

## LA HIJA DEL BAJÁ

Este módulo está pensado como continuación de "Un Viaje de Rutina". En él los personajes son miembros de la tripulación del carguero Worcester, perteneciente a la compañía TransNebula, que debido a un fallo en el sistema warp, tuvo que acudir a una estación de auxilio donde sufrieron varios incidentes. El caso es que al llegar a Athalia, donde han de entregar su cargamento de frutas, carne y agua mineral, se encuentran con que su retraso les puede comportar la pérdida del negocio. Normalmente sería el capitán de la nave quien se encargaría del problema pero se da el caso de que el pobre o bien murió o bien se encuentra incapacitado. Con lo que uno de los personajes es nombrado capitán en funciones y, junto con el comercial de la nave, ha de solucionar el problema.

El hecho de haber llegado con retraso obliga a la compañía a realizar el viaje hasta Arrak, destino final de su mercancía. Eso hace que hayan de salir en breve. Es razonable que, a cambio de permisos especiales para salir rápidamente y demás, el Bajá pida alguna compensación a cambio

El Bajá, Mustafa Kinmal, encargado de las gestiones de comercio en Athalia, recibirá a los personajes de mal humor. Les hace responsables del retraso y de las pérdidas que ello conlleva. En realidad su actitud no es más que su manera de negociar. Tiene una excusa y la quiere aprovechar para obtener un beneficio para su bolsillo. El comercial de la nave o cualquier personaje presente con algún nivel en profesión de comercio puede hacer una tirada de Ingenio o Percepción para descubrirlo con una dificultad normal: 13. Si no se tiene ninguna profesión adecuada la dificultad aumenta a 17.

Si se averigua la intención del Bajá entonces la cosa se puede solucionar con una tirada por negociar (Ingenio o Carisma más



comercio) a dificultad 13. Si no se averigua entonces los personajes van dando tumbos con excusas y recriminaciones que hacen aumentar la dificultad a 17.

La intención del Bajá es conseguir un viaje gratis para su hija y su asistente en la nave. Necesita que ésta parta rápidamente del planeta porque sospecha que es cortejada por un "infiel" que es como llaman en este Ducado a los extranjeros.

### Una niña caprichosa

La hija del Bajá, Yasmin, es una chica de unos 17 años que parece una princesa sacada de las mil y una noches. Alta y delgada, viste con una hiyab de seda con velo negro con cintas doradas y muchas joyas que para nada ocultan su belleza. Le acompaña su asistente, Fátima, una mujer de cierta edad, unos 60 años, que viste una niqab negra sencilla.

La joven solo habla con su asistente y, además, en susurros, directamente a la oreja. Y es la asistente la que se encarga de manifestar los deseos de su ama. Y dichos





## El Complot

deseos son de lo más caprichoso. Que quiere una alfombra roja en sus aposentos, que las camas han de tener las sábanas de seda o raso, que han de tener un cuidado extremo con su equipaje (tres baúles enormes de 2x1 metros y varios bolsos y maletas más), que su comida ha de ser de tal tipo, etc. Afortunadamente la mayor parte de demandas (sábanas de seda, alfombra roja, comida) pueden ser solventadas por la asistenta ya que en el equipaje ya lleva todo lo necesario. Por cierto, el volumen de su equipaje es tal que impide la posibilidad de que la tripulación compre alguna cosa para intentar negociar con ella en el puerto de destino, algo habitual en los cargueros. Es posible que la asistenta acepte dar entre 50 a 100 créditos a cada tripulante en compensación después de una ardua negociación.

A la menor negativa a sus demandas la chica se enfadará y protestará. Eso sí, comunicándose únicamente con su asistenta a la que hablará en susurros perfectamente audibles en este caso. La asistenta hará lo que pueda para "negociar" los caprichos de su señora ya que entiende a los personajes con sus problemas. Pero no dudará de avisar al Bajá si considera su actitud irrazonable. Una de las cosas en la que la niña no bajará del burro de ninguna manera es en la disminución de su equipaje. Al menos en lo concerniente a los tres baúles. Como mucho puede llegar a consentir en la reducción de uno. Y ella personalmente se preocupará de verificar que todo esté a bordo cuando partan.

