

# Contrabandistas de la meseta central



Crónica de juego de rol adaptada a Mecánica Narrativa y Duna JdR 2da. Edición  
Mariano Gazzola 2010



## Términos y Condiciones de uso



Esta obra está licenciada bajo una Licencia

### Atribución-NoComercial-CompartirDerivadasIgual 2.5

Para ver una copia de esta licencia, visite  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

#### Usted es libre de:



copiar, distribuir, exhibir, y ejecutar la obra



hacer obras derivadas

#### Bajo las siguientes condiciones:



**Atribución** — Usted debe atribuir la obra en la forma especificada por el autor o el licenciente.



**No Comercial** — Usted no puede usar esta obra con fines comerciales.



**Compartir Obras Derivadas Igual** — Si usted altera, transforma, o crea sobre esta obra, sólo podrá distribuir la obra derivada resultante bajo una licencia idéntica a ésta.

Ante cualquier reutilización o distribución, usted debe dejar claro a los otros los términos de la licencia de esta obra. Cualquiera de estas condiciones puede dispensarse si usted obtiene permiso del titular de los derechos de autor.

**Sus usos legítimos u otros derechos no son afectados de ninguna manera por lo dispuesto precedentemente**



<http://creativecommons.org/international/ar/>

Contrabandistas de la meseta central.....	1
Introducción.....	5
Grupos .....	6
Preludio general .....	7
Lugares de interés .....	8
Pam Shabonno .....	9
Espacio-puerto .....	14
Sietch Lumbr .....	14
Escena I.....	16
Escena II.....	17
Escena III .....	18
Escena IV.....	19
Escena V.....	20
Escena VI.....	21
PnJs.....	23
Pam Shabonno ampliado.....	25

## Introducción

### Pam Shabonno

Un antiguo pam de trabajadores pyon ubicado en la meseta central, dedicado a la extracción de especia. Con el agotamiento del yacimiento que se explotaba, el pam fue abandonado. Posteriormente, las instalaciones fueron ocupadas por comerciantes 'libres' o mejor dicho contrabandistas de especia, que hallaron nuevos yacimientos.

El pam estaba fuera del alcance del gobierno planetario, de manera que no existía ley. Los contrabandistas se organizaron en clanes cuyos jefes participaban de un consejo que servía para resolver las disputas y establecía cotos de explotación. El lugar de reunión podía ser una taberna cualquiera en pam, del área posteriormente llamada 'Portal de Bahco'.

Las disputas que no podían resolverse en la mesa del consejo eran resueltas por medio del Kanly; en última instancia imperaba la ley del taleón. El hombre que no podía pagar sus deudas debía ponerse al servicio de su acreedor.

Muchos de los que residen y trabajan en el pam son criminales fugitivos que han hallado un lugar fuera del alcance del imperio. También hay aventureros, esclavos libertos por opción propia y en general gentes de toda calaña. Los que evita el caos es el delicado equilibrio de fuerzas entre los grupos de contrabandistas. Muy pocas mujeres habitan el pam, suelen tener oficios muy específicos como el de meretriz, científica o médica. Muy pocos niños crecen en el pam, en general las familias son vueltas a la civilización.

Los agentes Harkonnen que operaban en el pam manteniendo el comercio paralelo de especia y el sistema de tributo paralelo no han interferido en nada que no amenace sus intereses.

### Cambio de feudo

Con la noticia del cambio de feudo decretado por el emperador Padisha comienza a haber nuevamente movimiento. Los agentes Harkonnen comienzan a reorganizar sus actividades conforme a las condiciones que vendrán con el cambio. Ya no existirá protección por parte del gobierno planetario con lo cual buscan la protección entre los mismos contrabandistas.

Como consecuencia algunos contrabandistas han aumentado sus dominios formidablemente adquiriendo los negocios de otros contrabandistas que se retiraron del negocio, en forma obligada o voluntariamente. Actualmente solo existen dos grandes grupos, uno de ellos liderados por Pem y el otro por Borth, los únicos hombres que celebran el tradicional consejo del pam. Pem es joven el heredero de Pem el viejo, quien fuera amigo del viejo y noble Borth a quien dice respetar grandemente. Ha traído nuevo dinamismo al negocio con los cambios acaecidos desde que tomó el control del negocio de su padre, quien falleció al ser engullido por un gusano de arena junto a su tóptero averiado.

## Grupos

### Pem

Jóven e inescrupuloso, hace poco más de un año heredó las posesiones de su padre, poco antes del cambio de feudo. Desde ese entonces no ha hecho más que acrecentarlas comprando los negocios de otros capitalistas. Solo ha quedado en pié el viejo Borth y su gente a quien ya ha hecho varias ofertas.

Para mejorar sus posibilidades celebró un pacto con los agentes Harkonnen que operan en el pam manteniendo el sistema de tributos paralelo y se hallaban en busca de apoyo para mantener sus negocios luego del cambio de feudo. Es un secreto a voces que los Harkonnen han decidido no abandonar el feudo del todo, o al menos no las oportunidades de negocio. A cambio los Harkonnen se ocupan de los trabajos menos gratos, obtienen equipos especiales, mercenarios sin código ni estómago, asesinos profesionales, narcóticos, esclavos, etc.

Pem no confía en nadie, siempre tiene consigo un grupo de custodios que aumenta cuando aparece en público. Solo su gente de mayor confianza, como una guardia pretoriana, tiene acceso al sietch libremente. El resto de su gente se apiña en las casas de la marca del Escorpión gozando de los beneficios de pertenecer al clan, pero también pagando el tributo en sangre muchas veces.

### Borth

Jam Borth es un anciano contrabandista que lidera el segundo grupo del pam Shabonno. Es el dueño del negocio y el jefe. Pero a la vez es el consejero, el protector, un juez justo, un anciano bondadoso. Su gente de confianza constituye un clan alrededor de él, unidos por lazos de fraternidad.

Rodi Borth, hijo del viejo Borth, segundo al mando y encargado de reclutar trabajadores.

Kwuteg, custodio y asistente del viejo Borth, inseparable (ex convicto, taciturno)

Ulot, el segundo custodio de Borth (de origen Fremen, recio y curtido)

Sair, intendente del sietch, encargado de la seguridad (antiguo ingeniero espacial imperial)

Setuse, el oficial médico (fugitivo político de la antigua casa Ginaz)

Sajir, joven hijo de Sair.

