

STAR WARS.
AL FILO DEL
IMPERIO
CAJA DE INICIO



**EL LARGO BRAZO
DEL HUTT**
AVENTURA GRATUITA



**STAR
WARS.**
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

EL LARGO BRAZO DEL HUTT
ESCRITA Y DESARROLLADA POR
Dave Allen y Daniel Lovat Clark

CAJA DE INICIO DE STAR WARS:
AL FILO DEL IMPERIO BASADA EN
El juego de rol **Star Wars: AL FILO DEL IMPERIO**,
diseñado por Jay Little con Sam Stewart,
Andrew Fischer y Tim Flanders

PRODUCTOR
Chris Gerber

EDICIÓN Y REVISIÓN
Mark Pollard y David Johnson,
con Andrew Fischer y Tim Flanders

TRADUCCIÓN
Juanma Coronil

DISEÑO GRÁFICO DE LA LÍNEA
Edge Studio, David Ardila y Chris Beck

DISEÑO GRÁFICO DE ESTA AVENTURA
Shaun Boyke, Dallas Mehlhoff y Brian Schomburg

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Michal Milkowski y Scott Purdy

ILUSTRACIONES INTERIORES
Even Amundsen, Jared Blando, Sidharth Chaturedi,
Stacey Diana Clark, Alexandre Dainche, Jason Edmiston,

Jacob Murray, Mike Nash, William O'Connor, Adam
Schumpert, Chris Trevas, Magali Villeneuve, Christer Wibert
e imágenes de archivo de Lucasfilm

DIRECTOR ARTÍSTICO EJECUTIVO
Andrew Navaro

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Zoë Robinson

MAQUETACIÓN
Edge Studio

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
Eric Knight

**COORDINACIÓN DE LICENCIAS
Y DESARROLLO**
Deb Beck

DISEÑO EJECUTIVO DE JUEGOS
Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO
Michael Hurley

EDITOR
Christian T. Petersen y Jose M. Rey

PRUEBAS DE JUEGO
Michael Gernes, Mercedes Opheim, Zoë Robinson, Zach
Tewalthomas y John Wheeler

LUCAS LICENSING

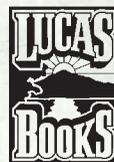
DIRECCIÓN EDITORIAL
Carol Roeder

EDITORA JEFE
Jennifer Heddle

SUPERVISOR DEL HOLOCRÓN
Leland Chee



FANTASY
FLIGHT
GAMES



edge

© 2012 Lucasfilm Ltd. & ® o TM donde se indique. Utilizado bajo licencia por Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas comerciales o registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios.

Si quieres saber más sobre la línea de productos de *Star Wars: Al Filo del Imperio*, descargarte material gratuito, resolver tus dudas sobre las reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

WWW.EDGEENT.COM

starwars.com

SE PERMITE IMPRIMIR O FOTOCOPIAR TODAS LAS PÁGINAS DE ESTE DOCUMENTO PARA USO PERSONAL



EL LARGO BRAZO DEL HUTT
AL FILO DEL IMPERIO



EL LARGO BRAZO DEL HUTT

EL LARGO BRAZO DEL HUTT es una aventura para la **CAJA DE INICIO** de *Star Wars: AL FILO DEL IMPERIO*. Está diseñada como continuación a los sucesos de **HUIDA DE MOS SHUUTA**, la aventura introductoria que se incluye en la **CAJA DE INICIO**.

Tras lo ocurrido en **HUIDA DE MOS SHUUTA**, los personajes jugadores (PJ) han logrado escapar del palacio de Teemo a bordo del *Colmillo de Krayt*, pero aún tienen una deuda pendiente con el señor del crimen que dista mucho de haberse saldado. Y aunque sus aventuras los llevarán a planetas lejanos donde se enfrentarán a otros enemigos y forjarán

nuevas alianzas, la influencia de Teemo se extiende mucho más allá. Sólo es cuestión de tiempo que el largo brazo de Teemo el Hutt atrape a los PJ y les exija una compensación. ¿Conseguirán los PJ huir definitivamente de la oscura sombra de Teemo el Hutt?

Si piensas dirigir esta aventura como Director de Juego (DJ), sigue leyendo. Deberías leerla toda la aventura antes de jugar la primera partida. ¡Pero si vas a interpretar a uno de los héroes de la historia, deja de leer ahora mismo o estropearás todas las sorpresas que te depara la aventura!

CÓMO EMPEZAR UNA NUEVA PARTIDA

Por lo general, para jugar una aventura se requiere que el mismo grupo de jugadores se reúna en varias ocasiones cada pocos días o semanas. Cada vez que el grupo queda en un lugar para jugar durante varias horas se dice que están jugando una partida. Lo más probable es que tu grupo completase **HUIDA DE MOS SHUUTA** en una o dos partidas. **EL LARGO BRAZO DEL HUTT**, por otro lado, puede prolongarse durante tres partidas o más.

Piensa en las partidas de un juego de rol como en episodios sueltos de una serie televisiva. Al principio de cada partida puede resultar útil recapitular lo sucedido en la partida anterior, igual que se hace en muchas series. También es posible que la nueva partida retome los acontecimientos justo donde se quedó la partida anterior (¡sobre todo si acabó en un momento de suspense!). Otras veces se asume que han transcurrido horas, días o un periodo de tiempo mayor en tiempo de juego. A continuación se enumeran algunas de las medidas que deberías tomar al principio de cada partida:

- Asegúrate de que todos tienen ocasión de gastar los puntos de Experiencia recibidos al final de la partida anterior.
- Permite que todos los PJ recuperen su Tensión. Aun cuando sólo hayan pasado unos instantes en tiempo de juego desde la partida anterior hasta el inicio de la actual, suele ser más sencillo que todos empiecen sin Tensión acumulada.
- Si ha transcurrido una cantidad considerable de tiempo de juego, permite que los PJ recuperen Heridas y hagan las tiradas correspondientes para sanar Heridas críticas.
- Haz un breve resumen de los puntos más importantes de la historia para que todos recuerden qué está pasando y cuáles son los objetivos del grupo.
- En caso de que haya pasado cierto tiempo de juego entre partidas, pregúntale a cada jugador qué ha estado haciendo su personaje durante el periodo de inactividad; esto puede resultar divertido y además contribuye a enriquecer la trama de la historia.
- Por último, genera una nueva reserva de Destino pidiendo a cada jugador que tire 1 dado de la Fuerza $\text{d}6$.

RESUMEN DE LA AVENTURA

EL LARGO BRAZO DEL HUTT retoma la acción justo donde lo dejó **HUIDA DE MOS SHUUTA**, la aventura introductoria que se incluye en la **CAJA DE INICIO** de **STAR WARS: AL FILO DEL IMPERIO**. Se da por hecho que los jugadores van a utilizar los personajes pregenerados de esta misma aventura.

HUIDA DE MOS SHUUTA narra el relato de cómo se conoció esta variopinta tripulación y cómo se apoderó del carguero ligero *Colmillo de Krayt*. Aunque durante el transcurso de su huida pudieron ocurrir toda clase de percances, en el desenlace de aquella aventura (y el comienzo de ésta) los personajes se encuentran a bordo de su recién adquirida nave, alejándose de Tatooine y de las garras de Teemo... por el momento.

EL LARGO BRAZO DEL HUTT se divide en tres partes:

ACTO I – VIAJE ACCIDENTADO A LAS MINAS DE RYLOTH

Los PJ ponen rumbo al planeta Ryloth; durante la travesía disponen de tiempo para recuperarse y explorar su nueva astronave. Consultando los bancos de datos de la computadora de la nave y hablando con un prisionero que encuentran a bordo, los PJ descubren que Teemo pretende llevar a cabo una agresiva operación para controlar las minas de ryll en Ryloth.

Entre tanto, Teemo monta en cólera al enterarse de la huida de los personajes y contrata a un grupo de cazarrecompensas para perseguir y capturar a los fugitivos.

Una vez en Ryloth, los PJ caen en una emboscada tendida por los cazarrecompensas de Teemo, para luego comprometerse a liberar una comunidad minera twi'lek de los matones del hutt.

ACTO II – NEGOCIACIONES GEONOSIANAS

Cuando las aguas vuelven a su cauce y los derrotados terminan de lamerse las heridas, un bothan informa a los PJ de un interesante giro de los acontecimientos: Teemo está haciendo acopio de material para arrebatar a sus rivales el control de los bajos fondos de Tatooine. Ha estado negociando con una facción geonosiana que le mantiene abastecido. Los planes de Teemo constituyen una amenaza muy real, pero en su impaciencia ha cerrado una serie de acuerdos precipitados que los PJ pueden aprovechar para frustrar los planes del señor del crimen.

Este acto consiste principalmente en recabar información y tratar de manipular a ciertos geonosianos para que presten ayuda a los PJ.

ACTO III – REGRESO A MOS SHUUTA

El palacio de Teemo está fortificado y repleto de guardias; si los personajes lanzaran un asalto frontal, serían desintegrados casi en el acto. No obstante, Teemo será vulnerable tras lo sucedido en los anteriores actos. Armados con la información obtenida de los geonosianos y las alianzas establecidas en Ryloth, quizá los PJ puedan colarse discretamente en el palacio y bajar sus defensas. Y si todo va bien, tal vez puedan librar a la galaxia definitivamente de Teemo el Hutt.



LAS FUERZAS DE TEEMO

Teemo el Hutt es un señor del crimen muy bien relacionado y con abundantes recursos. Si bien carece del poder de rivales como el infame Jabba Desilijic Tiure, cuenta con medios más que suficientes para hacer la vida imposible a sus enemigos. Aunque Teemo posee agentes en numerosos rincones de Tatooine y en los planetas más próximos del Borde Exterior, son cuatro de estos grupos los que tendrán una presencia destacada en la aventura.

LOS PROSPECTORES

Últimamente Teemo ha estado dirigiendo su atención más allá de Tatooine en busca de oportunidades para la inversión. En concreto confía en que el cercano mundo de Ryloth resulte lucrativo. Los agentes de Teemo enviados a Ryloth han advertido la magnitud y estructura de varios negocios de explotación y comunidades mineras en el planeta. Estos grupos son un ejemplo del tipo de operaciones que el hutt prefiere llevar a cabo con discreción: emplean una combinación de adquisiciones hostiles y violentas campañas de acoso. Al frente de estos grupos de extorsión suele haber un plantel de ejecutivos civilizados y respetables, normalmente humanos o twi'leks, que en caso de necesidad pueden llamar a una banda de matones gamorreanos y aquilish para encargarse del trabajo sucio.

Actualmente uno de estos grupos intenta coaccionar a una pequeña empresa minera de extracción de ryll, regentada por una familia de twi'leks que viven en las tierras baldías de Ryloth, para que cedan sus propiedades y territorios a Teemo. En las últimas semanas se han cansado de razonar con los dueños de la mina y han optado por recurrir a una escalada de actos de violencia e intimidación.

LOS CAZARRECOMPENSAS

Ningún hutt que se precie hace negocios sin contar con los servicios de al menos un grupo de cazarrecompensas. Teemo había contratado a la twi'lek Oskara y utilizaba con regularidad los servicios de un trandoshano llamado Trex, pero tras lo ocurrido en **HUIDA DE MOS SHUUTA** es

posible que Trex esté muerto, y desde luego Oskara ya no trabaja para el hutt.

Sin embargo, esto no tiene por qué suponer un contra-tiempo para el señor del crimen, ya que las cantinas y asentamientos de Tatooine están repletos de cazarrecompensas. No le costará mucho reclutar a unos cuantos y enviarlos tras la pista de los PJ. Aunque ellos no lo saben, Teemo puede rastrear su nave; además, si Trex sigue con vida, estará ansioso por recuperar el carguero robado antes de entregar los ladrones al hutt. Vivos o muertos.

LA CÉLULA GEONOSIANA

El planeta Geonosis está relativamente cerca de Tatooine. Los geonosianos son una raza insectoide con talento para la industria y la innovación tecnológica. Teemo ha conspirado para impresionar a un pequeño clado de geonosianos, aprovechando su mutua apreciación por los combates de gladiadores para granjearse su amistad. No es frecuente que los geonosianos actúen sin tener en cuenta a sus congéneres, y menos cuando unos forasteros tratan de influir en sus asuntos, pero Teemo ha hecho gala de una paciencia y sutileza inusitadas para ganarse la confianza de sus insectíles aliados.

Sus esfuerzos están empezando a dar frutos; espera que sus contactos geonosianos le proporcionen un valiosísimo material de grado militar. Sin embargo, la alianza aún es frágil, y si los geonosianos descubrieran ciertos aspectos de la operación del hutt, no dudarían en volverse contra él.

LOS LACAYOS DE TEEMO

Como la mayoría de los hutts, Teemo disfruta del privilegio de contar con un séquito numeroso y variado. Muchos de estos lacayos son sirvientes y artistas que preferirían salvar sus propios pellejos antes que el de su vulgar y caprichoso amo. No obstante, algunos de ellos son feroces guerreros con un fuerte (aunque errado) sentido de la lealtad. Teemo tiene en nómina a matones gamorreanos, sicarios niktos, mercenarios humanos e incluso un espía kubaz, y todos ellos harán lo posible por proteger a su amo para garantizar su sustento.





ACTO I

VIAJE ACCIDENTADO A LAS MINAS DE RYLL

En este acto, los PJ viajarán al planeta Ryloth, se toparán con una banda de cazarrecompensas y liberarán una mina de especia del yugo de los “prospectores” de Teemo.

Lee en voz alta lo siguiente a los jugadores:

El salto a la velocidad de la luz del *Colmillo de Krayt* os ha llevado sin incidentes al confin del sistema de Tatooine, pero ahora debéis trazar un rumbo a través del hiperespacio para alcanzar un nuevo destino. Pese al maltrecho estado de la nave, parece aguantar y se deja gobernar con facilidad. La galaxia entera está a vuestra disposición. Sois libres de la opresión de Teemo el Hutt; por fin podéis relajaros y echar un vistazo a vuestro nuevo entorno. No habéis tenido tiempo de examinar la nave, y desde luego le vendrían bien algunas modificaciones antes de que podáis considerarla vuestro hogar. El interior está impregnado de un hedor rancio, y en el monitor de la computadora de navegación han aparecido varias señales de alerta.

Súbitamente, antes de que podáis siquiera pensar en activar el hiperimpulsor para abandonar el sistema de Tatooine, una alarma aúlla con fuerza y oís una cacofonía de gruñidos y resoplidos a través del sistema de comunicaciones de la nave. Una sacudida recorre el *Colmillo de Krayt*; es evidente que no todo marcha bien a bordo del carguero robado.

Los PJ deben investigar y resolver una serie de problemas para hacerse con el control total de la nave. A continuación se enumeran estos problemas; debes tenerlos presentes durante el transcurso de esta parte de la aventura. Si los PJ no los solucionan todos, seguirán afectando a la nave y puede que tengan consecuencias adicionales.



Primer problema: las señales de alerta – Varios iconos rojos parpadean con insistencia en el interfaz de usuario de la computadora de navegación. Hay cuatro de ellos; por orden de prioridad, señalan lo siguiente:

- Un rótulo rojo en el centro de la pantalla con las palabras “Nivel de combustible bajo”.
- Un icono pequeño con forma de colmillo o medialuna.
- Un molesto mensaje en trandoshano que aparece de manera intermitente.
- Un icono rojo parpadeante con la forma de una jaula sencilla.

Segundo problema: el olor – Con la emoción de la huida, los PJ no advirtieron el hedor a podrido que se extiende por todo el *Colmillo de Krayt*, pero ahora asalta sus sentidos con más intensidad que nunca. Para algunos PJ puede resultar molesto o incluso nauseabundo.

- Mathus, Oskara, Pash y Sasha encuentran el olor fuerte y desagradable. Añade 1 dado de Complicación ■ a sus acciones hasta que se resuelva este problema.
- Lowhrick se ve muy afectado por el olor, que le produce náuseas. Añade 2 dados de Complicación ■ a sus acciones hasta que se resuelva este problema. Añade también 2 dados de Complicación ■ a todas las tiradas de habilidad que hagan los demás personajes para curar o ayudar de algún modo a Lowhrick hasta que se resuelva este problema.
- El olor no molesta en absoluto a 41-VEX. Sus sensores pueden captarlo y le permiten discernir que hay materia en descomposición a bordo de la nave, pero no sentirá ni el más mínimo malestar. Sin embargo, si trata de prestar ayuda médica o de cualquier otro tipo a Lowhrick, sigue sufriendo la penalización de 2 dados de Complicación ■.

Hay una excepción a esta regla: estos dados de Complicación ■ no se añaden a las tiradas de Percepción efectuadas para localizar el origen del olor.

Tercer problema: el ruido – A través del sistema de altavoces de la nave se pueden oír una fuerte alarma y varias voces roncas y guturales. La alarma simplemente es un aviso para indicar que la nave se está quedando sin combustible, y por tanto está asociada al mensaje de alerta que aparece en la computadora de navegación. Los gruñidos son los de una ópera gamorreana que Trex suele escuchar durante sus viajes. La cacofonía resultante produce una gran desorientación.

Hasta que se resuelva este problema, el ruido entorpece toda tarea que requiera cierto grado de concentración, incrementando la dificultad de tareas como usar la computadora de navegación o intentar curar a un PJ herido: en cada una de ellas se sustituye 1 dado de Dificultad ◆ por 1 dado de Desafío ●.

Si los PJ logran apagar alguno de los ruidos, la penalización deja de aplicarse, aunque los demás seguirán siendo irritantes. Si puedes, pon alguna grabación compuesta por alarmas y chillidos de cerdos para que tus jugadores entiendan lo molesto que puede llegar a ser el ruido.

Cuarto problema: una nave desconocida – En el *Colmillo de Krayt* hay compartimentos secretos y artículos de contrabando que los PJ irán encontrando a medida que exploran la nave.

- Hay un montón de pieles de wookiee recién arrancadas guardadas en un compartimento oculto bajo las planchas del suelo de la bodega de carga principal.
- En la bodega de carga número 3 está encerrado B'ura B'an, un prisionero twi'lek de avanzada edad.

CÓMO RESOLVER LOS PROBLEMAS

Hasta que los PJ solucionen algunos o todos los problemas mencionados anteriormente, no podrán hacer gran cosa con su nuevo carguero. Los PJ han de tomar la iniciativa para resolver estos problemas, aunque el DJ debe dejarles claro que la nave no irá a ninguna parte si no trazan un rumbo. También debe asegurarse de que B'ura B'an haga acto de presencia en algún momento de la travesía.

En resumen, antes de que los PJ lleguen a Ryloth deben haber completado estas tareas:

- Utilizar la computadora de navegación para trazar un rumbo hasta un planeta cercano (siendo Ryloth el destino más conveniente).
- Encontrar a B'ura B'an en la bodega de carga número 3.

Estas otras tareas no son indispensables, pero sin duda les facilitarán las cosas:

- Encontrar trozos de quitina en la bodega de carga número 3.
- Investigar el origen del olor y descubrir las pieles de wookiee en la bodega de carga principal.
- Deducir que la nave tiene un transpondedor acoplado al casco.
- Desconectar la alarma.
- Bajar el volumen de la música o apagarla del todo.

USAR LA COMPUTADORA DE NAVEGACIÓN

Los programas básicos de la computadora de navegación son lo bastante sencillos como para que los utilice cualquier PJ, y desde ella se pueden controlar o atenuar muchos de los problemas que afectan al carguero.

Sin embargo, Trex ha instalado un software trandoshano en el sistema que puede complicar la situación.

TRAZAR UN RUMBO O SOLUCIONAR LA ESCASEZ DE COMBUSTIBLE

Acceder al interfaz primario de la computadora es una tarea muy simple (no hace falta tirada de habilidad), y desde ella pueden realizar diagnósticos de sistemas y cálculos de rumbos. Cuando un PJ intente utilizar alguna de estas funciones, lee lo siguiente en voz alta:



Es evidente que el anterior propietario de la nave no ha actualizado la computadora de navegación desde hace algún tiempo. La base de datos sólo te permite trazar un par de rutas estables a través del hiperespacio, y únicamente tiene seis destinos programados. Estos destinos son Tatooine, Cristopsis, Geonosis, Ryloth, Trandosha y Kashyyyk.

De todos ellos, tan sólo Ryloth resulta inmediatamente viable para hacer escala. Es bien conocido que ni los oligarcas de Cristopsis ni los geonosianos acogen de buen grado a los forasteros, y en los demás planetas sería demasiado arriesgado o costoso adquirir combustible o créditos. Trandosha y Kashyyyk son además destinos muy peligrosos en los tiempos que corren, y la nave tiene tan poco combustible que podríais quedar varados para siempre en el hiperespacio.

En comparación con los mundos del Núcleo, Ryloth es un planeta pobre y anárquico. Pero comparado con Tatooine es un reducto de civilización. La nave podría llegar sin problemas y aún le sobraría combustible, y en el planeta hay varios puertos espaciales de mala muerte en los que el carburante podría salir muy barato.

Cuando los PJ deduzcan que deben trazar el rumbo a Ryloth, uno de ellos deberá hacer una **tirada Fácil (♦) de Astronavegación**. Si la consigue, el viaje a Ryloth será rápido y sin incidentes. Un fallo indica que el recorrido trazado no es óptimo y dura más de lo que debería; incluso aunque los PJ desconecten el rastreador de Teemo (ver más adelante), tendrán que enfrentarse al caza estelar de Thwreek cuando lleguen a Ryloth.

DESCONECTAR LA ALARMA

La alarma está conectada al indicador de combustible de la computadora, y se requiere una **tirada Fácil (♦) de Computadoras** para desconectarla. Recuerda que los ruidos y el olor de la nave pueden dificultar sobremanera estas tiradas.

APAGAR LA "MÚSICA"

Los chillidos porcinos de la ópera gamorreana que suena a toda pastilla por el sistema de altavoces de la nave también pueden controlarse desde la computadora. Es necesaria una **tirada Media (♦♦) de Computadoras** para localizar el reproductor de música y bajar el volumen o apagarla del todo.

PULSAR EL ICONO DE COLMILLO/MEDIALUNA

Si se pulsa el icono parpadeante con forma de colmillo, aparece un menú desplegable en idioma trandoshano. Ninguno de los PJ sabe leer trandoshano, pero si alguno de ellos decide comprobar si la computadora puede traducirlo al básico, lo conseguirá si supera una **tirada Fácil (♦) de Computadoras**.

Si pasa esta tirada, lee en voz alta lo siguiente:

El texto traducido dice así: "Transpondedor operativo. Recibiendo señal: Teemo, Mos Shuuta, Tatooine. Emitiendo respuesta codificada". A continuación aparece una serie de números que indica que la señal de respuesta se actualiza y envía cada cinco segundos.

Deja que los jugadores saquen sus propias conclusiones. Trex mantenía a Teemo informado de su paradero en todo momento mediante un transpondedor hiperespacial acoplado al casco del *Colmillo de Krayt*.

Si los PJ deducen correctamente que están siendo rastreados y consultan la computadora de navegación para averiguar desde dónde se está emitiendo la señal, podrán determinar la localización del transpondedor si superan una **tirada Difícil (♦♦♦) de Computadoras**. El transpondedor está fijado al casco de la nave, detrás de la torreta de cañones láser, y es inaccesible desde el interior mientras la nave esté en vuelo. Si los PJ intentan deshacerse del transpondedor después de aterrizar en Ryloth, podrán encontrarlo y quitarlo superando una **tirada Media (♦♦) de Mecánica** (los Fallos ▼ indican que no han sido capaces de encontrarlo, y las Amenazas ☠ se convierten en daños causados al casco del *Colmillo de Krayt* al intentar desacoplar el transpondedor).

Puede parecer que los PJ no están en posición de cortar la señal hasta que aterricen. Sin embargo, curiosamente sí que pueden alterar la frecuencia con que se emite. Aunque no puedan apagarla desde la computadora, pueden conseguir que se transmita una vez cada hora si superan una **tirada Fácil (♦) de Computadoras**.

