

# STAR WARS

## Traffic

• **Autor:** Daniel Bayarri Martínez.

• **Mapas y planos:** Pablo Bayarri Martínez y Daniel Bayarri Martínez.

• **Colaboraciones especiales:** Carlos Bayarri Martínez “avanzo con sigilo”, Jordi Bartroli “paro con todo”, Francesc Xavier Mauri “nostros le rescataremos”, Marc Andrés “Dúnedain guerrero”, Rafael Vilaplana “lo registro”, Camilo Castro “lo rajo” y todo el grupo “Acumulo Percepción”.

### Introducción

Bienvenido a otra aventura para La Guerra de las Galaxias: El juego de Rol. Si quieres ser un jugador en esta aventura, deja de leer ahora. Este libro contiene información para el Director de Juego (DJ). Los personajes que lean a partir de aquí estropearán la aventura para ellos y para los demás.

### En esta aventura...

La primera estrella de la muerte ha sido destruida pero el Imperio todavía mantiene la mayor parte del espacio conocido a su merced. La Alianza Rebelde trata de combatir a los acólitos del emperador allí donde tiene ventaja y para ello necesita armarse y equiparse.

Durante los últimos meses se han realizado gran cantidad de operaciones secretas destinadas a reunir material suficiente para poder mantener el nivel de actividad constante. Los servicios de inteligencia imperiales por su parte se esfuerzan por desarticular las redes de abastecimiento de la Alianza y por localizar sus principales bases. El secretismo reina en las operaciones

de unos y otros con el objetivo de proteger a los agentes involucrados y obtener así el mayor rédito posible de sus acciones.

### Historial de la Aventura

Los personajes forman un grupo heterogéneo de agentes rebeldes y traficantes de armas inmersos en una operación menor de reabastecimiento en el puerto orbital de Herra II. En realidad la mayor parte de los personajes son agentes imperiales que, de una forma u otra, se han infiltrado en la Alianza Rebelde (ver capítulo dedicado a la descripción de los personajes jugadores) pero paradójicamente desconocen cuál es la verdadera filiación de sus compañeros y los objetivos reales de estos.

Dos de los personajes son agentes del servicio de inteligencia imperial desplegado en el puerto orbital de Herra II haciéndose pasar por traficantes de armas cuyo objetivo es detener a un grupo de agentes rebeldes que trata de hacerse con un cargamento armas que ha arribado al puerto de forma ilegal.

## Puerto Orbital de Herra II



## Herra II

Herra II es un planeta del borde exterior de la Galaxia que, si bien mantiene su independencia, funciona, de facto, como un protectorado del imperio.

El planeta tiene una densidad de población muy baja pues, pese a que su atmósfera es respirable por la mayoría de criaturas vivas, la superficie se ve azotada por fuertes tormentas magnéticas altamente tóxicas. Esto se debe a la composición mineral del planeta muy rica en metales polarizados y a la inestabilidad geológica del mismo.

En los últimos decenios sin embargo varias colonias se han instalado en diferentes puntos del mismo, sobretodo cerca del ecuador, pues los metales polarizados son una fuente de energía de muy alto rendimiento y la explotación de los mismos produce grandes beneficios.

La explotación de estos recursos, sin embargo, es muy peligrosa y el grado de siniestralidad muy alto. Es por esta razón que las grandes naves tienen prohibido entrar en la atmósfera y esperan pacientemente en el puerto orbital a que las lanzaderas transporten el producto final en contenedores aislados hasta el mismo desde los puertos planetarios repartidos por la azulada superficie del planeta.

De este modo el puerto orbital se ha convertido en el centro de la vida de Herra II y el tráfico entre este y la superficie del planeta es muy intenso.

El imperio tiene en Herra II una delegación más bien pequeña con base en el mismo puerto orbital. El gobierno planetario dispone de su propia fuerza de seguridad aunque su ámbito de actuación queda prácticamente restringido de forma exclusiva al puerto ya que tres cuartas partes de los asentamientos de superficie pertenecen a corporaciones privadas que disponen de sus propios cuerpos de policía.

La superficie del planeta es rocosa, árida y de un color azulado. La vegetación es prácticamente inexistente, lo mismo que la fauna. El agua no es potable y debe pasar por procesos múltiples de ionización para poder ser consumida.

Los otros dos son agentes del servicio central de inteligencia imperial cuya misión es suplantar a dos agentes rebeldes cuya nave fue interceptada mientras se dirigía a Herra II para completar una misión desconocida. El objetivo de estos dos agentes imperiales es desbaratar la operación y localizar la base a la cual se pretendía remitir el material.

Un quinto personaje es un agente del servicio central de inteligencia imperial infiltrado en la alianza desde hace años. La Alianza Rebelde le ha asignado hasta la fecha misiones menores si bien su objetivo final es ascender en el escalafón de mando rebelde para

conseguir acceso a cuanta más información clasificada mejor. El último personaje es un verdadero agente rebelde responsable de hacer llegar el cargamento de rifles y munición a la base sita en el sexto planeta del sistema Hoth, en el sector Anoat, en el borde exterior de la galaxia.

## Hechos Recientes

Hace apenas unas horas el servicio de aduanas de Herra II interceptó un carguero que pretendía acceder al puerto orbital de forma ilegal. Durante el registro se descubrieron en la bodega de carga del mismo dos contenedores repletos de armas, principalmente fusiles blaster y munición diversa. El servicio aduanero informó de ello al destacamento planetario de la guardia imperial cuyo comandante se puso en contacto con el servicio de inteligencia imperial del planeta que se encargó del interrogatorio a los tripulantes del carguero. Se trataba de traficantes de armas que pretendían hacer entrega de su carga a un grupo de agentes rebeldes. Dos agentes de este servicio fueron destacados de urgencia para suplantar a los traficantes.

Dos días antes los servicios secretos imperiales capturaron un carguero ligero en el que viajaban sendos agentes de la Alianza Rebelde con destino al planeta Herra II. Al parecer los rebeldes tenían instrucciones de reunirse allí con dos compañeros y juntos contactar con un grupo local que les entregaría dos contenedores estándar sellados. Una vez recibida la carga debían trasladarla a una base rebelde cuya localización les sería indicada más adelante. Los servicios secretos imperiales asignaron a dos de sus hombres la misión de sustituir a estos agentes rebeldes, haciéndose pasar por ellos con el fin de identificar a sus contactos y, sobre todo, descubrir el emplazamiento de la base rebelde a la que están destinadas las armas.

Una semana antes la Alianza Rebelde envió hacia Herra II a dos de sus hombres de confianza a bordo de un crucero de línea. Sus instrucciones son reunirse en el puerto orbital con dos agentes rebeldes más que arribarán al planeta en un carguero ligero de la alianza y, juntos, contactar con un grupo de traficantes de armas que les harán entrega de dos contenedores sellados. Una vez los contenedores se encuentren a bordo del carguero ligero se confirmará la entrega al cuartel general central que informará al equipo sobre las coordenadas de la base a la que han de ser trasladada la carga.

Dos años y medio antes un agente del servicio secreto imperial se infiltró en la Alianza Rebelde y desde entonces hace llegar información a la inteligencia imperial referente a los movimientos y planes enemigos. Poco a poco ha ido ganándose la confianza de sus superiores pero de momento solo se le han asignado misiones de tipo logístico o de escasa importancia. Su objetivo es ascender en el escalafón de mando y así obtener acceso a la información clasificada. Ahora mismo acompaña a un oficial rebelde de grado medio en una misión rutinaria de avituallamiento.

## C

# Capítulo Uno

## Terminal de Pasajeros

### Resumen

La aventura se inicia con los personajes en la Terminal de pasajeros del puerto orbital de Herra II. El puerto es un inmenso satélite artificial que orbita alrededor del ecuador del planeta y desde el cual pequeñas lanzaderas descienden hasta la superficie del mismo transportando pasajeros y mercancías. Los personajes que suplantán a los supuestos traficantes de armas (a partir de ahora *TR<sub>1</sub>* y *TR<sub>2</sub>*) se encuentran frente a la puerta de embarque número 17. Los personajes que actúan como agentes de la Alianza Rebelde (a partir de ahora *AR<sub>1</sub>*, *AR<sub>2</sub>*, *AR<sub>3</sub>* y *AR<sub>4</sub>*) acaban de entrar en la sala en la cual, además de ellos, hay aproximadamente una cincuentena de personas, incluyendo dos guardias de seguridad del puerto. *(Lectura coral del Guión)*

### Inicio de la Aventura

Entrega tus jugadores una copia de sus historiales y del guión. Deja que lean en silencio el historial de su personaje y asigna una parte del guión a cada uno. Las partes tienen nombres como “Primer Rebelde”, “Segundo Rebelde”, y así sucesivamente. Si tienes seis jugadores cada uno leerá una parte. Si tienes menos asigna partes adicionales según sea necesario.

Lee la siguiente sección en alto, y después deja que tus personajes inicien el guión.

### Lee en Alto

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...

Son días de esperanza para la Alianza Rebelde. Tras la victoria de Yavin por toda la galaxia surgen voluntarios y reclutas para unirse a la filas de la Rebelión cuyas operaciones encubiertas de sabotaje están causando mella en la infraestructura Imperial. Repartidos por toda la galaxia pequeños grupos de agentes se afanan por boicotear los recursos enemigos y poner en jaquea las fuerzas del Emperador Palpatine.

Esta frenética actividad consume un sinnfin de recursos y requiere de una gran infraestructura logística que mantenga el flujo de suministros. El imperio es consciente de ello y no escatima esfuerzos en perseguir y acosar las redes rebeldes que deben esforzarse cada vez más para evitar ser descubiertas.

### La Terminal

La sala en la que se encuentra la puerta 17 es amplia y de grandes ventanales a través de los cuales se puede observar el ajetreo de las lanzaderas que arriban al puerto o inician su viaje de vuelta a la superficie del planeta. Anclado justo en el amarre que queda sobre la sala un pesado buque, en cuyo cuerpo están siendo instalados los contenedores estancos que contienen su carga, oculta la luz de la estrella del sistema.

Frente a la puerta hacen cola una docena de personas que esperan su turno para embarcar y junto a ellas hay una azafata que eficientemente registra los números de pasajero mientras comprueba los equipajes de mano.

De improvviso una mujer que hace cola para embarcar por la puerta 17 lanza un grito aterrador cargado de terror mientras señala la cubierta de la terminal. Todos los que se encuentran junto a ella dirigen sus miradas en esa misma dirección con gesto angustiado. Al alzar la vista los personajes verán como un enorme contenedor hermético se desplaza por el vacío hacia la cúpula acristalada de la Terminal. El contenedor impactará contra esta sacudiéndola violentamente y de forma automática se producirá un efecto de despresurización, sonará una alarma, las luces se apagarán siendo sustituidas por una intermitente luz ámbar y un mensaje de emergencia que urge a la evacuación empezará a repetirse de forma cíclica.