Muba, responsable de la explotación de especia (antiguo esclavo en Ghiedi Prima)

Mantú, planetólogo

Estos hombres encontraron una nueva vida junto al viejo Borth, a quien consideran un padre; unos pocos mas son el círculo del clan que puede andar libremente por el sietch. Otros hombres fieles también habitan las casas de Morboló y son alimentados en el gran salón del sietch; bastante menores que el grupo de Pem en número, son reclutados con cuidado según probidad y conducta, aunque ocasionalmente pueden contratarse a jornaleros.

## Fremen

A menos de un martillador de camino al este del pam se encuentra un sietch fremen llamado Lumbr. Este grupo de fremen ha convivido y comerciado por muchos años con los comerciantes libres del pam y han tomado su parte en la explotación de especia del herg. Sin mayores problemas los fremen visitan el pam en grupos y a veces en solitario, para comerciar u ofrecerse como trabajadores eventuales.

A partir de la aparición en escena de Pem comenzaron a existir roces por la especia, ya que se ha intensificado grandemente la explotación y no se han respetado los tradicionales límites o cuotas. Algunas escaramuzas entre gente de Pem y los fremen han dejado algunos heridos y los nahib han presentado sus quejas a los contrabandistas. Pem los ha tomado en broma y no les ha prestado atención alguna, estando dispuestos si es necesario a enfrentar a los fremen de Lumbr para hacerse con la fabulosa riqueza.

Sin embargo los fremen de Lumbr han conservado las buenas relaciones con Borth, quien ha continuado respetando las cuotas. Borth tiene amistad con algunos de los más viejos nahib del sietch y todos pueden dar testimonio por él en un asunto de agua.

## Mercenarios

Existe un número considerable de trabajadores de las armas residiendo en el pam, más específicamente en el Paseo de los Libres, cuyos servicios son siempre necesario para custodiar cargos, vigilar la extracción de especia, mantener la seguridad en sectores protegidos del pam y últimamente, repeler a los fremen furiosos por la abusiva explotación de especia por parte de Pem.

Los mercenarios están agrupados en dos grupos bien definidos, o clanes guerreros. Uno de ellos es el autodenominado Clan del Buitre, compuesto casi con exclusividad por ex esclavos, evadidos o libertos, especialmente de los feudos Harkonnen, por quienes tienen un particular odio que no les permite perder ocasión de tomar el agua de alguno. El líder del Clan del Buitre es Rult, un curtido y veterano soldado de muchas guerras al servicio de Ginaz, que fue hecho prisionero en los posos Harkonnen y luego consiguió huir. Rult es honorable y leal, pero despiadado y se ha rodeado de gentes de su clase.

El otro gran grupo de mercenarios es el Clan de Pez, compuesto de un rejunte de hombres errantes de historial criminal frondoso, con vicios y costumbres reprobables. Todo aquel que pueda demostrar que sabe cómo manejar un arma puede unirse a este clan. Su líder es un desagradable tipo que se hace llamar El Carnicero, un hombre que definitivamente tiene precio.

## Preludio general

Los PJs arribarán al pam Shabonno como fugitivos –al menos en forma nominal- en busca de empleo, libertad y fuera del alcance de la ley del imperio. Será un lugar ideal para un nuevo comienzo, sin identidad ni pasado comprobable, ya que de cualquier forma, nadie hace demasiadas preguntas.

Un cargo los dejará en el espacio-puerto y deberán arreglárselas para llegar al pam desde allí.

Una vez en el pam, un colaborador de Borth los encontrará y reclutará y serán colocados en un grupo de novatos con otros recién llegados. Se les proporcionará alojamiento en un cuarto común en una casa de Morboló y se les proporcionará una pieza de equipo a elección (muy posiblemente un destiltraje de buena calidad).

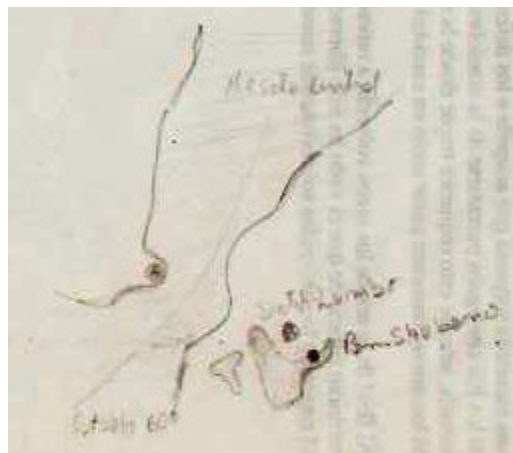
Se pagará el jornal.

No tendrán libre acceso al sietch ni podrán realizar trabajos sin supervisión.

Durante un primer paseo de reconocimiento serán paseados por el pam de la mano de un colaborador de Borth y se explicará la historia de los grupos de contrabandistas.

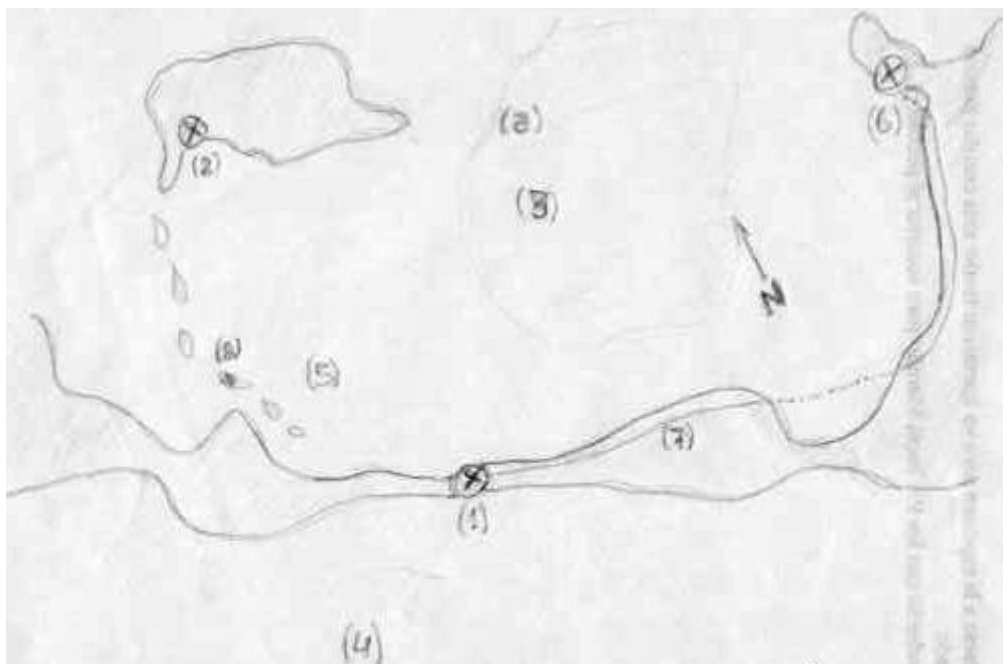
## Lugares de interés

Shabonno está ubicado al sur de la meseta central.