Si los PJ logran frenar de este modo la emisión de la señal antes de saltar al hiperespacio, los cazarrecompensas enviados por Teemo no podrán alcanzarlos antes de que lleguen a Ryloth. En tal caso, el DJ debe omitir la sección titulada **Una intercepción violenta** cuando la aventura llegue a ese punto.

LEER EL MENSAJE INTERMITENTE

Este mensaje también aparece escrito en idioma trandoshano, así que los PJ no podrán descifrarlo a menos que utilicen la computadora para traducirlo como se ha descrito en el epígrafe anterior. Lowhrick podrá reconocer una de las palabras que aparecen en la pantalla sin necesidad de traducción, ya que por dolorosos motivos personales sabe cómo se dice "wookiee" en trandoshano.

Si consiguen traducir el mensaje, lee en voz alta lo siguiente:

El texto traducido dice así: "Aviso: el cargamento destinado al cliente TEEMO aún sigue a bordo. Tipo de cargamento: PIELES DE WOOKIEE. Ubicación del cargamento: BODEGA DE CARGA PRINCIPAL."

De nuevo, deja que sean los jugadores quienes atribuyan un significado a estas palabras. Lo que ocurre es que Teemo ha decidido extender su negocio a la venta ilegal de pieles de wookiee en el mercado negro. Cuando son de calidad, estas pieles se cotizan a muy buen precio entre los individuos



más excéntricos y menos escrupulosos de la galaxia. Si Lowhrrick se da cuenta de que Teemo está tomando parte en la persecución de los suyos, le producirá un gran pesar y montará en cólera. Para hacer hincapié en esta furia, el DJ puede hacer que Lowhrrick sufra 2 de Tensión.

El mensaje también puede proporcionar una pista a los PJ sobre el origen del olor.

PULSAR EL ICONO DE LA JAULA

Este icono pertenece a un sencillo programa utilizado por los cazarrecompensas de toda la galaxia para recordarles las necesidades de sus prisioneros. Muestra un mensaje en diversos idiomas entre los que se incluyen rodiano, trandoshano, gandio y otros. También aparece una versión en lengua básica, por lo que no se requiere traducción.

"¡ATENCIÓN! ¡ATENCIÓN! El prisionero B'URA B'AN sigue a bordo. MEDIDA RECOMENDADA: regresar a Mos Shuuta y cobrar la recompensa de inmediato. ÚLTIMA COMIDA: hace 6 horas. ÚLTIMO ASEO: hace 8 horas."

Si Oskara se encuentra entre los PJ, reconocerá el nombre de B'ura B'an; lee lo siguiente si la cazarrecompensas twi'lek está presente:

El nombre de B'ura B'an te resulta familiar. Cuando los matones aqualish llegaron a Ryloth y trataron de apropiarse de las operaciones mineras del planeta, un grupo de twi'leks organizó una serie de excavaciones supuestamente administradas "por y para twi'leks". Los más críticos aseguraban que aquella organización no era mucho mejor que los matones a los que sustituía, y que vendía ryll sin procesar en el mercado negro. Sin embargo, muchos twi'leks vieron un atisbo de esperanza en la organización, pues hacían la competencia a quienes pretendían explotar Ryloth sin ninguna consideración por sus habitantes. B'ura B'an era uno de los partidarios más acérrimos de las minas ocupadas y dirigidas por twi'leks.

B'ura B'an está encerrado en una pequeña celda de contención portátil alojada en la bodega de carga número 3.

INVESTIGAR EL ORIGEN DEL OLOR

Una peste repugnante se extiende por el interior del *Colmillo de Krayt*. Si los PJ exploran la nave con la esperanza de hallar el origen, podrán percibir sin necesidad de hacer ninguna tirada que el hedor parece provenir de algún lugar de la bodega de carga principal.

El mal olor se debe en parte a los hábitos alimenticios de Trex. Su dieta consiste principalmente en trozos de carne cruda, y cuando come lo pone todo perdido. Los asientos que hay alrededor de la mesa de ajedrez holográfico están cubiertos de pedacitos de carne podrida y grasa rancia. No obstante, si los PJ superan una **tirada Media** (◆◆) de **Percepción** (añade 1 dado de Beneficio □ si declaran que buscan pieles de wookiee o compartimentos secretos), notarán que el hedor es más fuerte en una zona concreta del suelo de la bodega: se trata de un compartimento para

contrabando al que puede accederse levantando una de las planchas que cubren el suelo.

En el interior del compartimento hay seis pieles de wookiee. Están parcialmente curadas y despiden un hedor nauseabundo. Los PJ sólo podrán neutralizar el olor si hallan el modo de expulsar las pieles al espacio (la computadora de navegación puede llevar a cabo esta acción en pleno vuelo desde el elevador de carga si a los PJ se les ocurre hacerlo) y superan una **tirada Fácil** (◆) de **Computadoras**.

ENCONTRAR Y LIBERAR A B'URA B'AN

Si los PJ se dirigen a la bodega de carga número 3, hallarán a B'ura B'an sin necesidad de hacer ninguna tirada de habilidad. Lee en voz alta lo siguiente:

En esta bodega se almacena parte del material empleado por los cazarrecompensas para la retención y el transporte de prisioneros. Hay varios juegos de grilletes colgados de las paredes, y seis pequeñas unidades cilíndricas de contención montadas sobre raíles para facilitar el transporte. Cinco de estas unidades están vacías, pero dentro de la sexta veis a un varón twi'lek hecho un ovillo. El prisionero parece anciano y frágil; su piel es de un color azul pálido y tiene un único lekku largo y enroscado que le crece en la parte derecha de la cabeza. Donde debería tener el lekku izquierdo sólo hay un muñón cauterizado con bastante mal aspecto. El twi'lek levanta la cabeza alarmado cuando os oye acercaros, pero en su rostro se dibuja una expresión de curiosidad al veros.

Si los PJ registran las demás celdas, en una de ellas descubrirán varios trozos de un caparazón quitinoso de color marrón, uno de los cuales está marcado con unos símbolos peculiares. Es necesario superar una **tirada Difícil** (◆◆◆) de **Conocimientos** para determinar el origen del caparazón. La cantidad de información obtenida depende del resultado de la tirada:

✧ Los trozos de quitina pertenecen a algún tipo de especie insectoide inteligente.

✧✧ Algunas especies insectoides mudan sus caparazones para crecer y curarse, por lo que la presencia de trozos de quitina no tiene por qué significar que la criatura ha muerto.

🕒 Una inspección más detenida de los rebordes y grietas de la superficie quitinosa revelan la presencia de un fino polvo de color rojo que probablemente proceda del planeta Geonosis.

🔍 Los extraños símbolos grabados en los pedazos de quitina son claramente algún tipo de marca de clan o de propiedad. Si te quedas con los trozos de caparazón, quizá encuentres a alguien que pueda identificar su origen.

Esta información puede parecer intrascendente en estos momentos. El hecho es que hace dos meses Trex capturó a un geonosiano llamado Sivor y se lo entregó a Teemo. Tras interrogar al geonosiano, Teemo le obligó a luchar para su divertimento en un torneo de gladiadores clandestino. Sivor combatió bien, pero cuando el geonosiano estaba debilitado por los duelos, Teemo ordenó a uno de sus sicarios, el espía kubaz Thwheek, que entrase en el ruedo de combate

y acabase con la vida de Sivor. Thwweek odia a las especies insectoides en general, y a los geonosianos en particular, y se mostró encantado de aprovechar la ocasión para liquidar a un miembro de esta especie.

Si los geonosianos descubrieran la suerte de su congéne-
re, sin duda montarían en cólera; y los PJ se encontrarán con ellos durante el acto II. Todas las pruebas que puedan reunir los PJ sobre los abusos de Sivor por parte de Teemo les resultarán muy útiles más adelante. Sería extremadamente conveniente que se guardaran los trozos de quitina marcados, pero si no lo hacen tampoco les supondrá un inconveniente demasiado grave.

B'ura B'an se alegra mucho de ver a los PJ y les pregunta si están dispuestos a liberarlo para poder estirar las piernas y utilizar el aseo de la nave. Si le interrogan por el estado de la nave, admitirá no saber casi nada, pero quizá les sugiera que utilicen la computadora de navegación para apagar el ruido (si aún está sonando); también les señalará que el planeta Ryloth está a su alcance y es un buen sitio donde conseguir combustible a un precio asequible. El twi'lek no tiene ni idea de lo que son los trozos de quitina de la otra unidad de contención. Si se interesan por sus heridas, afirmará que fue atacado por un cazarrecompensas trandoshano que le cauterizó el lekku izquierdo durante la pelea antes de encerrarlo en la celda.

Si le preguntan el motivo de su captura, B'ura B'an les relatará lo siguiente:

—Bien, procuraré no extenderme demasiado. Durante algún tiempo, los gobernantes de Ryloth han sido, en mi opinión, demasiado indulgentes a la hora de admitir forasteros en la industria de extracción de ryll del planeta, que como comprenderéis, en los tiempos que corren apenas si es legítima a ojos de las autoridades imperiales. Durante algún tiempo, varias bandas de matones aqualish aterrorizaron a las comunidades mineras, obligando a los twi'leks a trabajar por un salario ínfimo y procurándose toda clase de favores y recursos extorsionando minas que de otro modo habrían prosperado. Me asocié con otros individuos para proteger Nueva Meen, nuestra mina más lucrativa, de los matones. Y durante un tiempo pudimos mantenerlos a raya.

Entonces desaparecieron sin más. Al principio nos sentimos aliviados, pero no tardamos en descubrir que habían muerto durante una disputa territorial con otra banda criminal. Poco después, varios grupos extranjeros compraron tierras próximas a las minas. Afirmaban ser prospectores en busca de nuevos terrenos, pero estaba claro que habían venido para espiarnos y hacernos la vida imposible. Más tarde, durante un viaje a Nabat, fui atacado por una banda de rufianes entre los que se encontraba el trandoshano que me mutiló y me marcó antes de encerrarme en esta celda.

Si Oskara está en el grupo, léele lo siguiente sólo a ella:

El twi'lek gesticula levemente con su único lekku mientras relata su historia. Parece sincero, pero hay algo que no os está contando.

B'ura B'an pide a los PJ que le cuenten su historia; si mencionan a Teemo, su rostro se ensombrecerá y les dirá lo siguiente:

—Últimamente he pensado mucho en los hutt. Por lo que sé, nunca habían mostrado ningún interés por la producción de ryll. Traficaban con él, desde luego, pero hasta ahora no se habían involucrado en las operaciones de extracción. Teniendo en cuenta que mi captor trandoshano trabajaba para ese hutt que habéis mencionado, me pregunto si las cosas habrán cambiado.

Os estaría enormemente agradecido si pudierais dejarme en la ciudad de Nabat. Tengo amigos allí que estarán dispuestos a ofrecernos un lugar seguro en el que hospedarnos. A cambio de vuestra ayuda, podríamos hablar con algunos de los mejores mecánicos de la ciudad para que reparen vuestra nave y le llenen el depósito.

B'ura B'an no reconoce a Oskara, pero se alegra de ver a otra twi'lek. No sabe nada de su hermana Makara, pero si la cazarrecompensas le cuenta su historia, admitirá que los dos relatos parecen concordar, y que los prospectores que se instalaron cerca de su mina podrían formar parte del plan de Teemo para abrirse un hueco en el mercado del ryll.

El anciano twi'lek también se interesa por el pasado de los PJ y se solidariza con ellos por sus problemas con el hutt. Insistirá en que los PJ conozcan a sus amigos en Ryloth con la promesa de que, si le ayudan a liberar la mina de los matones de Teemo, gozarán de oportunidades sumamente lucrativas para el contrabando de la especia.

Si Oskara menciona a B'ura B'an que su organización ha sido acusada de corrupción, el twi'lek moverá su lekku sano con ademán de tristeza y meditará unos instantes antes de responder:

—Somos una organización improvisada sin apenas preparación, y lo único que nos mantiene unidos es nuestra oposición al abuso y la explotación de nuestro pueblo. ¿Hay entre nosotros quienes buscan aprovechar las circunstancias en su beneficio? Es lo más probable, me temo. No puedo hablar por todos aquellos que operan bajo nuestra enseña, pero no por ello creo que nuestra causa es menos justa.

Si los PJ presionan a B'ura B'an para sacarle más información, podría contarles todo lo que sabe sobre Angu Drombb. Consulta la sección titulada **La historia de Angu Drombb y los prospectores** en la página 18.



LA RUTA HIPERESPACIAL A RYLOTH

Trazar una ruta a Ryloth desde Tatooine no entraña ninguna complicación, aun a pesar de que Trex no se ha molestado en mantener actualizada su computadora de navegación debido a los encargos que ha llevado a cabo para Teemo. En consecuencia, el viaje a través del hiperespacio dura poco más de seis horas y transcurre sin incidentes. Los PJ pueden aprovechar este tiempo para descansar y recuperarse, conversar con B'ura B'an y explorar la nave. No hay gran cosa a bordo del *Colmillo de Krayt*, pero si los PJ dedican un tiempo a investigarla durante la travesía hiperespacial, descubrirán lo siguiente:

CABINA

Aquí es donde el piloto puede acceder a la computadora de navegación y tomar el control manual de la nave en caso de necesidad.

BODEGA NÚMERO 2

En esta bodega hay varias piezas de droide rotas y cajones vacíos, además de un juego de herramientas aceitosas en bastante mal estado. Trex utilizaba esta zona de la nave como taller improvisado. Si algún PJ examina las piezas de droide y supera una **tirada Difícil (◆◆◆)** de **Mecánica**, comprobará que un mecánico capacitado podría aprovechar las piezas disponibles para construir una unidad astromecánica operativa, aunque sería un trabajo bastante arduo. Si bien los PJ no disponen actualmente del tiempo, la pericia ni el equipo necesario para hacerlo, es algo que pueden tener en cuenta como proyecto de futuro. Por otro lado, también pueden limitarse a vender las piezas por una cantidad no superior a 2.000 créditos.

Entre las herramientas hay un medpac, un escáner multiuso, unos electrobinoculares, una mascarilla respiratoria adaptada para la fisonomía trandoshana, dos barras luminosas y un juego de herramientas.

BODEGA PRINCIPAL

Las cajas que se guardan en esta bodega son bastante grandes, pero están vacías. Bajo las planchas del suelo hay un

compartimento secreto para el contrabando que se puede descubrir de la forma descrita en la sección **Investigar el origen del olor**. La mesa de ajedrez holográfico es de buena calidad, y su inteligencia artificial está configurada a un elevado nivel de dificultad para partidas individuales.

COCINA

La pequeña cocina de a bordo está muy bien equipada, pero se halla en un estado lamentable. En ella se han almacenado y preparado numerosas porciones de carne cruda. Aún queda la suficiente para elaborar dos comidas decentes si los PJ están dispuestos a seguir una dieta estrictamente carnívora. En uno de los cajones hay también seis raciones aptas para el consumo de casi cualquier forma de vida orgánica.

CAMAROTE

Esta zona se mantiene sorprendentemente ordenada, aunque huele mucho a reptil. La ducha y el aseo están limpios y funcionan. Las tres camas son prácticas, aunque un tanto incómodas. La alfombra de piel de wampa que decora el suelo está en buen estado y podría llegar a venderse por 250 créditos si se encuentra al cliente adecuado. Debajo de una de las camas hay una barra luminosa y dos cargas para una pistola bláster pesada. Si el DJ necesita un lugar concreto donde los PJ encuentren los 1.000 créditos prometidos al final de **HUIDA DE MOS SHUUTA**, éste es el sitio ideal.

INGENIERÍA

Desde esta sección se puede acceder a los motores y depósitos de combustible de la nave. Aparte de la escasez de combustible, todo funciona correctamente. Alguien se ha dejado un escáner manual tirado en una esquina. El módulo de arranque del reactor de hiperenergía que se instaló durante **HUIDA DE MOS SHUUTA** funciona a la perfección, en caso de que a los PJ les dé por comprobarlo.

BODEGA NÚMERO 3

Esta zona ya se ha descrito anteriormente en la sección **Encontrar y liberar a B'ura B'an**. Hay siete pares de grilletes colgados de las paredes.

UNA INTERCEPCIÓN VIOLENTA

Como ya se ha mencionado anteriormente, si los PJ han reducido la frecuencia con que se emite la señal del transpondedor hiperespacial, sáltate esta parte de la aventura y pasa directamente a la sección titulada **La llegada a Nabat**.

Sin embargo, si los PJ no hicieron nada para alterar la señal, los cazarrecompensas de Teemo les estarán pisando los talones. El agente favorito del hutt, un espía kubaz llamado Thwheek, ha viajado directamente a Ryloth en su propia astronave y planea derribar el carguero de los PJ acribillándolo con sus cañones láser antes de que aterricen en Nabat. Lee en voz alta lo siguiente a los PJ:

El *Colmillo de Krayt* emerge del hiperespacio con un cegador destello de luz blanca y el paulatino declive del zumbido de los motores. Mientras sopesáis el mejor modo de descender al puerto espacial de Nabat, la estilizada silueta de un caza estelar irrumpe desde el hiperespacio apenas a un kilómetro de vuestra posición.

Ya habéis visto esta nave antes, atracada con cierta regularidad en Mos Shuuta. Pertenece a un kubaz que suele cumplir encargos para Teemo el Hutt. La nave se inclina a un lado y reduce la velocidad, aproximándose a vosotros en vector de ataque.

¡Los PJ están siendo atacados! Inicia un encuentro de combate y pide tiradas de iniciativa. Thwheek utilizará su Frialdad (◆◆) para las tiradas; los PJ seguramente también usarán la Frialdad (a menos que, por algún motivo, no hayan visto la nave de Thwheek salir del hiperespacio y emprender el ataque).

El caza de Thwheek es un Lagarto de las Dunas G1-M4-C, un caza estelar rápido y manejable de tamaño medio que a veces utilizan piratas, cazarrecompensas y colonos por todo el Borde Exterior. El Lagarto de las Dunas de Thwheek empieza el encuentro a corto alcance de la nave de los PJ.

Thwheek adolece de cierto exceso de confianza y comenzará el combate utilizando la maniobra de seguir al objetivo para tener más probabilidades de acertar el blanco. La primera vez que su nave sea alcanzada por la tripulación del *Colmillo*, cambiará de táctica y pasará a efectuar maniobras evasivas. Si su nave recibe 5 puntos de Daños en el casco o más, descenderá a la atmósfera de Ryloth para escapar y los PJ podrán decidir entre perseguirlo para derribarlo o continuar hacia su destino original.

SI LOS PJ SALEN VICTORIOSOS:

El Lagarto de las Dunas de Thwheek se estrella en algún lugar de Ryloth. Los PJ no sabrán con certeza si ha sobrevivido o no (lo ha hecho), pero no volverá a causarles problemas a corto plazo.

THWHEEK, ESPÍA KUBAZ

Fortaleza 2 **Astucia 4** **Presencia 2**
Agilidad 3 **Intelecto 3** **Voluntad 2**

Habilidades: Alerta 2 (●●), Armas a distancia ligeras 1 (◆◆●), Coordinación 1 (◆◆●), Pelea 1 (◆●), Percepción 2 (◆◆●●), Pilotar 1 (◆◆●), Supervivencia 2 (◆◆●●)

Protección: 4 **Defensa:** 0

Umbral de Heridas: 12

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo: Pistola bláster pesada (Habilidad: Armas a distancia ligeras [◆◆●]; Daño 7; Crítico 3; Alcance medio; Fijar en aturdir), blindaje laminado (+2 a la Protección), electrobinoculares.

LAGARTO DE LAS DUNAS G1-M4-C MODIFICADO DE THWHEEK

Silueta: 3 **Velocidad:** 4 **Manejo:** +1
Defensa: 1 **Blindaje:** 3
Umbral de Daños en el casco: 8
Umbral de Tensión de sistemas: 7

Armas: Cañones láser medios frontales acoplados (Habilidad: Artillería [◆◆◆]; Alcance a bocajarro; Daño 6; ☹️: Acoplada — El arma impacta una segunda vez e inflige el mismo daño que con el primer impacto).

SI EL COLMILLO DE KRAYT ES DERRIBADO:

Si Thwheek tiene éxito en su ataque, el *Colmillo de Krayt* se precipita hacia la superficie de Ryloth y se estrella no muy lejos de Nabat. Pídele al piloto una **tirada Difícil (◆◆◆) de Pilotar** para ver si consigue efectuar un aterrizaje de emergencia. Cada miembro de la tripulación debe hacer una **tirada Difícil (◆◆◆) de Aguante**, incrementando uno de sus dados de Capacidad si el piloto ha logrado llevar a cabo el aterrizaje de emergencia. Los PJ que fallen esta tirada sufren 1 Herida crítica debido al impacto; por cada Amenaza ☹️ obtenida en la tirada, el personaje en cuestión sufre también 1 Herida normal.

Evidentemente, el siniestro de su nave y los daños sufridos al estrellarse suponen una fuerte motivación para que los PJ ayuden a B'ura B'an y a sus amigos. ¡Cualquier cosa con tal de que les arreglen la nave!

LA LLEGADA A NABAT

Como la mayoría de los asentamientos rylothanos, gran parte de Nabat se ha construido en el subsuelo para proteger a sus habitantes del entorno hostil y de unos depredadores errantes conocidos como lyleks.

Los niveles superiores de Nabat están expuestos a los elementos, y consisten en varias plataformas de aterrizaje, viviendas pobres y una cantina.

B'ura B'an se ofrece para encargarse de que el *Colmillo de Krayt* atraque sano y salvo, y recurre a sus contactos en Nabat para que soliciten y paguen cualquier reparación que necesite la nave. Si los PJ quieren deshacerse por fin del transpondedor hiperespacial, éste es el momento ideal para hacerlo.

EL ENCUENTRO CON LOS MILITANTES

B'ura B'an está impaciente por alejar a los PJ de la superficie y adentrarse en el complejo de túneles subterráneos. Afirma que el *Colmillo de Krayt* estará a salvo por el momento: algunos de los trabajadores del puerto espacial simpatizan con su causa. Si le piden que hable con estos trabajadores para que avisen a los PJ si aterrizan más naves procedentes de Tatooine, convendrá que es una buena idea y se encargará de ello (pero no caerá en hacerlo si los PJ no se lo piden). Lee en voz alta lo siguiente a los jugadores:

Guiados por B'ura B'an, descendéis por un complejo subterráneo hasta llegar a un distrito de viviendas individuales excavadas en las paredes de la caverna. Los angostos pasillos están abarrotados de seres muy diversos que se dedican a sus menesteres. Centenares de twi'leks pululan por las pasarelas y corredores de la ciudad subterránea, pero no son los únicos moradores de Nabat. Un grupo de aqualish os aparta con un brusco empujón, y varios droides corretean emitiendo pitidos entre tiendas y por los túneles. Comerciantes humanos pregonan sus mercancías desde puestos situados en nichos de las paredes.

Quizá los PJ quieran parar en las tiendas y puestos del mercado para comprar suministros básicos. En tal caso, B'ura B'an puede encontrarles mercaderes de confianza. Sin embargo, Nabat no es un asentamiento próspero y no encontrarán en él nada que cueste más de 500 créditos. Cualquier otro objeto del manual básico de reglas cuyo valor sea de 500 créditos o menos estará a la venta por el precio indicado.

El twi'lek os conduce fuera de las bulliciosas calles y llama con los nudillos en una gran puerta metálica. Intercambia varias palabras clave en su idioma con alguien del interior, y poco después os franquean el paso a una habitación espaciosa bañada en una relajante luz azulada y provista de cómodos asientos. B'ura B'an se vuelve hacia vosotros y os susurra:

—Esta sala pertenece a una célula de la organización que se encarga de velar por los intereses comunes de los twi'leks en Ryloth. Aquí estaremos a salvo.



