumbense en una de esas camillas que enseguida voy con ustedes”. Tras estas palabras, sigue por el corredor con la bandeja de material quirúrgico en las manos. Pero sus palabras no han pasado desapercibidas. Veis aparecer a unos diez metros, en una bifurcación, un par de androides con sus armas prestas, y tras ellos lo que parece ser un humano cubierto con un blindaje y un rifle apuntándoos. Su sorpresa al veros no le impide apretar el gatillo de su arma con presteza, y la estancia se llena de humo y aparatos destrozados que estallan arrojando su contenido por el suelo y las paredes”.

El humanoide –pues no se ve su rostro ni a que raza pertenece –se parapeta tras los androides y un pequeño grupo más que aparece por un corredor lateral e intentará escabullirse por las compuertas de la parte posterior a donde entraron los pjs.

Si logran acabar con él o bien lo capturan, además de destruir a los androides, hallarán en su poder un intercomunicador –el cual habrá destruido antes de caer abatido o ser capturado –además del equipo mencionado con anterioridad. Pero además, en una camilla cercana, atendido por un droide médico, un sujeto perteneciente a la raza duros con la parte inferior de sus ropas pertenecientes a un blindaje de un soldado, mientras la parte superior le ha sido quitada. Dos heridas profundas de bláster aparecen en su pecho. Está moribundo, y poco se podrá hacer con él –al menos por métodos normales –tal y como confirmarán los droides médicos.

Si logran hacerle hablar por algún método descubrirán que su nombre es Sorban, contratado por una fuente anónima para una misión de asalto a una nave de transporte en la que no había que dejar supervivientes. Sabe que la nave sería detenida mediante un grupo de androides que viajaban a bordo escondidos, los cuales averiarían los sistemas principales obligando a la nave a salir al espacio normal en un determinado punto, donde él y un grupo más compuesto por ocho individuos se encargarían de terminar el trabajo. En el exterior se encuentra su nave, un pequeño transporte proveniente de Ceferion, el planeta donde fueron reclutados. Al mando está un tal Vurk, un zabrak, peligroso cazarrecompensas. No sabe quienes son los contratantes, el recibe el dinero y el encargo y punto. Hay un grupo de tripulantes que se han hecho fuertes en el puente de mando. Uno de ellos –o el mismo Sorban, que es quien está en la camilla o bien el que huyo, Nihmen Ton –fue herido y el otro lo acompañó a la enfermería. La zona no ha sido atacada por si se producían contingencias como esta. Lamentablemente para los pjs, la computadora sólo tiene conectadas las funciones necesarias para hacer funcionar el Servicio Médico, así que no podrán tener noticias del resto de la nave. Para ello sería necesaria una tirada de Informática a CD 25. Con ello descubrirían que las cápsulas de salvamento siguen a bordo, pero sería necesario primero dar energía a las compuertas para lograr abrirlas, pues permanecen cerradas. Ello sólo puede hacerse desde el puente de mando. Poco más de interés podrán averiguar, aunque si una idea aproximada de la ruta a seguir para llegar a sus diferentes destinos.

Cuando logren llegar al puente de mando se encontrarán en medio de una batalla. Ya desde lejos resonarán los disparos de los láser y alguna que otra explosión al ser alcanzado algún aparato o panel. Las puertas del puente están cerradas, pero una explosión ha volado la parte central de ellas, permitiendo a los atacantes disparar al interior desde lejos, mientras los tripulantes se defienden como pueden parapetados tras los restos de las compuertas. Hasta llegar allí hay un largo pasillo de unos cincuenta metros, con varios pasillos laterales que conducen a otros puntos de la nave. El único punto por donde pueden acceder los pjs es a través de este corredor, así que deberán abrirse paso hasta allí eliminando a los asaltantes. El problema será cuando se den cuenta que, aparte de droides normales, hay además un grupo de humanoides y un droideka de combate que hasta el momento no ha entrado en acción. Una ardua batalla les espera.

En el puente hay únicamente cinco tripulantes vivos, entre ellos el capitán. Si logran salvarlos, éstos podrán conducirlos hasta las cápsulas de salvamento, explicándoles que una vez en el hangar deberán dar corriente a la computadora para que abra las compuertas que lo mantienen sellado del exterior. Además, desde el puente, podrán ver la nave de los androides y cazarrecompensas.