El pam (1) se encuentra a poca distancia del sietch Lumbr (2) y un yacimiento de especia (3). Por el extremo sur se encuentra el gran bled (4). El antiguo y primer yacimiento se entra un poco más al sur y al este (5). El espacio-puerto se halla un poco apartado (6) del pam, un sendero montañoso (7) une los dos puntos. Una serie de islas de roca, la mayor de las cuales es conocida como Cueva de los Tíngalos (8).



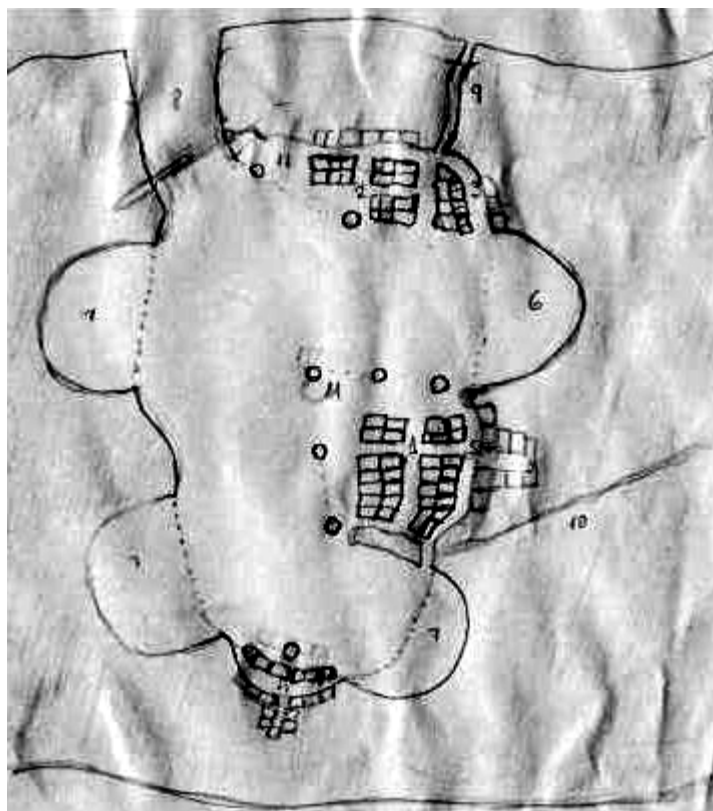


## Pam Shabonno

Se trata de una depresión en la roca de la meseta central, que fue ampliada y modelada con cortadores láser. En las paredes de la depresión, casi verticales, están tallados los túneles de ingreso a los sietch de los grupos de contrabandistas (6 Borth) (7 Pem). Las casas están contraídas a la usanza arrakena: con bloques de roca cortados y sementados, con plásticos entre las juntas para aislar y estancar los ambientes. Siempre de una planta, su diseño tradicional permite ofrecer el mejor refugio contra los vientos mortales de Arrakis.

Las viviendas y dependencias se encuentran dispuestas en forma de caseríos con trazado regular. La mayor parte de la superficie al descubierto se halla libre, para permitir la circulación de maquinaria empleada en la extracción de especia.

Todo el espacio a cielo abierto es de libre acceso. Existen varios sectores bien identificados dentro del pam: El Portal de Bahco (2), La calle del Comercio (5), El Paseo de los Libres (4), Morboló (3) y La Marca del



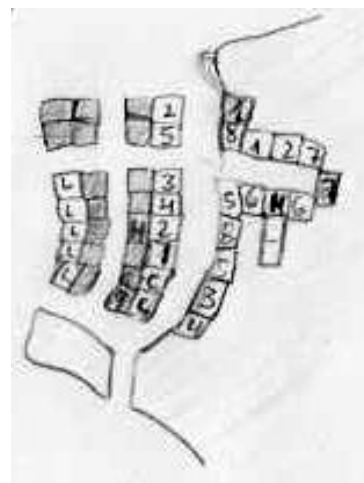
Escorpión (1).

Existe un acceso para maquinaria desde el desierto (8) y un sendero para vehículos de transporte (9), ambos a nivel del herg. Un tercer acceso llega desde el espacio-puerto (10).

Los jornaleros se congregan al comienzo de la jornada laboral en el playón de contratantes (11), una explanada batida por columnas de roca a la cual se amaran cubiertas de lona para reparar el viento.

### Marca del Escorpión

Así es conocida la encrucijada de calles en donde se albergan los trabajadores a sueldo y jornaleros al servicio de Pem. Todas las casas funcionan como pensionados. En todas ellas al menos habitan 5 hombres, pueden llegar a vivir 20 de ellos según la casa. Las casas sin sombrear (L) son de alquiler, son ocupadas por jornaleros que deben pagar por el cuarto. Las casas sombreadas son ocupadas por trabajadores a sueldo de Pem, están menos superpobladas. Una de las casas está ocupada por los agentes Harkonenn (H) que gozan del privilegio de contar con una casa para ellos únicamente.



### Calle del comercio

Distrito comercial del pam compuesto de un callejón excavado en la roca como galería y un tramo de calle, todo lo que sea necesario conseguir estará disponible en este lugar, armas, agua, destiltrajes, artículos importados de otros mundos.

Dos de las tiendas (1) se ocupan de comerciar armas, aunque se trata de las más convencionales. Quien necesite algo más especial o poderoso, posiblemente deba buscarlo en algún reservado de una taberna sórdida, aunque trate con estos mismos comerciantes. Una tercera tienda de armamento (H) es en realidad una tapadera de los agentes Harkonnen, que de todas formas hacen buen dinero.

Otras dos tiendas (2) ofrecen piezas de recambio para maquinaria pesada y vehículos. Contratistas de transporte tienen también sus oficinas (3), permiten arreglar el transporte de mercaderías, especia, personas, etc.

Un vendedor de destiltrajes (4) de manufactura no fremen también se ha establecido, aunque su clientela son aquellos recién llegados que aún no han probado uno de estos en el herg. Frente a él un vendedor de elementos de supervivencia (5) para el desierto abierto ofrece imitaciones de algunos objetos de origen fremen, fabricados en el pam. A veces puede revender algunos productos que troca con los fremen. Más abajo en la calle otra tienda similar ofrece similares mercancías.