El grupo militante está formado por tres twi'leks y dos humanos que vienen y van constantemente. La jefa del grupo es Nyn Kablo, una twi'lek de voz suave con piel moteada de color azul claro y cierta elegancia lánguida. Siempre está en el piso franco (vive en una pequeña habitación aladaña a la sala principal). Nyn ofrece un a sientto a los PJ para que descansen mientras B'ura B'an la pone al corriente de su ordalía. Si lo necesitan, hará que les proporcionen comida, bebida y atención médica. Los PJ se recuperan de todas sus Heridas normales y su Tensión; además, un médico twi'lek realizará una tirada para tratar de curar las Heridas críticas que tengan los PJ (su reserva de dados es $\color{yellow}\blacklozenge\color{green}\blacklozenge\color{green}\blacklozenge$).

Tras una breve conversación con el viejo twi'lek, Nyn se dirigirá a los PJ:

—Estamos en deuda con vosotros por haber rescatado a nuestro amigo. No tenemos mucho que ofrecer, pero B'ura B'an ha sugerido que quizá os interese participar en un pequeño negocio cuando recuperemos el control de nuestras excavaciones mineras. Por lo que me ha contado, parece que tenéis un problema con el mismo hutt al que creemos responsable de nuestras actuales penurias. ¿Es así?

Si los PJ deciden hablarle de Teemo, Nyn les escuchará y se mostrará comprensiva, prometiéndoles que su gente les ayudará con gusto a desquitarse cuando hayan resuelto la situación en Ryloth. Luego continúa hablando:

—Ahora quisiera pedir os otro favor. Podéis considerarlo el pago por el mantenimiento y las reparaciones de vuestra nave. Los mineros que trabajaban con B'ura B'an en Nueva Meen están siendo presionados por unos matones que se han adueñado de las tierras circundantes; creemos que podrían estar siguiendo órdenes de ese hutt. Si B'ura B'an volviese con ellos cuanto antes, reforzaría la moral y nos permitiría decidir futuras medidas. Os proporcionaremos un deslizador con espacio suficiente para B'ura y los demás. Esta noche podéis reposar aquí, pero nos vendría muy bien que salierais a primera hora de la mañana.

Si los PJ piden algún tipo de recompensa a Nyn por sus esfuerzos, ella se negará educadamente en base a que su organización carece de recursos y únicamente estarán en posición de gratificar a sus aliados si recuperan el control de sus operaciones mineras.

Si los PJ insisten en pedir créditos o material adicional, es posible que la twi'lek transija. Dependiendo del método que empleen, esto puede resolverse con una **tirada Media** ($\color{purple}\blacklozenge\color{purple}\blacklozenge$) de **Carisma** (le gusta que la adulen) o una **tirada Difícil** ($\color{purple}\blacklozenge\color{purple}\blacklozenge\color{purple}\blacklozenge$) de **Coacción** (responde muy mal a las amenazas).

✧ Nyn está dispuesta a permitir que los PJ accedan al arsenal de la célula militante, aunque lamenta no tener más que un puñado de granadas. Cada PJ puede coger 1 granada de fragmentación o 1 granada aturdidora.

✧✧ Nyn también puede ofrecerles un lote de blindajes acolchados; están algo gastados, pero aún sirven.

✧ Como favor especial para sus nuevos amigos, Nyn les entrega un único fusil bláster junto con todo lo demás que les haya proporcionado ya.

✧✧ El equipo proporcionado por Nyn es defectuoso y debe descartarse al final del primer encuentro en el que se utilice.

UN MENSAJE DEL PUERTO ESPACIAL

Una vez concluidas las negociaciones con Nyn, ésta recomienda a los PJ que descansen el resto de la noche. Sin embargo, si le pidieron a algún trabajador del puerto espacial que les informase de la llegada de visitantes de Tatooine, horas después del anochecer llaman a la puerta del piso franco. Nyn la abre dejando sólo una rendija, pero si alguien la observa verá que está hablando en voz baja con una unidad astromecánica R2 que pita y silba en lenguaje binario. La twi'lek cierra la puerta y se acerca a los PJ.

—Nuestro amigo viene del puerto espacial para decirnos que hace dos horas llegó una nave procedente de Tatooine. Vio desembarcar a un humano y un gand, y pudo observar cómo negociaban el mantenimiento de la nave con el personal del puerto antes de que lo llamaran para efectuar reparaciones en otra parte. Me temo que es lo único que ha podido averiguar, pero os aconsejo que tengáis cuidado.

A LA MAÑANA SIGUIENTE

Al día siguiente, ya despiertos y repuestos, Nyn conduce a los PJ y a B'ura B'an a través de un estrecho túnel de servicio que pasa por debajo de las murallas de la ciudad. En la salida del túnel hay aparcado un deslizador cuya computadora de navegación ha sido programada para llevarlos directamente a las minas de ryll.



EMBOSCADA EN LA GUARIDA DEL LYLEK

Durante este encuentro, los PJ viajan desde el puerto espacial hasta las minas de Ryll, donde son emboscados por los cazarrecompensas que trabajan para Teemo el Hutt. La emboscada tiene lugar en la guarida de un lylek (ver mapa en la página 16).

Hay tantos cazarrecompensas como PJ. Uno de ellos es un gand armado con un fusil bláster; otro puede ser T rex, si sobrevivió al enfrentamiento con los PJ en **HUIDA DE MOS SHUUTA**. Si los personajes eludieron a T rex sin pelear, estará presente en la emboscada. Si lo eliminaron y se aseguraron de que estaba muerto, su cadáver seguirá pudriéndose en Tatooine. Si los PJ neutralizaron a T rex pero no comprobaron si había muerto, el cazarrecompensas se habrá recuperado parcialmente gracias a las célebres propiedades regenerativas de los trandoshanos. En este caso estará presente, pero con 10 Heridas acumuladas. Las características de T rex se recogen en la página 24 del Libro de Aventura de la **CAJA DE INICIO**.

Los demás cazarrecompensas son todos humanos armados con pistolas bláster pesadas (ver recuadro adyacente).

Los cazarrecompensas se han instalado en una antigua guarida de lyleks que creen abandonada. Planean derribar el deslizador de los PJ para luego matarlos o capturarlos. Han ideado el mejor modo de aprovechar los túneles de la guarida para iniciar una eficaz retirada en caso de necesidad.

Lee en voz alta lo siguiente a los jugadores:

Hace horas que planeáis a toda velocidad sobre las tierras baldías de Ryloth, siguiendo las indicaciones que deberían llevaros a la mina de Ryll. El terreno se vuelve cada vez más abrupto conforme os alejáis del puerto espacial; el paisaje está salpicado de montones de rocas sueltas y peñascos puntiagudos. Deberíais reducir la velocidad del deslizador si no queréis arriesgaros a chocar.

Si el personaje que conduce el deslizador opta por amornar, podrá sortear los obstáculos rocosos sin dificultad. Pero si decide seguir a la misma velocidad, deberá hacer **dos tiradas Medias (♦♦)** de **Pilotar seguidas**. Cada vez

CAZARRECOMPENSAS

Fortaleza 3	Astucia 3	Presencia 2
Agilidad 3	Intelecto 2	Voluntad 2

Habilidades: Alerta 1 (♦♦), Armas a distancia ligeras 1 (♦♦♦), Armas a distancia pesadas 1 (♦♦♦), Coacción 1 (♦♦), Coordinación 1 (♦♦♦), Pelea 1 (♦♦♦), Supervivencia 2 (♦♦♦).

Talentos: Golpe letal 1 (la primera Herida crítica infligida por el cazarrecompensas cada día cuenta como 2 Heridas críticas para el objetivo).

Protección: 5 **Defensa:** 0

Umbral de Heridas: 13

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras [♦♦♦]; Daño 7; Crítico 3; Alcance medio; Fijar en aturdir), blindaje laminado (+2 a la Protección).

El cazarrecompensas gand es un especialista en armamento pesado que tiene las mismas características y equipo que los demás, pero también utiliza un fusil bláster (Armas a distancia pesadas [♦♦♦]; Daño 9; Crítico 3; Largo alcance; Fijar en aturdir).

que falle una de estas tiradas, el deslizador choca contra un obstáculo y todos los que viajan a bordo sufren 1 punto de Tensión debido a la colisión.

Cuando los PJ hayan atravesado el campo de rocas, lee en voz alta lo siguiente:

A medida que esquiváis las formaciones rocosas, entráis en una zona de riscos elevados. A vuestra derecha veis un cerro de escarpada piedra rojiza, rodeado por varios montículos de escombros.

Los PJ deben atravesar el cerro para continuar; los riscos son demasiado elevados y los peñascos demasiado numerosos para tomar una ruta alternativa. Puede que se huelan

AYUDA PARA LOS PJ: ¡PELIGRO INMINENTE!

Los cazarrecompensas de este encuentro están muy bien armados y disparan desde posiciones fortificadas. Éste es seguramente el combate más difícil y peligroso al que se enfrentarán los PJ en todo el acto I, sobre todo si T rex se cuenta entre los enemigos. Dependiendo de lo familiarizados que estén los jugadores con las reglas, especialmente con el combate, quizá sea conveniente subrayar algunos conceptos.

La cobertura reduce las probabilidades de que el enemigo alcance a un personaje, y aunque ello ocurra, también reduce el daño sufrido. Los PJ deberían

parapetarse tras el deslizador volcado o cubrirse detrás de alguna roca.

Los cazarrecompensas utilizan pistolas bláster pesadas, que si bien son peligrosas, no tienen demasiado alcance. Si los PJ se han procurado fusiles bláster de mayor alcance, pueden obligar a los cazarrecompensas a abandonar su cobertura para acercarse a distancia de fuego.

Por último, aunque los cazarrecompensas están protegidos tras rocas y escombros, los PJ más avisados pueden flanquearlos y atacar desde otro ángulo para anular la ventaja proporcionada por la cobertura.

GUARIDA DEL LYLEK



la trampa; si algún PJ declara su intención de proceder con cautela y supera una **tirada Difícil (◆◆◆) de Percepción**, se dará cuenta de lo siguiente:

Algo en la base del cerro capta tu atención. Hay una oscura abertura parcialmente oculta detrás de un montón de rocas sueltas, una cueva que se adentra en el cerro. Durante un fugaz instante ves una cabeza insectoide, grande y redonda, que se asoma por encima de las piedras y luego vuelve a agacharse rápidamente.

En este momento los PJ quizá quieran detener el acelerador y continuar a pie, con lo que dará comienzo el encuentro de combate. Si ninguno de los personajes ve al gand, lee en voz alta lo siguiente:

Cuando pasáis junto al cerro, se produce una fuerte explosión y un cegador estallido de luz. El deslizador se inclina hacia un lado y comienza a girar sobre sí mismo. Algo ha abierto un agujero humeante en el chasis, y únicamente con toda vuestra fuerza y habilidad lograréis impedir que el vehículo vuelque. El deslizador se detiene bruscamente, con el morro clavado al menos un metro en el terreno arenoso.

A no ser que los PJ redujesen la velocidad antes, cada uno de ellos deberá realizar una **tirada Media (◆◆) de Aguante** o una **tirada Media (◆◆) de Coordinación** (cada jugador puede elegir cuál hacer). Los que fallen esta tirada salen despedidos del deslizador y sufren 6 puntos de daño al aterrizar. Mientras los personajes se recuperan del accidente, se oyen gritos y burlas desde la entrada de una oscura caverna en la base del cerro, a alcance medio del deslizador siniestrado.

El deslizador está en mejor estado de lo que parece; puede desenterrarse y repararse lo justo para continuar el viaje mediante una **tirada Fácil (◆) de Mecánica** y unos treinta minutos de trabajo (las Ventajas 🍀 obtenidas en la tirada pueden reducir el tiempo necesario).

Tanto si los PJ son abatidos como si abandonan el deslizador para investigar la cueva, en este momento son atacados por los cazarrecompensas. Uno de los humanos asoma la cabeza y les grita la siguiente advertencia:

—¡Quietos! ¡Quedaos donde estáis y soltad las armas! Somos agentes de las autoridades imperiales locales; se os acusa de presunto contrabando de ryll. ¡Repito: quedaos donde estáis y soltad las armas!

Ésta es una argucia que los cazarrecompensas han improvisado sobre la marcha. Aunque los agentes del Imperio no tienen ningún reparo en recurrir a medidas brutales, no

acostumbran a derribar deslizadores no identificados guiándose por meras corazonadas. Los PJ podrán ver al gand entre ellos, y también a Trex si está presente. Ninguno lleva uniforme imperial. En caso de que los jugadores pregunten si sus PJ reconocen a alguno de los cazarrecompensas, díles que saben quién es Trex. Si Oskara está presente, reconocerá a los demás como cazarrecompensas baratos e inexpertos que frecuentan las cantinas de Mos Shuuta en busca de clientes.

Es de suponer que la artimaña de los cazarrecompensas no funcionará, así que todos los personajes deberán hacer tiradas de Frialdad para determinar la iniciativa. Si los PJ no redujeron la velocidad del deslizador antes de ser derribados, los cazarrecompensas deben añadir 1 dado de Complicación ■ a sus tiradas de Frialdad.

Hay abundantes montículos de rocas en los alrededores para que los PJ se pongan a cubierto (por no mencionar el propio deslizador). Por su parte, los cazarrecompensas se protegerán tras las rocas que ocultan la entrada, o incluso dentro mismo de la cueva. Todo personaje que intente disparar a alguien cubierto tras un montón de rocas debe añadir 2 dados de Complicación ■ a sus tiradas de Armas a distancia.

Los cazarrecompensas intentarán coger con vida a los PJ en la medida de lo posible. Si ofrecen resistencia, tratarán de neutralizarlos con las armas fijadas en aturdir. Pero si alguno de los cazarrecompensas es abatido, lucharán más en serio.

Si los PJ se adelantan para explorar el lado este del cerro, puede que descubran un modo de invertir las tornas del combate: hay otra entrada a la guarida. Está medio oculta tras un desprendimiento de rocas, pero no cuesta mucho escurrirse por la abertura, y si los PJ entran por aquí podrán atacar a los cazarrecompensas por la retaguardia.

Si los PJ optan por un asalto frontal, los cazarrecompensas se batirán en retirada sin dejar de disparar, retrocediendo por la ruta señalada con una línea discontinua (ver mapa de la página 16). Y al hacerlo pueden llevarse una desagradable sorpresa, ya que en su repliegue es posible que despierten a un enorme lylek macho que ha anidado tras un montón de rocas caídas en la cueva del extremo sur de la guarida. Esto se deja a discreción del DJ, quien a lo mejor prefiere que los cazarrecompensas luchen hasta la muerte en vez de añadir una bestia peligrosa a la fiesta. Sin embargo, para finalizar el combate con una nota dramática, el DJ debería leer lo siguiente en voz alta si los PJ obligan a los cazarrecompensas a retroceder hasta tan lejos.

Al avanzar por el túnel veis que los restantes cazarrecompensas corren a cubrirse tras un muro bajo de escombros. Por alguna razón esta caverna está repleta de rocas, y la mayoría se han apilado formando un montículo enorme en la pared de la derecha. Los cazarrecompensas se han situado en una posición muy ventajosa, y ahora asoman las armas por encima del parapeto rocoso para devolveros el fuego.



De repente se oye un rugido tremendo, y de la parte superior del montículo de rocas se desprende una pequeña avalancha de piedras. Tras ella aparece una bestia enorme que corretea sobre seis extremidades espigadas terminadas en garras semejantes a lanzas. De las comisuras de sus chasqueantes y espumeantes mandíbulas brotan dos largos tentáculos que resallan con fuerza.



Por el momento el lylek se queda donde está, pero si los PJ sacan una Ventaja  durante el combate, la criatura pasará a la acción. Llegado ese momento, lee en voz alta lo siguiente:

El ruido de los blásters irrita al lylek. En su agitación, provoca un desprendimiento de rocas que rebotan inofensivamente contra su caparazón mientras la criatura se arroja sobre los desventurados cazarrecompensas. Uno de ellos apenas tiene tiempo de gritar antes de que el monstruo lo atraviese con sus afiladas garras y se lo lleve a sus fauces babeantes. Después el lylek se retira a su nido, dejando tras de sí un reguero de sangre.

Los PJ deberían tener el sentido común de dejar en paz al lylek, pero si pretenden darle caza, lo mejor es que aparezca B'ura B'an (que por fin habrá conseguido salir arrastrándose del deslizador accidentado) y les grite una advertencia: *¡No, dejadlo tranquilo! El lylek no os molestará mientras tenga carne fresca para comer, ¡pero si le atosigáis no dudará en mataros también a vosotros!*

Si a pesar de todo los PJ insisten en perseguir al lylek, utiliza el perfil de características de un rancor cautivo, descrito en la página 47 del Libro de Reglas de la **CAJA DE INICIO** para reflejar la amenaza que representa esta descomunal bestia. Como el viejo twi'lek ha sugerido, los cazarrecompensas muertos le han proporcionado una comida satisfactoria, por lo que no se siente especialmente motivado para matar a los PJ. Si le atacan, el lylek se limitará a dejarlos fuera de combate antes de volver a introducirse entre el montón de rocas para devorar a sus presas.

Cuando los cazarrecompensas hayan sido abatidos o devorados por el lylek, los PJ tendrán ocasión de reponerse y meditar su siguiente movimiento. Si el deslizador sigue operativo, pueden desenterrarlo de la arena; pero aunque no lo esté, siempre pueden echar mano del deslizador de los cazarrecompensas, que está aparcado cerca. Si alguno de los PJ investiga el deslizador de los cazarrecompensas, encontrará dos inyectores de estimulantes, un medpac y un kit de reparaciones de emergencia que posiblemente quieran utilizar.

LLEGADA A LAS MINAS DE NUEVA MEEN

Cuando los PJ dejen atrás el lugar de la emboscada y hayan recorrido un par de kilómetros, divisarán Nueva Meen a lo lejos. Lee en voz alta lo siguiente:

Nueva Meen parece hecha para redefinir la palabra "miserable". El asentamiento es poco más que un poblado de chabolas empotrado en la base del acantilado que se eleva sobre ella. Alrededor del extremo sur hay un inmenso montón de tierra y rocas apiladas por máquinas industriales. Algunos de los edificios parecen estructuras permanentes aunque bastante destartaladas, pero la mayoría de los habitantes viven en tiendas de campaña. Conducís el deslizador a través de las calles de tierra, serpenteando para eludir los cúmulos de restos, escombros y condensadores de vapor. En este sitio no debe de haber ni una cantina decente. Nadie parece alegrarse por vuestra llegada, a juzgar por los rostros asustados de los twi'leks que asoman entre los pliegues de lona de sus rudimentarias viviendas.

Al principio los habitantes de Nueva Meen se muestran cautelosos y recelan de vosotros. Pero cuando ven a B'ura B'an, todo cambia de repente. *¡Es B'ura B'an! ¡Mirad, B'ura B'an ha vuelto!* Estos y otros gritos similares resuenan por todo el pueblo. Pronto los habitantes de Nueva Meen (veinte twi'leks adultos y un puñado de niños) se congregan en torno a vuestro deslizador. Aclaman llenos de júbilo el regreso de su líder, aunque algunos observan el muñón de su lekku con miradas de pena y desesperación.

Cuando B'ura B'an explica a los lugareños cómo le han ayudado los PJ, estos son alabados como héroes y los invitan a refugiarse en una de las viviendas de mayor tamaño, donde les ofrecen provisiones básicas para que recuperen sus fuerzas.

LA HISTORIA DE ANGU DROMBB Y LOS PROSPECTORES

Una vez calmada la exaltación de los lugareños, B'ura B'an les pregunta cómo va el asunto de los prospectores, y sus rostros se vuelven circunspectos. *Mal*, es su única respuesta; pero si los PJ piden más detalles, les contarán lo siguiente:

- Hace algunos meses, un contratista humano llamado Angu Drombb compró un terreno a uno de los oligarcas feudales de Ryloth, declarando su intención de erigir un complejo recreativo en él. Sus verdaderas intenciones no tardaron en convertirse en un secreto a voces que se extendió por los bajos fondos: Drombb planeaba introducirse por la fuerza en el mercado del ryll.
- Nadie parece conocer a Drombb; es como si no tuviera pasado. A pesar de ello, está gastando una cantidad ingente de créditos. La gente sospecha que se trata de un títere controlado por un individuo adinerado que prefiere permanecer en el anonimato.
- Al principio los twi'leks de Nueva Meen vieron con muy buenos ojos la presencia de Drombb, pues su llegada coincidió con la desaparición de una banda de matones aqualish que habían estado extorsionando a los mineros de ryll de la zona para obtener créditos y favores.
- Poco después, los hombres de Drombb empezaron a hacer la vida imposible a los habitantes de Nueva

Meen. El montón de tierra que rodea el pueblo fue amontonado allí por orden de los prospectores, y varias de las reservas de energía del asentamiento resultaron dañadas “accidentalmente” durante el proceso. También se achacan a los prospectores varios incendios provocados y hurtos menores.

- Los twi'leks se han quejado a los oligarcas feudales que vendieron las tierras, pero es evidente que el patrocinador de Drombb ha untado también a las autoridades.

A estas alturas es posible que los PJ estén lo bastante airados como para querer vengarse de Drombb y sus matones. Si no es así, no importa; los van a buscar de todos modos.

EL PLAN DE DROMBB

Actualmente Drombb lidera un equipo de doce matones (la mayoría humanos, aunque también hay unos pocos aqualish). Su objetivo es acosar a los twi'leks de Nueva Meen hasta que abandonen o vendan el asentamiento. Cuando esto ocurra, Teemo adquirirá las tierras a precio de ganga y la banda de Drombb se dedicará a la distribución de ryll.

Los mineros de Nueva Meen resisten con firmeza la campaña de intimidación de Drombb, pero su voluntad empieza a flaquear. Además, cada vez temen más a los matones, que ya han empezado a mostrarse agresivos e incluso han amenazado alguna que otra vez con recurrir a la violencia. De puertas para dentro, algunos mineros se están planteando marcharse de Nueva Meen o presentar alguna clase de oferta a posibles compradores.

Por su parte, Drombb ha estado azuzando a sus esbirros para que aumenten las hostilidades hacia los twi'leks, ofreciéndoles primas y ascensos a quienes muestren “iniciativa” a la hora de resolver el “problema” de Nueva Meen.

En principio Drombb y sus matones no tienen motivos para tratar mal a los PJ, y los ignorarán si se mantienen al margen. Sin embargo, tarde o temprano averiguarán que Teemo ha puesto precio a sus cabezas.

LO QUE SE AVECINA...

Los PJ están a punto de verse involucrados en un nuevo enfrentamiento entre los matones de Drombb y los habitantes de Nueva Meen. Esta aventura da por sentado que los PJ intervendrán de forma heroica y rechazarán a los matones que llegan a Nueva Meen en la sección **Alteración del orden público**, para luego plantar cara a Drombb y a sus demás hombres en la sección **Hacer frente a Drombb**. Sin embargo, el DJ debe estar preparado para adaptar el escenario si los jugadores buscan otra solución o si hay menos de cuatro PJ.

Como ya se ha mencionado, Drombb está al mando de doce esbirros que actúan en tres grupos de cuatro. No obstante, si hay menos de cuatro PJ, el número de matones será menor.

- Si hay tres PJ, Drombb contará con nueve matones divididos en tres grupos de tres.
- Si hay dos PJ, Drombb contará con seis matones divididos en tres grupos de dos.

Si los PJ deciden no enfrentarse a Drombb como se describe más adelante, pero sí plantan cara a los matones enviados a Nueva Meen, Drombb reunirá a todos sus hombres y atacará Nueva Meen con la esperanza de sofocar la resistencia de una vez por todas.

Si los PJ no hacen absolutamente nada por ayudar a los twi'leks de Nueva Meen, estos decidirán abandonar la mina. B'ura B'an se sentirá muy decepcionado por su negativa a prestar ayuda contra sus enemigos, pero aun así sugerirá a los PJ que escolten a los twi'leks durante el camino de regreso a Nabat. Esto les brindará nuevas oportunidades para enzarzarse con los matones de Drombb, que acudirán al asentamiento para jalearse a los twi'leks y burlarse de ellos.