En ese instante las puertas que conectan la Terminal con el resto del puerto empezarán a descender a velocidad constante hasta cerrarse. Los personajes pueden hacer un intento desesperado por alcanzarlas pero será en vano. Dispondrán entonces de varias vías de escape: Pueden abordar una capsula de evacuación de emergencia, hacerse con una nave de transporte de pasajeros anclada a la Terminal o tratar de alcanzar las pasarelas estancas que las naves de rescate han empezado a tender hacia las puertas de embarque.

El contenedor ha quedado encajado en la cúpula pero esta está cediendo y amenaza con derrumbarse por completo. La multitud se dirige despavorida de un lado para otro. La despresurización y la falta de gravedad dificultan los movimientos. Los personajes deberán pelear con el resto de individuos apresados para acceder a una cápsula de evacuación y los guardias privados del puerto llegarán a emplear las armas para abrirse paso causando todavía mayor caos.

En su primer intento por lograr evadirse los personajes fracasarán sin remedio y cuando la puerta por la que pretendían huir quede cerrada frente a ellos

el contenedor descenderá un par de metros más abriendo la brecha y empeorando la situación.

Es posible conseguir mascarillas de emergencia junto a los accesos a las capsulas de evacuación (8 mascarillas por cápsula) que reducen los efectos de la falta de atmósfera oxigenada progresiva.

## Efectos del vacío

**Perdida de gravedad.** Progresivamente la gravedad artificial irá desapareciendo y los movimientos se harán más difíciles. En los primeros turnos será necesario pasar test de “nadar” fáciles para moverse. A medida que pase el tiempo los test se convertirá en normales y finalmente difíciles.

**Despresurización.** A medida que la grieta abierta en la cúpula se agranda el aire del interior se filtra hacia el vacío arrastrando a personas y cosas. A partir de cierto momento será necesario pasar test de fortaleza para no verse atraído hacia la cúpula. La dificultad de los mismos irá en aumento progresivamente.

**Falta de oxígeno.** La despresurización va acompañada de una falta de oxígeno. Cada cinco turnos será necesario un test de “vigor” para mantener la consciencia. La dificultad irá en aumento. El primer test fallado supone una reducción de 1D en las habilidades. El segundo fallo supondrá una reducción de 2D, el tercero la inconsciencia.

Cuando por fin logren acceder a una vía de escape esta será siempre una cápsula de evacuación. En ese momento el contenedor caerá finalmente sobre el pavimento de la Terminal produciendo una gran explosión. El vehículo en el que se encuentren saldrá disparado quedando atrapado por la gravedad del planeta y descendiendo rápidamente. La velocidad y el calor son insoportables. El vehículo está prácticamente a oscuras y completamente fuera de control. La explosión lo sacudirá con tanta violencia que lanzará a los personajes contra las paredes. Deberán pasar test de habilidad para aferrarse a lo que encuentren y afianzar su posición hasta que la trayectoria se estabilice. Aquellos que no lo consigan sufrirán impactos de daño variable según el margen de error.

Una vez la trayectoria se ha estabilizado la nave se lanza a toda velocidad atraída por la gravedad del planeta. Los únicos tripulantes que quedan con vida para entonces son los personajes que pueden tratar de alcanzar los controles de la misma para redirigirla y minimizar la violencia del choque contra la superficie. Para ello deben primero alcanzar la cabina de mando venciendo la inercia y luego afianzar su posición en la misma. El grado de éxito en la maniobra de pilotaje definirá el daño que sufren los personajes durante el

aterrizaje. Este también será menor si han conseguido afianzarse mediante arneses o cinturones de seguridad.

De no lograr tomar el control de la nave a tiempo se activará el sistema de aterrizaje automático que consiste en un paracaídas que se abrirá en el último momento reduciendo la inercia de la caída pero sin evitar el fuerte golpe sobre la superficie del planeta.

## Herra II

El fuerte impacto sobre la superficie rocosa del planeta ha dejado a la cápsula semienterrada. Las aberturas están bloqueadas y herméticamente cerradas debido las altas temperaturas y la fricción a las que han sido sometidas durante la entrada en la atmósfera. En el interior hace un calor sofocante y empieza a ser difícil respirar. Para conseguir evacuar el vehículo será necesario que los personajes ideen alguna forma de abrir una de las escotillas de emergencia pues el acceso principal ha quedado en el vientre y está completamente bloqueado.

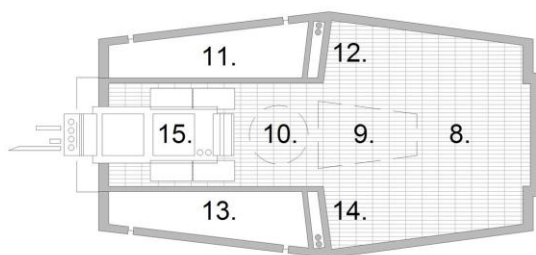
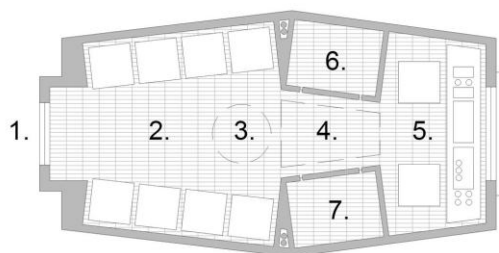
Para abrir las escotillas que parecen dañadas se puede hacer servir medios electrónicos, mecánicos o cualquier alternativa lógica que planteen los personajes. En la cápsula hay diferentes herramientas que pueden emplearse. Dispondrán de cortadores de fusión y laser, pequeñas cargas explosivas, palancas, material electrónico variado, generadores y herramientas varias. La cápsula dispone también de un brazo mecánico articulado que puede alcanzar las escotillas pero está dañado y es necesario reparar el panel de control del mismo para ponerlo en marcha. La fuerza bruta nunca será suficiente para abrir las escotillas si no se debilita antes el casco de la nave.

Tras evacuar la nave los personajes se encuentran sobre la azulada superficie del planeta rocoso. No se divisa vegetación ni fauna alguna. El cielo está claro y en el horizonte aparece una aureola policromada similar a una aurora boreal que lentamente aumenta de tamaño. Los Traficantes de Armas pueden identificar la aureola como una tormenta magnética que se aproxima si superan una tirada de conocimientos fácil. El resto de personajes necesitan superar una tirada difícil para hacer lo propio. La cápsula de evacuación dispone de un vehículo auxiliar de reconocimiento terrestre. Para poder liberarlo los personajes deberán emplearse a fondo a fin de abrir la compuerta que ha quedado bloqueada por pesadas rocas. Además varios fallos electrónicos impiden la apertura automática de esta por lo que será necesario bien reparar estos fallos o bien emplear el sistema manual mucho más lento y laborioso. El vehículo de reconocimiento es de dimensiones muy reducidas y tiene capacidad para dos pasajeros, cualquier pasajero adicional deberá superar test de habilidad para no caerse mientras el vehículo está en marcha. La dificultad dependerá de la velocidad del mismo y de la pericia del conductor.

Pueden decidir alejarse de la nave para huir de la tormenta o permanecer en el interior de la misma para protegerse. Dependiendo de la forma en la que hayan abierto las escotillas esta les puede ofrecer mayor

## C Cápsula de Emergencia Respite-8

Cubierta Superior



Cubierta Inferior

1. Escotilla principal de acceso. Inutilizada.
2. Sala de pasaje. Ocho asientos para pasajeros distribuidos de forma ordenada. Cada asiento dispone de cintos de seguridad e instrucciones de uso para los mismos y del sistema de soporte vital para emergencias.
3. Escotilla superior. Bloqueada.
4. Trampilla de acceso a cubierta inferior.
5. Cabina de mando. La cabina desde la que se dirige la nave. La nave está dañada por la explosión, los equipos de sensores no funcionan.
6. Aseo.
7. Botiquín.
8. Bodega principal. Área despejada en el perímetro de la cual se encuentran varios arneses de seguridad y pequeños contenedores de almacenaje con equipo básico, herramientas para reparaciones y raciones de supervivencia.
9. Trampilla de acceso a cubierta superior.
10. Escotilla inferior. Bloqueada.
11. Compartimento del brazo mecánico articulado. Está dañado pero todavía en funcionamiento.
12. Panel de control del brazo mecánico.
13. Compartimento del vehículo de exploración.
14. Panel de control de la escotilla del vehículo de exploración.
15. Motor.

o menor protección. A medida que la tormenta se acerca los personajes empezarán a sufrir diversos síntomas.

El primero de ellos será un erizamiento del pelo y un cosquilleo en la piel. Seguidamente empezarán las náuseas y la cefalea. Cualquier tarea que intenten realizar bajo estos síntomas se verá seriamente afectada,

esto incluye pilotar el vehículo de reconocimiento o simplemente mantenerse sobre el mismo si va sobrecargado.

La onda magnética tardará media hora en llegar desde el momento en que la identifiquen. Cuando esté ya próxima las rocas de pequeño tamaño empezarán a crepitar y a levitar unos centímetros sobre el terreno. Cuanto más cerca esté la onda magnética de mayor tamaño serán las piedras que se elevan del suelo. Frente a la onda viaja una nube de polvo de varias decenas de metros de alto que dificultará la visibilidad. La nube alcanzará a los personajes un cuarto de hora antes de que llegue la tormenta magnética cegándolos y coartando sus movimientos. El impacto de la onda magnética es mortal a campo abierto. Para sobrevivir a ella en el interior de la nave es necesario que se hayan tomado algunas medidas de seguridad. Superar tiradas de conocimiento normal aportará varias acciones que pueden aumentar las probabilidades de supervivencia de los personajes. Cuanto mayor sea el nivel de éxito más acciones y más efectivas podrán poner en práctica. Sellar las salidas y grietas y acolchar la estancia, llenar parte de la cápsula de arena o incluso enterrarla todavía más pueden ayudar.

Cuando la onda magnética se encuentre a pocos metros de los personajes y todo parezca perdido (o una vez esta haya pasado si se han refugiado en la nave con éxito) aparecerá en entre las sombras de la nube de polvo el perfil de un vehículo de tamaño medio que se aproxima a los personajes levitando a unos diez metros de altura y creando grandes remolinos de polvo alrededor de sus repulsores principales. El vehículo, de tipo civil y con insignias, que recuerdan a un centauro en negro sobre fondo blanco, descenderá junto a los personajes abriendo una escotilla lateral para que embarquen, rescatándolos así de la tormenta.