Los transportistas de agua también tienen oficinas (6). Más que vender agua y ocuparse de rellenar las máquinas expendedoras, están en el pam para intercambiar el precioso líquido por especia con los contrabandistas. Dos tiendas de alimentos extra-planetarios (7) permiten a los habitantes del pam evitar la comida saturada de especia, importante para evitar los Ojos de Ibad que son un estigma. Una tercera

tienda de alimentos (C) es una tapadera para un grupo de agentes de la Cofradía espacial que permanecen de incógnito en el pam monitoreando la actividad.

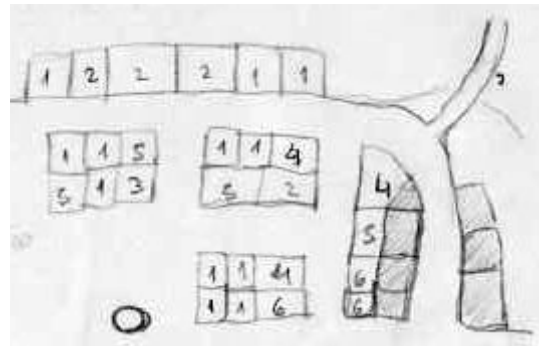
La moda tiene su lugar en la tienda de (8) vestimenta y calzado.

Un técnico en tecnología de maquinaria y transporte independiente de los clanes de contrabandistas (9) ofrece sus servicios.

### Portal de Bahco

El distrito del pam destinado a las diversiones, los vicios y también los negocios. Las tabernas, mesones y casas de placer trabajan a toda hora, al igual que hay transeúntes en las calles todo el tiempo, dado que hay varios turnos de trabajo en el pam, algunos deben trabajar durante el día arrakeno, otros lo hacen más cómodamente al fresco de la noche.

En el portal de Bahco hay tabernas (1), mesones (2), posadas (4), casas de juego (5) y casas de placer (6).



Es posible ver toda clase de gente caminando por estas calles, los duelos son frecuentes. Aunque se busca que sean a primera sangre, nadie puede interferir en un duelo.

Distinto es el caso en que un duelista se halla en inferioridad de condiciones. Los propietarios de los locales pueden llegar a solicitar los servicios de mercenarios para evitar esta clase de acontecimientos en su negocio. Esto es muy claro en las casas de juego, donde las disputas son continuas.

### Taberna de Sóbrega

Una de estas tabernas es conocida (3) como La Taberna de Sóbrega. Es un reducto frecuentado por la gente de Pem, que si bien es supuestamente de libre acceso, los habitués del lugar lo consideran su territorio. El hecho de que se permita la a alguien el acceso a este lugar es un signo de estatus, de pertenencia a la pandilla de Pem. Un extraño podrá recibir distintas clases de trato que varían de la indiferencia por parte de los dependientes, como la lisa y franca violencia con cualquier provocación mediante. En cualquier momento puede haber en este lugar entre 5 y 15 hombres comiendo y bebiendo cerveza de especia en distintos niveles de ebriedad.

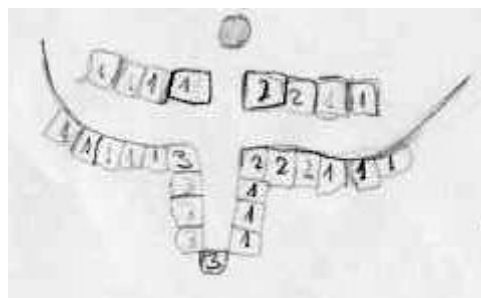
### Morboló

La calle del pam en donde las casas son propiedad del viejo Borth y las utiliza para dar alojamiento a quienes no tienen un cuarto en el interior del sietch. Usualmente se trata de todos aquellos que no forman parte del círculo interior del clan. Los recién reclutados son colocados en casas con habitaciones comunales hasta que pasan el periodo de observación y se les destina un cuarto en alguna casa con mejores comodidades.

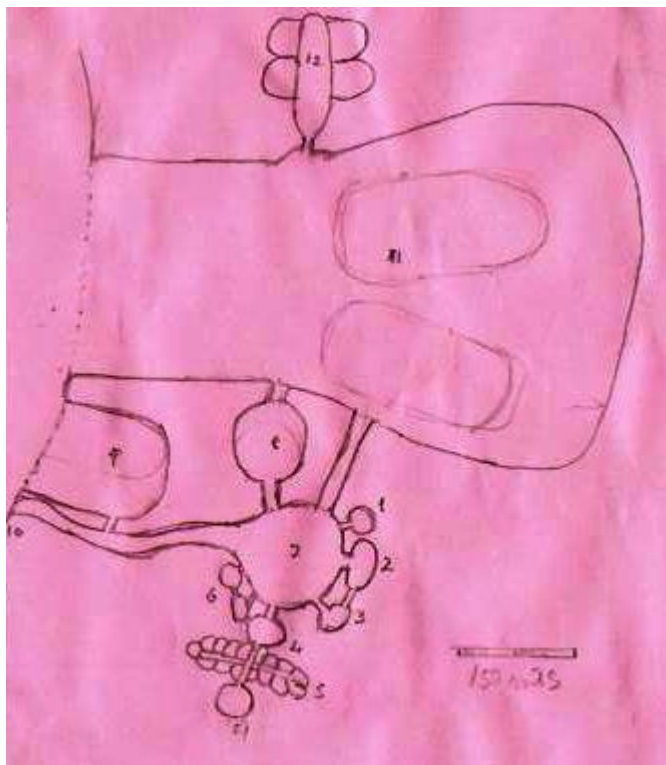
Últimamente se ha dispuesto que la calle sea vigilada, ya que los amigos de Borth son cada vez menos en cuantía.

## Paseo de los libres

Los mercenarios se agrupan en clanes. Uno de ellos es el Clan de Buitre (3) liderado por Rult, y está compuesto en su mayoría por ex esclavos huidos de Ghiedi Prima, lo cual denota una importante animosidad hacia los Harkonnen, a quienes no desperdiciarán ocasión de perjudicar en todo lo posible. En general se trata de hombres con sentido del honor que son poco dados a la vida licenciosa que se entrenan y se esfuerzan mejorar.



Existe una serie de códigos entre los mercenarios sin importar a qué grupo pertenezcan, que principalmente se basa en la no agresión y el desagravio en un duelo limpio, tras el cual se debe olvidar la causa que lo motivó. También se evitan las disputas por mujeres y no se hacen esfuerzos para arrebatarse el trabajo. Estas reglas son de alto acatamiento, principalmente por interés de los líderes y se pena con la muerte a quien las transgrede.



## 12 | Contrabandistas de la meseta central

los casos.