Si pese a ello los PJ se niegan a comportarse de forma heroica, alguno de los matones podría percatarse de que son fugitivos (quizá sepa de la recompensa que se ofrecerá por ellos en el siguiente acto). En tal caso dejarán de meterse con los twi'leks y centrarán su atención en los PJ; primero tratarán de intimidarlos para que regresen a su cantina, y si no lo consiguen emplearán la violencia.



ALTERACIÓN DEL ORDEN PÚBLICO

Si los PJ deciden hacerle una visita a Drombb, puedes omitir este episodio. Por el contrario, si evitan todo enfrentamiento con los prospectores, los habitantes de Nueva Meen les invitarán a pasar la noche en el asentamiento antes de regresar a Nabat al día siguiente. Sin embargo, en mitad de la noche los despertará un fuerte estrépito y el ruido de un motor a tope de revoluciones.

Varios de los prospectores de Drombb (un grupo de esbirros matones como el descrito en la página 19) se han emborrachado y han decidido darse unas vueltas con uno de los vehículos orugas de la excavación. Lee en voz alta lo siguiente a los jugadores:

Salís a la calle atropelladamente y presenciáis una escena de destrucción. Un tractor oruga se ha empujado contra una de las viviendas de las afueras del pueblo. Por suerte no parece que haya heridos, pero la casa amenaza con desplomarse en cualquier momento y un gran condensador de vapor ha resultado dañado en la colisión. Los twi'leks que viven en la casa están bastante alterados y claman a voces cómo se las van a apañar sin un sitio en el que dormir ni agua que beber. Sin embargo, los conductores del tractor no parecen darse por aludidos. Son cuatro; tres humanos y un aqualish. Llevan pistolas bláster enfundadas al cinto, y por sus caras de pocos amigos parecen dispuestos a usarlas. Uno de ellos se fija en vosotros y os llama a voz en grito.

—¡Eh, vosotros! Tenemos un problema. ¿Ese deslizador es vuestro? Tenemos que cogerlo prestado por un par de minutos.

En un lateral del tractor siniestrado figura la palabra DROMBB pintada con grandes letras negras.

Los matones pretenden volver a su campamento con el deslizador para coger otro tractor y causar más desperfectos sacando el primer vehículo de entre las ruinas de la vivienda en la que lo estrellaron. Están muy bebidos y tienen ganas de gresca; si los PJ no les entregan el deslizador enseguida, se ponen mucho más agresivos y les increpan con insultos como *¡Dadnos el puñetero deslizador, escoria amante de los twi'leks!* sin ninguna voluntad de discutirlo razonadamente. En cuanto alguno de los PJ hable más fuerte de la cuenta o muestre la más mínima agresividad, los matones desenfundarán las pistolas y atacarán.

Como es de noche, se añade 1 dado de Complicación ■ a las acciones de todos los personajes debido a la oscuridad.

A menos que los PJ hayan repartido armas entre los habitantes de Nueva Meen, ninguno de estos participará en el combate. Pero si algún twi'lek considera que uno de los matones no está mirando, quizá le ataque con un arma improvisada (tirándole piedras, por ejemplo).

Para reflejar esto, añade el siguiente resultado a todas las tiradas de Pelea, Armas cuerpo a cuerpo y Armas a distancia que hagan los PJ:

👁️: Un twi'lek le atiza una pedrada a tu objetivo y le inflige 1 Herida.

Si los PJ proporcionaron armas a los twi'leks, se unirán a la pelea. Utiliza los mismos perfiles de los matones humanos y aqualish para representar a los twi'leks armados.

HACER FRENTE A DROMBB

Las tierras de Drombb abarcan desde las afueras de Nueva Meen (donde ha erigido el montón de tierra) hasta el asentamiento que ha construido para sus hombres y vehículos, situado a unos dos kilómetros hacia el sur. En estos momentos hay nueve humanos y tres aqualish trabajando para Drombb (después de todo, tampoco es que esté levantando un complejo de lujo).



¿Y SI LOS PJ PIERDEN?

Varios de los twi'leks se armarán de valor y los rescatarán; muchos de ellos recibirán una soberana paliza antes de que los matones se aburran y decidan marcharse. Los ancianos de Nueva Meen discutirán seriamente la posibilidad de vender las tierras a Drombb, y al salir el sol todos los twi'leks abandonarán el asentamiento. Aunque B'ura B'an lamentará profundamente que los PJ no hayan salvado Nueva Meen de los abusos de Drombb y sus matones, señalará que su gente consideraría un gran favor que los escoltasen de regreso a Nabat.

Si los PJ anuncian que planean enfrentarse a Drombb, es posible que algunos twi'leks estén dispuestos a participar. Ninguno de los mineros tiene armas auténticas, por lo que únicamente acompañarán a los PJ si estos les proporcionan armamento. Los twi'leks armados conforman un grupo de esbirros con el mismo perfil dado para los matones humanos y aqualish.

Los twi'leks armados son bastante radicales; arden en deseos de vengarse de los matones que les han estado haciendo la vida imposible, y en consecuencia exhibirán una agresividad extrema a menos que los PJ se apanen por apaciguarlos.

El asentamiento de Drombb consiste en un parque móvil de cinco tractores oruga. A un lado de este recinto hay una fea estructura gris prefabricada en la que se alojan los prospectores. También hay una cantina bastante decente que sirve como fachada para su verdadera operación, aunque los prospectores gustan de relajarse en ella cuando no están durmiendo o "trabajando".

Drombb es un vulgar matón, un tipo bajo y fornido con la tez enrojecida y una mata de pelo de color castaño rojizo. Se da aires de sofisticación y suele vestir ropas caras, pero en realidad es un hombre ordinario y le cuesta mantener la apariencia de lo contrario.

MATONES HUMANOS Y AQUALISH (ESBIRROS)

Fortaleza 3 **Astucia 2** **Presencia 1**
Agilidad 2 **Intelecto 2** **Voluntad 1**

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Coacción, Pelea

Protección: 3 **Defensa:** 0

Umbral de Heridas: 6

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; Daño 6; Crítico 3; Alcance medio; Fijar en aturdir), nudilleras (Pelea; Daño 4; Crítico 4; alcance de interacción; Desorientación 3).

CONTROL DE LOS PNJ

Ciertamente es posible aplicar las reglas completas a cada PNJ aliado, permitiéndoles sus propias tiradas de iniciativa y acciones igual que a los PJ. No obstante, en la mayoría de los casos no hace falta y ralentiza el ritmo de juego sin necesidad. ¡Es perfectamente aceptable tomarse libertades con las reglas si ello favorece la fluidez de la partida! A continuación ofrecemos algunas ideas para gestionar grupos de PNJ aliados con los PJ:

- **Enfoque narrativo:** Asigna a cada PNJ o grupo de PNJ un efecto que influya en la trama y resuélvelo de forma puramente narrativa (sin tirar dados). Por ejemplo, si los PJ se llevan a un grupo de milicianos twi'leks a una incursión, podrían organizar un asalto con el fin de alejar a los guardias, lo que en la práctica eliminaría un grupo de esbirros y facilitaría la infiltración de los PJ. Por otro lado, si les acompaña un experto en computadoras con el fin de extraer datos valiosos de un terminal, será precisamente eso lo que haga cuando los PJ consigan llevarlo ante el terminal.
- **Combate abstracto:** Al final de cada asalto, concede a cada PNJ un efecto menor aunque perceptible en el combate. Por ejemplo, cada PNJ de la milicia podría causar 1 Herida a un PNJ enemigo, pero luego uno de ellos caería víctima del contraataque. De este modo los PNJ ejercerán un impacto mecánico en el combate sin tener que perder tiempo tirando dados o pensando en lo que estarán haciendo.
- **Combate encomendado:** Asigna cada PNJ o grupo de PNJ esbirros a uno de los jugadores héroes. Éste podrá tomar decisiones y tirar dados por el grupo de PNJ como si fueran su propio PJ. Por lo general es una medida más adecuada para los combates, y el DJ recupera el control de los PNJ cuando finaliza el intercambio de rayos láser. Esto no ahorra tiempo ni reduce la cantidad de tiradas necesarias, pero al menos se reparte el trabajo.

Si los PJ tratan de acercarse al asentamiento sin tomar precauciones, los verán venir y serán interceptados por un grupo de matones que intentará ahuyentarlos. *Yo en vuestro lugar me largaría enseguida. ¡Aquí no se os ha perdido nada!*, les espetarán nada más encontrarse con ellos. Los hombres son bruscos y agresivos, y si los PJ intentan negociar educadamente, uno de los aqualish presentes desenfundará su pistola y efectuará un disparo de advertencia.

Si se produce algún disparo, los demás matones reaccionarán al peligro echando mano de sus armas y preparándose para defender el asentamiento, abriendo fuego contra los PJ desde las puertas de la cantina.

Si los PJ proceden con cautela, los hombres de Drombb estarán demasiado distraídos en la cantina como para advertir su presencia, y los PJ podrán llegar al asentamiento sin hacer ninguna tirada.

COMBATE EN LA CANTINA

Drombb y sus restantes matones lucharán hasta la muerte desde el interior de su preciada cantina. Están todos un tanto borrachos, y no ofrecerán ni pedirán cuartel.

Los matones de Drombb son nueve humanos y tres aqualish, repartidos en tres grupos de cuatro esbirros. Cabe destacar que algunos de estos grupos pueden haber sido neutralizados durante el anterior enfrentamiento en Nueva Meen.

Aparte del hecho de que carece de escenario, la cantina tiene una distribución similar a la de Mos Shuuta, por lo que se puede utilizar el mismo mapa en caso de necesidad. Todos los matones de Drombb que los PJ no hayan matado estarán en la cantina (además del mismo Drombb).

BUSCAR UNA SOLUCIÓN PACÍFICA

Drombb y sus matones no se muestran particularmente razonables. Teemo les paga bien y tienen una propensión natural hacia la violencia. Sin embargo, si los PJ intentan zanjar el asunto sin recurrir a la violencia, pueden tener éxito según la táctica empleada.

Persuadir a los matones – Este método no funcionará. Aunque los matones fingirán acordar una tregua, lo que harán será aprovechar la oportunidad para recuperarse de sus heridas, apostarse estratégicamente y volver a atacar.

Intimidar a los matones con una exhibición de fuerza – Si los PJ intentan coaccionar a los matones tras matar a unos cuantos, quizá logren convencerles de que los superan en armamento. Si deciden probar suerte con este método, pídeles una **tirada de Coacción**. La dificultad de esta tirada depende del número de matones que los PJ hayan eliminado: de 1 a 4 matones, será Difícil (◆◆◆); de 5 a 8 matones, Media (◆◆); y si han neutralizado a 9 matones o más, la tirada será Fácil (◆).

ANGU DROMBB

Fortaleza 3 **Astucia 2** **Presencia 3**
Agilidad 2 **Intelecto 2** **Voluntad 2**

Habilidades: Armas a distancia ligeras 1 (◆◆), Armas cuerpo a cuerpo 1 (◆◆◆), Coacción 1 (◆◆), Pelea 1 (◆◆◆)

Protección: 3 **Defensa:** 0

Umbral de Heridas: 14

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras [◆◆]); Daño 6; Crítico 3; Alcance medio; Fijar en aturdir, nudilleras (Pelea [◆◆◆]); Daño 4; Crítico 4; alcance de interacción; Desorientación 3).

Sobornar a los matones – Los prospectores son de naturaleza marcadamente mercenaria, y bien podrían renunciar a su contrato con Teemo si alguien mejora su oferta. Los PJ lo ignoran, pero cada matón espera cobrar alrededor de 500 créditos en un futuro próximo, tras lo cual no saben si seguirán o no en la nómina de Teemo. Si los PJ les ofrecen una cifra similar, es posible que zanjen el asunto de manera pacífica (incluso podrían trabajar para ellos). Si los PJ ofrecen entre 400 y 500 créditos, lograrán convencer a un matón superando una **tirada de Negociación** enfrentada a la Negociación del matón (◆). Los prospectores no se dejarán comprar por menos de 400 créditos, y para sobornar a Drombb se requiere una suma de la que los PJ no disponen.



¿Y SI LOS PJ PIERDEN?

Si los PJ caen derrotados por los hombres de Drombb, la situación corre el riesgo de descontrolarse. Los matones atarán de pies y manos a los PJ y los prepararán para el viaje a Tatooine, donde el propio Drombb cobrará la recompensa que se ofrece por ellos y se granjeará el respeto y favor de la organización de Teemo.

Pero antes de que eso ocurra, los PJ son rescatados por B'ura B'an y Ota (ver acto II) que se cuelan discretamente en el asentamiento, fuerzan la cerradura del cubículo en el que los han encerrado y los sacan aprovechando que el guardia se ha quedado dormido. Ota les explica que tiene una propuesta para ellos, una que les permitirá compensar sus errores en Nueva Meen. La aventura continúa entonces en el acto II.

LA LIBERACIÓN DE NUEVA MEEN

Una vez derrotados Drombb y sus hombres, los victoriosos twi'leks saquearán el asentamiento de los falsos prospectores. Si los PJ quieren conseguir algo de botín o registrar el despacho de Drombb en busca de pruebas, más vale que se den prisa. En el cubículo de almacenamiento de la cantina hay abundantes cajas de bebidas y paquetes de raciones, además de una caja fuerte que pueden volar con explosivos, abrir con la llave que tiene Drombb colgada del cuello, o forzarla superando una **tirada Difícil (◆◆◆) de Actividad criminal**. Dentro hay 2.000 créditos.

El despacho de Drombb está en el edificio prefabricado. En él encontrarán documentos e informes electrónicos relacionados con la compra y gestión de las tierras circundantes, así como datos de las operaciones que están llevando a cabo en ellas.

Esta información no les servirá de mucho a los PJ, aunque si acceden a la computadora de Drombb para comprobar sus comunicaciones, descubrirán sus mensajes con una **tirada Difícil (◆◆◆) de Computadoras**.

Drombb ha tenido la precaución de borrar su historial de comunicaciones, pero aún quedan en el sistema dos mensajes enviados en los últimos días a nombre de un tal Thwheek. En el primer mensaje pone lo siguiente:

“Sí, es un negocio arriesgado. Me sorprende que Trex pudiera echarle el guante a ese tal Sivor, el mecánico de droides, sin que todo el plan se fuera al garete. Nunca se sabe por dónde te van a salir esos condenados bichos, con sus castas y sus clados y todas esas zarandajas. Si ofendes al mandamás, se rompe la baraja y hala, a empezar desde cero. Creí que las negociaciones fracasarían en cuanto perdimos el apoyo del duque Piddock, pero a lo mejor Dimmock es el bicho adecuado.”

Y el segundo mensaje dice así:

“¿Decapitado? ¡Ja! ¡Bueno, pues procura que no se entere nunca! No me entiendas mal, yo creo que en ese aspecto todos esos bichos son unos hipócritas. No tienen ningún reparo a la hora de sacrificar docenas de zánganos en sus propios juegos, pero si se llegan a enterar de lo que le ha pasado a Sivor, se acabó lo que se daba. ¡Mira que enviar a un mecánico al ruedo para enfrentarse contra ti! Menuda forma de diñarla.”

La interpretación de estos mensajes se deja en manos de los PJ. Thwheek es un espía kubaz contratado por Teemo para coordinar algunos de los aspectos más sórdidos de sus negocios; es posible que los PJ se topasen con él en la órbita de Ryloth. Drombb trabó una amistad poco común con el kubaz, y Thwheek ha tenido la insólita franqueza de contarle a Drombb algunos de los acuerdos que ha contribuido a cerrar entre Teemo y los habitantes insectoides de Geonosis, incluido su papel en la muerte de Sivor.

Si a los PJ no se les ocurre registrar el despacho de Drombb o no buscan información en su computadora, o si la encuentran pero no la entienden, tampoco se pierde nada.

Por el momento han tenido éxito. Los planes de Teemo para entrar en el mercado de la extracción de ryll se han visto en jaque tras la derrota de Drombb, y algunos de sus mejores cazarrecompensas han hallado la muerte en la guarida del lylek. Los PJ están a salvo por ahora, y los twi'leks les invitarán a celebrar la victoria por todo lo alto agotando las existencias de la cantina de Drombb.



ACTO II

NEGOCIACIONES GEONOSIANAS

En este acto, los PJ descubrirán que Teemo planea emprender turbias negociaciones con una facción clandestina de geonosianos. También averiguarán que ofrece una cuantiosa suma por sus cabezas. Durante el transcurso del acto surgirá la oportunidad de viajar a Geonosis para socavar los esfuerzos de Teemo por llegar a un acuerdo con el duque Dimmock. Hacia el final del episodio, los PJ sabrán de la existencia de un carguero que se dirige al palacio de Teemo, y podrán colarse en él para burlar a los guardias del hutt y deshacerse definitivamente del señor del crimen.

Este acto puede resultar complicado de dirigir; tanto el DJ como los PJ deberán manejar un volumen importante de información. La mayor parte del acto tiene lugar en una fiesta privada en la que los PJ podrán interactuar con diversos PNJ, cada uno con sus propios secretos y motivaciones. Es preciso que el DJ tenga muy claro qué es lo que sabe cada PNJ y cómo interpretarlos apropiadamente.

En cuanto a los PJ, recibirán mucha información y tendrán que decidir el mejor modo de utilizarla. Aunque es posible solucionar a tiros por los pocos encuentros de combate que hay en este acto, los héroes se ahorrarán muchos problemas si negocian con los PNJ.

UNA BREVE GUÍA DE LOS GEONOSIANOS

Geonosis se encuentra a un parsec escaso de Tatooine, pero ambos planetas apenas han mantenido relaciones. Las razones son la relativa pobreza de Tatooine y el hermetismo de los geonosianos, aunque Teemo el Hutt planea cambiar esta situación. En los tiempos previos al Imperio Galáctico, Geonosis era un núcleo de gran actividad. Los habitantes insectoides del planeta diseñaron y fabricaron pertrechos militares muy variados e innovadores. Uno de los más célebres, el droide de combate B1 de Autómatas de Combate Baktoides, fue producido por los geonosianos y empleado con profusión por las fuerzas separatistas durante las Guerras Clon. El uso de tales droides se desapruueba en los tiempos que corren, y la prosperidad de los geonosianos se ha visto resentida en consecuencia, aunque todavía están considerados como genios innovadores en el campo del equipamiento bélico.

Los extranjeros suelen tener problemas para comprender cómo funciona la sociedad geonosiana, por no hablar de integrarse en ella. Geonosis tiene una población aproximada de 99 mil millones de habitantes que viven hacinados

en enormes colmenas que se elevan hasta las nubes y se adentran en las profundidades del subsuelo. Cada una de estas colmenas está gobernada por un consejo regente, aunque los geonosianos también reconocen la autoridad de una casta aristocrática de duques y archiduques. Corren numerosos rumores sobre la existencia de reinas geonosianas, pero casi no se sabe nada sobre ellas. La mayoría de los geonosianos pertenecen a una casta obrera, aunque muchos pueden pertenecer a las poderosas y agresivas castas de soldados.

En los últimos años, los geonosianos se han visto oprimidos por el yugo del Imperio, aunque desde la batalla de Yavin existen informes de actividad rebelde en el planeta y se han producido varias insurrecciones menores contra las autoridades imperiales destinadas en él.

No es habitual que los geonosianos se interesen por el mercado negro, ni tampoco suelen negociar con sindicatos criminales... al menos no en su comprometida situación actual. Sin embargo, dos duques geonosianos rivales, Piddock y Dimmock, han hecho un discreto llamamiento a los representantes de las principales organizaciones criminales de la galaxia para la venta y contrabando de tecnología geonosiana en las mismas narices de las fuerzas imperiales.

LOS NEGOCIOS DE TEEMO CON LOS GEONOSIANOS

Teemo ha aceptado las ofertas de los geonosianos, pero ha tenido el atrevimiento de persuadir a uno de los duques para que le proporcione información sobre la producción de droides de combate. En primer lugar acudió al duque Piddock, pero las relaciones entre ambos se torcieron. En un arrebato de despecho, el hutt hizo que mataran a Sivor, un técnico geonosiano e intermediario del duque, en un combate secreto celebrado en el ruedo de gladiadores de su palacio. Como ya se ha mencionado antes, Teemo cedió a Thwreek el privilegio de asestar el golpe de gracia al geonosiano.

Teemo se arrepiente de haber tomado aquella decisión y ha tanteado a los geonosianos para tratar de recuperar su favor. Es consciente de que el duque Piddock es una causa perdida, pero el duque Dimmock ha expresado recientemente su interés por llegar a un acuerdo con el hutt.

LA CONFIANZA DEL DUQUE DIMMOCK

El duque Dimmock no se fía en absoluto de Teemo, pero está dispuesto a cooperar con él por el momento. Esta situación podría cambiar si se le informara de ciertos asuntos.

Durante esta aventura los PJ tendrán la ocasión de parlamentar con el duque Dimmock, y llegado el momento es posible que dispongan de cierta información que podría mermar el entusiasmo del duque por aliarse con Teemo. Estos son los cinco datos que pueden persuadirle de negociar con Teemo:

- **Teemo tiene en nómina a un espía kubaz:** Los insectívoros kubaz son infames entre los geonosianos por sus prejuicios hacia las especies insectoides. Por norma general, los kubaz no suelen contemplar los derechos de las criaturas que consideran comida, y por tanto muchas especies insectoides son enemigas de los kubaz.
- **Había trozos del caparazón de un geonosiano en la nave de Trex:** Los geonosianos ignoran qué ha sido de Sivor, aunque se rumorea que Teemo puede haberse deshecho de él. Si los PJ revelan que hallaron pedacitos de su caparazón en el *Colmillo de Krayt*, confirmarán tales rumores.
- **El kubaz que trabajaba para Teemo mató a Sivor:** Felicita a los PJ si han llegado a esta conclusión a raíz de los mensajes enviados desde la computadora de Drombb. Aunque carecen de pruebas que lo demuestren, la mera idea es perturbadora. Los geonosianos se tomarán mucho peor la muerte de Sivor si descubren que ha sido asesinado por un kubaz.
- **Teemo colabora con el Imperio:** Los geonosianos se sienten descontentos con su situación actual como súbditos del Imperio.



Si el duque Dimmock averigua que Teemo ayuda a los imperiales en cualquier medida significativa, no le hará ninguna gracia. Los PJ pueden haber averiguado esta conexión durante los acontecimientos de Huida de Mos Shuuta.

- **Teemo planea desmontar droides de combate B1 para averiguar cómo reproducirlos mediante ingeniería inversa:** Aunque el duque Dimmock no tiene reparo alguno en venderle algunos droides viejos, no le agrada saber que sus clientes tienen planes para fabricarlos por su cuenta.

Si prestaron atención durante el acto I, es posible que los PJ ya estén al corriente de los puntos 1, 2 y 3. A lo largo del acto II tendrán más ocasiones de obtener más información.

LA FIESTA PRIVADA DEL DUQUE PIDDOCK

Tras la pérdida de su intermediario Sivor, el duque Piddock ha pospuesto sus planes para proporcionar material a los criminales de la galaxia, pero últimamente le ha estado dando vueltas a la idea otra vez. Piensa celebrar una fiesta privada e invitar a representantes de algunas de las organizaciones que puedan estar interesadas en hacer negocios con él.

De estos representantes, sólo unos pocos cometerán la imprudencia de hacer acto de presencia; estos individuos suelen recurrir a subalternos de subalternos de subalternos que se encargan de tales asuntos en su nombre. Uno de estos subalternos es Ota, un reputado espía bothan. En estos momentos está buscando a los PJ, pues cree que su deseo de averiguar qué se cuece en la fiesta puede ser compatible con la intención de los PJ de conseguir información sobre Teemo el Hutt.