Se trata de un aerodeslizador de transporte del pozo de extracción 241 de la Corp. Centauro. El personal del pozo vio descender la nave de los personajes sobre la superficie del planeta y, habiendo detectado trazas de vida en la zona del accidente, salió en busca de posibles supervivientes. El compartimento de carga del aerodeslizador es lo suficientemente amplio para acomodar a todos los personajes y su equipo de mano sin problemas.

### Vehículo de Exploración

**Nave:** *Gallis Tech Wheelbike*

**Tipo:** Vehículo terrestre

**Eslora:** 2m

**Escala:** *Repulsor*

**Dotación:** 1 tripulante

**Pasajeros:** 1

**Capacidad de Carga:** 20kg

**Altura máxima de vuelo:** 0m

**Código de velocidad:** [2D]

**Maniobra:** [1D]

**Casco:** [1D+2]

**Armas:** Ninguna

# Capítulo Dos

## Corporación Centauro

### Resumen

Los personajes han logrado sobrevivir al accidente en el puerto orbital pero se encuentran ahora en la superficie de Herra II sin medios aparentes a su alcance para regresar al espacio. Su objetivo genérico es regresar al puerto orbital y completar la transacción si bien no todos verán la situación a través del mismo prisma ni tendrán las mismas urgencias.

### Pozo de Extracción 241

El aerodeslizador transportará a los personajes hasta el Pozo 241. Esta instalación se dedica a la extracción de metales polarizados para la exportación y pertenece a la Corp. Centauro, una de las concesionarias privadas que explotan los recursos naturales del planeta. Se trata de una instalación minera de tamaño medio con un pequeño hangar en la superficie del planeta junto a otras estructuras menores que sirven de acceso y zona de carga. La mayor parte de las instalaciones, sin embargo, se encuentran bajo tierra protegidas de las tormentas magnéticas. Los personajes serán bien recibidos, se les proporcionará tratamiento médico básico si es necesario y les informaran de que se han puesto en contacto con el puerto planetario más cercano y que tienen planeado transportarlos allí al día siguiente para que puedan regresar al espacio si lo desean.

Los personajes cenarán con el personal del pozo. Les ofrecerán unas literas en una habitación que en esos momentos no tiene uso para pasar la noche. También serán informados de que, por motivos de seguridad, en las instalaciones no se permiten armas ya que la carga de energía que contienen podría reaccionar con los vapores de los metales del pozo y provocar una explosión. Sus armas, si las portan, serán guardadas en un armario estanco situado en el edificio de acceso en la superficie del planeta. Se les ofrecerán por último ropas limpias para sustituir a las suyas sucias y estropeadas con tanto ajetreo. Las únicas vestimentas disponibles son uniformes de trabajo de la corporación. Se trata de monos ajustados de color azul con bandas rojas en las mangas en las que se aprecia el logo de la corporación. El uniforme incluye también un chaleco naranja con múltiples bolsillos.

### Corp. Centauro Operario

**Fortaleza:** 2D+2  
 Atacar sin Armas: 3D  
**Destreza:** 2D  
 Blasters: 3D  
 Parar sin Armas: 3D  
 Esquivar: 3D  
**Especialidad:** 5D  
**Resto:** 2D  
**Equipo:**  
 1D+50 créditos

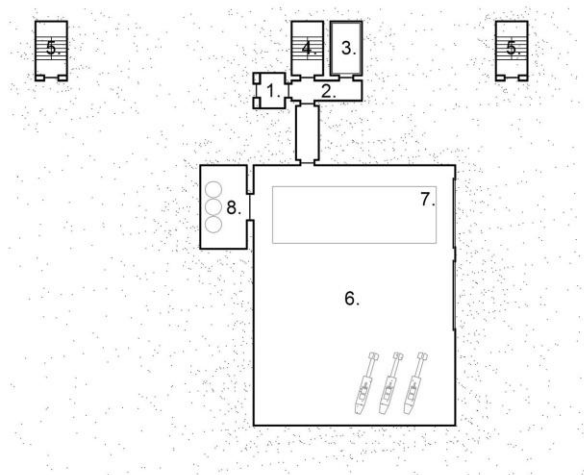
### Logo de la Corporación Centauro



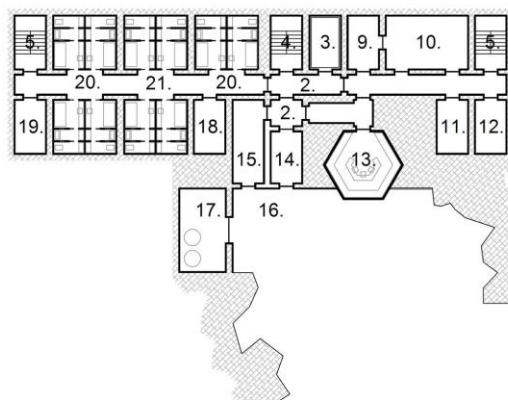
Mientras uno o varios de los personajes son tratados de sus heridas en la enfermería, o simplemente mientras se les hace un chequeo para asegurarse que no han sufrido daño alguno debido a la tormenta, tendrán la oportunidad de escuchar en la sala contigua la conversación entre el operador de radio del pozo y el puerto planetario. En ese momento se encontrarán solos en la enfermería por lo que nadie sabe que han oído esa conversación. El operador de radio del pozo informa del rescate y solicita un transporte para los personajes. Tras algunas preguntas el puerto informa al operador de que se sospecha que los personajes son agentes de la Alianza Rebelde y de que, por lo tanto, pueden ser peligrosos y deben retenerlos a toda costa. Un convoy de seguridad de la Corporación Centauro se trasladará hasta el pozo a lo largo de la noche para apresarlos y entregarlos a la guarnición imperial en el puerto orbital.

# Pozo de Extracción 241

Planta de Superficie



Planta Inferior



1. Sala de acceso. Por esta sala se accede a las instalaciones del Pozo 241. De forma cuadrada, está semivacía y no tiene ventanas. Sus paredes están cubiertas por armarios estancos de cierre digital (apertura sin clave dificultad media). Dos gruesas puertas dan acceso a la superficie del planeta y en la pared opuesta otras dos puertas conducen al interior de las instalaciones.
2. Distribuidor.
3. Elevador.
4. Escalera. El acceso a esta se hace a través de una puerta de seguridad digital (apertura sin clave dificultad media).
5. Escalera de evacuación y emergencias. Escalera que conduce hasta la superficie, el acceso a esta se hace a través de una puerta de seguridad digital (apertura sin clave dificultad media).
6. Hangar. Los vehículos de transporte y servicio del personal del pozo descansan en este hangar. Aquí será donde el deslizador de la división de seguridad les espere para trasladarlos al puerto planetario, si se da el caso y donde desembarquen cuando arriben por primera vez al pozo. En total hay un deslizador de tamaño medio (el que los rescató) y tres de tipo individual (piloto más pasajero opcional).
7. Estacionamiento del deslizador medio modelo Urbikkian CX12.
8. Sala de Bombeo. Desde esta sala se bombea el metal polarizado en estado líquido extraído en la mina hasta la superficie para ser cargado en los transportes.
9. Cocina y Despensa,
10. Comedor y sala de ocio. Amplia sala que hace las veces de comedor y espacio de ocio para el personal de destinado al Pozo 241.
11. Sala de Radio y Comunicaciones.
12. Enfermería. Los personajes heridos serán trasladados a esta sala para recibir las curas pertinentes. Mientras estén aquí se quedarán solos unos minutos y entonces podrán oír a través de la rejilla de ventilación la conversación entre el operador de radio y el personal de seguridad de la corporación.
13. Control de Operaciones. Desde esta sala se gestiona el funcionamiento del pozo, la programación de la explotación de las vetas y los programas que controlan a los droides. En total aquí trabajan seis operarios en turnos de ocho horas. En todo momento hay dos operarios controlando que el funcionamiento de los sistemas es correcto.
14. Vestuario. Los trabajadores se ponen los monos estancos de protección en esta sala antes de entrar al área de excavaciones.
15. Taller de reparación de Droides.
16. Área de excavaciones. Innumerables galerías conectadas por pasarelas que conforman el pozo de extracción. El personal y numerosos droides de diferentes tipos trabajan en esta área durante las veinticuatro horas del día en turnos de ocho horas cada uno.
17. Sala de tratamiento y licuación. El producto extraído es tratado y licuado en esta sala antes de ser bombeado a la superficie.
18. Administración y Gestión. El control de los recursos y sistemas del pozo tanto de soporte vital como de seguridad se gestionan desde esta sala. En total hay tres puestos de trabajo dos de los cuales están siempre ocupados durante las horas de día.
19. Lavandería.
20. Dormitorio con una litera triple. Incluye aseo con ducha y taquillas.
21. Dormitorio de los personajes. Idéntico al de los operarios.

## Control de Operaciones del Pozo de Extracción 241



## Conversación Interceptada

**Voz 1.** ... hemos localizado a un grupo de personas cuya nave se ha estrellado sobre la superficie del planeta. Se ha dispuesto que pasen la noche en el pozo y mañana los trasladaremos al Puerto Planetario. Solicito autorización para que un equipo abandone el pozo para hacerse cargo del transporte.

**Voz 2.** Por favor repita origen de los individuos...

**Voz 1.** Nave accidentada en superficie del planeta.

**Voz 2.** Por favor remita urgentemente imágenes disponibles de los individuos para su identificación.

**Voz 1.** Procedo al envío de imágenes captadas por sistema de video vigilancia del pozo. Por favor confirmen permiso para...

**Voz 2.** Individuos identificados. Permiso denegado. Retenga a los individuos hasta la llegada de vehículo del servicio de seguridad de la corporación.

**Voz 1.** Repita mensaje.

**Voz 2.** Individuos peligrosos. Reténgalos hasta que un equipo de seguridad acuda a recogerlos para entregarlos a las autoridades imperiales. Individuos altamente peligrosos.

La intención del personal del pozo es retener a los personajes en su dormitorio hasta que la mañana siguiente llegue personal de seguridad para trasladarlos como rehenes hasta el puerto planetario y entregarlos a las autoridades imperiales. Para ello bloquearan las puertas del mismo electrónicamente una vez todos los personajes se hayan retirado a descansar y posicionaran a algunos de los trabajadores a modo de centinelas por todo el recinto. Puesto que los personajes son conscientes de su situación es posible que planeen fugarse antes de que esto ocurra. Si tratan de huir antes de que amanezca deberán alcanzar el nivel superior del pozo y hacerse con uno de los vehículos de transporte del hangar.