### Sietch de contrabandistas

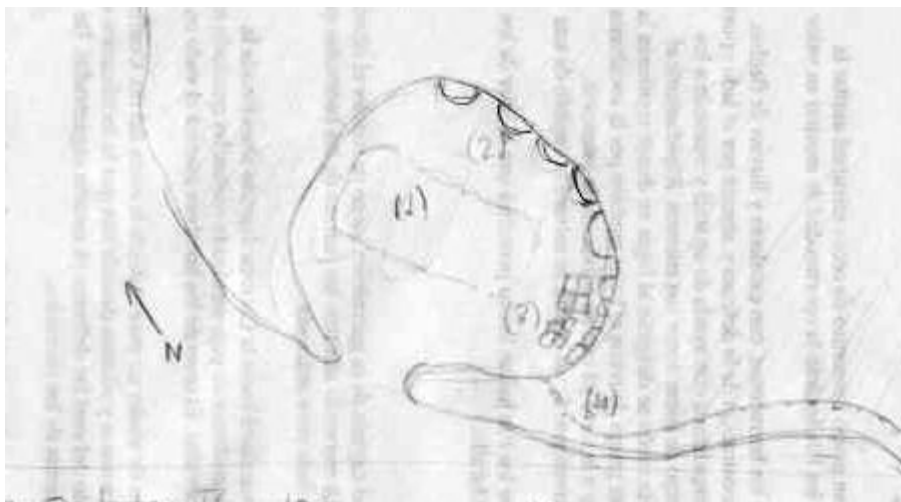
Los refugios que los contrabandistas han excavado en los bordes rocosos del pam son sietchs aunque no se hallen en el desierto pleno, porque de cualquier forma son básicamente un refugio. Tienen a diferencia de los tradicionales sietch fremen la particularidad de poseer instalaciones acorde a la actividad de la explotación de la especia. En general siguen la misma estructura. Cuentan con muchas dependencias en forma de departamento al cual se accede a través de un túnel que desemboca en una cámara principal (2) de techos abovedados altos el cual funciona como salón comunal y comedor. Deberá estar amueblado de alguna forma, siempre con muebles de metal o plásticos de especia. Deberá haber una cocina (3) en la que se cocinará para alimentar muchos estómagos, siempre que se alimente a los trabajadores.

Existirá una oficina de comando (1) desde la cual el dueño del negocio o líder del grupo impartirá las órdenes y controlará la situación. A la vez debe haber un cuarto de enfermería (6) debidamente equipado para tratar heridos de consideración, ya que la actividad es riesgosa y propensa a los accidentes.

Habrán ámbitos del sietch que no serán de acceso a todos los miembros del equipo, sino a quienes gocen de privilegios. Contarán este distrito con uno o dos salones de descanso comunal más pequeños (4) e íntimos, posiblemente con mejores comodidades. Habrá cuartos privados (5) en esta zona. Estas comodidades ayudan a soportar días de encierro e inactividad cuando las tormentas que azotan con frecuencia la meseta impiden el trabajo cotidiano.

El área dedicada al trabajo comprenderá un almacén (8) de pertrechos y refacciones de maquinarias y vehículos. Los vehículos son guardados en un hangar pequeño (9), habrá un par de tópteros y vehículos arrakenos como orugas y quads.

El hangar principal (11) está dedicado a los tractores factoría y las alas de acarreo. Los tractores, cuando cargados de especia se estacionan sobre trampas en donde descargan a granel la especia refinada para ser transportada en tubos neumáticos hacia los silos (12) de especia, lugar en donde la especia permanece almacenada hasta ser





embarcada. La entrada de peatones se hace por un túnel lateral (10). Las entradas cuentan con gruesas persianas de platiacero que permiten resguardarse del inclemente viento de arena.

## Espacio-puerto

El espacio-puerto fue construido posteriormente a la ocupación del pam abandonado por los contrabandistas. Su ubicación apartada se eligió con el propósito de distraer la atención de vehículos aéreos que pudieran llegar a dar con el espacio-puerto. Se trata de una depresión natural de la roca agrandado con cortadores láser.

La pista de arrakizage es suficientemente grande para permitir el descenso de un cargo orbital de tamaño considerable. Cuenta con varios hangares y almacenes para retener personas, vehículos y equipaje. El sendero toca al espacio-puerto por el extremo sur.

Permanentemente hay al menos un tóptero y un vehículo a oruga en los hangares del espacio-puerto.

## Sietch Lumbr

La comunidad sietch Fremen de Lumbr existía antes de que los primeros trabajadores pyon se establecieran en Shabonno. Tiene un tamaño considerable, muchas familias viven en él y el tamaño de su cisterna es similar al de cualquier comunidad respetable.