La chica está, efectivamente, enamorada de un infiel, un tal Jack Jones, original del ducado de Kornel, que es un aventurero descarado y bastante atractivo, cuyos planes consisten en aprovecharse de Yasmín lo máximo posible. Su plan original era encandilarla para convencerla de que escapara con él y luego pedir un rescate por ella. Se trataba de esconderse con ella aprovechando sus contactos con la mafia y enviar un mensaje a su padre para que le pagara a cambio de que él le dijera donde podía encontrarla. Sin que ella se enterara de nada, claro está. Pero cuando se enteró del apresurado viaje de la chica vio la oportunidad de hacer eso mismo pero dirigiéndose a un lugar más seguro para él. Un lugar donde sería bienvenido y el padre de la chica no podría alcanzarle: su tierra natal.

Su plan ahora consiste en introducirse dentro de la nave junto con un cómplice (un colega con nociones de mecánica llamado Tom Crack) usando uno de los inmensos baúles del equipaje. Todos los baúles están hechos de un material que impide la visión de su interior por los medios electrónicos existentes. El de los asaltantes esta modificado: desde su interior se puede observar y escuchar el exterior con unas cámaras y micros ocultos en la superficie (Dif 19 para verlas si se examina). Además es estanco y contiene comida y bebida para 4 días. También tiene aire líquido en bombonas aunque normalmente obtiene el aire del exterior a través de unas finas rendijas. Se puede accionar el mecanismo de abertura desde el interior y se puede electrificar la superficie durante un instante provocando una descarga a cualquiera que esté en contacto (Dif 4D6 de CON para evitar quedar atontado durante 1D6 asaltos de combate).

Para abrirlo normalmente desde fuera se ha de introducir una clave. También se puede forzar la abertura con una tirada de



profesión mecánico o criminal de dificultad 19.

Una vez la nave esté en el salto, cuando la mayor parte de la tripulación se encuentra en animación suspendida, ambos hombres saldrán de su escondite y intentarán tomar el puente de mando neutralizando al que esté allí en ese momento. Entonces cambiarán de rumbo dirigiéndose a Grisenbard, en el ducado de Kornel, donde el joven tiene contactos importantes (en la mafia local). Con el beneficio de una nave y su carga espera obtener un buen trato con los mafiosos además de vender a la chica por un precio elevado.

El desvío supone recorrer 4 años luz en vez de los 2 del viaje original. Los tanques de combustible (reellenados en Athalia) son capaces para un viaje de 6 años luz sin repostar (como los de todas las naves estándar), así que eso no debería causar muchos problemas.

Jack va armado con pistolas de electrochoque y pistolas láser. Tiene la profesión de Piloto a 1 con lo que le sería

posible reconducir la nave pero sin la ayuda de otro piloto la dificultad para ello es alta: 17 (la normal sería 13). Un error normal supone un año luz más de viaje. Si se falla por más de 6 la nave ha de acudir a una base de auxilio para hacer reparaciones. Por ello intentará convencer al piloto que estuviera de guardia para que le ayude.

La asistenta no sabe nada del plan. De hecho lo intentará evitar de todas las maneras posibles si se entera. Pero según el plan ella y la chica estarán en el periodo de sueño cuando esto pase siguiendo el protocolo normal de la nave. Y Jack no tiene pensado despertarlas para nada. De hecho piensa mantener a todo el mundo dormido hasta que los entregue a los mafiosos. Luego ya será cosa de ellos. De todas formas, existe la posibilidad de que la gente se despierte al cabo del tiempo necesario para recorrer los 2 años luz del viaje inicial (unos 20 días). Esto sucede si Jack no es especialmente hábil en la reprogramación del periodo de sueño y se olvida de ajustar la alarma inicial: Tirada de Piloto de dificultad 15.