UN DÍA MÁS EN NUEVA MEEN

Los twi'leks de Nueva Meen seguirán celebrando la muerte o expulsión de los prospectores que les han estado acosando. Su intención es festejarlo durante al menos una semana, y los PJ son bienvenidos para quedarse todo el tiempo que quieran. No tienen mucho que ofrecerles como recompensa, aunque les permitirán utilizar sus instalaciones (por modestas que sean). En el asentamiento se pueden encontrar objetos como inyectores de estimulantes y raciones. B'ura B'an también se mostrará extremadamente agradecido por toda la ayuda que les hayan proporcionado, y enviará un mensaje a Nabat para informar a Nyn del heroísmo de los PJ.

Cuando los PJ decidan volver a Nabat, el viaje de regreso transcurrirá sin incidentes. B'ura B'an les acompañará una vez más y les recomendará que visiten a Nyn para ponerla al corriente de la situación antes de seguir su camino.

Si los PJ deciden hacer un alto en la vieja guarida del lylek, la encontrarán tal y como la dejaron.

EL REGRESO A NABAT

Lee en voz alta lo siguiente cuando los PJ lleguen a Nabat:

El puerto espacial de Nabat parece especialmente bullicioso hoy. Al pasar por las puertas de la ciudad en vuestro deslizador, veis una gran muchedumbre congregada alrededor de la plataforma de aterrizaje. Por lo visto hoy han llegado un gran número de cargueros de todos los tamaños. Carros elevadores y droides cargados con mercancías de los demás mundos del Borde Exterior se abren paso a través del gentío. Humanos, twi'leks, bothans, trandoshanos y aqualish se cuentan entre la miríada de especies que negocian con posibles clientes y con el personal del puerto espacial.

Thwheek acaba de llegar a Ryloth (o se ha recuperado de su aterrizaje de emergencia) mientras los PJ estaban en Nueva Meen. Si los PJ declaran su intención de estar atentos por si ven algo interesante, pídeles una **tirada Difícil (◆◆◆) de Percepción**. Si alguno de ellos la supera, lee lo siguiente en voz alta:

Te fijas en una figura alta y embozada que aguarda junto a una de las entradas a los niveles inferiores de la ciudad. La criatura parece escrutar vuestra posición con un par de electrobinoculares. Mientras lo observas, baja las manos y adviertes que se trata de un alienígena con un morro alargado de color negro verdoso en lugar de boca. Oculta sus ojos tras un grueso visor de lentes tintadas. Parece un miembro típico de la especie kubaz.

Si los PJ realizan cualquier tipo de movimiento en dirección a Thwheek, el kubaz se escabullirá por los túneles subterráneos del puerto espacial. Sin embargo, todo PJ que inspeccione la posición en la que fue visto por primera vez encontrará trozos de insectos tirados en el suelo. El kubaz estaba picando un poco mientras esperaba que los PJ volvieran a Nabat, y ha puesto el suelo perdido de restos (patas, caparazones y alas de diversos insectos).

Si alguno de los jugadores pregunta si su personaje sabe algo más sobre los kubaz, pide una **tirada Media (◆◆) de Conocimientos**. Los PJ que la superen recordarán que los kubaz son una especie mamífera gregaria procedente del planeta Kubindi, que durante las últimas décadas de la República se vio absorbido por el Espacio Hutt; hasta hace muy poco no era habitual verlos en planetas como Ryloth. Si sacan 0 en la tirada, infórmales de que los kubaz comen insectos y se llevan bastante mal con las especies insectoides como los geonosianos.



EL REENCUENTRO CON NYN

Lee lo siguiente en voz alta cuando los PJ estén ya en Nabat:

B'ura B'an se encarga de los preparativos necesarios para que estacionen vuestro deslizador y luego os conduce de regreso al piso franco en el subsuelo de la ciudad. De nuevo se intercambia el santo y seña en lengua twi'lek, y la puerta se abre para vosotros. Nyn está visiblemente contenta de volver a veros; esboza una amplia sonrisa y os recibe con los brazos abiertos.

—Muchísimas gracias —dice—. Nuestros amigos de Nueva Meen están en deuda con vosotros. Tenéis que contarme lo que ha pasado, pero antes quiero presentaros a alguien.

La twi'lek señala uno de los asientos que hay a un lado de la habitación, ocupado por un bothan bajito y corpulento que os devuelve una mirada inteligente con sus grandes ojos y asiente a modo de saludo.

—Éste es Ota —aclara Nyn—, y tiene información que podría interesaros.

Deja que los PJ se presenten. Cuando acaben, Nyn y B'ura B'an se excusarán y se marcharán de la habitación para que Ota y los PJ puedan hablar en privado.

El bothan se aclara la garganta.

—Nyn me ha hablado mucho de vosotros; me vendría bien la ayuda de alguien con vuestra iniciativa para un proyecto que tengo en marcha. Pero antes de pasar a las negociaciones, creo que debéis saber algo —el bothan saca un pequeño proyector holográfico y lo enciende—. Esta transmisión fue interceptada en una frecuencia protegida usada por algunos de los cazarrrecompensas que operan en el Borde Exterior.

El proyector genera una serie de imágenes en movimiento. Distinguis las calles de Mos Shuuta, el *Colmillo de Krayt*, vuestros propios rostros...

Junto a las imágenes se desplaza un bloque de texto que contiene el siguiente mensaje en los idiomas gand, rodiano, trandoshano y básico: *Se busca: 50.000 créditos de recompensa. Si tienen cualquier información sobre ellos, contacten con Teemo en Mos Shuuta, Tatooine.*

Ota hace una pausa para que los PJ digieran la noticia y espera el tiempo necesario para que la comenten entre ellos antes de proseguir.

—Si la situación no cambia, pronto habrá gente muy peligrosa siguiendo vuestra pista... gente como Bossk, puede que incluso el Mandaloriano.

—Tengo una propuesta para vosotros. El trabajo que tengo en mente os pondrá en contacto con ciertos socios de Teemo. Si jugáis bien vuestras cartas, quizá os den la oportunidad de atacar al hutt en su propio palacio. No os voy a mentir, es arriesgado; pero con mi plan tendréis más probabilidades de sobrevivir que esperando a que esos cazarrrecompensas os den caza. Como es lógico, me aseguraré de que se os gratifique por matar o delatar a Teemo el Hutt. Debe de tener a mano los créditos necesarios para pagar a sus cazarrrecompensas; yo mismo me ocuparé de que ese dinero acabe en vuestras manos.

Ota espera a que los PJ manifiesten su interés antes de continuar.

—He sido invitado a una celebración privada organizada por el duque Piddock, un noble geonosiano. Evidentemente no pienso asistir, pero el duque espera que envíe a alguien que represente mis intereses. Este mismo duque tenía la intención de llegar a un acuerdo de negocios con Teemo, pero cambió de parecer hace poco. El caso es que tiene un rival, el duque Dimmock, que en pocos días debe entregar al hutt cierto cargamento. Si Dimmock estuviera al tanto del motivo por el que Piddock renunció al trato, tal vez acceda a ayudarnos. ¿Lo habéis comprendido? Es un tanto complejo, me hago cargo. Tenemos que sonsacarle a un geonosiano la razón por la que decidió no volver a trabajar con Teemo, para luego convencer a otro geonosiano que sigue asociado con él de que nos ayude a nosotros en su lugar.

QUÉ SABEN LOS PJ SOBRE LOS GEONOSIANOS

Geonosis se encuentra a apenas un parsec de distancia de Tatooine, y los PJ habrán oído muchas historias sobre los extraños y retraídos alienígenas que hasta no hace mucho eran sus vecinos más próximos. Resúmeles la información contenida en la sección **Una breve guía de los geonosianos**. Si el DJ o los jugadores están bien versados en el trasfondo de *Star Wars* y el papel que los geonosianos desempeñaron en las Guerras Clon, éste es el momento ideal para explayarse.

Además, Ota dispone de información adicional que proporcionará a los PJ si le preguntan.

¿QUÉ CLASE DE FIESTA ES?

—Algunos geonosianos están hartos de que el Imperio congestione sus relaciones comerciales. Piddock no es el primero que recurre al mercado negro, el cártel de los hutt y otros sindicatos criminales. La fiesta es una excusa para establecer los contactos necesarios en el mundillo.

¿QUÉ RELACIÓN HAY ENTRE TEEMO Y EL DUQUE PIDDOCK?

—Ignoro los detalles. Estaría muy bien poder averiguarlo.

¿QUÉ MOTIVOS PUDO TENER PIDDOCK PARA RECHAZAR A TEEMO?

—Lo único que se me ocurre es que el hutt tiene en alta estima los servicios de un espía kubaz que forma parte de su séquito. Al geonosiano no debió de hacerle mucha gracia.

¿QUÉ TIENEN LOS GEONOSIANOS EN CONTRA DE LOS KUBAZ?

—Los kubaz son una especie insectívora; comen insectos. Es bien conocido el antagonismo que existe entre ellos y todas las especies insectoides. Ocurre lo mismo entre trandoshanos y wookiees; sencillamente no congenian.

¿QUIÉN MÁS ESTÁ INVITADO A LA FIESTA?

—No lo sé, pero lo más probable es que sean gente como vosotros: representantes de otros intereses cuya identidad preferirán no divulgar. Yo ni siquiera me molestaría en preguntarles.

¿FORMAS PARTE DE LA ALIANZA REBELDE?

—Desde luego que no.

Ota procurará responder a todas las preguntas de los PJ. Espera e insiste en que indaguen todo lo que puedan. Puede ofrecerles teorías fundadas e inteligentes sobre muchos asuntos, pero aparte del dato sobre el espía kubaz no sabe nada acerca del duque Dimmock, así que léete bien la lista incluida en la sección **La confianza del duque Dimmock** para no revelar más información de la debida.

Si los PJ mencionan sus conclusiones tras encontrar quina insectoide a bordo del *Colmillo de Krayt* o comentan la naturaleza sospechosa de las transmisiones enviadas desde la computadora de Drombb, despertarán el interés de Ota.

—Sí, ése es justo el tipo de cosas que los geonosianos agradecerían saber. ¡Habéis hecho bien en fijaros!

EL FIN DE LA REUNIÓN

Cuando los PJ ya no tengan más preguntas para Ota, el bo- than se levantará para marcharse, no sin antes dedicarles unas últimas palabras:

—Ahora debo encargarme de los preparativos, pero volveré por la mañana para disponer vuestro viaje a Geonosis. Deberíais aprovechar para idear vuestra estrategia; pensad en una tapadera que justifique vuestra presencia en una fiesta celebrada por un duque geonosiano. Piddock cree que soy traficante de armas, así que esperará que hayáis asistido para comprarle armamento; con eso os bastará para embucar al duque, pero vais a necesitar otra historia para los demás invitados.

El DJ debe animar a los jugadores a que discutan el asunto entre ellos; tienen mucha información que procesar. Nyn y B'ura B'an se mostrarán muy sorprendidos al saber de la oferta de Ota, aunque admitirán que parece la oportunidad perfecta para atacar al hutt.

Utiliza a Nyn y a B'ura B'an para ayudar a los PJ a comprender lo que se espera que hagan. Se trata de un plan complejo, y para que no haya problemas es importante que el DJ y los jugadores tengan muy claro lo siguiente:

- Van a asistir a una fiesta celebrada por el duque Piddock, quien espera negociar con ellos la venta de un lote de armamento.
- Su verdadero motivo para acudir a la fiesta es averiguar por qué el duque Piddock ha dejado de trabajar con Teemo. De este modo podrán utilizar esa información para poner sobre aviso al duque Dimmock, el nuevo socio del hutt, y procurarse su ayuda.



- Si no descubren la razón exacta del desacuerdo entre Piddock y Teemo, cualquier cosa que deje al hutt en mal lugar a ojos de los geonosianos resultará de utilidad a los PJ.
- Habrá más invitados en la fiesta a quienes podrán sonacar más detalles sobre Piddock o Teemo, aunque es preferible que no descubran demasiado sobre los PJ, por lo que van a necesitar algún tipo de tapadera.

Si los jugadores héroes no tienen claro cómo proceder, Nyn les sugerirá que se hagan pasar por comerciantes interesados en establecer un acuerdo mercantil para suministrar estofado de rycrit con el que alimentar a los miles de millones de habitantes de Geonosis. Incluso ofrecerá a los PJ unos cuantos toneles del mejunje para dar credibilidad a su tapadera.

Quizá los PJ piensen que les resultaría más fácil hacerse pasar por traficantes de armas si cuentan con recursos económicos para comprar el material que tratan de ofrecer. Si no les gusta la idea de gastar sus propios créditos de este modo, Nyn podría carraspear educadamente y sugerirles que compren unas cuantas armas geonosianas para su célula militante. A tal fin, les ofrecerá 3.000 créditos con la esperanza de que puedan comprarles dos o tres fusiles nuevos.

Ota regresa a la mañana del día siguiente. Volverá a sentarse con los PJ para asegurarse de que saben bien lo que van a hacer. Elogiará sus planes si le parecen inteligentes, y les animará a pulir los detalles que considere vagos o demasiado ingenuos.

—Todo está preparado. La fiesta empezará dentro de doce horas, más que suficiente para el viaje por el hiperespacio de Ryloth a Geonosis. Este comunicador —añade el bothan mientras os muestra un pequeño dispositivo electrónico— emite una señal codificada que os permitirá pasar por el cordón de seguridad geonosiano. Dirigiros a la plataforma de aterrizaje de la colmena Gogum, una ciudad pequeña situada al norte del planeta. Los geonosianos que residen allí cuidarán de vuestra nave y os acompañarán hasta la fiesta. A la mañana siguiente tendréis que volar a la colmena Trellik, al oeste de la colmena Gogum. Allí vive el duque Dimmock. Cuando lleguéis, usad el comunicador para contactar conmigo y planificar nuestro próximo movimiento.

Cuando los PJ se encuentren a bordo del *Colmillo de Krayt* en el puerto espacial de Nabat, podrán comprobar que está totalmente reparado y repostado. El viaje de Ryloth a Geonosis transcurre sin percances, tal y como ha señalado Ota. Los geonosianos de la colmena Gogum están esperando la llegada de los PJ y les acompañarán gustosos a la fiesta, pero matizarán que todas las armas deben dejarse a bordo del *Colmillo de Krayt*. Los PJ pueden llevar pistolas a la fiesta, pero las armas de mayor tamaño están terminantemente prohibidas.

LA FIESTA DEL DUQUE PIDDOCK

La fiesta del duque es una celebración privada. Su propósito de cara a la galería es lucir su nueva cantina, un local suntuoso pero no muy espacioso que ha excavado en la roca geonosiana, ideado para atraer a la colmena viajeros de otros mundos y sus negocios.

La entrada a la cantina está vigilada por un par de soldados zánganos descomunales armados con fusiles bláster geonosianos (los detalles de las armas geonosianas se recogen en la sección **Negociando con el duque**).

Entráis en la cantina; las puertas batientes están custodiadas por dos de los soldados geonosianos más grandes que habéis visto jamás. Las armas que empuñan tampoco se quedan atrás: esos fusiles bláster de gran calibre son claramente algún tipo de diseño geonosiano que mejora el original. Imagináis que el duque Piddock ha contratado a los guardias en parte para intimidar a los invitados, pero también como reclamo para la venta de armas; al fin y al cabo, son unos fusiles impresionantes. Os sorprende comprobar que la decoración interior no guarda ningún parecido con las toscas paredes rocosas del resto de la colmena. Es evidente que el diseñador de la cantina pretendía satisfacer los gustos de una clientela más cosmopolita. El escenario está ocupado por una alegre banda de jatz contratada para amenizar la velada con su música.

La banda está formada por un bith larguirucho al cuerno kloo, un rodiano hiperactivo a la caja mozz y un twi'lek de piel azul que toca con soltura el flautín de sirena. Una twi'lek pálida, con un vestido exótico y unos larguísimos e imponentes lekkus entona una sensual canción acompañada por la frenética melodía.

Un par de obreros geonosianos atienden la barra de la cantina, y cerca de ellos hay un droide de protocolo Roche J9. Un viejo geonosiano con numerosas pulseras de oro y piezas de blindaje doradas charla con una elegante mujer humana junto a la barra. No lejos de ellos hay una mesa ocupada por una pareja joven de humanos que ríen mientras brindan. Un gand de túnica mugrienta y andrajosa se sienta solo en un rincón de la sala, y un joven sullustano observa la banda tomando sorbos de su copa y lanzando ocasionales miradas furtivas por encima del hombro al último de los invitados, un toydariano que revolotea cerca de él. En la pared de la derecha hay tres pequeños reservados para los invitados que quieran hablar sin que nadie les oiga.

¡SOCORRO! ¡NO TENGO SUS CARACTERÍSTICAS!

De vez en cuando los PJ harán algo que el DJ no se espera. A veces esto requiere el uso de las habilidades o características de un personaje, y es posible que el DJ no disponga de ellas. ¡Que no cunda el pánico!

Los DJ más experimentados pueden adaptar bloques de características de otros PNJ similares o inventárselos sobre la marcha. Los menos curtidos pueden salir del paso con esta regla general: todo personaje del que no se tenga información detallada tiene una puntuación de 2 en todas las características (la media), un umbral de Heridas de 8, y 1 rango de entrenamiento en cualquier habilidad que el sentido común dicte que debería tener entrenada.

TAPADERAS

Gran parte de los invitados son representantes de organizaciones proscritas o criminales, y por lo tanto no están dispuestos a divulgar los motivos de su presencia. Todos ellos tienen preparada una historia falsa como tapadera, y es la que contarán si les preguntan por qué han asistido a la fiesta. Insinuar la falsedad de estas historias e indagar en las verdaderas intenciones de un invitado se considera una grave infracción del protocolo.

Para facilitar la labor del DJ y permitirle comprender mejor las motivaciones y personalidades de los invitados, en sus respectivas descripciones se han incluido sus propósitos ocultos. Sin embargo, casi todos ellos preferirían morir (o matar) antes que revelar sus verdaderas identidades. Las excepciones a esta norma son Anatta, a quien le trae sin cuidado que los demás sepan que Jabba el Hutt es uno de sus clientes habituales, y los hermanos Vio, que no tienen nada que ocultar.

CÓMO ROMPER EL HIELO

Algunos invitados se muestran retraídos o distantes, y evitarán revelar más información de la necesaria a menos que se cumplan ciertos requisitos. Puede que los PJ deban usar las palabras adecuadas o superar ciertas tiradas de habilidad para hacerlos hablar.

Por ejemplo, Mu Nanb puede contarles a los PJ que Tee-mo no tiene ningún reparo en colaborar con el Imperio, un dato bastante importante; pero a menos que logren convencerle de que son enemigos del Imperio (o que simpatizan con la Alianza) y luego superen una **tirada Media (◆◆) de Carisma**, se cuidará mucho de hacer tal comentario.

INFRACCIONES DEL PROTOCOLO

Los invitados de la fiesta tienen la obligación de comportarse debidamente. El estándar geonosiano de conducta civilizada no es tan sofisticado como en otros planetas de la galaxia, por lo que nadie se escandalizará por una falta mínima de educación o una discusión acalorada.

No obstante, si un PJ se pone a lanzar acusaciones graves, descubre su tapadera o la de otros invitados, amenaza con un acto de violencia o falta de cualquier otro modo a la etiqueta social, el propio duque Piddock le exigirá que se marche.

Si esto ocurre, el PJ puede salvar la situación ofreciendo una disculpa y superando una **tirada Media (◆◆) de Carisma**. Sin embargo, si después de esto monta otra escena, tendrá que superar una **tirada Difícil (◆◆◆) de Carisma** para seguir en la cantina. No recibirá una tercera oportunidad.

Si un PJ es invitado a marcharse y se niega a obedecer, un grupo de soldados geonosianos lo acompañará a sus dependencias de muy malas maneras.

EL DUQUE PIDDOCK

"Ah, ustedes deben de ser los comerciantes de Ryloth, ¿me equivoco? Muy bien, confío en que la velada resulte provechosa para ambas partes."

Aspecto: El duque es un venerable anciano geonosiano. Visite una reluciente coraza y varias pulseras doradas alrededor de muñecas y tobillos.

Ubicación: Piddock suele quedarse cerca de la barra, aunque de vez en cuando se pasea por la sala con porte majestuoso para comprobar cómo están sus invitados. A lo largo de la noche pasará diez minutos en uno de los reservados con Mu Nanb; más tarde hará otro tanto con Vrixx'tt, y poco después con Maru Jakkar. Interrumpir cualquiera de estas reuniones se considera una falta muy grave de etiqueta.

Actitud: Regio, formal y educado.

Para romper el hielo: No hay ninguna necesidad de romper el hielo con Piddock, ya que espera llegar a algún tipo de acuerdo con los PJ. Sin embargo, si los PJ le hacen perder el tiempo conversando sin presentarle alguna oferta, se sentirá frustrado. Las posibles vías de diálogo con el duque se explican más adelante, en la sección titulada **La negociación con el duque**.

EL CAPARAZÓN DE SIVOR

Puede que los PJ tengan en su poder los fragmentos quitinosos del caparazón de Sivor que encontraron en el acto I. En tal caso, quizá quieran mostrárselos a alguien en la fiesta. El duque Piddock o BG-222 podrán confirmar sin ningún asomo de duda que pertenecen a Sivor. Piddock querrá saber dónde los han encontrado, y tal vez sospeche que le han hecho daño al mecánico geonosiano (aunque si los PJ le cuentan la verdad, creerá en su palabra). Anatta también reconocerá el caparazón de Sivor y hablará de él a los PJ, pero les cobrará 60 créditos por la historia.

BG-222

“Sssaludoss, amo. ¿En qué puede Be Ge Doss Doss Doss ssservir a la colonia? ¿Desssea que le pressente a la larva sssullusstana? Ssse llama Mu Nanb y disssfruta vissitando coloniass por toda la galassia. Esss mejor dejarlo en pass; essstá deleitándossse con lasss vibrasssionesss sssónicasss.”

Aspecto: BG-222 es un droide utilitario modelo Roche J9 con un chasis revestido de color blanco hueso y una cabeza de gran tamaño coronada por un par de sensores compuestos similares a los ojos de un insecto.

Ubicación: El droide permanecerá junto a la barra a menos que alguien lo llame. Vrixx'tt suele acercarse a él para que le sirva de intérprete cuando desea hablar con otros invitados.

Actitud: Es un droide de protocolo alegre y con exceso de entusiasmo.

Para romper el hielo: El droide se muestra amigable desde el primer momento. Sin embargo, adolece de las infames limitaciones propias de su modelo. BG-222 habla con voz zumbante y monótona, y traduce otros idiomas desde una perspectiva de insecto (“el toydariano de piel azul” pasa a ser “el toydariano del caparazón azul”, “la humana” es para él “la reina humana”, y así sucesivamente).

¿Conoce a Teemo?: No.

¿Conoce a los demás invitados?: Está programado para facilitar respuestas breves y encargarse de las presentaciones pertinentes. Si le preguntan, informará alegremente a los PJ de las diferentes tapaderas de los invitados.

MU NANB

“Es un placer conocerles, pero si no les importa estoy intentando disfrutar de la música. Quizá podamos hablar cuando la banda termine su actuación.”

Aspecto: Un joven sullustano, humilde pero de indumentaria elegante.

Ubicación: Mu Nanb no se mezcla con los demás invitados. Permanece sentado frente al escenario, observando a la banda y sorbiendo su bebida.

Actitud: Reservado, nervioso, como pez fuera del agua. Mu Nanb no hablará a menos que le hablen primero, ni tampoco se relacionará con ningún otro invitado.

Tapadera: Mu Nanb afirma ser un turista de Sullust cuyo sueño era ver los anillos de Geonosis. Ya lleva una semana en el planeta, considera que lo ha visto todo y está deseando volver a casa. Un amigo de un amigo le presentó al duque Piddock; ambos hicieron buenas migas por su afición compartida al jazz, y el geonosiano le invitó a su fiesta.