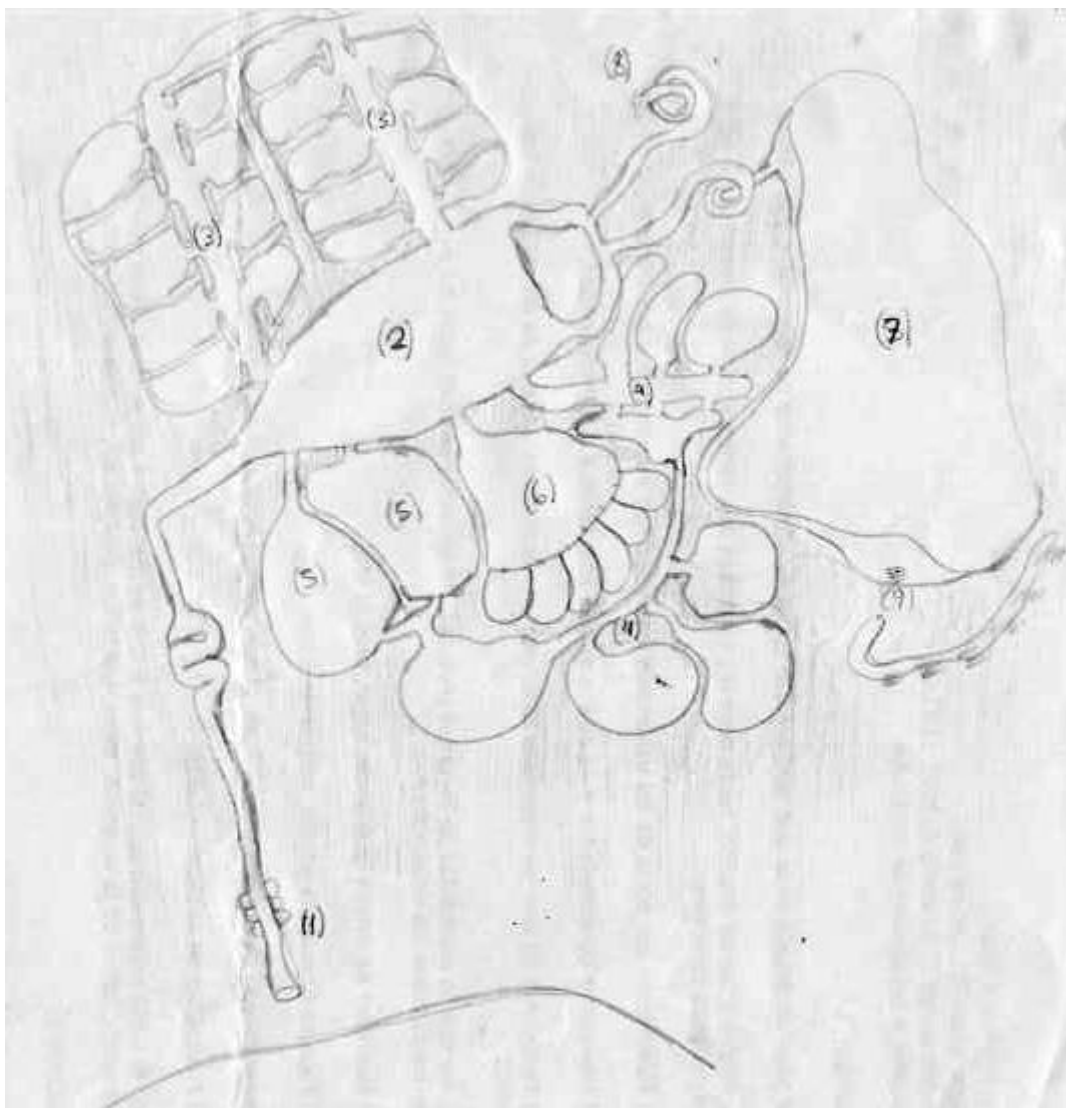
Las gentes de Lumbr vivieron por generaciones en paz con los trabajadores y luego contrabandistas de Shabonno con quienes compartían el yacimiento de especie y comerciaban sin conflicto. Últimamente este equilibrio fue roto por la voracidad de Pem. Desde entonces existe tensión entre el sietch y el pam. Se han producido escaramuzas con toma de prisioneros. El comercio aún se realiza pero con más reparos y los fremen acuden al pam en grupos más numerosos por precaución.

La cueva sietch cuenta con una entrada (1) al pie de la muralla bien oculta, lo suficiente como para que un par de ojos que no saben lo que buscan la pasen por alto (-3 difícil). El pasaje de la entrada está permanentemente custodiado por al menos 3 fremen a toda hora y conduce a la bóveda principal, el lugar de reunión de la comunidad. Nadie que no pertenezca a la comunidad es recibido sin ser invitado.

Dentro de la cueva reina el típico aroma acre nauseabundo como de cientos de destiltrajes amontonados juntos. Todo aquel que no haya estado nunca en un lugar así y esté respirando sin filtros sentirá náuseas y deberá resistir al vómito (test de resistencia +3), conducta que será reprobada por los fremen.

Las familias viven en apartamentos (3) (4) ubicados a lo largo de pasillos. Algunas bóvedas menores están destinadas a los diversos trabajos (5) que consisten en producir artesanías, alimentos, tejidos y plásticos. Otras contienen silos excavados en la roca (6). La cisterna (7) se ubica en un nivel inferior y está conectada con los precipitadores (9) de las trampas de viento, otro signo externo de la presencia del sietch en la superficie, aunque también difíciles de tonar para los ojos no adiestrados.

El sietch cuenta con una salida (8) alternativa por el extremo opuesto, aunque está sellada.



El naib actual de la comunidad es un hombre maduro y vigoroso llamado Qtarr, y está rodeado por un consejo de varones guerreros en mayoría de edad. Qtarr se considera amigo de Borth con quien mantiene comercio hace muchos años.

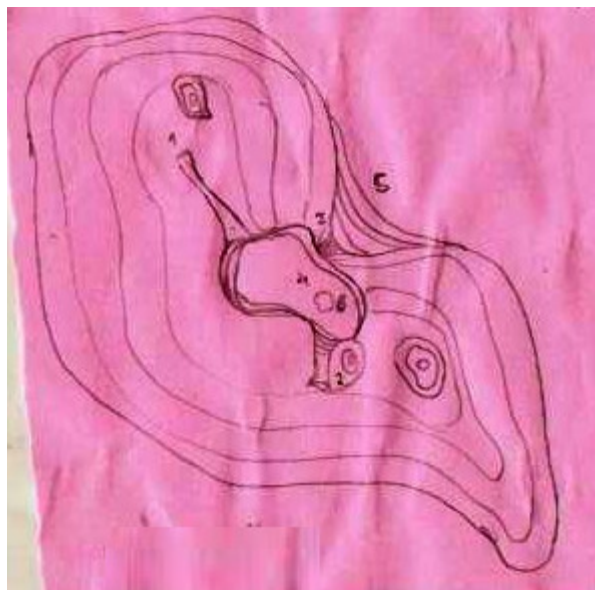
El sietch está en actividad continuamente. No existe forma de transitar por sus galerías y bóvedas sin ser detectado. Como ocurre con toda comunidad fremen, las mujeres y los niños, a partir del momento en que pueden manejar un cuchillo, van armados y pueden luchar. Solo los extraños que son considerados como iguales pueden ir y venir solos a voluntad dentro del sietch. Muy pocas veces esto ocurre y en este caso Borth y algunos de su clan gozan de este extraño privilegio que cualquier forma muy pocas veces hacen uso.

## Escena I

Borth dispone que los PJs reciban un primer encargo a modo de prueba y aprendizaje, para que tengan un primer contacto con el desierto y poder juzgar de qué están hechos. El encargo consiste en ir a recoger unos bultos con destiltrajes fremen traídos de sietch Lumbr. Los Fremen enviarán a algunos de los suyos a entregar los bultos en La cueva de los Tíngalos, lugar de habitual encuentro para el intercambio de mercancías y mensajes entre la gentes Borth y la gente de Lumbr. Sajir dirigirá la misión y la hora del encuentro será la siguiente luego del ocaso en quads.

Un PNJ recién reclutado es incluido en la partida con el mismo objetivo que se envía a los PJs. Permanece todo el tiempo embozado con sus ropas y destiltraje, el único rasgo de su rostro distinguible es una cicatriz que le atraviesa desde la frente al pómulo izquierdo. Dice llamarse Paud.

En la cueva 3 fremen de Lumbr llegan primero con anticipación para tomar posiciones, como es propio de los modos fremen.