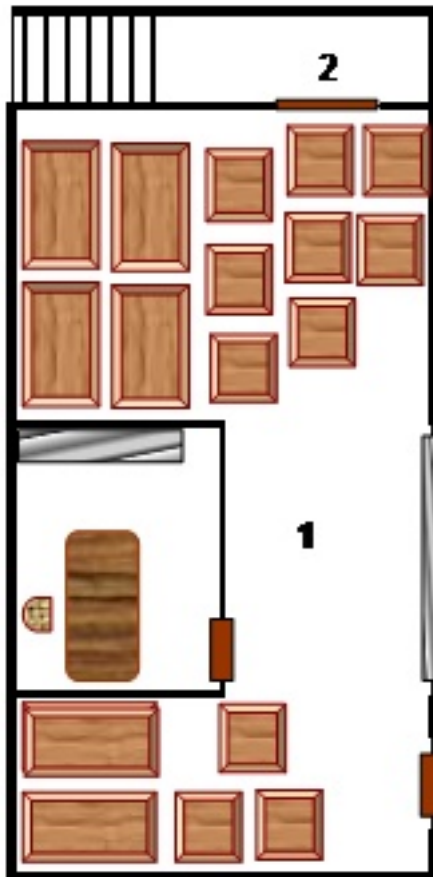
Si a Jack todo le va bien, los personajes despiertan en una celda cerca del espacio-puerto. En un tugurio de los mafiosos que es donde han sido trasladados desde sus "camas" en la nave. Escapar de allí no es fácil pero tampoco es imposible.

## El Tugurio Mafioso

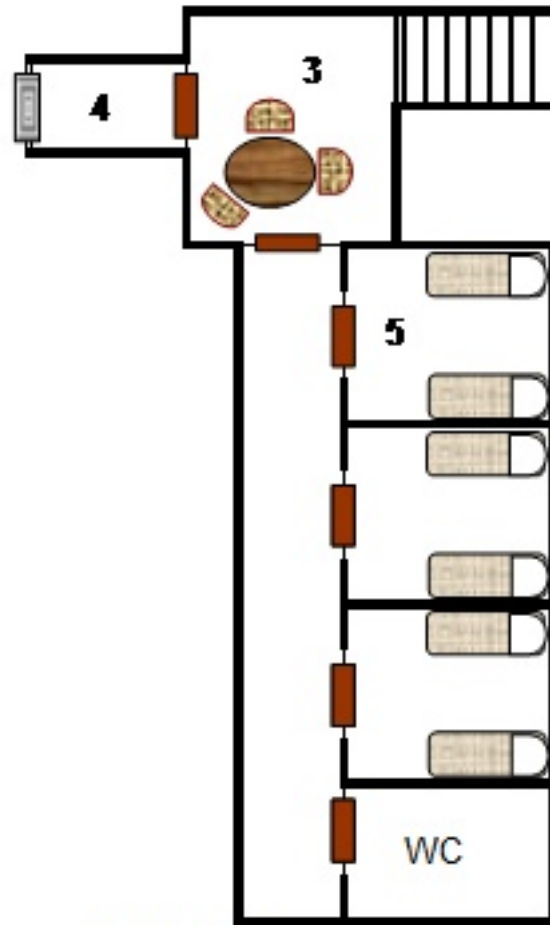
A continuación vamos a describir un típico local de los bajos fondos portuarios que suele ser utilizado por la mafia para sus trapicheos. Esta descripción puede ser usada en otro momento si los jugadores no caen en las manos de la mafia en esta ocasión.

El lugar aparenta ser un almacén de los muchos que hay en la zona. Tiene una persiana metálica para poder entrar mejor las cajas que hay que almacenar y en ellas hay material normal: recambios de nave,





**ALMACEN A NIVEL DE CALLE**



**SOTANOS**

herramientas, barriles de aceite, etc. En la parte norte hay un panel disimulado tapado por varias cajas vacías que conduce al nivel inferior donde están las celdas. Éstas se pueden utilizar para retener prisioneros o para albergar mafiosos que necesitan estar fuera de la circulación durante un tiempo.

Evidentemente el trato no es el mismo. Hay dos o tres mafiosos armados con pistolas en la sala de guardia (el tercero puede estar arriba, en el almacén). De forma opcional se puede suponer que hay una sala de torturas al final del pasillo (que no he puesto en esta versión). La clave de los números en el diagrama es la siguiente:

1. Almacén
2. Sala oculta con escalera que baja al sótano
3. Sala de guardia
4. Acceso a las alcantarillas. La puerta es metálica

5. Celdas para prisioneros con capacidad de hasta 4 personas. Cerradura normal de dificultad 13. Sin herramientas la dificultad sube a 19. Con herramientas improvisadas es de 15-17 (el master decide lo buenas que son).