### Corp. Centauro Repulsor de carga

**Nave:** Urbikkian CX12  
**Tipo:** Repulsor de Carga  
**Eslora:** 13m  
**Escala:** Repulsor  
**Dotación:** 1 tripulante  
**Pasajeros:** 15  
**Capacidad de Carga:** 25tm  
**Altura máxima de vuelo:** 10m  
**Código de velocidad:** [1D]  
**Maniobra:** [1D+2]  
**Casco:** [3D]  
**Armas:**  
Ninguna

**Corp. Centauro**  
**Repulsor personal**

**Nave:** *Ikas-Adno Starhawk*  
**Tipo:** Repulsor Individual  
**Eslora:** 5m  
**Escala:** *Repulsor*  
**Dotación:** 1 tripulante  
**Pasajeros:** 1  
**Capacidad de Carga:** 3kg  
**Altura máxima de vuelo:** 12m  
**Código de velocidad:** [2D]  
**Maniobra:** [3D+1]  
**Casco:** [1D+1]  
**Armas:**  
Ninguna

Si lo hacen durante la entrega o mientras son transportados al puerto planetario deberán enfrentarse al personal de seguridad de la Corp. Centauro mucho más competente y que además va armado. Si por el contrario no realizan ningún intento de fuga la comitiva que los transporta al puerto planetario sufrirá un accidente al toparse con la cola de una tormenta magnética de forma inesperada. Esto dará la oportunidad de huir a los personajes o incluso de capturar el vehículo en el que son trasladados.

Una vez se den a la fuga la única forma que tienen de abandonar el planeta es robar una nave en un puerto planetario pues ninguno de los vehículos a su alcance hasta el momento dispone de capacidad suficiente para abandonar la atmosfera de Herra II. Pueden localizar un puerto en los sensores de cualquier esquife o deslizador que hayan robado o incluso en algún datapad que conserven, si todavía funciona, a unas cinco horas de viaje en dirección norte de donde

**Corp. Centauro**  
**Guardia de Seguridad**

**Fortaleza:** 2D+2  
**Atacar sin Armas:** 3D  
**Destreza:** 2D+2  
**Blasters:** 3D+2  
**Parar sin Armas:** 3D+2  
**Esquivar:** 3D+2  
**Mecánica:** 3D  
**Repulsores:** 4D  
**Artillería naval:** 3D+2  
**Pantallas:** 3D+2  
**Resto:** 2D  
**Equipo:**  
1D+50 credits  
Pistola Blaster  
(Carabina Blaster)  
Chaleco Protector  
Casco

sea que se encuentren.

Mientras se dirijan a él serán interceptados por una patrulla del personal de seguridad de la Corporación Centauro que, conocedores de su huida han salido en su búsqueda para detenerlos y entregarlos a las autoridades imperiales. La patrulla estará compuesta por dos aerodeslizadores individuales y un de mayor tamaño que actúa de nodriza. Se entablará un combate naval entre los personajes y sus perseguidores que debería terminar con victoria de los primeros.

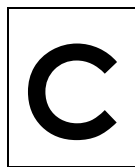
**Corp. Centauro**  
**Seguridad Corporativa**  
**Repulsor medio**

**Nave:** *Ikas-Adno Cachalote*  
**Tipo:** Repulsor  
**Eslora:** 14.6m  
**Escala:** *Repulsor*  
**Dotación:** 2 tripulante + 1 artillero  
**Pasajeros:** 8  
**Capacidad de Carga:** 500kg  
**Altura máxima de vuelo:** 5m  
**Código de velocidad:** [1D+1]  
**Maniobra:** [1D]  
**Casco:** [4D]  
**Armas:**  
Cañón Láser Pesado de Repetición  
Arco: *Torreta*  
Escala: *Repulsor*  
Control de Tiro: [0D]  
Daño: [4D]

**Pantallas Deflectoras:** [1D]

**Corp. Centauro**  
**Seguridad Corporativa**  
**Repulsor personal**

**Nave:** *Ikas-Adno Starhawk Modificado*  
**Tipo:** Repulsor Individual  
**Eslora:** 5m  
**Escala:** *Repulsor*  
**Dotación:** 1 tripulante  
**Pasajeros:** 0  
**Capacidad de Carga:** 3kg  
**Altura máxima de vuelo:** 10m  
**Código de velocidad:** [2D+1]  
**Maniobra:** [3D]  
**Casco:** [1D]  
**Armas:**  
Cañón Láser  
Arco: *Frontal*  
Escala: *Repulsor*  
Control de Tiro: [2D]  
Daño: [4D]



## Capítulo Tres

# Puerto Planetario

### Resumen

Tras sobreponerse a una tormenta magnética en la superficie de Herra II y ser trasladados a una explotación minera privada los personajes descubre que sus benefactores no lo son tanto y deben darse a la fuga antes de ser detenidos. Abandonados de nuevo en la superficie del planeta su única escapatoria es hacerse con una nave en un puerto planetario que les permita abandonar la superficie y regresar al puerto espacial. Para ello deberán adentrarse en el puerto planetario e infiltrarse en la sector corporativo del mismo con el fin de alcanzar la terminal y embarcarse de nuevo rumbo a las estrellas.

### Puerto Planetario

Los personajes se encuentran en un sector del planeta controlado por una empresa privada dedicada a la explotación minera llamada Corporación Centauro y todos los puertos planetarios próximos son gestionados por esta en modo de concesión administrativa. El puerto planetario aparece en el horizonte del planeta como una franja luminosa producto de los reflectores que dirigen a las naves en su descenso hasta él. Durante la noche un sin fin de haces de luz multicolor iluminan el puerto y lo hacen visible a gran distancia. De forma regular lanzaderas de diversos tamaños descienden desde la órbita del planeta hasta el puerto e igualmente otras se elevan con destino al puerto orbital. La mayoría de lanzaderas se dedican al transporte de mineral polarizado aunque de vez en cuando puede verse alguna de menor tamaño destinada a la carga de otros productos o incluso de pasajeros.

El puerto se organiza alrededor de un gran cráter natural. La terminal tiene la apariencia de un enorme mástil anclado al centro del cráter. La superficie próxima al cráter está salpicada por un número indeterminado de pequeños edificios de color blanquecino. Estas construcciones son, de hecho, el acceso a la ciudad que se desarrolla bajo la superficie protegida de las tormentas magnéticas. Hay un tránsito no muy intenso que entra y sale de la ciudad, principalmente de aerodeslizadores procedentes de los pozos que acuden con el producto en bruto para que sea tratado y enviado al puerto orbital. Estos transportes viajan hasta la corona más próxima al cráter donde se encuentran las muelles de descarga conectados a la terminal. También otros vehículos de seguridad y civiles acceden o dejan el puerto de forma intermitente.

Los personajes deberán idear la forma de acceder a la terminal y hacerse con una lanzadera para

llegar al puerto orbital. Los controles de seguridad están en alerta especial debido a los eventos ocurridos durante estos días e incluso disponen de imágenes de los personajes tomadas por el sistema interno de vigilancia del pozo 241. Estas imágenes también se emiten por la red pública de información y entretenimiento por lo que cualquier ciudadano puede identificarlos en cualquier momento si no toman precauciones.

La superficie de la ciudad está vigilada por la corporación. Varias patrullas efectúan circuitos regulares alrededor del área ocupada por el puerto planetario siendo especialmente intensas en las zonas próximas a los muelles de carga corporativos. Cualquier individuo o vehículo es susceptible de ser interceptado para su identificación.

En la terminal siempre hay alguna nave varada en proceso de carga o descarga de contenedores. El anillo más próximo a la terminal contiene solo los edificios oficiales de la corporación, en la periferia se agrupan las residencias del personal y las áreas de ocio y servicios.

Al poco de arribar al puerto la zona se verá azotada por una tormenta magnética de especial virulencia que obligará a interrumpir no solo el tráfico aéreo y espacial si no también las comunicaciones. La tormenta durará dos días lo que obligará a los personajes a permanecer en el puerto durante todo ese tiempo pues no hay ninguna nave que tomar o secuestrar. Eso supone que deberán buscar donde pasar esas dos noches si no quieren dormir en la calle y correr riesgos.

El puerto planetario se divide en tres sectores: el área civil, el área corporativa y la terminal.

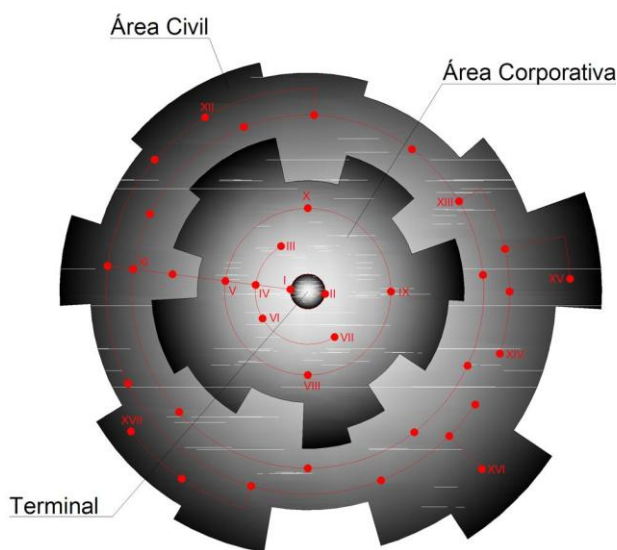
### Área Civil

El área civil engloba los espacios de ocio y servicios del puerto planetario y está compuesta por una extensa red de túneles y galerías que discurren por el subsuelo enlazando diferentes instalaciones subterráneas en la zona más distante del centro del cráter. Esta parte de la ciudad no está bajo control específico de la corporación pero su servicio de seguridad patrulla regularmente la zona para evitar altercados. Las galerías principales son suficientemente grandes para que aerodeslizadores de pequeño tamaño viajen por ellas, el tráfico no es muy intenso sin embargo y la mayoría de desplazamientos se hacen a pie o mediante el sistema de transporte colectivo el acceso al cual es gratuito.

Esta área de la ciudad está muy degradada. La mayoría de los locales y establecimientos están

## Puerto Planetario

Sectores Administrativos



Red de Transporte Colectivo

Estaciones Principales.

- I. Terminal de Pasajeros.
- II. Terminal de Mercancías.
- III. Área Militar Restringida.
- IV. Administración Corporativa.
- V. Tránsito - Intercambiador.
- VI. Servicios Cooperativos.
- VII. Residencial Corporativa.
- VIII. Gestión de Producto I.
- IX. Gestión de Producto II.
- X. Gestión de Producto III.
- XI. Centrum.
- XII. Syro. Acceso Superficie.
- XIII. Bir Iroq. Acceso Superficie.
- XIV. Sha T'o. Acceso Superficie.
- XV. Bagratid. Acceso Superficie.
- XVI. Phoros. Acceso Superficie.
- XVII. Ishquid. Acceso Superficie.

orientados a satisfacer las necesidades de los empleados de las corporaciones destinados a los pozos de extracción que invierten en ellos sus días de asueto. Bares, casinos, salas de juego, burdeles y otros negocios relacionados son los más comunes y provechosos.