La cueva es una oquedad (4) en una isla de piedra con un promontorio rocoso. Tiene 3 ingresos a la oquedad, uno por el norte (1) a la que se sube desde la arena por una pendiente suave pero que al principio es abrupta y luego por un túnel. El segundo ingreso (2) es por el oeste, por otro túnel pero con una escalada más abrupta aún que exige una trepada. El tercer ingreso (3) es a través de una pendiente casi vertical pero que tiene una escalera naturalmente modelada por las inclemencias del clima y que además ofrece un lugar protegido (5) sobre piso rocoso para estacional los vehículos. En el techo de la oquedad hay una tronera (6) natural que permite el paso de un hombre y descender por medio de una escala de cuerdas.

Para cuando los PJs arriban al lugar, 2 de los fremen aguardan dentro de la cueva y un tercero ha sido apostado como centinela en el techo de la oquedad y se comunica a sus compañeros las novedades por medio de la tronera. Permanecerá todo el tiempo ahí, de ser posible sin que lo descubran.

Los PJs con Sajir y el tercer PNJ arriban al lugar a la hora señalada, estacionarán los Quads al pie de la escala, suben y luego de





intercambiar los saludos de rigor con los 2 fremen para luego comenzar con el asunto que los reunió. En ese momento, el PNJ, quien se colocó en una posición por detrás de los PJs con el pretexto de montar guardia, extrae de entre sus ropas una pistola láser que tenía oculta y dispara a los dos Fremen. Acto seguido, aprovechando la confusión, se lanza por la escala hacia abajo con un paracaídas a suspensor, toma un Quad y huye en dirección al pam. Sajir estará tan confundido que no dará órdenes.

Si el PNJ consigue llegar al pam se ocultará en la tapadera de comercio Harkonnen. El tercer fremen habrá sido testigo de todo y regresará al sietch con las noticias. Habrá tenido la posibilidad de ver la escena desde un lugar privilegiado, inclusive la enorme cicatriz del atacante.

La obvia consecuencia de esto es que los Fremen amigos de Borth exigirán una explicación, o una satisfacción. Borth se preocupará mucho por la posibilidad de que su alianza con los fremen se rompa y ordena a los PJs y a Sajir aclarar este asunto, halla al responsable, que evidentemente tiene que seguir en el pam.

### Detalles narrativos

El cerebro detrás del atentado es Pem, quien desea enemistar a Borth con sus aliados Fremen para aislarlo aún más. Quienes se ocupan de urdir el plan y ejecutarlo son sus socios Harkonnen, quienes envían a un asesino a infiltrarse entre la gente de Borth y consigue que lo incluyan en la misión, aprovechando la oportunidad inmejorable.

El asesino permanece dos en la trastienda de la tienda de armamento y será muy difícil verlo en el exterior ya que solo sale para caminar hasta una casa en la Marca del Escorpión (10% de probabilidad). Por las noches acudirá a la taberna de Sómbraga, lugar en donde se piensa seguro. Si los PJs consiguen ingresar a Sómbraga podrán identificarlo por su cicatriz.

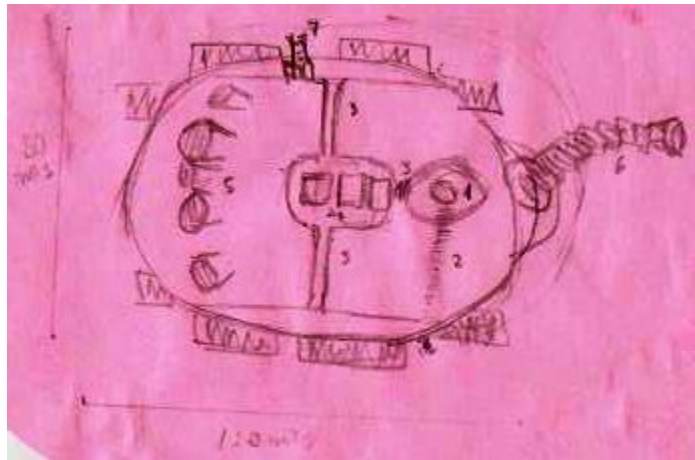
Al tercer día el asesino comenzará a caminar libremente por el pam. Si los PJs consiguen hallarlo, podrán obtener información de él solo mediante tortura o narcóticos.

## Escena II

Pasadas 24 horas del infortunado encuentro en la Cueva de los Tíngalos, habiendo o no hallado al responsable, los PJs son enviados en una nueva misión, esta vez para trabajar como tripulación y custodia de un tractor factoría. Los PJs serán repartidos entre los flancos de la factoría, uno o dos de ellos deben estar apostados en la cabina como vigías.

Pasadas algunas horas de labor, se presentará un gusano de arena que hará contacto con el tractor en 20 minutos, los vigías en los tópteros hacen señales en código sin utilizar la radio. Se convoca al ala de acarreo pero no da señales de vida; pasados unos minutos el piloto del tractor decide intentar alcanzar las rocas más próxima para poner a salvo la maquinaria. Sin embargo la oruga del tractor no se moverá y parecerá estar atascada. En ese momento un quad salta a la arena y se aleja hacia el pam.

Si los PJs bajan al interior de la factoría en donde se encuentran las maquinarias, hallarán al maquinista muerto con el cuello cortado y señales de sabotaje. El mismo consistirá en una gruesa barra de metal atravesada en una rueda de engranaje que transmite la fuerza hacia las secciones de oruga. Para poder quitarla se necesita jalar hacia atrás (test de maniobra dif. Fácil -3 mecánica) con fuerza. Si hacen esto rápidamente podrán mover el tractor con sus orugas hasta las rocas y evitar que sea engullido por el monstruo.



### Detalles narrativos

El sabotaje ha sido perpetrado por un agente Harkonnen infiltrado en la tripulación, el cual estando en la sala de máquina como ayudante del maquinista, asesinó a este y atravesó la barra metálica en el mecanismo.

La tripulación es revistada en el hangar antes de abordar el tractor y ser trasladados al yacimiento, todos los hombres podrán verse los rostros. Inclusive Muba presentará a los nuevos tripulantes, entre los cuales se presentará al saboteador.

Una vez perpetrado el saboteador huirá hacia el pam comportándose de forma similar a su predecesor el día anterior.

### El tractor-factoría

Cuenta con (1) una cabina con una burbuja de metal-glass en su parte superior que a la vez es un puesto de vigilancia. Se llega a la misma por una escala (2) desde el exterior o por una escala interna desde la sala (4) de máquinas. A esta última se accede desde el exterior (3) por dos pasillos laterales. La arena una vez tamizada es expulsada por troneras traseras (5) que generan una nueva de polvo alrededor. El aparato extractor o trompa (6) está colocado en la parte delantera. Una rampa (7) en un costado permite subir desde la arena y estacionar quads y trikes en un flanco del tractor.