Aquí es donde han llevado a los personajes. Sólo han retenido a los oficiales. El resto de la tripulación aún está en la nave, en animación suspendida. Los mafiosos piensan venderlos junto con la nave a algún pirata interesado. Éstos suelen aprovechar a la tripulación base ofreciéndoles la oportunidad de unirse a ellos. El caso de los oficiales es más difícil porque tienen una posición de mando y eso no es muy conveniente para un recién reclutado. Por ello piensan pedir rescate por ellos de forma individual según el caso.

En una celda aparte esta la hija del Bajá y su asistente. La chica aún no acaba de

entender que es lo que pasa y piensa que han sido atacados por piratas. Aún cree en la sinceridad de su novio.

## Evolución de la Aventura

Esta aventura puede acabar muy rápido si los personajes se dan cuenta de que existen polizones dentro de uno de los baúles. Si intentan abrirlo, los del interior se darán cuenta y efectuarán su plan de emergencia: descarga eléctrica para atontar a los que están en contacto con el baúl y luego salir e intentar reducir a sus enemigos. Si lo consiguen el plan transcurre según lo anterior.

Si algún personaje se despierta antes de que acabe el viaje o el piloto que estaba de guardia finge estar de acuerdo con ayudar a Jack y luego consigue despertar a sus amigos, entonces sigue otra situación de batalla campal.

Si nada de eso pasa y son encerrados en las celdas del tugurio pues nada, a intentar escapar. Se puede poner la sala de tortura y a un mafioso con ganas de marcha. Eso siempre baja la seguridad y puede dar alguna oportunidad de escape. Si lo consiguen y eliminan o neutralizan a los mafiosos aún está el detalle de recuperar la nave. Ésta está en el espacio-puerto, con matrícula y papeles falsos proporcionados por los piratas. Si se va a la policía y se denuncia el caso, éstos habrán de ser convencidos de ello ya que ha primera vista

les parece un engaño o que los personajes no están en sus cabales. Buenas tiradas o alguna influencia que puedan demostrar les convencerá (dif. 13). Con la ayuda de la policía la cosa acaba rápidamente.

Si deciden ir por la brava y rescatar su nave entonces se habrán de enfrentar ellos solos con los mafiosos que hay de guardia: Un Lugarteniente con 4 matones. El tiroteo atraerá a los vigilantes del puerto (2 hombres) al cabo de 5 minutos que habrán de ser convencidos de la verdad (dif. 13). A malas se contentarán con que nadie se mueva hasta que llegue la policía. Ésta detendrá a todo el mundo de buenas a primeras pero al cabo de un día estarán libres sin cargos.

## Posibles Finales

Si al final consiguen reducir a Jack y su colega, entonces tienen dos opciones:

A) Entregarlos a las autoridades. Recibirán 4.000 créditos y una medalla al mérito (el nivel bajo de las medallas)

B) Llegar a un acuerdo con Jack que es capaz de darles 4.000 créditos y un contacto con la mafia de Kornel

Si no lo consiguen y se escapan sin la chica tendrán una mancha en su expediente y las autoridades de Jhoral les pondrán más pegas de lo normal en sus trámites.





APENDICE DE PNJS

Jack Jones

Ladrón 2, Piloto 1

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
5	3	3	3	5	3
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
4	5	3	0	12	16

Pistola láser, Pistola electrochoque

Tom Crack

Ingeniero 2, Ladrón 1

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
3	5	3	3	2	1
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
4	3	2	0	16	16

Pistola láser, Pistola electrochoque

Equipo de reparaciones

Matón

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
2	3	2	3	2	1
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
3	2	2	0	18	14

Pistola, Nudillos, Garrote

Jefe Mafioso

Criminal 2

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
3	3	4	4	4	3
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
4	4	3	0	12	16

Pistola

Médico Mafioso

Médico 1, Criminal 1

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
4	2	5	4	3	4
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
3	2	3	0	14	16

Pistola Láser, Equipo médico

Policía Ducal

Policía 1

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
3	3	2	3	2	2
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
4	3	2	1	10	15

Armadura antidisturbios (1)

Pistola Láser

Sargento de la Policía Ducal

Policía 2

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
4	5	2	3	4	4
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
6	4	4	1	8	19

Armadura antidisturbios (1)

Pistola Láser, Liderazgo

Guardia de Seguridad

Policía 1

DES	FOR	ING	PER	CAR	VOL
4	4	3	4	2	2
VA	VD	VM	ABS	MO	AG
4	4	4	0	9	17

Pistola, Pinganillo