Por supuesto, para huir tienen la opción de subir a bordo e intentar escapar –pero la única posibilidad es dirigirse a un planeta cercano y rezar para que los láseres de la nave no los alcance – o bien lanzar la cápsula y hacer creer que viajan a bordo. Hay dos cápsulas, con capacidad para doce personas cada una. Como lo hagan ya es cosa suya.

Androide de combate Baktoide (matón de N1).

Ini -3 (-2 por procesador remoto, -1 por Destreza); Defensa 9; Velocidad 10; PV/PH 0/8.

Ataque +2 c/c (1d4+1, mano) o +0 a distancia (2d8/19-20, fusil blaster).

TSFort +1, TSRef -1, TSVol -1; Vig 12, Des 8, Con 8, Int 6, Sab 6, Car 6.

Dotes: Ambidiestro, Competencia con grupo de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster).

Droide Destructor Droideka (Matón nivel 12).

Ini -1 (-2 por procesador remoto, +1 por Destreza); Defensa 15 (+4 por clase, +1 por Des), RD 3; Velocidad 4m, configuración en rueda 25m; PV/PH 0/15.

Ataque +13/+8/+3 c/c (1d4+1, apéndice) o +13/+8/+3 a distancia (4d8/19-20, blaster pesado de repetición).

TSFort +10, TSRef +5, TSVol +3; Vig 13, Des 13, Con 15, Int 6, Sab 8, Car 6.

Equipo: blindaje ligero, dos blaster pesados de repetición, escudos (RD 9), procesador remoto (500 km).

Dotes: Ambidiestro, Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas pesadas, armas sencillas, pistolas blaster), disparo a bocajarro, Disparo múltiple y Disparo rápido.

Mercenarios de nivel bajo (Soldado nivel 4).

Ini +6 (+2 por Destreza, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 16 (+4 por clase, +2 por Des), RD 3; Velocidad 10m; PV/PH 34/15.

Ataque +5 c/c (2d6+1, vibromachete) o +6 a distancia (3d8 pistola blaster pesada) o +4/+4 a distancia (3d8 pistola blaster pesada con Disparo rápido).

TSFort +6, TSRef +3, TSVol +2; Vig 13, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8.

Equipo: Mono de combate, pistola blaster pesada, comunicador.

Habilidades: Curar heridas +6, Demoliciones +5, Informática +5, Intimidar +4, Supervivencia +5.

Dotes: Artes marciales, Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas sencillas, armas pesadas, fusiles blaster, vibroarmas, pistolas blaster), disparo a bocajarro, Disparo rápido, Lucha a ciegas e Iniciativa mejorada.

Vurk, mercenario de nivel medio (Soldado de nivel 8).

Ini +7 (+3 por Destreza, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 19 (+6 por clase, +3 por Des), RD 3; Velocidad 10m; PV/PH 64/15.

Ataque +9/+4 c/c (2d6+1, vibromachete) o +7/+7/+7/+2/-3 a distancia (3d8/19-20 fusil blaster con Disparo múltiple y Disparo rápido).

TSFort +8, TSRef +5, TSVol +3; Vig 13, Des 16, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8. PF 2.

Equipo: Mono de combate, Fusil blaster, pistola blaster pesada, comunicador.

Habilidades: Curar heridas +6, Demoliciones +6, Escuchar +4, Informática +5, Intimidar +6, Observar +4, Supervivencia +6.

Dotes: Artes marciales, Competencia con blindaje (ligero, intermedio), Competencia con grupo de armas (armas sencillas, armas pesadas, fusiles blaster, vibroarmas, pistolas blaster), disparo a bocajarro, Disparo rápido, Lucha a ciegas e Iniciativa mejorada, Disparo múltiple, Movilidad.

Recompensas:

Por salvar a Finis Valorum: 300 puntos.

Por acabar con los mercenarios: 20 puntos cada uno y 50 por Vurk.

Por salvar a los tripulantes atrapados: 50 puntos.

Por cada 10 pasajeros salvados: 20 puntos.

Por ideas brillantes: A decisión del dj.

Por interpretación: Entre 10 y 50 puntos.