El acceso al área de civil desde la superficie se realiza por hasta una docena de puntos distintos. Seis de ellos son de tipo público mientras que el resto estar vinculados a diferentes negocios de suministros, seguridad privada, hostelería y otros. Los puntos de acceso público disponen de áreas de amarre para vehículos de gran calado a precios razonables. Los vehículos de pequeño tamaño pueden descender a los niveles inferiores. Tanto los vehículos pequeños como

los peatones deben pagar una pequeña fianza de 25 créditos estándar por persona en concepto de mantenimiento de las instalaciones públicas de la ciudad. Una vez hecho el pago en las ventanillas se entrega una tarjeta de visitante a cada individuo que permite el acceso a los elevadores para vehículos y a las estaciones de transporte colectivo para los peatones. Desde estos se accede a los niveles inferiores de la ciudad.

Las zonas comerciales del área civil ofrecen un surtido razonable de productos a precios correctos. La compraventa de armas en estos comercios está restringida y es necesario presentar documentación acreditativa.

En las zonas más oscuras del área civil existe, como era de esperar, un mercado negro en el que se puede conseguir prácticamente de todo pero a un precio mucho mayor. También es posible vender casi cualquier producto tanto de forma legal como de estraperlo pero hay que tener cuidado con que se ofrece y donde.

En las calles interiores del área de civil, así como en varios de los locales de concurrencia pública, hay grandes pantallas holográficas en las que se proyecta publicidad, deportes y, a intervalos regulares, noticias de carácter universal y planetario. Uno de los clips que se proyectarán durante la estancia de los personajes en la ciudad hará referencia a su huida del puerto de extracción e incluirá imágenes, de no muy buena calidad, de ellos. El clip informa a los ciudadanos sobre la peligrosidad de los personajes y ofrece una recompensa de 500 créditos por cualquier información que lleve a su captura. Si los personajes no toman precauciones después de ver por primera vez el clip corren el riesgo de ser identificados en cualquier momento lo que puede llevar a que se de la alarma o que un grupo de "ciudadanos" trate de retenerlos para poder cobrar la recompensa.

Algunas de las zonas del Área Civil son relativamente peligrosas. Si los personajes en su deambular por la ciudad hacen ostentación de equipo o presupuesto es posible que se encuentren con alguna

### Matón

**Fortaleza:** 2D+2

Atacar sin Armas: 3D+2

**Destreza:** 2D

Blasters: 4D

Parar sin Armas: 4D

Esquivar: 4D

**Resto:** 2D

**Equipo:**

1D+50 créditos

(Pistola Blaster)

(Pistola Blaster Pesada)

(Carabina Blaster)

(Vibrfilo)

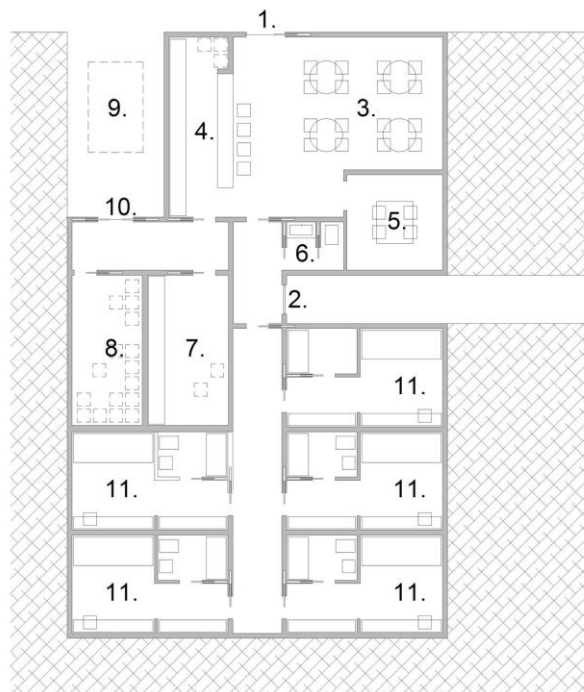
(Cuchillo)

sorpesa desagradable esperándolos tras una esquina o en un callejón oscuro.

En algún momento de su estancia los personajes serán sorprendidos por una redada del servicio de seguridad de la corporación que ha recibido

un soplo sobre su presencia. Puede ser mientras tratan de comprar equipo, desayunan en el hostel o planean su próximo movimiento. Huir de ellos no debe ser en exceso difícil en la intrincada red de túneles del área civil pero dará lugar a momentos de tensión.

## H hostel



Lo más probable es que durante su estancia los personajes busquen un alojamiento hasta poner en marcha un plan que les permita evadirse del puerto planetario. Este es un hostel tipo de los que están disponibles en el área civil del mismo.

1. Acceso Principal. Accesos automatizado opaco situado en un túnel de tránsito alto, bien iluminado y ruidoso.

2. Salida de Emergencia. Puerta de emergencia de apertura mecánica que da a un oscuro túnel sin uso. La puerta está bloqueada por el cuerpo de un mendigo que duerme al otro lado. Será necesario superar una tirada de vigor de dificultades media para abrirla lo suficiente para que pase una persona.

3. Cantina. Concurrida las 24 horas del día se sirven todo tipos de bebidas a precios razonables. Un ambiente oscuro y lleno de humo en las sombras del cual se puede encontrar a personajes de todo tipo tamaño y color.

4. Barra. El local está regentado por un enorme gamorreano nada amigo de la conversación. El y su hermano se turnan para servir la barra. Las habitaciones se contratan en la misma barra y el precio es correcto para los servicios que ofrece.

5. Sala privada. Sala de reuniones privada no hay puerta entre esta y la cantina pero el ambiente ruidoso evita que las conversaciones del interior se escuchen fuera de la sala. Un ventana en esta sala deja ver las luces de los túneles exteriores.

6. Aseo para clientes.

7. Cocina.

8. Despensa.

9. Aerodeslizador de reparto. Pequeño aerodeslizador de reparto de mercancías estacionado en el túnel frente al acceso al hostel.

10. Acceso de Mercancías. Acceso a la despensa desde un túnel lateral poco transitado y mal iluminado.

11. Habitación de huéspedes. Habitaciones para dos personas. La primera habitación a la derecha y la segunda a la izquierda del pasillo se encuentran ocupada por mineros de la corporación de permiso. El resto están libres. Las habitaciones son austeras y la ventilación de las mismas mecánica. Incluyen un aseo y una pequeña ducha.

## Área Corporativa

El área corporativa ocupa la corona más próxima a la Terminal y funciona de filtro entre el exterior y esta. Se accede a la misma desde los muelles de carga situados en la superficie o desde el punto de conexión con el área civil en el subsuelo. Este punto de conexión se encuentra en la estación Tránsito-Intercambiador del sistema de transporte colectivo, la red del cual es independiente para cada área.

En todos los accesos se realiza un control de seguridad que incluye un escaneado para impedir la entrada de armas o explosivos y una identificación por medio de chips personales implantados en la mano. Los personajes posiblemente hayan sido ya identificados y se ha ordenado su captura por parte de las autoridades de la corporación por lo que acercarse a uno de estos controles de forma abierta es casi un suicidio.

En esta zona de la ciudad se encuentran los almacenes y espacios de gestión de la corporación así como la residencia de todo su personal y la base principal del servicio de seguridad de esta. De tamaño sensiblemente menor al área de ocio el estado de conservación es mucho mejor y la seguridad mucho mayor. En todas las áreas de trabajo es obligatorio vestir el uniforme corporativo o lucir una etiqueta de visitante debidamente homologada.

El acceso al Área Corporativa desde la superficie se realiza exclusivamente desde los muelles de carga de la corporación situados en la corona más próxima al cráter. Un total de tres muelles de carga con

espacio para que hasta cuatro deslizadores de tamaño estándar de la corporación en cada uno procedan a la entrega del producto circundan el cráter. Estos mismos muelles permiten también el acceso a vehículos menores a los niveles inferiores previa identificación de los ocupantes. Solo los empleados de la corporación con pases de seguridad pueden acceder al Área Corporativa. Un cuarto muelle sirve de amarre para los vehículos del servicio de seguridad de calado superior al admisible en le interior de la ciudad. Este es el punto desde el que parten las patrullas tanto de proximidad como de larga distancia.

Los tres accesos de carga situados en la superficie funcionan de forma idéntica. Cada uno de ellos dispone de cuatro muelles de carga ideados para que uno de los aerodeslizadores de la corporación amarre en su interior y la carga se traslade mediante conductos a la planta de tratamiento y almacenaje subterránea hasta que le llegue la hora de viajar al espacio. Además hay un acceso para vehículos de menor tamaño y otro para personal de la corporación. Este acceso da paso a un filtro de seguridad y de ahí a los elevadores que conectan con las instalaciones subterráneas.