Su verdadera intención: Planea llegar a un acuerdo con Piddock para suministrar armamento a la Alianza Rebelde.

Para romper el hielo: Va a ser difícil. Mu Nanb se muestra muy introvertido y no hablará si no le preguntan. Está empeñado en mantenerse sobrio y no aceptará ninguna invitación de los PJ. Responderá educadamente pero con concisión a las preguntas que le formulen, aunque no ofrecerá ninguna información que pueda resultar controvertida. Odia al Imperio con todas sus fuerzas, y si durante la conversación surgen temas como el papel de la Estrella de la Muerte en la destrucción de Alderaan o la persecución imperial de wookiees y mon calamaris, se enfadará muchísimo de repente. Si los PJ mencionan que se oponen al Imperio o son partidarios de la Alianza, y luego superan una **tirada Media (◆◆) de Carisma**, el sullustano se relajará un poco.

¿Conoce a Teemo?: Si preguntan a Mu Nanb por Teemo, afirmará no saber quién es, pero si alguno de los PJ supera una **tirada Media (◆◆) de Percepción** notará un brillo de rabia en su mirada. Si previamente han roto el hielo con el sullustano, éste les invitará a uno de los reservados para charlar tranquilamente. Una vez allí, les dirá que conoce al hutt por su reputación. Al parecer, unos amigos de Mu Nanb estaban realizando una operación de contrabando en Tatooine que “obraba en contra de los intereses del Imperio”. Los pillaron con las manos en la masa y fueron condenados a trabajos forzados en las minas de Kessel. Mu Nanb está convencido de que fue Teemo quien delató a sus amigos, y sospecha que el hutt colabora de buen grado con el Imperio.

¿Conoce a los demás invitados?: No.

VRIXX'TT

“Dígame, ¿qué trae a un mamífero como usted a las colmenas de Geonosis?”

Aspecto: Un gand enorme vestido con la tradicional indumentaria gand.



Ubicación: Vrixx'tt suele estar solo, pero hablará encantado con cualquiera que se le acerque (con la ayuda de BG-222 si fuera necesario).

Actitud: Aunque el inexpresivo rostro de Vrixx'tt y su incapacidad para hablar el idioma básico pueden dar la impresión de que se trata de un individuo hosco, respeta al máximo el protocolo y se muestra amistoso con sus interlocutores.

Tapadera: Vrixx'tt afirma representar a una incipiente organización consagrada a fomentar los intereses de las especies insectoides inteligentes de toda la galaxia. La tapadera del gand no es muy convincente, y tampoco es que se esfuerce mucho por disimular.

Su verdadera intención: Pretende llegar a un acuerdo con Piddock para suministrar armamento a un grupo de cazarrecompensas gand.

Para romper el hielo: En un principio Vrixx'tt no mostrará ningún interés por los PJ. Los tratará con educación si le abordan, pero no se acercará a ellos por iniciativa propia. Sin embargo, al cabo de una media hora empezará a preguntarse quiénes son. Si los PJ están prestando atención al entorno, podrán intentar una **tirada Media (◆◆) de Percepción** para advertir que el gand utiliza un comunicador de muñeca: Vrixx'tt acaba de descubrir la jugosa recompensa que se ofrece por los PJ. Naturalmente esto despierta su interés por los héroes, así que se acercará a ellos y les preguntará quiénes son, por qué asisten a la fiesta, etc.

¿Conoce a Teemo?: Vrixx'tt afirma conocer a Teemo de nombre, pero nada más. Eso sí, le interesará saber por qué lo preguntan.

¿Le interesaría saber que Teemo ha contratado a un kubaz insectívoro?: A Vrixx'tt no parece importarle.

¿Conoce a los demás invitados?: No.

MARU JAKKAR

“Los geonosianos han desarrollado una sociedad fascinante. ¿Ha tenido ocasión de presenciar alguno de sus combates rituales durante su estancia en el planeta?”

Aspecto: Una humana esbelta con una actitud fría y sofisticada. Viste un apretado traje de cuero negro decorado con un ondeante pañuelo de colores intensos en la cabeza, como suelen llevarlo los individuos adinerados de los mundos del Núcleo.

Ubicación: Maru pasa la mayor parte del tiempo conversando con el duque Piddock, pero de vez en cuando se relaciona con los demás invitados.

Actitud: Es cordial y educada, pero no especialmente amistosa.

Tapadera: Dice estar interesada en la cultura y la historia de los geonosianos, y ha asistido a la fiesta con la intención de comprarle ciertas antigüedades al duque.

Su verdadera intención: Representa a una facción del sindicato del Sol Negro.

Para romper el hielo: Maru no está interesada en conocer mejor a los PJ, y romper el hielo con ella es bastante complicado. No obstante, su pasión por la cultura, el arte y los mundos alienígenas es genuina. Si los PJ sacan uno de estos temas en la conversación y superan una **tirada Media (◆◆) de Carisma**, Maru se soltará con ellos. Dada la

fascinación que Maru siente por los alienígenas, Oskara y Lowhrick reciben 1 dado de Beneficio (□) para esta tirada. Por desgracia, es una intolerante y detesta a los droides, por lo que se aplica un incremento a la dificultad de todas las tiradas que realice 41-VEX para interactuar con ella.

¿Conoce a Teemo?: A menos que hayan roto el hielo previamente, Maru se limitará a enarcar una ceja y murmurar *No me gusta chismorrear sobre los asuntos de los hutts*. Pero si los PJ han roto el hielo y Maru confía en ellos, admitirá haber oído hablar de Teemo. En tal caso, lee en voz alta lo siguiente:

Una expresión de preocupación invade el rostro de maru.

—Sí, le conozco; y me temo que va a causar no pocas desgracias si nadie pone freno a sus planes cuanto antes. Como comprenderán no puedo demostrarlo, pero en mi organización hay gente que sabe estas cosas. Se han producido una serie de robos insólitos y se han subastado a precios desorbitados ciertos objetos que en apariencia no tenían ningún valor. Y todas estas actividades se han orquestado desde Tatooine. Todos los objetos robados y comprados forman parte de algunos diseños de Automatas de Combate Baktoides, un modelo antiguo de droides de combate B1. Quienquiera que esté detrás de todo eso, no cabe duda de que planea construir su propio ejército de droides.

¿Conoce a los demás invitados?: Si los PJ han roto el hielo y preguntan a Maru por Vrixx'tt, les confesará que *se trata de un cazarrecompensas bastante conocido*.



ANATTA

“Qué gran fiesta, ¿eh? Estos bichos han aprendido mucho sobre cómo divertirse a los mamíferos desde las Guerras Clon. Buen vino, buen jatz; casi tengo la impresión de estar en casa, en una cantina de Mos Eisley, ¿eh?”

Aspecto: El típico toydariano ladino de piel azul celeste.

Ubicación: Anatta revolotea por toda la cantina; nunca permanece demasiado tiempo en el mismo sitio.

Actitud: Amistoso, aunque resulta un tanto brusco y se toma demasiadas confianzas.

Tapadera: *Me pirran las fiestas, ¿eh?*

Su verdadera intención: Anatta se dedica a vender información. Confía en impresionar a su cliente más habitual, Jabba el Hutt, con los trapos sucios de algún invitado.

Para romper el hielo: No hace falta; Anatta es con diferencia el más extrovertido y sociable de todos los invitados. Aun así, no revelará gratis ninguna información que considere valiosa. Para más detalles sobre cómo tratar con Anatta, consulta la sección **El traficante de información**.

ORPA Y WEX VIO

“¿Vosotros no sois los que llegaron en aquel carguero? Vaya pedazo de nave tenéis; está un poco hecha polvo, pero aun así es buena nave. Nosotros tenemos una Nova Courier; el Golpe de Suerte, se llama.”

Aspecto: Una pareja de jóvenes humanos procedentes de Corellia. Orpa es una chica de melena corta de color castaño, y viste un traje de vuelo algo desgastado. Wex tiene una buena pelambrea también castaña y lleva puesta una túnica de color ante. Los dos guardan un parecido asombroso (de hecho, son hermanos).

Ubicación: Los dos se sientan a una mesa cerca de la barra.

Actitud: Amistosa; esperan hacer negocios. Wex está un poco ebrio y de muy buen humor.

Tapadera: Ninguna; no tienen nada que ocultar.

Su verdadera intención: Los hermanos son “comerciantes independientes” (un eufemismo para quienes se dedican al contrabando). Esperan ser contratados por quienquiera que llegue a un acuerdo con Piddock para transportar la mercancía. Ya han firmado otro contrato con el duque Dimmock para volar a Tatooine al día siguiente; de hecho, es posible que los PJ capturen su nave más adelante en este mismo acto.

Para romper el hielo: No es necesario romper el hielo; Orpa y Wex charlarán encantados con todo el que les dirija la palabra. No obstante, han venido para hacer negocios, y si resulta evidente que los PJ no les van a ofrecer un trabajo, preferirán que los dejen solos para poder hablar con posibles clientes.

¿Conocen a Teemo?: Sí. *Hemos trabajado alguna vez para él*, dirán. A pesar de esta afirmación, lo cierto es que no saben gran cosa sobre el hutt; simplemente le llevaron algunas cajas de Tatooine a Corellia hace cosa de un año. Ni siquiera saben lo que contenían. Mañana tienen previsto hacerle una entrega, pero serán lo bastante discretos como para no mencionar este detalle.

¿Conocen a los demás invitados?: Si los PJ les preguntan por los demás invitados, Orpa responderá que es ahora cuando los están conociendo. Wex se reirá y añadirá *Al que sí conocemos es al toydariano, Anatta*. Luego bajará la voz y

murmurará *¿A que no os imagináis para quién trabaja?* Orpa se enfada visiblemente y reprende a su hermano para que se calle, pero él se limita a sonreír y mover los labios como si pronunciase las palabras *Jabba el Hutt*. Sin embargo, no añadirá nada más por mucho que le insistan. De hecho, si presionan demasiado a Wex, el muchacho comprenderá que se le ha soltado demasiado la lengua y podría meterse en un problema, ante lo cual pedirá a los PJ que olviden lo que ha dicho y lo dejen estar.

¿Pueden contratarlos?: *Claro, hablemos del precio*. Los PJ pueden contratar los servicios de los hermanos Vio para que los cuelen en Mos Shuuta al día siguiente; de hecho, esto les permitiría omitir el resto del acto II (no tendrán ninguna necesidad de reunirse con el duque Dimmock ni de abrirse paso luchando a bordo de su propia nave). Orpa pide 1.000 créditos por cabeza, pero Wex suelta una carcajada y baja el precio a 500 créditos por personaje. Una **tirada Media (♦♦) de Negociación** con éxito les convencerá de rebajarlo a 250 créditos por cada uno.

LA NEGOCIACIÓN CON EL DUQUE

Aunque se comporta como un anfitrión cortés y hospitalario, el duque Piddock ha organizado esta fiesta con el único propósito de establecer nuevos contactos comerciales. En consecuencia, aunque en un principio no tendrá inconveniente en charlar con los PJ sobre asuntos triviales, es posible que acabe frustrado con ellos. Esto ocurrirá si insisten en alargar una conversación sin mostrar interés por sus productos ni realizar algún tipo de adquisición.

Anota el número de preguntas que formulan los PJ al duque. Contestará encantado a cuatro preguntas, pero después les preguntará sin ambages qué puede hacer por ellos.

Después de este exabrupto, si los PJ no sacan el tema de la venta de armas o servicios, responderá a una pregunta más y luego se excusará para poder atender a los demás invitados. Esto pone punto y final a la conversación.

Si los PJ mantienen el interés de Piddock mencionando de vez en cuando la posibilidad de llegar a un acuerdo de compraventa de armas, el duque seguirá hablando con ellos. Si declaran abiertamente su intención de comprarle armas, señalará con un gesto a uno de los reservados para poder hablar de negocios en privado.

LA OFERTA DE PIDDOCK

Éstas son las armas que pueden comprar los PJ al duque:

- Pistola bláster pesada geonosiana – 1.100 créditos.
- Carabina bláster geonosiana – 1.300 créditos.
- Fusil bláster geonosiano – 1.500 créditos.

Si los PJ tratan de regatear con Piddock, pídeles una **tirada enfrentada (♦♦) de Negociación**. Si la superan, el duque les concederá un 10% de descuento por ser su primera compra.

Las armas geonosianas tienen un valor de Crítico 1 punto inferior a lo normal (así, una carabina bláster geonosiana tiene un valor de Crítico de 2). Por lo demás son ejemplares normales de su tipo.

Piddock no acepta dinero ni entrega armas en la cantina; le basta con un acuerdo verbal. Más tarde enviará a uno de sus agentes al carguero de los PJ para el intercambio de créditos y la entrega de las armas.

LO QUE PIDDOCK SABE ACERCA DE TEEMO

Por desgracia para los PJ, Piddock no sabe gran cosa sobre Teemo. Si le preguntan, podrá revelarles la siguiente información:

- Piddock canceló todos sus acuerdos con el hutt cuando se enteró de que había contratado los servicios de un espía kubaz. Aquello fue la gota que colmó el vaso, pero ya hacía tiempo que las cosas no marchaban bien entre ellos.
- Aunque jamás pudo demostrarlo, el duque sospecha que uno de sus técnicos, Sivor, fue secuestrado o asesinado por Teemo. Piddock no lo considera una ofensa grave, más bien una inconveniencia (no siente mucho aprecio por los geonosianos de la casta obrera).
- Si le insisten (superando una **tirada Difícil** (◆◆◆) de **Carisma**), Piddock revelará que Teemo estaba muy interesado en adquirir piezas, planos y unidades completas de droides B1. El duque sospecha que el hutt pretende construir sus propios droides de combate.

EL TRAFICANTE DE INFORMACIÓN

Como ya se ha mencionado anteriormente, Anatta es el invitado más propenso a entablar conversación con los PJ. Sin embargo, por más que le guste el parloteo, adoptará un tono más serio en cuanto los PJ saquen a colación un tema delicado y les invitará a reunirse con él en uno de los reservados.

Lejos de oídos curiosos, Anatta se comporta de forma directa y profesional. Si le preguntan algo, admitirá sin tapujos su desconocimiento del tema o les responderá con algún tipo de oferta. Si no le dan lo que pide, no dirá una sola palabra sobre el tema, y si los PJ insisten en preguntarle sin pagarle sólo conseguirán que se irrite y dé por finalizada la reunión.

¿CONOCES A TEEMO?

—Claro, yo soy de Tatooine. Allí todo el mundo sabe quiénes son Teemo.

¿ES CIERTO QUE TEEMO TIENE UN KUBAZ TRABAJANDO PARA ÉL?

—Quizá sepa algo al respecto por 40 créditos.

—Sí, Teemo tiene en nómina a un espía kubaz. Se llama Thwheek.

¿QUÉ RELACIÓN HAY ENTRE TEEMO Y JABBA?

—Esa información es confidencial, y desde luego no sale gratis. 60 créditos y no os habéis enterado por mí.

—Teemo pertenece a una división menor del clan de Jabba. Se supone que es un hutt joven y leal, hace lo que le dicen y pasa un porcentaje de sus ganancias a sus superiores. Pero se dice que es ambicioso. Quizá demasiado, ya me entendéis. Si Jabba se enterase de que Teemo pretende jugársela, seguro que le bajaría los humos rápido. Por el bien del clan.

HEMOS ENCONTRADO UNOS TROZOS DE CAPARAZÓN EN EL COLMILLO DE KRAYT. ¿TE DICEN ALGO?

—Puede que se me ocurra algo por 60 créditos.

—Esos pedacitos de caparazón pertenecen a una de las últimas presas de Trex, un geonosiano llamado Sivor.

¿QUIÉN ES SIVOR?

—20 créditos.

—Era un zángano obrero de esta colmena. El duque Piddock lo utilizaba como recadero y también como mecánico de droides.

¿QUÉ LE PASÓ A SIVOR? ¿LO MATÓ THWHEEK?

—Os lo contaré si me pagáis 100 créditos.

—Sí. Teemo ordenó que mataran a Sivor en un duelo de combate sólo para clientes exclusivos: sólo él y sus lacayos de confianza. Cuando terminó el combate, Teemo permitió que su espía kubaz, Thwheek, entrase en el duelo y asestase el golpe de gracia a Sivor. El muy desgraciado soñaba desde hacía tiempo con liquidar a un geonosiano.

Aparte de esto, Anatta no sabe nada más que pueda interesar al duque Dimmock. Si los PJ lo desean pueden pagarle a cambio de información adicional; sabe mucho sobre la vida en las inmediaciones de Tatooine, y sus precios oscilan

UNA SOLUCIÓN ALTERNATIVA

En el acto III, los PJ deberán hallar el modo de eliminar a Teemo el Hutt. Pueden tratar de asesinarlo directamente, pero también existe la posibilidad de buscar una solución pacífica (o, al menos, no tan violenta). Anatta puede ayudarles con esto último.

Por sugerencia del toydariano, los PJ pueden proporcionar a Anatta información incriminatoria sobre Teemo para entregársela a Jabba y dejar que éste se encargue del problema. A estas alturas es posible que los PJ sepan lo suficiente acerca de los planes de Teemo como para darle un buen disgusto a Jabba, y en caso contrario, Anatta les propondrá unas cuantas ideas. En resumidas cuentas, si los PJ pueden demostrar dos cualesquiera de las siguientes actividades, bastará para indignar a Jabba el Hutt.

- Teemo planea fabricar sus propios droides de combate.
- Teemo está espiando a Jabba.
- Teemo trafica con ryll sin darle a Jabba su parte correspondiente del pastel.

La credibilidad de Anatta como traficante de información es de vital importancia para él. Por ello, antes de revelar cualquier información a Jabba exigirá pruebas concretas de su veracidad; y estas pruebas únicamente pueden encontrarse en el interior del palacio de Teemo. Para más detalles sobre este punto, consulta el acto III.

entre los 20 y los 100 créditos, dependiendo de lo suculenta que considere la información.

Si no sabe algo, Anatta lo admitirá sin reparos. Tiene una buena reputación, y no la pondrá en tela de juicio con invenciones ni conjeturas. Apenas sabe nada sobre los demás invitados, pero si le hacen preguntas concretas admitirá lo siguiente:

- (Por 40 créditos) Sí, trabaja para Jabba.
- (Por 100 créditos) Ha oído a Mu Nanb hablando con el duque sobre la venta de una cantidad desorbitada de armas.
- (Por 40 créditos) Los hermanos corellianos son contrabandistas rápidos y fiables.
- (Por 80 créditos) Vrixx'tt es un cazarrecompensas.
- (Por 60 créditos) Maru Jakkar no suele admitirlo, pero no soporta a los droides. Ha entregado grandes sumas de dinero a una organización que se dedica a menoscabar los derechos de los droides.
- (Por 80 créditos) El duque Dimmock y el duque Piddock discrepan en muchos asuntos, pero ambos se oponen a la subyugación de Geonosis por parte del Imperio. Si no fueran rivales, esto podría motivarlos a hacer causa común.

Anatta no rebajará sus precios por mucho que los PJ intenten disuadirlo o intimidarlo.

ESTA FIESTA SE HA TERMINADO

Un par de horas después de la llegada de los PJ, la fiesta del duque Piddock empieza a decaer. La banda guarda sus instrumentos y los invitados se dirigen a sus respectivos alojamientos. Si los PJ no han hablado aún con el duque, tienen una última oportunidad para hacerlo antes de ser conducidos a su nave.

Si a los PJ no se les ocurre contactar enseguida con Ota, transcurrirá otra hora antes de que su comunicador emita unos pitidos para avisarles de que el bothan les está llamando.

Ota pide a los PJ que le cuenten todo lo que puedan sobre la fiesta, los demás invitados y cualquier chismorreo que hayan oído. Como antes, el bothan les instará a pensar bien lo que piensan decirle al duque Dimmock cuando le visiten al día siguiente. Les aconsejará varios temas de conversación para suscitar su interés y procurará asegurarse de que no digan ninguna estupidez. Una vez finalizada la conversación, les dará la siguiente información:

—En el muelle AA7 de la colmena Trellik hay atracado un carguero llamado *Golpe de Suerte* que partirá rumbo a Mos Shuuta mañana al anochecer con un cargamento destinado al palacio de Teemo. Si todo va bien con el duque Dimmock, quizá pase por alto el hecho de que esta nave transporte un cargamento inesperado... es decir, a vosotros. No obstante, cabe esperar cierta oposición; incluso aunque el duque os permita abordar la nave, es posible que aposte algunos guardias para mantener las apariencias.

—Llegaréis a Mos Shuuta a altas horas de la madrugada. Deberíais ir cuanto antes al palacio del hutt y ocuparos de él como veáis oportuno. En compensación por vuestro servicio, nos encargaremos de que cobréis vosotros mismos la recompensa que Teemo ha ofrecido por vuestras cabezas.

Si los PJ mencionan que Anatta les habló de un posible conflicto entre Teemo y Jabba el Hutt, Ota se emocionará bastante.

—¡Qué buena noticia! Creía que el único modo de deshaceros de Teemo sería asesinarlo, y matar a un hutt no es tarea fácil. Pero si encontráis pruebas de que planea competir con el poderoso Jabba, estoy seguro de que podríamos utilizar esa información como moneda de cambio. Debe de haber alguien en el palacio dispuesto a hablar, o quizá guarden algún tipo de documento que lo delate. ¡Si conseguís algo semejante, tal vez podamos entregárselo a Jabba para que se ocupe de Teemo por nosotros!

UNA AUDIENCIA CON EL DUQUE DIMMOCK

El viaje a la colmena Trellik transcurre sin contratiempos. El *Colmillo de Krayt* atraca en el muelle colgante AB14, un poco por encima del AA7. Un soldado geonosiano monta guardia, y cuando los PJ desembarquen los conducirá ante el duque Dimmock.

El guardia os acompaña hasta un largo y amplio corredor; un centenar de soldados geonosianos se alinean impertérritos en posición de firmes a ambos lados de la sala. Vuestro guía atraviesa un dintel con forma de arco y se cuadra ante un geonosiano de regío porte sentado en un trono.

A vuestros ojos, el duque Dimmock apenas se diferencia del duque Piddock. Su caparazón quizá esté un poco más cascado y agujereado, y parece vestir más pulseras doradas. Os mira de arriba abajo con expresión arrogante antes de hablar.

—No albergo ningún deseo de malograr mis propios acuerdos comerciales, pero estoy en deuda con nuestro amigo mutuo, Ota. Escucharé lo que tengan que decir; al parecer tienen algún tipo de queja hacia uno de mis socios. Que sea rápido, no me hagan perder el tiempo.

Los PJ tienen ahora una oportunidad para explicarse. Presta atención a las pruebas que muestren y los argumentos que presenten al duque Dimmock. El grado de desconfianza en Teemo que los PJ conseguirán suscitar dependerá de la cantidad de información que le proporcionen los PJ:

PUNTOS A FAVOR: 0 – 2 PUNTOS

- Los PJ se dirigen a Dimmock con suma deferencia y suporan una **tirada Media (◆◆)** de **Carisma**: 1 punto.
- Los PJ manifiestan hostilidad hacia el Imperio: 1 punto.
- Los PJ le facilitan la siguiente información (1 punto por cada dato):
 - 1) Teemo ha contratado los servicios de un espía kubaz.
 - 2) El kubaz que trabaja para Teemo ha matado a Sivor.
 - 3) Teemo colabora con el Imperio.
 - 4) Teemo pretende averiguar cómo fabricar sus propios droides de combate B1 mediante ingeniería inversa.
- Los PJ muestran al duque los pedazos del caparazón de Sivor y le explican dónde los han encontrado: 1 punto.
- Los PJ ofrecen al duque pruebas de las comunicaciones entre Drombb y Thwheek: 1 punto.

PUNTOS EN CONTRA:

- Los PJ se comportan groseramente: –1 punto.
- Los PJ amenazan al duque pero fallan una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆)** de **Coacción**: –2 puntos.
- Los PJ manifiestan lealtad al Imperio: –1 punto.