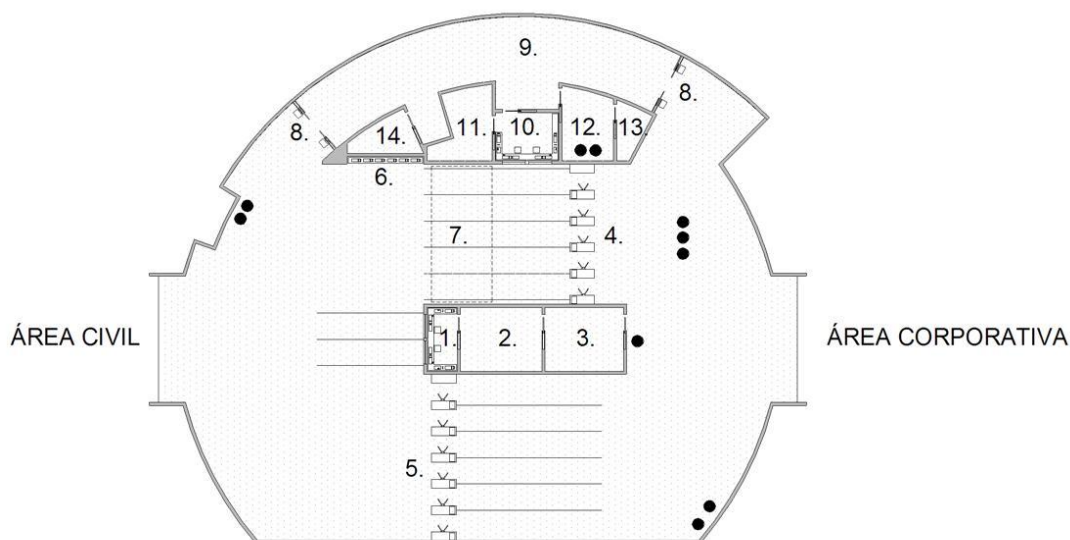
Todas las áreas del puerto planetario necesitan de sistemas de renovación de aire y extracción que conecten los niveles subterráneos con la superficie. Estos sistemas salpican la corteza del planeta alrededor del cráter en el que se yergue la Terminal. Son de diferentes tamaños y funciones pero todos tienen campos de fuerza interiores que evitan que la

## Á

## rea Civil del Puerto Planetario



## I Intercambiador



1. *Taquillas. Punto de venta de billetes para las lanzaderas hacia el Puerto Orbital.*
2. *Gestión de Estación. Oficina desde la que se administra el correcto funcionamiento de la estación y del intercambiador.*
3. *Zona de registro. A aquellos individuos marcados por el escaneo se les invita a entrar en esta sala para ser registrados.*
4. *Tornos de Entrada. Acceso al Área Corporativa. Los tornos se accionan pasando el chip implantado por el lector. Normalmente hay colas de dos o tres personas en cada tornio.*
5. *Tornos de Salida. Salida del Área Corporativa.*
6. *Maquinas automáticas dispensadoras de billetes. Punto de venta automatizado de billetes para las lanzaderas hacia el Puerto Orbital.*
7. *Zona de escaneo. Al cruzar este área un escaner oculto registra los datos de los chips implantados y hace una búsqueda automática de objetos prohibidos como armas o explosivos.*
8. *Acceso a Bypass de Seguridad. Puertas de seguridad que se accionan haciendo pasar por el lector el chip implantado. Solo el personal del servicio de seguridad está autorizado a emplear el bypass.*
9. *Bypass de Seguridad. Recorrido alternativo para las fuerzas de seguridad corporativa que permite evitar las colas.*
10. *Control de Escaneo. Dos agentes controlan los resultados del escaneo de seguridad e indican por radio que individuos deben ser detenidos para ser registrados.*
11. *Maquinaria de Escaner de Seguridad.*
12. *Sala de Guardia. Media docena de agentes permanecen en esta sala mientras esperan entrar en la rotación.*
13. *Armería. Pequeña armería en la que se almacenan pistolas blaster reglamentarias, aturdidoras, chalecos y cascos.*
14. *Estacionamiento de Repulsores. Dos repulsores individuales del servicio de seguridad permanecen estacionados aquí en todo momento mientras recargan sus baterías.*

ionización de las tormentas magnéticas penetre en la ciudad. Estos campos sin embargo suelen sufrir daños, especialmente tras una tormenta y necesitan reparaciones continuas. Es posible desactivar uno de los campos modificando la configuración de los paneles exteriores y penetrar en el sistema a través de los conductos, aunque el viaje no es precisamente placentero ni sencillo pues está salpicado de ventiladores, filtros y también de algunos parásitos que pueden resultar agresivos.

El transporte colectivo del área civil conecta con el del área corporativa en un único punto de su recorrido. Al abandonar el área civil hay que cruzar un punto de control y un filtro de seguridad para entrar en el área corporativa. En este intercambiador se encuentra también la oficina de la agencia de transportes corporativa en la que se pueden comprar billetes para los transportes que conectan con el Puerto Orbital.

## La Terminal

La Terminal en si es un gran mástil vertical al que se conectan los diferentes vehículos con capacidad de vuelo planetario. Un sistema duplicado de comunicaciones verticales discurre a lo largo del mástil. Paralelo a este un sistema de transporte de contenedores estándar permite el transporte de la mercancía desde las zonas de almacenaje hasta las diferentes lanzaderas amarradas a la Terminal.

Las lanzaderas de transporte de pasajeros emplean los amarres de la parte superior de la Terminal, mientras que los de la parte inferior se dedican a las más pesadas naves de transporte de mercancías.

El acceso para pasajeros a la Terminal se realiza desde el área corporativa y es posible comprar pasajes privados hasta el Puerto Orbital en las oficinas de la corporación. El precio por pasaje es de 100 créditos por persona y el transporte se realiza mediante lanzaderas de la Corporación.

Los personajes deberán trazar un plan para acceder al complejo corporativo primero y desde este a la Terminal. Como se ha explicado acceder al área civil es relativamente sencillo una vez superadas las patrullas del perímetro. Para acceder al área corporativa y a la Terminal sin embargo será necesario agudizar el ingenio.

Entre las posibles tramas con posibilidades de éxito se puede considerar el suplantar a operarios de la corporación haciéndose con sus uniformes y chips identificativos mientras estos pasan parte de su tiempo libre en el área civil. Hay docenas ellos que dedican su tiempo de ocio a frecuentar los burdeles y casinos, emborrachándose y holgazaneando alrededor del área civil. Cada trabajador dispone de un chip implantado en la palma de la mano que le permite acceder al área corporativa a través del punto de conexión descrito anteriormente. Este chip es único e intransferible y tiene grabados datos antropométricos del operario por lo que se puede comprobar si el usuario es el verdadero propietario del mismo.

Si los personajes consiguen hacerse con bastantes de estos chips deberán darse prisa en emplearlos antes de que se denuncie el robo o desaparición del verdadero propietario. Los chips registran además en qué lugar se encuentran por lo que no es posible emplear el mismo varias veces en un único sentido. Si optan por esta estratagema podrán acceder al área corporativa sin problemas, si bien el último de los operarios será detenido por un guardia corporativo que iniciará un interrogatorio. Cuando se disponga a realizar la comprobación de la identidad del personaje, y si estos no hacen nada para salir de la situación antes, un grupo de operarios borrachos iniciará una reyerta al tratar de acceder al área corporativa en tropel de forma que el guardia perderá interés en el personaje y lo dejará marchar.

Otra posibilidad es directamente hacerse pasar por guardias de seguridad corporativa. Como se ha descrito estos patrullan el área civil y es posible tenderles una emboscada si se traza un plan lo suficientemente inteligente como para hacerlos salir de su circuito habitual y llevarlos a un punto apartado y discreto en el que asaltarlos.

Al igual que los operarios los guardias disponen de chips personales que les permiten pasar de una zona a otra. Además se les permite portar armas reglamentarias y el casco oculta parcialmente el rostro lo que puede ser de ayuda. Un grupo de guardias desaparecido llama antes la atención por lo que si los personajes dejan pasar mucho tiempo entre el momento en que se hacen con los uniformes y los chips de identidad hasta que acceden al área corporativa se encontrarán con los pases inutilizados y con muchas explicaciones que dar en el puesto de control. Sin embargo si se dan prisa y no permiten a los verdaderos guardias dar la alarma e informar de lo sucedido podrán acceder al área corporativa sin más problemas.

En ambos casos será necesaria una acción de medicina normal para extirpar el chip de la mano en la que está implantado sin dañarlo. Igualmente hará falta una acción de medicina de dificultad normal para implantarlo en otra persona o fácil si no importa dejar una cicatriz. Es posible contratar a un doctor dispuesto a hacer el trabajo para los personajes si no quieren arriesgarse ellos mismos. Para ello tendrán que desplazarse hasta la zona más remota del área civil. Allí tras preguntar en los lugares adecuados conseguirán la dirección de un teórico galeno que regenta una consulta médica ilegal y que está dispuesto a hacer el trabajo por 200 créditos por persona.

También es posible comprar billetes de transporte que les permitan viajar al Puerto Orbital. Estos billetes se venden en la estación de transporte colectivo que da acceso al área corporativa y permiten al propietario viajar hasta la terminal y tomar allí una lanzadera hasta el Puerto Orbital. Para comprar un billete es necesario dejar registrado un nombre y una imagen digital del iris que sirve para comprobar la identidad del pasajero durante el embarque. Puesto que los personajes se encuentran en estos momentos en búsqueda y captura sus iris han sido registrados en el sistema y cualquier intento de comprar un billete

resultará inútil. El empleado se mostrará asustado, pedirá al personaje que espere un segundo y un minuto después una patrulla de guardias aparecerá avanzando de forma decidida hacia este. Si no huye a tiempo será detenido.

Es posible engañar al sistema comprando iris artificiales en una casa de implantes pero el precio es elevado. De nuevo para localizar un punto de venta los personajes deberán demostrar sus habilidades para moverse en los ambientes más sórdidos. Pueden conseguir lentillas con irises manipulados y libres por 500 créditos estándar la unidad.

Otra forma de acceder al área corporativa es infiltrarse por los conductos que conectan esta con la superficie. El viaje resultará complicado. Será necesario superar dos ventiladores gigantes cuyas aspas giran lo suficientemente despacio para que una persona los cruce si calcula con cuidado la secuencia. También es probable un ataque por parte de los parásitos que moran en estos conductos y algún tramo de caída libre.

Por último es posible realizar un asalto frontal contra el punto de acceso y entrar en el área corporativa por la fuerza. Los guardias de seguridad se batirán con fiereza pero acabarán por retroceder. Los personajes accederán entonces al área corporativa pero la alarma habrá saltado y todo su viaje hasta la terminal será un continuo de tiroteos, enfrentamientos y carreras por pasillos y túneles.

Una vez han conseguido acceder a la Terminal deben hacerse con un transporte hasta el Puerto Orbital. Obviamente si han conseguido billetes para viajar de forma legal en una lanzadera bastará con acudir a la puerta de embarque correcta a la hora señalada.

La terminal está organizada alrededor de múltiples baterías de turbo elevadores que conectan los distintos niveles del mástil central. En cada nivel hay una amplia sala central que da acceso a media docena de plataformas de embarque. Las plantas inferiores están dedicadas a los pesados transportes de carga. Estos se conectan al mástil principal mediante pasarelas que dan acceso a la cabina de mando del transporte mientras que los contenedores de carga son depositados en la bodega por droides y brazos articulados mecánicos. Normalmente las pasarelas no están custodiadas aunque los pilotos y navegantes así como los operarios de la terminal suelen entrar y salir de forma constante. Es posible secuestrar una de estas naves bien obligando al piloto a acomodar a los personajes en la cabina o bien suplantándolo.

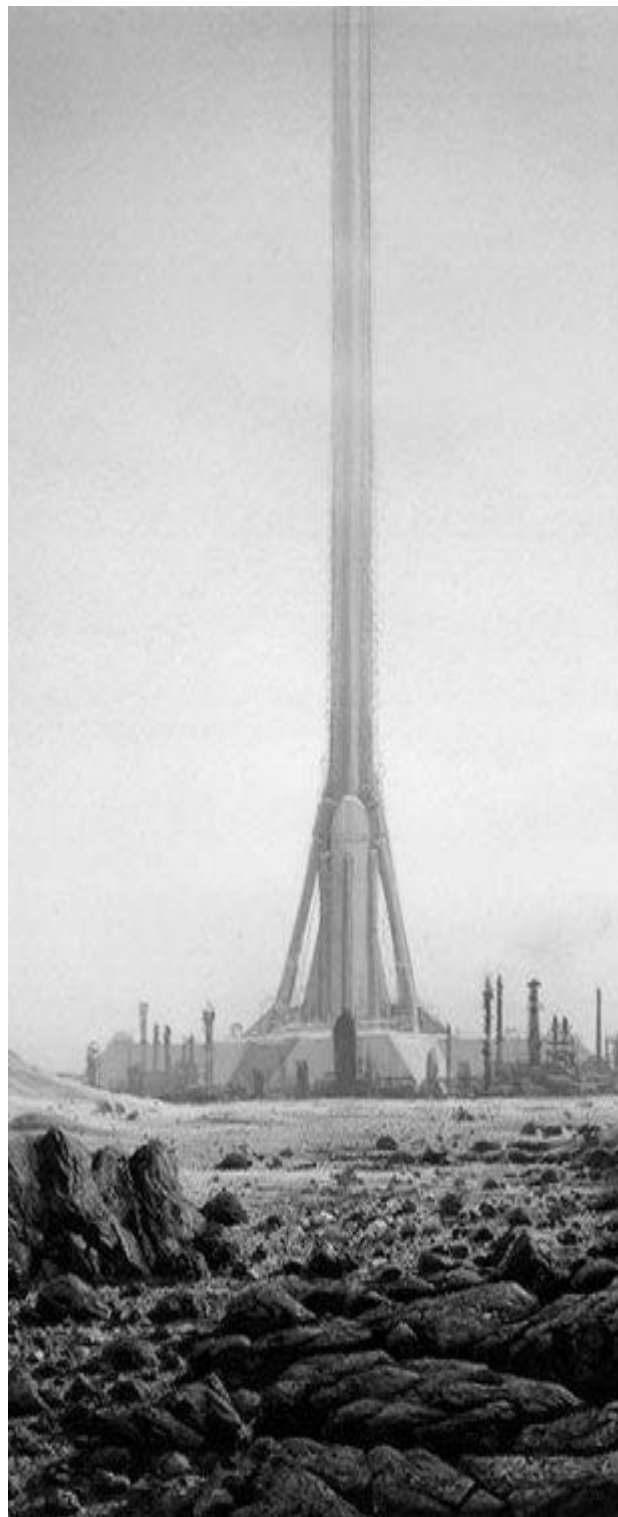
Las plataformas más próximas a la cúspide se destinan a aparatos menores dedicados al transporte de mercancías ligeras y pasajeros. Se trata de plataformas circulares suspendidas como balcones sobre el vacío y protegidas por una cúpula de fuerza que irradia un color verdoso. La cúpula de fuerza debe estar desactivada para que el vehículo acceda o abandone la plataforma.

Las naves se posan sobre el centro de la plataforma e inmediatamente los técnicos de la terminal acuden a conectar los conductos de alimentación y datos. La carga y pasajeros acceden

entonces a la plataforma para embarcar. En los viajes de pasajeros se solicita a estos que registren su iris de nuevo para acceder a la plataforma. Tampoco suele haber guardias armados pero cualquier tipo de altercado provocará su aparición inmediata.

L

## a Terminal



# C

## apítulo Tres

### El desenlace

#### Resumen

Tras sobreponerse al incidente durante su encuentro inicial, salir airosos de el envite de una tormenta magnética fugarse de una explotación minera y hacerse con una nave en el Puerto Planetario los personajes están de nuevo en camino a el Puerto Orbital y retoman la misión original.

#### Desenlace

Llegados a este punto los personajes deben haberse hecho con una lanzadera o un pasaje para alcanzar el Puerto Orbital. Si los personajes se han hecho con una nave y la tripulan ellos mismos cuando esta se aproxime al puerto este se pondrá en contacto con ellos para que se identifiquen y expongan sus intenciones. Dependiendo del tipo de nave que hayan

#### Sendero

**Nave:** Yate-Carguero Ligero 2431-CHD

**Tipo:** Transporte Ligero Lantiliano

**Eslora:** 27m

**Escala:** Caza Estelar

**Dotación:** 2 tripulantes

**Pasajeros:** de 6 a 8

**Capacidad de Carga:** 85tm

**Autonomía:** 1 mes

**Multiplicador de Hiperimpulsión:** [x1]

**Hiperimpulsor de Emergencia:** [Sí]

**Ordenador de Astrogación:** [Sí]

**Velocidad Infralumínica:** [3D+1]

**Maniobra:** [1D+1]

**Casco:** [4D]

**Armas:**

Torreta Láser cuádruple (Izquierda)

Escala: Caza Estelar

Control de Tiro: [3D]

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

Torreta Láser cuádruple (Derecha)

Escala: Caza Estelar

Control de Tiro: [3D]

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

Tubo lanzamisiles oculto, con un cargador de 6 misiles (Arco frontal)

Escala: Caza Estelar

Control de Tiro: [1D+1]

Daño: [6D]

**Pantallas Deflectoras:** [2D+1]

secuestrado y la forma en lo que lo hicieran la recepción será más o menos amistosa y de un tipo u otro. En el Puerto Orbital hay desplegada un ala de cazas TIE algo obsoletos, cedidos por el imperio a la autoridad local, que interceptaran a cualquier nave que muestre una actitud hostil. Si viajan en una lanzadera de línea se ahorrarán toda esta problemática.

Sea como fuere una vez asignado un amarre en el puerto se les instruirá para que permanezcan en la nave a fin de que se lleve a cabo una revisión por parte de la policía aduanera.

Los agentes comprobaran la carga de la nave y la documentación de la misma así como la identidad de sus tripulantes. Se mostrarán curiosos por el origen del viaje y por su conocimiento de los eventos ocurridos en la superficie del planeta.

Si finalmente consiguen convencer a la policía

#### Luces de Neón

**Nave:** Yate-Carguero Ligero 2431-CHD

**Tipo:** Transporte Ligero Lantiliano

**Eslora:** 24m

**Escala:** Caza Estelar

**Dotación:** 2 tripulantes

**Pasajeros:** de 6 a 8

**Capacidad de Carga:** 85tm

**Autonomía:** 1 mes

**Multiplicador de Hiperimpulsión:** [x1]

**Hiperimpulsor de Emergencia:** [Sí]

**Ordenador de Astrogación:** [Sí]

**Velocidad Infralumínica:** [3D]

**Maniobra:** [1D]

**Casco:** [4D+2]

**Armas:**

Torreta Láser cuádruple (Superior)

Escala: Caza Estelar

Control de Tiro: [3D]

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

Torreta Láser cuádruple (Inferior)

Escala: Caza Estelar

Control de Tiro: [3D]

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

Cañon láser doble. (Coax. Operado por el piloto)

Escala: Caza Estelar

Control de fuego: 2D

Daño 3D

**Pantallas Deflectoras:** [2D+2]

**Puerto Orbital Herra II  
Piloto de Caza**

**Fortaleza:** 2D+2  
**Atacar sin Armas:** 3D  
**Destreza:** 2D+2  
**Blasters:** 3D+2  
**Parar sin Armas:** 3D+2  
**Esquivar:** 3D+2  
**Mecánica:** 3D  
**Pilotar:** 4D  
**Artillería naval:** 3D+2  
**Pantallas:** 3D+2  
**Resto:** 2D  
**Equipo:**  
 1D+50 credits  
 Pistola Blaster  
 Chaleco Protector

**Puerto Orbital Herra II  
Agente de Seguridad**

**Fortaleza:** 2D+2  
**Atacar sin Armas:** 3D  
**Destreza:** 2D+2  
**Blasters:** 4D+2  
**Parar sin Armas:** 3D+2  
**Esquivar:** 4D+2  
**Resto:** 2D  
**Equipo:**  
 1D+50 credits  
 Pistola Blaster  
 Chaleco Protector  
 Casco

**Puerto Orbital Herra II  
Guardia de Asalto**

**Fortaleza:** 2D+2  
**Atacar sin Armas:** 3D  
**Destreza:** 2D+2  
**Blasters:** 3D  
**Parar sin Armas:** 3D+2  
**Esquivar:** 3D+2  
**Resto:** 2D  
**Equipo:**  
 1D+50 credits  
 Pistola Blaster  
 Carabina Baster  
 Chaleco Protector  
 Armadura

**Caza TIE**

**Nave:** *Caza TIE*  
**Tipo:** Caza Estelar  
**Eslora:** 6.3m  
**Escala:** Caza Estelar  
**Dotación:** 1 tripulante  
**Pasajeros:** 0  
**Capacidad de Carga:** 100kg  
**Autonomía:** 1 día  
**Multiplicador de Hiperimpulsión:** [No]  
**Hiperimpulsor de Emergencia:** [No]  
**Ordenador de Astrogación:** [No]  
**Velocidad Infraluminica:** [4D]  
**Maniobra:** [2D]  
**Casco:** [2D]  
**Armas:**  
 Cañón láser doble. (Coax. Operado por el piloto)  
 Escala: *Caza Estelar*  
 Control de fuego: 2D  
 Daño 3D

**Pantallas Deflectoras:** [0D]

aduanera y acceder al interior del Puerto Orbital los personajes deberán decidir cómo quieren proceder. La

*Sendero*, nave con la que arribaron al puerto los traficantes, sigue amarrada en el punto en la que la dejaron y custodiada por dos agentes de la autoridad local en el exterior. Si los Traficantes de Armas idean la forma de poner en alerta a sus camaradas en el Puerto Orbital estos prepararán de nuevo la emboscada destacando a una unidad de guardias de asalto hasta el lugar y emplazando a parte de estos a bordo de la nave. Eso sí, la carga ha sido retirada de la nave. Los Traficantes de Armas conocen el Puerto Orbital y pueden decidir guiar a los Agentes Rebeldes a donde ellos prefieran. De igual forma pueden emplear su imaginación para tratar de contactar con sus superiores de forma discreta o no para que los Agentes Rebeldes sean detenidos. La *Luces de Neon*, nave con la que los Agentes Rebeldes III y IV llegaron a Herra II, también sigue amarrada donde la dejaron y está igualmente custodiada por dos agentes de la autoridad local. Es en este momento cuando las identidades reales de todos los personajes posiblemente saldrán a la luz. El desenlace es incierto, el Agente Rebelde I debe tratar de huir sin ser capturado, el Agente Rebelde II puede elegir mantener su identidad secreta para continuar ganado puntos ante los rebeldes o descubrirse, el Agente Rebelde III y el Agente Rebelde IV pueden igualmente descubrirse o tratar de descubrir cuál era el destino final de las armas y los Traficante de de armas 2 deben tratar de que todos los Agentes Rebeldes sean detenidos.  
 Fin.