Cuando los PJ hayan terminado de exponer sus argumentos, suma los puntos que han acumulado y aplica el resultado correspondiente:

Dimmock se mantiene fiel al acuerdo con el hutt y no presta ninguna ayuda a los PJ. Lee en voz alta lo siguiente:

—En honor a la gratitud que profeso a nuestro mutuo amigo, haré la vista gorda en este asunto; pero no esperen ninguna colaboración por mi parte. No les ayudaré ni pienso verme involucrado, y si llegasen a perjudicarme con su temeridad, tomaré cartas en el asunto para resarcirme del daño causado.

Durante el encuentro de combate en el muelle colgante AA7, los PJ se enfrentarán a cinco geonosianos.

3 – 5 PUNTOS

Dimmock pierde interés en ayudar a Teemo y opta por centrarse en otras prioridades. Lee en voz alta lo siguiente:

—Bueno, su versión de los hechos parece sostenerse. Admito que no me entusiasma verme implicado en estas conjuras, pero les prestaré la ayuda que me sea posible. Como sabrán, he fletado un carguero que está a punto de despegar rumbo a Mos Shuuta. Esperen veinte minutos antes de iniciar el ataque. Levantaré demasiadas sospechas si ordeno a mis guardias que se retiren de la nave, así que encontrarán cierta resistencia, pero daré instrucciones a los pilotos para que les ayuden una vez que estén a bordo.

Durante el encuentro de combate en el muelle colgante AA7, los PJ se enfrentarán a tres geonosianos.

6 PUNTOS O MÁS

Los PJ logran convencer a Dimmock para que le dé la espalda a Teemo. Lee en voz alta lo siguiente:

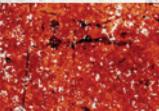
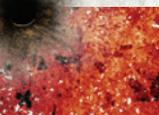
—¡Despreciable sabandija! Conque ésas tenemos, ¿eh? Adelante, suban al carguero; no pienso impedirselo.

Durante el encuentro de combate en el muelle colgante AA7, los PJ no tendrán que enfrentarse a ningún geonosiano.

EL ASALTO AL MUELLE AA7

Los PJ disponen de una oportunidad para regresar al *Colmillo de Krayt* y recoger las armas y equipo que quieran llevar.

El muelle colgante AA7 está abarrotado de cajas de cargamento amontonadas a bastante altura, y en su plataforma de aterrizaje hay atracado un pequeño carguero (el *Golpe de Suerte*). Para llegar a la nave, los PJ tendrán que derrotar a la patrulla de geonosianos que custodia la zona. El número de guardias dependerá del resultado de su negociación con el duque Dimmock (como ya se ha explicado anteriormente).



SOLDADO GEONOSIANO

Fortaleza 3 **Astucia 2** **Presencia 2**
Agilidad 3 **Intelecto 2** **Voluntad 2**

Habilidades: Armas a distancia ligeras 1 (◆◆◆●), Pelea 1 (◆◆◆●)

Protección: 5 **Defensa:** 0

Umbral de Heridas: 8

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo: Pistola bláster pesada geonosiana (Armas a distancia ligeras [◆◆◆●]); Daño 7; Crítico 2; Alcance medio; Fijar en aturdir, caparazón equivalente a un blindaje laminado (+2 a la Protección).

VRIXX'TT, CAZARRECOMPENSAS GAND

Fortaleza 3 **Astucia 3** **Presencia 2**
Agilidad 4 **Intelecto 2** **Voluntad 2**

Habilidades: Alerta 1 (◆◆●), Armas a distancia ligeras 1 (◆◆◆●), Armas a distancia pesadas 1 (◆◆◆◆●), Coacción 1 (◆◆●), Coordinación 1 (◆◆◆◆●), Pelea 1 (◆◆◆●), Supervivencia 2 (◆◆◆●)

Talentos: Golpe letal 1 (la primera Herida crítica infligida por Vrixx'tt cada día cuenta como 2 Heridas críticas para el objetivo).

Protección: 5 **Defensa:** 0

Umbral de Heridas: 13

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo: Fusil bláster geonosiano (Armas a distancia pesadas [◆◆◆◆●]); Daño 9; Crítico 2; Largo alcance; Fijar en aturdir, grilletes.

Los PJ comienzan este encuentro nada más llegar por uno de los dos extremos de la pasarela de acceso. Los guardias geonosianos están apostados en la plataforma de carga. Como no esperan ningún ataque, los PJ podrán acercarse sin problemas.

En cuanto los PJ intenten salir de la pasarela de acceso o ataquen a un geonosiano, los guardias presentarán batalla. Si los PJ se han metido en el bolsillo al duque Dimmock, los geonosianos huirán al cabo de unos pocos asaltos, aunque lleven las de ganar. En cualquier caso, los geonosianos fijarán sus blásters en aturdir.

Las cajas que hay diseminadas por la plataforma de aterrizaje proporcionan cobertura. Todo personaje que dispare a un objetivo cubierto tras una de estas cajas debe añadir 1 dado de Complicación ■ a su tirada de ataque.

Cuando los PJ se encuentren en la plataforma de carga, las cosas se complicarán un poco. El cazarrecompensas Vrixx'tt aparece por el extremo izquierdo de la pasarela de acceso; ha estado siguiendo a los PJ desde que se marcharon de la

¿Y SI LOS PJ PIERDEN?

Si los PJ son derrotados, los hermanos Vio acudirán al rescate y los meterán a rastras en el *Golpe de Suerte*. Los dos hermanos no dejarán de hacer bromas al respecto durante el resto de la aventura, y dejarán bien claro a los PJ que les deben un favor de los gordos.

fiesta de Piddock, y pretende aprovechar la ocasión para capturarlos y cobrar la recompensa.

Es imposible emplear el Carisma y la Coacción con Vrixx'tt, aunque los PJ pueden ganar algo de tiempo si le ofrecen dinero. El gand accederá a concederles una semana de ventaja a cambio de una cantidad mínima de 500 créditos. Por 1.000 créditos o más, también les prestará fuego de cobertura contra los geonosianos que queden en la pasarela.

Cuando los PJ hayan despejado el camino al *Golpe de Suerte*, no tienen más que subir a bordo (la rampa de acceso está bajada). Los hermanos Vio están en la cabina, realizando comprobaciones de última hora antes de despegar. Si el duque Dimmock les ha avisado de la llegada de los PJ, les indicarán que ocupen sus asientos y despegarán enseguida rumbo a Tatooine. En caso contrario, los contrabandistas tratarán de negociar un precio por llevarlos (ver página 33). Si los PJ señalan que están armados y que no los necesitan para pilotar la nave, los Vio no opondrán resistencia; lo único que quieren es conservar la nave una vez concluido el trabajo.

Cuando los PJ estén sanos y salvos a bordo del *Golpe de Suerte* y el carguero se disponga a despegar, dará comienzo el acto III.

EL GOLPE DE SUERTE, NOVA COURIER MODIFICADO

Silueta: 4 **Velocidad:** 3 **Manejo:** –1
Defensa: 1 **Blindaje:** 3

Umbral de Daños en el casco: 22

Umbral de Tensión de sistemas: 14

Armas: 1 torreta dorsal y 1 torreta ventral con sendos cañones láser medios (Habilidad: Artillería; Alcance a bocajarro; Daño 6).

ORPA Y WEX VIO, CONTRABANDISTAS

Fortaleza 2 **Astucia 3** **Presencia 2**
Agilidad 3 **Intelecto 2** **Voluntad 3**

Habilidades: Artillería 1 (◆◆◆●), Pilotar 2 (◆◆●)

Protección: 3 **Defensa:** 0

Umbral de Heridas: 5

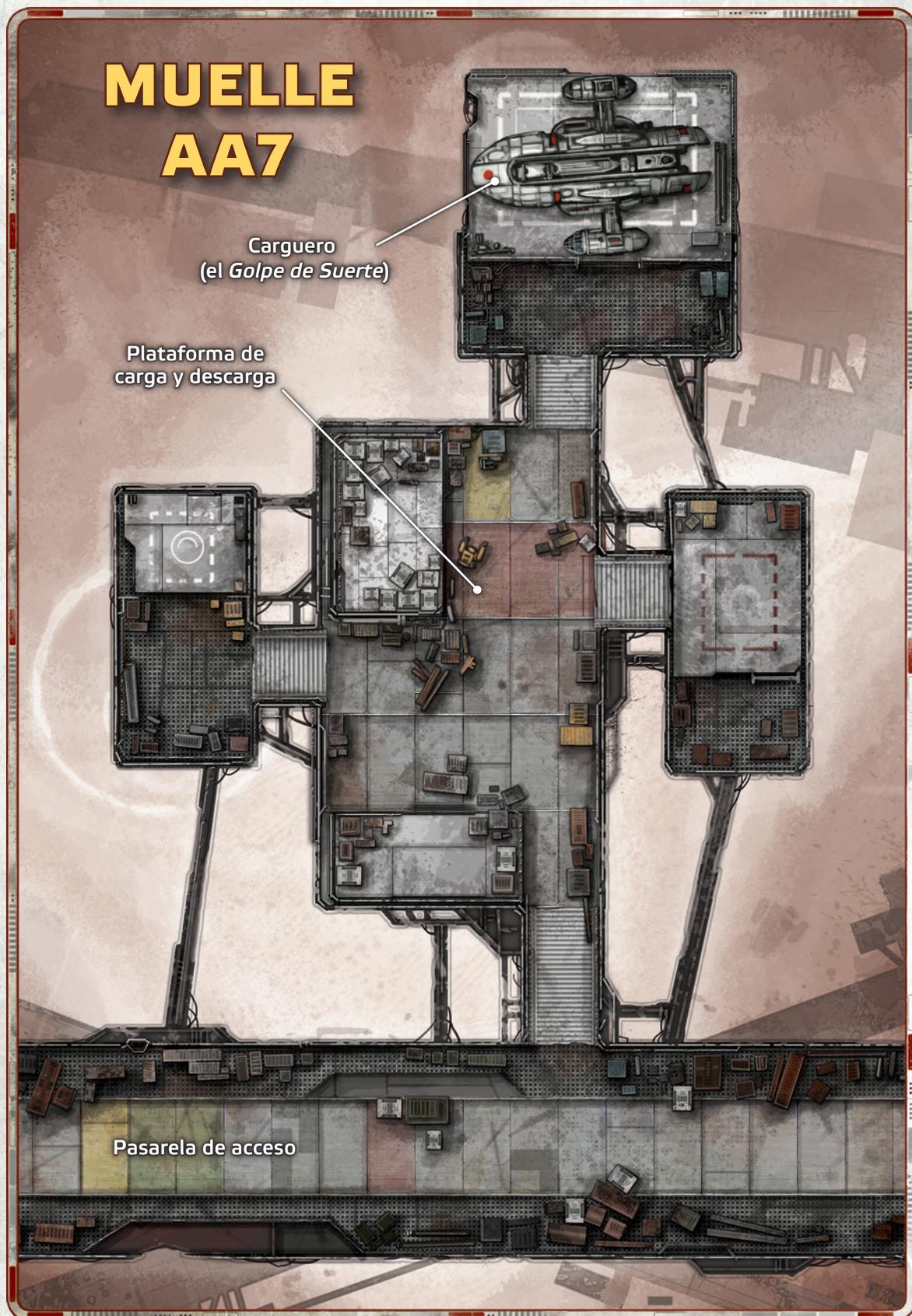
Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

MUELLE AA7

Carguero
(el Golpe de Suerte)

Plataforma de
carga y descarga

Pasarela de acceso





ACTO III

REGRESO A MOS SHUUTA

En este acto, los PJ regresarán a Mos Shuuta para infiltrarse en el palacio de Teemo.

RESUMEN DEL ACTO

Antes de que comience el acto, saca el mapa del palacio de Teemo. Todos los PJ han pasado una temporada en el palacio del hutt, por lo que están familiarizados con la distribución básica de su interior. Permíteles que estudien el plano para que planifiquen el asalto o el modo de colarse, y proporcionales la siguiente información:

- Suele haber una pareja de gamorreanos montando guardia en la entrada, y entre dos y cuatro sicarios fuertemente armados en la primera zona fortificada.
- Es posible que haya invitados en la sala de recepción. Estos individuos no tienen por qué ser leales a Teemo.
- El hutt tiene encerrados a un máximo de seis gladiadores en las celdas, la mayoría de los cuales son humanos o aqualish. Dependiendo de las razones de su presencia, algunos serán leales a Teemo y otros no. Si el PJ pregenerado Lowhrrick forma parte del grupo, es posible que conozca a algunos de estos gladiadores, tenga

una idea aproximada de cuántos de ellos habrá en las celdas y sepa cuál es su actitud hacia el hutt.

- Hay un emplazamiento de cañón láser junto a la plataforma de aterrizaje del palacio. Lo maneja uno de los esbirros de Teemo. En la plataforma suelen estar la barcaza de recreo de Teemo y, en algunas ocasiones, otra nave más.
- La cocina está a cargo de un único e inofensivo droide cocinero.
- Teemo reside en el salón del trono, que casi siempre está custodiado por otra pareja de guardias gamorreanos y hasta seis sicarios más. También hay otros empleados en la sala, incluido un droide de protocolo, una banda de música privada y la servidumbre. Puede haber visitantes e invitados, pero se desconoce el peligro que puedan entrañar para los PJ.

EL BLOQUEO IMPERIAL

Aunque Tatooine ya no interesa tanto al Imperio como al principio de la aventura, aún hay una considerable presencia imperial en el planeta, y varios cazas TIE patrullan su órbita a la búsqueda de rebeldes y fugitivos.

Si los PJ viajan a bordo del *Golpe de Suerte*, esto no les supone ningún problema. La nave está autorizada para aterrizar en Mos Shuuta y las patrullas imperiales no sospecharán nada de ella.

Sin embargo, si los PJ no han querido dejar el *Colmillo de Krayt* en Geonosis, las cosas se pondrán feas. Los imperiales la están buscando desde que evadiera o atacara a la patrulla de cazas TIE al final de **HUIDA DE MOS SHUUTA**. Esta situación se puede resolver exactamente del mismo modo que en la aventura introductoria.

MOS SHUUTA

A grandes rasgos la ciudad sigue tal y como la dejaron los PJ tras **HUIDA DE MOS SHUUTA**, aunque sí hay algunas diferencias que deben tenerse presentes. La presencia imperial se ha reducido, y algunos de los lugares que visitaron los PJ han cambiado o requieren aclaraciones adicionales que pueden afectar a esta aventura. Para más información sobre estas zonas, consulta la página 28 del Libro de Aventura de la **CAJA DE INICIO**.

LOS MUELLES DE AMARRE

Los muelles de amarre Aurek y Besh están desocupados. Si los PJ llegan a bordo del *Golpe de Suerte*, podrán aterrizar en cualquiera de ellos sin problemas.

LOS BARRACONES

Los matones gamorreanos apostados en los barracones pueden ser convocados en palacio si los PJ deciden liarse a tiros.

LA VALLA ENERGÉTICA

La valla no está vigilada, pero se ha dejado conectada. Puede desactivarse superando una **tirada Difícil (◆◆◆) de Computadoras**. Si los PJ la desconectan, una alarma automática alertará a los gamorreanos de los barracones y acudirán cuatro de ellos para montar guardia. Esto podría resultar muy útil, ya que de este modo no estarán presentes en los barracones para recibir posteriores avisos (si, por ejemplo, Teemo intenta ponerse en contacto con ellos cuando los PJ entren en el salón del trono).

VIEJOS AMIGOS EN MOS SHUUTA

Puede que los PJ quieran volver a visitar a los personajes que conocieron durante los acontecimientos de **HUIDA DE MOS SHUUTA**. Básicamente seguirán como antes, y desde luego recordarán a los PJ. Ten presente el trato que dispensaron los PJ a estos PNJ y el estado de su relación la última vez que se vieron. Por ejemplo, si los PJ pagaron un buen precio a Vorn por la pieza para su nave, se alegrará de volver a verlos.

Estos personajes también pueden brindar alguna oportunidad para acceder al palacio de Teemo o proporcionar información sobre sus intenciones, si es eso lo que buscan los PJ.

Si alguno de estos personajes murió durante el transcurso de **HUIDA DE MOS SHUUTA**, habrán sido reemplazados por otros personajes con distintos nombres y rostros, pero con características idénticas.

VORN TEL-OVIS

Como experto en droides de Mos Shuuta, los servicios de Vorn han sido requeridos en varias ocasiones para reparar droides de combate B1 en el palacio de Teemo. Puede indicar a los PJ dónde encontrarlos para demostrar que Teemo pretende fabricar sus propios droides.

SUPERVISORA BRYNN

Dada su posición en la torre de control del puerto espacial, Brynn está al corriente de todas las entradas y salidas de naves, cargamentos y personal. Sabe que la orquesta privada de Teemo suele viajar al palacio de Jabba para tocar en él; de hecho, son los únicos empleados de Teemo que lo hacen con regularidad (Brynn puede desmentir la teoría de que Teemo utiliza a Thwheek para espiar a Jabba). También dispone de un archivo completo de manifiestos de carga en los que figuran todos los cargamentos que han pasado por Mos Shuuta durante el pasado año; muchos de ellos consisten en piezas de droides y artículos similares. Estos manifiestos de carta, combinados con el testimonio de Vorn, bastarían para convencer a Anatta de que Teemo planea producir sus propios droides de combate.

Brynn también puede conceder a los PJ autorización para entrar en el palacio de Teemo proporcionándoles las claves necesarias para desbloquear las puertas y entrar como si nada. Sin embargo, la supervisora es leal a Teemo. No revelará ninguna información que considere incriminatoria ni facilitará voluntariamente el acceso al palacio.

VIK, EL CAMARERO DE LA CANTINA

Vik no se alegrará de ver a los PJ y no moverá un dedo para ayudarles. Pese a ello, tampoco los delatará a Teemo ni a sus sicarios.

PREPARÁNDOSE PARA EL ATERRIZAJE

El trayecto de Geonosis a Tatooine dura varias horas, así que los PJ dispondrán de tiempo suficiente para consultar mapas, trazar planes y comparar notas. Cuando estén listos para el aterrizaje (y suponiendo que viajen a bordo del *Golpe de Suerte*), lee en voz alta lo siguiente:

Horas después emergéis del hiperespacio y veis la esfera anaranjada de Tatooine suspendida en el espacio ante vosotros. Cuando entráis en su atmósfera, los sistemas de comunicación de la nave se encienden y oís a los hermanos Vio hablando con la torre de control del puerto espacial de Mos Shuuta. La conversación parece transcurrir dentro de lo esperado, e instantes después os conceden permiso para aterrizar en el muelle de amarre Aurek. Es como si nunca os hubierais marchado.

Si los PJ desean sobrevolar la zona antes de aterrizar para reconocer el terreno, pueden hacerlo. Si prefieren tomar tierra directamente en la plataforma de aterrizaje del palacio de Teemo, los hermanos Vio pondrán objeción. *Está ocupada*, dice uno de ellos. *Hay un Lagarto de las*

Dunas bastante abollado. Parece que le han dado un buen repaso. Si los PJ echan un vistazo, reconocerán la nave contra la que lucharon en la órbita de Ryloth (si es que se enfrentaron a Thwreek) atracada en la plataforma de aterrizaje del palacio de Teemo.

Una vez en tierra, los PJ podrán desplazarse con relativa libertad por Mos Shuuta, siempre y cuando tomen medidas para evitar que los matones de Teemo los reconozcan. Los hermanos Vio se quedarán en la nave con el fin de *preparar el cargamento* para el transporte, así que los PJ dispondrán de todo el tiempo que deseen para volver a explorar la ciudad. Aunque tarde o temprano querrán ir al palacio de Teemo.

CÓMO ENTRAR EN EL PALACIO DE TEEMO

El palacio de Teemo está muy bien vigilado; un asalto frontal sería una acción suicida en la que fácilmente podrían caer todos los personajes. Cualquier estrategia similar se saldará con la captura de los PJ y alguna forma especialmente pintoresca y definitiva de venganza por parte de Teemo. No obstante, existen varias alternativas para acceder al interior del palacio:

- El *Golpe de Suerte* transporta un cargamento formado por varias cajas de gran tamaño que contienen droides de combate B1. Los PJ pueden vaciar las cajas, ocultarse dentro y pedir a los hermanos Vio que las lleven al taller del palacio de Teemo. Los droides han sido desactivados para la entrega, por lo que desgraciadamente los PJ no podrán usarlos para lanzar un ataque. Ésta es la estrategia más sencilla y probablemente la mejor, y es la que sugerirán los hermanos Vio si a los PJ no se les ocurre ninguna buena idea.
- Los PJ particularmente osados pueden presentarse en la entrada del palacio y exigir que les dejen entrar. Esto confundirá a los guardias, que podrán ser embaucados con una **tirada Media (♦♦) de Engaño** si los PJ afirman que pretenden saldar sus deudas con Teemo; de hecho, incluso los acompañarán hasta la sala de recepción. Lógicamente la sutileza de este plan es nula, y si estalla la violencia los PJ tendrán que enfrentarse a un gran número de lacayos de Teemo a la vez.
- Otra posibilidad consiste en disfrazarse superando una **tirada Difícil (♦♦♦) de Engaño** y solicitar audiencia con otra **tirada Media (♦♦) de Carisma**. Una vez en el interior del palacio, los PJ pueden emplear el Sigilo para escabullirse y continuar con su plan.
- Es posible abrirse paso por la fuerza, aunque no es lo más sensato. Si los PJ optan por este sistema, que tengan suerte.
- Colarse a hurtadillas por la puerta principal no es posible; sencillamente no hay forma de pasar inadvertido ante los guardias y abrir la puerta en sus narices.

LOS SICARIOS DE TEEMO

Además de los matones gamorreanos que patrullan las calles de Mos Shuuta (ver página 10 del Libro de Aventura de la **CAJA DE INICIO**), Teemo ha contratado a un pequeño ejército de sicarios. Como todos los esbirros y sirvientes de la mayoría de los huttos que prosperan, estos sicarios pertenecen a

PJ SOBANTES

Todos los PJ que no estén siendo usados como tales podrían seguir aún en el palacio como PNJ y estar dispuestos a participar en la lucha contra Teemo. Lowhrrick está en las celdas de gladiadores, y 41-VEX en el taller. Pash u Oskara podrían estar sentados en uno de los reservados del salón del trono de Teemo. El DJ puede introducirlos en la partida como aliados de los héroes, o bien como personajes de reemplazo por si alguno de los PJ es eliminado.

especies que viven en el Espacio Hutt, como niktos, klatoo-nianos y weequay, aunque algunos son mercenarios humanos y matones aqualish.

Utiliza las características de los matones descritos en la página 21 para representar a estos lacayos corrientes de Teemo.

Además, Teemo tiene a su servicio a cuatro gamorreanos de élite. Dos de estas criaturas vigilan la entrada principal, y los otros dos montan guardia a ambos lados del trono del hutt. Cabe destacar que estos gamorreanos son más duros que los matones normales de Mos Shuuta.

Thwreek, el espía kubaz de Teemo, también está en el palacio (sus características están en la página 12). El DJ puede utilizarlo a modo de comodín; no está asociado a ninguna zona concreta del palacio, y al ser el mejor espía de Teemo, puede encontrarse en cualquier parte. Sin embargo, debería aparecer en algún momento durante el combate en el palacio, preferiblemente en una posición desde la que pueda aprovechar al máximo la cobertura disponible y causar problemas a los PJ. Por ejemplo, podría parapetarse tras una mesa en la zona de recepción o detrás de la barra de la cantina que hay en el salón del trono de Teemo.

Los PJ podrían sospechar que Teemo utiliza a Thwreek para espionar a Jabba el Hutt. En esto se equivocan. Sin embargo, Thwreek sí que sabe quién es el espía: se trata de uno de los músicos de la orquesta privada de Teemo, concretamente el bith que toca el cuerno kloo. Si los PJ capturan a Thwreek, les ofrecerá esta información a cambio de su libertad.