# Los personajes

## Agente Rebelde I

Oficial de graduación intermedia de la Alianza Rebelde destinado al servicio de operaciones logísticas y aprovisionamiento. Viaja en un crucero de línea hasta el planeta Herra II acompañado de un agente de escolta que le ha sido asignado para esta misión. Sus instrucciones son reunirse en Herra II con dos agentes rebeldes más que arribarán al planeta en un carguero ligero de la alianza y, juntos, contactar con un grupo de traficantes de armas que les harán entrega de dos contenedores sellados. Una vez los contenedores se encuentren a bordo del carguero ligero el Agente Rebelde 1 confirmará la entrega a sus superiores a través de su datapad e informará al equipo sobre las coordenadas de la base a la que han de ser trasladada la carga junto a el mismo y su escolta. Se trata de una misión rutinaria de aprovisionamiento sin ningún riesgo especial. Los cuatro agentes rebeldes deben encontrarse con los traficantes en la puerta de embarque número 17 de la Terminal de pasajeros del puerto orbital. La forma de identificar a los agentes acordada consiste en un datapad programado de tal forma que al estar a poca distancia de su gemelo, en posesión de los traficantes, se ilumine y muestre el mensaje "DESTINO".

## Agente Rebelde II

En realidad se trata de un agente del servicio secreto imperial. Se infiltró en la Alianza Rebelde hace dos años y desde entonces hace llegar información a la inteligencia imperial referente a los movimientos y planes enemigos. Poco a poco ha ido ganándose la confianza de sus superiores pero de momento solo se le han asignado misiones de tipo logístico o de escasa importancia. Su objetivo es ascender en el escalafón de mando y así obtener acceso a la información clasificada. Su misión actual consiste en acompañar a un oficial de la alianza y servirle de escolta mientras este completa una operación de compra de armas. Como es habitual solo el oficial conoce el destino final de la carga que deben recoger. Llegaron a Herra II hace apenas unas horas en un crucero de línea y allí deben reunirse con dos agentes de la alianza que viajan con un carguero ligero propio y que se encargarán de trasladarlos a ellos y a las armas a su destino final. Todavía no ha informado de esta misión a sus superiores pues carece de importancia real y no vale la pena arriesgarse a revelar su identidad por un asunto menor.

## Agente Rebelde III

Agente del servicio de contraespionaje imperial. Hace dos días los servicios secretos imperiales capturaron un carguero en el que viajaban sendos agentes rebeldes con destino al planeta Herra II. Al parecer los rebeldes tenían instrucciones de reunirse allí con dos compañeros y juntos contactar con un grupo local que les entregarían dos contenedores estándar sellados. Una vez recibida la carga debían trasladarla a una base rebelde cuya localización les sería indicada más adelante. Al Agente Rebelde 3 y su compañero, el Agente Rebelde 4 se les asignó la misión de sustituir a estos agentes rebeldes, haciéndose pasar por ellos, con el fin de identificar a sus contactos y, sobre todo, descubrir el emplazamiento de la base rebelde a la que están destinadas las armas. Han arribado al espacio puerto de Herra II con el carguero ligero capturado. Las autoridades imperiales del espacio puerto no han sido informadas de su misión a fin de que no pongan en peligro la misma pues la eficiencia de los destacamentos en áreas tan remotas del imperio deja mucho que desear.

Agente del servicio de contraespionaje con poca experiencia en misiones de campo. Fue elegido por el parecido físico con el rebelde cuya identidad asume.

## Agente Rebelde IV

Agente del servicio de contraespionaje imperial. Hace dos días los servicios secretos imperiales capturaron un carguero en el que viajaban sendos agentes rebeldes con destino al planeta Herra II. Al parecer los rebeldes tenían instrucciones de reunirse allí con dos compañeros y juntos contactar con un grupo local que les entregarían dos contenedores estándar sellados. Una vez recibida la carga debían trasladarla a una base rebelde cuya localización les sería indicada más adelante. Al Agente Rebelde 4 y su compañero, el Agente Rebelde 3 se les asignó la misión de sustituir a estos agentes rebeldes, haciéndose pasar por ellos, con el fin de identificar a sus contactos y, sobre todo, descubrir el emplazamiento de la base rebelde a la que están destinadas las armas. Han arribado al espacio puerto de Herra II con el carguero ligero capturado. Las autoridades imperiales del espacio puerto no han sido informadas de su misión a fin de que no pongan en peligro la misma pues la eficiencia de los destacamentos en áreas tan remotas del imperio deja mucho que desear.

Agente del servicio de contraespionaje con poca experiencia en misiones de campo. Fue elegido por el parecido físico con el rebelde cuya identidad asume.

## T raficante de armas I

Hace apenas unas horas el servicio de aduanas de Herra II interceptó un carguero que pretendía acceder al puerto orbital de forma ilegal. Durante el registro se descubrieron en la bodega del mismo dos contenedores repletos de armas, principalmente fusiles blaster y munición diversa. El servicio aduanero informó de ello al destacamento planetario de la guardia imperial cuyo comandante se encargó del interrogatorio de los tripulantes del carguero. Se trataba de traficantes de armas que pretendían hacer entrega de su carga a un grupo de agentes rebeldes. Dos agentes de la sección de inteligencia de la guarnición imperial fueron destacados de urgencia para suplantar a los traficantes. Su objetivo es conducir a los rebeldes hasta una emboscada para capturarlos e impedir así que las armas lleguen a la Alianza Rebelde. Los prisioneros han desvelado que el punto de encuentro es la puerta de embarque 17 de la Terminal de pasajeros y que la forma de identificar a los agentes acordada consiste un datapad programado de tal forma que al estar a poca distancia de su gemelo se ilumine y muestre el mensaje "DESTINO". El plan de la guarnición imperial local consiste en que los dos agentes se encuentren con los rebeldes y los dirijan hasta el amarre N-21C para hacer el intercambio. El amarre ha sido cerrado al público hace una hora y una unidad de la guardia imperial ha tomado posiciones en el para detener a los rebeldes.

Agente recientemente destinado a la sección de inteligencia de la guarnición imperial de Herra II. Es su primera misión de campo en esta unidad y fue elegido precisamente para que su desconocimiento de las instalaciones del puerto orbital, y de Herra II en general, no levante suspicacias entre los rebeldes.

## T raficante de armas II

Hace apenas unas horas el servicio de aduanas de Herra II interceptó un carguero que pretendía acceder al puerto orbital de forma ilegal. Durante el registro se descubrieron en la bodega del mismo dos contenedores repletos de armas, principalmente fusiles blaster y munición diversa. El servicio aduanero informó de ello al destacamento planetario de la guardia imperial cuyo comandante se encargó del interrogatorio de los tripulantes del carguero. Se trataba de traficantes de armas que pretendían hacer entrega de su carga a un grupo de agentes rebeldes. Dos agentes de la sección de inteligencia de la guarnición imperial fueron destacados de urgencia para suplantar a los traficantes. Su objetivo es conducir a los rebeldes hasta una emboscada para capturarlos e impedir así que las armas lleguen a la Alianza Rebelde. Los prisioneros han desvelado que el punto de encuentro es la puerta de embarque 17 de la Terminal de pasajeros y que la forma de identificar a los agentes acordada consiste un datapad programado de tal forma que al estar a poca distancia de su gemelo se ilumine y muestre el mensaje "DESTINO". El plan de la guarnición imperial local consiste en que los dos agentes se encuentren con los rebeldes y los dirijan hasta el amarre N-21C para hacer el intercambio. El amarre ha sido cerrado al público hace una hora y una unidad de la guardia imperial ha tomado posiciones en el para detener a los rebeldes.

Agente de grado bajo en el escalafón. Ingresó hace poco tiempo en el servicio de inteligencia imperial proveniente del cuerpo de exploradores de la guardia de asalto. Es su primera misión de campo en su nueva unidad.

## G

## uición

**AR2:** Aquella es, puerta 17...

**AR3:** Deben ser esos dos. Los que quedan junto al mostrador.

**AR1:** Habéis visto a los guardias de seguridad allí detrás?

**AR2:** Quizá deberíamos esperar un poco?

**AR4:** No seas paranoico. Ni siquiera nos han mirado.

**AR3:** Son solo guardias privados, no creo que nuestros “negocios” entren dentro de su jurisdicción.

**AR1:** Yo no estaría tan seguro. Desde que hemos llegado tengo la sensación de que están siguiendo.

**AR4:** Nadie sabe que estamos aquí. Ni siquiera nosotros mismos sabemos a donde tenemos que llevar lo que sea que nos van a entregar, como quieres que nos estén siguiendo.

**AR2:** Igual uno de nosotros es un espía imperial...

**AR3:** Igual los traficantes son espías imperiales...

**AR1:** Igual todos somos espías imperiales...

*(Los cuatro se encaminan hacia la puerta 17, frente a la que hay una larga cola esperando embarcar. El datapad que porta el AR1 se ilumina mostrando el mensaje “DESTINO” y el que porta el TA1 hace lo propio. Es la señal convenida para identificar a ambos grupos.)*

**TA1:** Buenas tardes, que puntualidad.

**AR1:** Buenas tardes. Todo en orden?

**TA2:** Desde luego. La nave está en el amarre N-21C, y la vuestra?

**TA1:** Espero que no esté muy lejos, esos contenedores pesan una barbaridad....

**AR3:** Está en la misma sección, un par de amarres más allá.

**TA2:** No será esa carraca coreliana de color ocre que vimos al llegar?

**AR4:** Que más te da a ti?

**TA2:** No te ofendas pero ese pedazo de chatarra no tiene pinta de ser capaz de llegar muy lejos...

**AR2:** Venga. Menos chachara, acabemos con esto de una vez...

**TA1:** Sin prisas, primero quiero ver nuestro dinero.

**AR1:** Yo me encargo de eso.

**Megafonia:** Estimados pasajeros les informamos de que el vuelo VY 924 con destino a Sullust está listo para embarcar por la puerta 17. Embarcaremos en primer lugar las familias con niños y seguidamente a aquellos con asientos comprendidos entre la fila 15 y 30. Solo de la fila 15 a la 30. Los pasajeros en clase bussines así como miembros Elite y Elite Plus pueden embarcar en cualquier...

**Mujer:** Aaahhhhh!!!!!!