GUARDIAS GAMORREANOS

Fortaleza 4 **Astucia 1** **Presencia 1**

Agilidad 3 **Intelecto 1** **Voluntad 1**

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo 2 (♦♦♦♦)

Protección: 4 **Defensa:** 0

Umbral de Heridas: 8

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo: Vibrohacha gamorreana rudimentaria (Habilidad: Armas cuerpo a cuerpo [♦♦♦♦]); Alcance de interacción; Daño 7; Perforante 2; ignora 2 puntos de la Protección del objetivo;  inflige 1 Herida crítica).

También hay artistas, un droide cocinero/camarero y criados varios en todo el palacio. Ninguno de ellos arriesgará su vida ni luchará para defender a Teemo.

DENTRO DEL PALACIO

Cuando los PJ logren entrar en el palacio, podrán explorarlo con cierta libertad. En esta sección se describen las zonas que pueden querer visitar.

ENTRADA FORTIFICADA

Hay dos habitaciones estrechas dispuestas una detrás de la otra. Se hallan tras la pesada puerta acorazada por la que entran en palacio los invitados de Teemo. Dos musculosos guardias gamorreanos flanquean la entrada principal, y un par de sicarios de Teemo aguardan en la primera de las habitaciones. Las paredes son de un grueso material blindado y parecen capaces de resistir un fuego intenso de bláster. Varias columnas de aspecto sólido sustentan el techo abovedado y pueden proporcionar cobertura a quienes se protejan tras ellas.

Normalmente la entrada principal está custodiada por dos gamorreanos y dos sicarios armados con carabinas bláster, aunque Teemo puede apostar más hombres en esta zona como ya se ha descrito anteriormente.

SALA DE RECEPCIÓN

Esta zona se utiliza para que los invitados estén cómodos y entretenidos mientras esperan ser admitidos en el salón del trono de Teemo. Está provista de mesas y asientos confortables, y se comunican con dos aseos muy bien equipados. Las mesas pueden volcarse y utilizarse como cobertura.

GALERÍA PRINCIPAL

Esta sala no parece encajar con la decoración pragmática del resto del palacio. Las paredes están cubiertas con exuberantes tapices de terciopelo rojo y lienzos variados en los que aparecen representadas las maravillas del universo conocido, tanto las antiguas como las más contemporáneas. Son obras de arte exquisitas de estilo imperecedero, aunque el buen gusto que puedan traslucir queda eclipsado por la ostentación de sus desproporcionados marcos dorados. La parte central de la galería está dominada por una enorme escultura holográfica de Teemo en pose rampante y acompañado por bailarinas twi'leks. Pero la expresión artística más impresionante de toda la sala es el suelo, que consiste en un mosaico de intrincado y complejo diseño.

Aunque los cuadros son sin duda imponentes, lo cierto es que no valen gran cosa; no se trata de obras originales, sino de muy buenas imitaciones. Si los PJ deciden robarlos, les resultarán muy pesados e incómodos de transportar, y podrán venderlos por un precio aproximado de 450 créditos.

CELDAS DE GLADIADORES

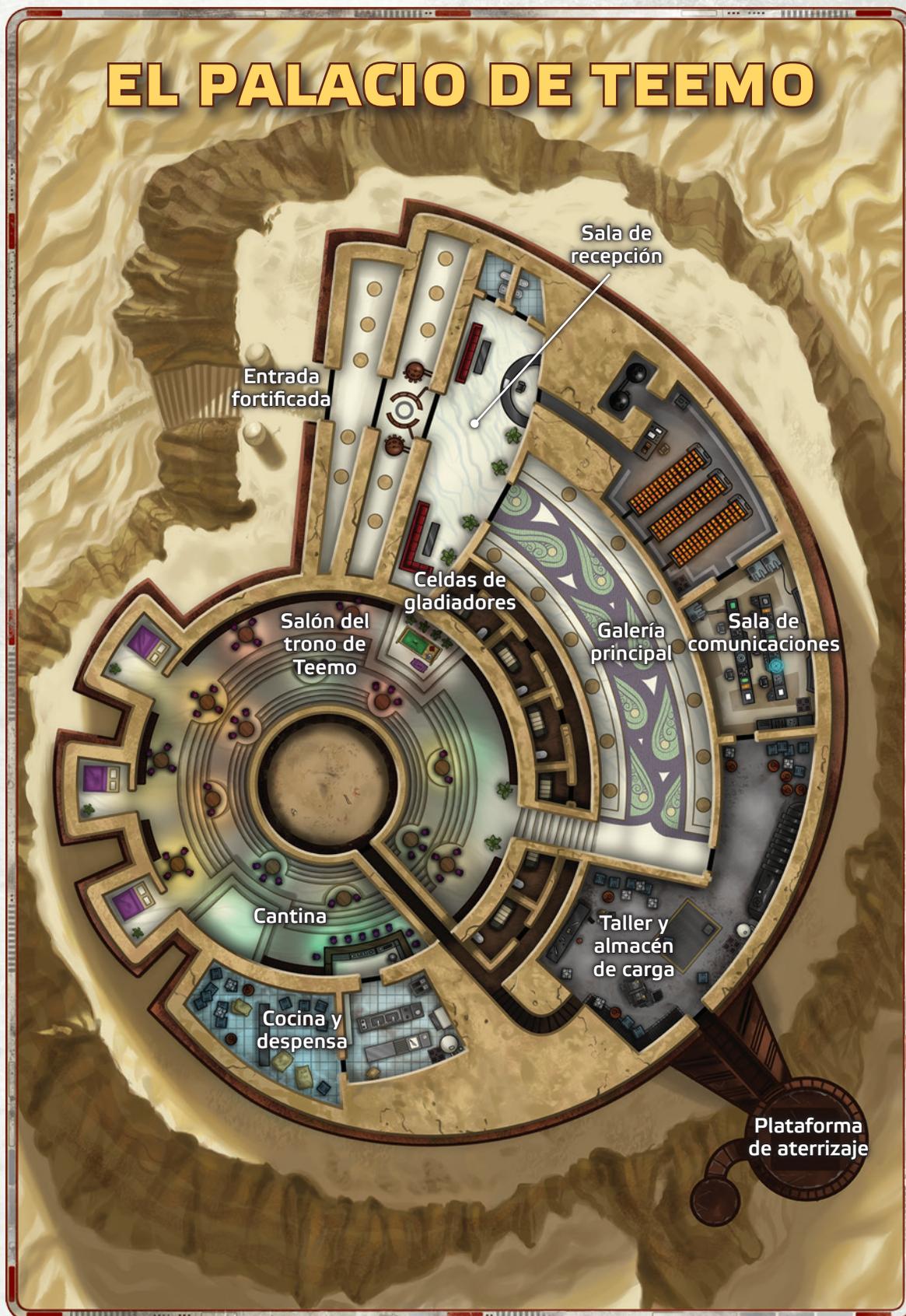
Esta parte del palacio se halla en un nivel inferior y está habilitada como alojamiento para los gladiadores de Teemo. Cada una de las celdas dispone de un aseo personal, y también hay una zona común para el entrenamiento y la meditación.

Teemo pierde y sustituye gladiadores con bastante asiduidad, y aunque en las celdas hay espacio suficiente para mantener a un máximo de seis luchadores, no es probable que haya más de cuatro en todo momento.

Hay cuatro gladiadores para los que se utiliza el mismo perfil de características que los matones de la página 21. Profesan cierta lealtad a Teemo, pero se unirán a la causa de los PJ si se les soborna con 1.000 créditos o si los PJ consiguen intimidarlos para que cooperen superando una **tirada de Coacción** enfrentada a la Disciplina de los gladiadores. Al ser de naturaleza mercenaria, las **tiradas de Carisma** no surten ningún efecto sobre los gladiadores.



EL PALACIO DE TEEMO



TALLER Y ALMACÉN DE CARGA

Este taller está reservado exclusivamente para el mantenimiento y repostaje de los vehículos que pertenecen a Teemo y a sus asociados. Parte de esta sala se mantiene limpia y ordenada para atender en ella a los matones y gladiadores que resultan heridos al servicio del hutt.

Si 41-VEX forma parte del grupo, el taller estará vacío. Teemo todavía no ha buscado sustituto para el droide fugado.

En el taller puede encontrarse un juego de herramientas, dos barras luminosas, dos kits de reparaciones de emergencia y dos inyectores de estimulantes.

También hay algunas armas en el taller: tres carabinas bláster y tres vibrohachas.

Si los PJ buscan piezas de droides en el taller, hallarán sin dificultades varios droides de combate B1 almacenados en un compartimento de la pared del fondo. Hay tres droides con averías de diversas magnitudes, y aunque ninguno de ellos funciona, es evidente que forman parte de algún tipo de proyecto. Encima de un banco de trabajo cercano hay un módulo de datos que contiene un registro en el cual se demuestra que Teemo está aplicando la ingeniería inversa para averiguar cómo fabricar sus propios droides.

COCINA Y DESPENSA

Esta parte del palacio se destina al almacenamiento y elaboración de comida. La cocina está muy bien equipada y la despensa está repleta de cajas de gran tamaño que contienen viandas de todos los rincones de la galaxia.

Una **tirada Difícil (◆◆◆) de Percepción** revela que dos de las cajas están etiquetadas como "Estofado de rycrit", pero no parece que contengan sustancias líquidas. Si los PJ miran dentro, comprobarán que están llenas de ryll, una clara evidencia de que Teemo está implicado en el tráfico de la especia.

CANTINA

Este rincón del salón del trono de Teemo está ocupado por una recia barra debajo de la cual se amontonan botellas y barriles de bebidas variadas. Atiende la barra un droide de servicio COO de Automatas Industriales.

El droide es inofensivo y no participará en ningún tipo de conflicto violento. Si alguien le pregunta, prepara unos cócteles excelentes.

Técnicamente esta zona pertenece al salón del trono, pero la barra proporciona una cobertura estupenda contra los disparos procedentes del resto de la sala. Si alguien que no está en la zona de la cantina abre fuego contra un personaje oculto tras la barra, debe añadir 2 dados de Complicación ■ a su tirada de ataque.

Sin embargo, tras la barra también se guardan varios recipientes de fluidos volátiles, por lo que tampoco es la cobertura más segura. Toda tirada de ataque a distancia realizada contra un personaje cubierto tras la barra puede gastar ☹☹ para que uno de estos recipientes estalle con el mismo efecto que una granada aturdidora.

SALÓN DEL TRONO DE TEEMO

La mayor parte del salón del trono la ocupa el ruedo de gladiadores, situado en el centro de la sala. El elevado techo en forma de cúpula y las gradas que sirven de asientos confieren al

lugar un aspecto extremadamente espacioso, aunque no muy bien iluminado. La poca luz existente procede de una enorme e inquietante araña de luces que cuelga directamente sobre el trono del hutt. La orquesta bith privada de Teemo, Banjx Wab "el Suave" y los Manos Inquietas, están sobre el escenario. Tocan un blues típico de Tatooine aderezado con algunas florituras por parte del virtuoso intérprete del cuerno kloo.

Teemo yace recostado sobre su trono, flanqueado por dos guardias gamorreanos de élite y un grupo de tantos sicarios como PJ. Un droide de protocolo C3 aguarda nervioso a la derecha del trono.

Además de estos, hay otro grupo de sicarios sentados a una mesa, y Teemo puede avisar a los gamorreanos de los barracones para que acudan a defender el palacio en caso de ataque. Hay un botón detrás de su trono que hace sonar una alarma en los barracones. Puede pulsarlo empleando una maniobra, y los gamorreanos llegarán al salón del trono al final del cuarto asalto posterior.

Si los PJ logran colarse sigilosamente en el salón del trono, puede que encuentren un buen escondite desde el que observar lo que sucede. Si deciden hacer esto y tienen paciencia, advertirán que el músico del cuerno kloo aprovecha una de las pausas de la orquesta para acercarse a Teemo. En este momento el hutt ordenará a sus guardias que se retiren, y los gamorreanos obedecerán dirigiéndose a la barra para pedir unas bebidas y relajarse en los pequeños reservados que rodean el salón del trono. El droide de protocolo y el músico (un bith adulto vestido con una prenda negra de cuello alto) son los únicos que permanecen junto a Teemo.

El cornista, Banjx Wab "el Suave", suele dar recitales en el palacio de Jabba, y Teemo lo ha contratado para que le informe de todo lo que oiga mientras está allí. Por ahora el bith no ha descubierto nada de interés, pero mantiene a Teemo al tanto de todo lo que ocurre en la corte de su rival. Si los PJ logran espiar la conversación, no podrán sacar mucho en claro; eso sí, los susurros y miradas furtivas dan a entender claramente que están conspirando. Si superan una **tirada Media (◆◆) de Conocimientos**, podrán discernir que los idiomas que utilizan son el bith y el huttés.

Si los PJ permanecen ocultos y esperando, les sonreirá la suerte: en cuanto termina la conversación, el bith se dirige a la sala de recepción para utilizar el aseo antes de volver a subirse al escenario para seguir tocando. Esto proporciona a los PJ la oportunidad de abordarlo a solas y preguntarle si está espiando para Teemo. El bith no es ningún luchador, y confesará si los PJ le amenazan lo suficiente.

PLATAFORMA DE ATERRIZAJE

Hay un cañón láser ligero fijado sobre un soporte a un lado de la plataforma. Lo maneja un sicario entrenado en su uso, que tiene las mismas características que los demás sicarios pero también posee la habilidad Artillería 1. Se defenderá utilizando el cañón a menos que lo ataquen en cuerpo a cuerpo, momento en que desvainará un vibrocuchillo.

El cañón láser es un arma de escala de vehículo y por tanto sigue las reglas del combate entre vehículos. Tiene Daño 4 y alcance a bocajarro, y para poder manejarlo se requiere la habilidad Artillería. El emplazamiento del cañón láser se considera un vehículo de Silueta 3 incapaz de moverse, así que todo disparo efectuado contra un PJ se resuelve como una **tirada Difícil (◆◆◆)**.

SALA DE COMUNICACIONES

Varios terminales de bancos de datos murmuran quedamente en el centro de esta habitación, provistos de sillas para operadores y puertos de acceso para que se conecten los droides. La sala de comunicaciones es el centro neurálgico de las operaciones de Teemo; desde ella se supervisa la actividad en la HoloRed y se reciben los informes de sus agentes en otros planetas y sistemas.

Todas las pruebas que puedan necesitar los PJ sobre las actividades ilícitas de Teemo están almacenadas en las computadoras de esta sala. Sin embargo, conseguirlas no va a resultar fácil. Para acceder a cualquier dato se requiere una tirada de las que se indican más adelante. Los protocolos de seguridad añaden 1 Complicación ■ a todas estas tiradas por encima de la dificultad señalada. Si se ha dado la voz de alarma, se habrán activado sistemas de seguridad adicionales que añaden 1 Complicación ■ adicional.

- Si los PJ desean acceder a la red de seguridad, pueden visualizar cualquier habitación del complejo a través de las cámaras – **tirada Fácil (◆) de Computadoras**.
- Si los PJ intentan desactivar las alarmas y aislar el recinto del mundo exterior, evitarán que se pidan refuerzos – **tirada Media (◆◆) de Computadoras**.
- Acceder a los registros económicos de Teemo puede demostrar que ha estado ocultando información sobre su operación de tráfico de ryll y que no ha pagado su parte a Jabba – **tirada Difícil (◆◆◆) de Computadoras**.
- Una partición segura del servidor contiene abundantes planos y notas acerca de los droides de combate B1, clara evidencia de que Teemo pretende construir sus propias unidades – **tirada Difícil (◆◆◆) de Computadoras**.
- Hay varias grabaciones de conversaciones entre Teemo y su espía bith que demuestran la infiltración de éste último como topo en la corte de Jabba – **tirada Difícil (◆◆◆) de Computadoras**.

Si al realizar cualquiera de estas tiradas se obtiene ☒☒ en los dados, las computadoras se bloquearán y los PJ no podrán volver a acceder a ellas.

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

Si los PJ deciden resolver sus problemas matando a Teemo el Hutt, tendrán que ir al salón del trono y hacerlo ellos mismos. Teemo tiene las características de un señor del crimen hutt (ver página 46 del Libro de Reglas de la **CAJA DE INICIO de Star Wars: AL FILO DEL IMPERIO**), y puede resultar bastante difícil matarlo. Lo más probable es que los PJ deban utilizar carabinas o fusiles bláster para causarle heridas de consideración.

Cuando los PJ se enfrenten a Teemo por primera vez, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

La carcajada del hutt resuena por el cavernoso salón, acentuada por los golpes de su gruesa cola batiendo al compás contra su trono.

—¡Vaya, vaya! —brama el hutt—. Así que las desagradecidas ratas womp han decidido regresar. Os acogí a todos, os di un hogar. ¿Y así es como me lo pagáis? —Teemo da una calada de la pipa que sostiene en la mano, y de su punta brota una voluta de humo que se alza hacia la inmensa araña de luces suspendida sobre su cabeza—. Un hutt vulgar declamaría sobre los negocios y os ofrecería un trato justo. Un hutt vulgar recurriría a halagos y artimañas. Pero yo no. Sois unas alimañas ingratas y debéis ser castigados.

¡De repente, Teemo mueve su enorme corpachón y veis que empuña una enorme pistola láser en una mano! ¿Qué hacéis?

Es de suponer que los PJ presentarán batalla o intentarán persuadir a Teemo. Hablar con el hutt no servirá de nada a menos que los PJ estén en posición de chantajearle. Si le revelan todo lo que saben y demuestran que pueden informar de todo ello a Jabba (por ejemplo, llamando a Anatta con sus comunicadores), Teemo accederá furioso a dejarlos en paz. Cualquier otro intento por usar el Carisma, la Coacción o la Negociación está abocado al fracaso; los hutts son demasiado obstinados y astutos para dejarse embaucar.

No es aconsejable presionar a Teemo para conseguir algo más que la promesa de olvidarse de los PJ; de hecho, lo más probable es que esta insistencia provoque un combate. Por sorprendente que parezca, si los PJ no se entrometen en los asuntos de Teemo después de esta experiencia, el hutt los dejará tranquilos... probablemente. ¡A menos que el DJ decida lo contrario, claro está!

Teemo es un rival formidable; a los PJ puede costarles mucho acabar con él si utilizan sólo un puñado de bláster cortos.

Los PJ más astutos pueden buscar otra forma de acabar con Teemo. Si superan una **tirada Media (◆◆) de Percepción**, coméntales que la araña de luces que pende sobre el hutt tiene pinchos bastante pronunciados en la parte inferior y cuelga de una sola cadena. Un disparo preciso con cualquier tipo de bláster que alcance la cadena (para lo cual se deben incrementar dos de los dados de la tirada debido a su escaso tamaño) bastará para partirla y hacer que la lámpara caiga sobre Teemo, aplastándolo y poniendo fin a su vida.

¿Y SI LOS PJ PIERDEN?

Con tantos esbirros a su servicio, Teemo es un adversario duro de pelar. Si los PJ se esperan un combate equilibrado, es muy probable que acaben despertándose en las celdas de gladiadores del hutt y se vean forzados a luchar en el ruedo para su deleite personal. Escapar de este nuevo cautiverio puede entrañar una nueva aventura...

UNA SOLUCIÓN ALTERNATIVA

Si los PJ planean colaborar con Anatta para chantajear a Teemo el Hutt o pasarle información a Jabba con el fin de que éste lo elimine, tendrán que idear un modo de ponerse en contacto con el toydariano una vez que dispongan de los datos necesarios. Anatta no tiene ningún problema en dirigirse a la cantina de Mos Shuuta y esperar a que los PJ usen sus comunicadores para describirle lo que han encontrado. Cuando crea que han descubierto suficiente, les dirá que se reúnan con él para entregarle las pruebas. Incluso les pagará 500 créditos por cabeza cuando lo hagan.

Si los PJ escogen esta vía, pueden hacerle chantaje a Teemo como se ha descrito o limitarse a salir del palacio a hurtadillas y esperar a que Jabba descargue su cólera sobre Teemo. Cuando esto ocurra, un grupo de cazarrecompensas irrumpirá en el palacio de Teemo y poco después sacarán al hutt en su propia barcaza a punta de bláster y se alejarán hacia la puesta de los soles gemelos. Nunca se le volverá a ver.

EL HUTT ES HISTORIA

Si Teemo muere, sus esbirros se dan a la fuga de inmediato. Todos los que aún sigan luchando contra los PJ intentarán retirarse. Mientras se difunde la noticia de la muerte del hutt, los esbirros supervivientes se apresuran a saquear el palacio y huir.

Bajo el trono de Teemo hay una caja fuerte que contiene 10.000 créditos en metálico (en la divisa del cártel hutt). La caja no está cerrada con llave; a fin de cuentas, en caso de que Teemo estuviera vivo, habría sido imposible abrirla sin que se diese cuenta. Éste es probablemente el único objeto de valor que podrán obtener los PJ del palacio del hutt antes de que uno de sus criados o esbirros se largue con él (Thwreek, el espía kubaz, conoce la existencia de esta caja y tratará de arrebatarla a los PJ si tiene ocasión).

CONCLUSIÓN

Si Teemo muere o es neutralizado, se retirará la recompensa ofrecida por los PJ, y por fin serán libres para recorrer la galaxia. Si se dejaron el *Colmillo de Krayt* en Geonosis, no tienen más que regresar a bordo del carguero y recuperar su nave. Sin embargo, aun cuando Teemo haya muerto, puede que algunos de sus socios quieran castigar a los PJ por su insolencia. Si el cazarrecompensas Vrixx'tt sigue con vida, quizá esté resentido tras haber perdido una de sus principales fuentes de ingresos por culpa de los PJ. Thwreek y otros miembros del séquito de Teemo se sentirán igualmente agraviados.

Irónicamente, si los PJ han matado a Teemo pero no han informado a Jabba el Hutt de su conspiración contra él, podrían granjearse la enemistad del poderoso señor del crimen. Después de todo, y por advenedizo que fuese Teemo, era parte de su familia. En tales circunstancias, los PJ podrían descubrir que se ha puesto un precio mucho más elevado a su cabeza, y que los persiguen cazarrecompensas más peligrosos si cabe. Quizá tengan que regresar a Mos Shuuta una vez más y reunir las pruebas necesarias para convencer a Jabba de que Teemo suponía una verdadera amenaza para él.

Si los PJ han entregado a Anatta información sobre Teemo, éste desaparecerá tal y como se describe en el recuadro adyacente **Una solución alternativa**. Habida cuenta de los escrúpulos que muestran los hutts a la hora de ejecutar a sus propios congéneres, lo más probable es que Teemo esté prisionero, pero vivo. Sea como fuere, habrá dejado de ser un problema para los PJ... a menos que Jabba muera. ¿Pero qué probabilidades hay de que eso ocurra?

Nyn y la comunidad minera de twi'leks de Ryloth tendrán en buena estima a los PJ, a menos que fracasaran estrepitosamente en la defensa de los twi'leks de Nueva Meen y además no hayan matado a Teemo. En tales circunstancias, quizá lleguen a sospechar que los PJ estaban confabulados con el hutt y por tanto los consideren sus enemigos.

Los PJ también han conocido individuos excepcionales y poderosos en la fiesta del duque Piddock, representantes de la Alianza Rebelde y del sindicato criminal del Sol Negro. Aunque no comprendan la importancia de tales contactos, es posible que hayan impresionado a un futuro aliado. Estas facciones siempre andan a la búsqueda de contrabandistas y granujas que les proporcionen servicios clandestinos, y podrían contactar con los PJ para ofrecerles trabajos y aventuras adicionales. Por otro lado, si los PJ se comportaron de un modo grosero u hostil durante la fiesta, podría suceder que los vean como enemigos o como problemas en potencia y prefieran intervenir para frustrar sus planes o incluso matarlos en futuras ocasiones.