## Escena III

Borth intentará recuperar el ala de acarreo perdida en la escena anterior. Todo el personal será convocado a la sala de comando donde se discutirá sobre el plan de acción y las alternativas. Si los PJs lo inquieran, será puesto de relieve que el ala de acarreo no tiene autonomía para haber volado sin apoyo hasta el poblado más cercano, tiene que haber sido llevada a un lugar cercano.

Si se re-aliza un rastreo de la zona se encontrará el cuerpo del piloto en las arenas que será visible desde el aire hasta 12 horas, luego de las cuales será sepultado por el movimiento de las arenas. El lugar donde está el cuerpo está a mitad de camino al espacio puerto desde el pam.

Si el espacio es investigado se encontrarán con un ala de acarreo que no tendrá insignias ni distintivos, aunque será bastante evidente que ha sido recientemente pintada. Sorprenderán al responsable del robo en plena transacción con un contrabandista procedente de otro poblado, aunque este hombre no tendrá problema en deshacer la transacción siempre que le devuelva su dinero.

Pasadas las 3 horas de sucedido el robo, la transacción ya habrá sido hecha y hallarán al contrabandista comprador con el ala de acarreo aguardando a la caída de la noche para partir. No se mostrará en disposición de devolver la maquinaria por la cual pagó, ni aunque se le demuestra que el vehículo adquirido es producto de un hurto.

### Detalles narrativos

El piloto del ala de acarreo fue asesinado y arrojado desde la máquina a la arena por un agente Harkonnen infiltrado. Una vez libre de impedimentos el infiltrado condujo la máquina al espacio-puerto. Una vez ahí el ala es repintada en sus distintivos, aunque dicho camuflaje no pasará un examen medianamente atento.

El contrabandista comprador vendrá acompañado de 4 hombres y dos tópteros de apoyo.

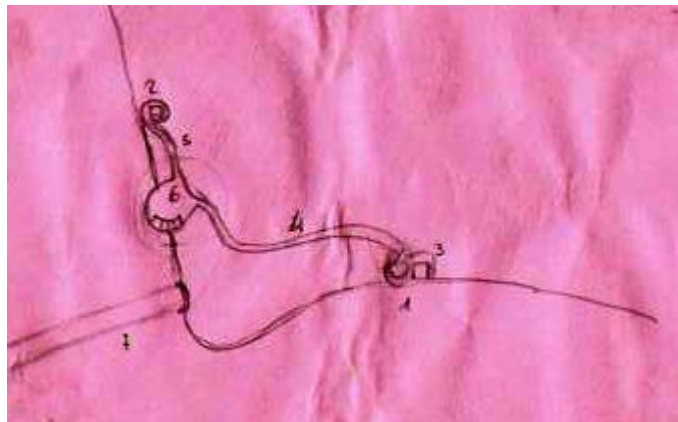
## Escena IV

Días después de ocurrido el episodio del ala de acarreo los PJs reciben el encargo de traer desde el desierto un tractor factoría (acaso el tractor salvado de las fauces del gusano oculta en las rocas) a través del portón de maquinarias.

Cuando la máquina se halla frente al portón, este que debiera abrirse automáticamente no se mueve, al tiempo que un martillador es detonado en algún lugar cercano entre las rocas.

Un gusano se presentará en cuestión de minutos y se tragará posiblemente el tractor.

Los PJs deberán subir a la cabina de comando a verificar que el mecanismo no esté puesto en modo manual. Cuando intenten ingresar encontrarán que la cabina ha sido tomada por un grupo de hombres armados que se hallan atrincherados y no permitirán que el portón sea abierto. Los PJs deberán desalojar el lugar y accionar manualmente el comando o colocarlo en modo manual para que el portón se abra. Pasados los 15 minutos un gusano de arena se presentará en el lugar e intentará atacar el tractor-factoría.



## El portón de maquinarias

Ingreso al Pam para grandes máquinas consistente en un canal excavado en la roca viva a cielo abierto (ver plano del pam) y portón de plásticero (7) que evita que los gusanos y los vientos entren al pam. El piso del paso es arenoso y con frecuencia debe quitarse la arena acumulada. Da la impresión de ser un enorme desfiladero, aunque no natural. El portón se mueve hacia el costado derecho ocultándose en las rocas, moviéndose sobre enormes ruedas.

El portón es accionado mediante sensores en forma automática cuando una máquina ingresa desde el desierto. En un punto en la cima del desfiladero se halla la cabina de comando (6), similar a un búnker, en la cual están los controles del portón, que no son operados por un ser humano, ya que funcionan en forma automática, salvo que sea necesario realizar alguna tarea en especial. Para esto el comando del portón puede ser operado manualmente.

Es posible acceder a la cabina de comando desde el paso por una escalera (2) en caracol y desde el pam en forma similar con otra escalera (1), aunque también se cuenta con un elevador (3). Dos corredores comunican el comando con las escaleras (4) y (5), a cielo abierto lo suficientemente anchos y profundos como para proteger del viento a un eventual operador del comando.

## Detalles narrativos

El martillador está en algún punto debajo del tractor factoría y es complicado hallarlo (difícil +3 percepción), siempre que los PJs se propongan buscarlo primero. Habrá sido plantado en el lugar con anticipación aunque es detonado mediante un tramo de hilo shiga desde la base de la escalinata que lleva a la cabina de comando desde el paso.

## Escena V

Luego de los episodios ocurridos Borth puso a varios de sus más cercanos colaboradores a encontrar la fuga de información. No fue mucho lo que se tardó en descubrir que uno de los colaboradores de Mantú, el planetólogo, desde la propia oficina de comando mantenía informado a alguien en el exterior. Sin embargo se le permite seguir actuando para descubrir quién es su contacto y más aún, se le proporciona información falsa para forzar una emboscada que permita apresar al conjunto de los responsables.

La farsa consistirá en un falso cargamento de especia enviado al espacio-puerto sin custodia, debido a la falta de personal. Los PJs reciben el encargo de vigilar el falso cargamento y dar caza a los eventuales atacantes o asaltantes, vivo al menos uno de ellos para ser interrogado.

El esperado ataque llegará de una forma inesperada. Los PJs podrán ver un grupo de Fremén, supuestos aliados de Borth, asaltando el convoy. Si los PJs consiguen apresar a alguno, descubrirán en poco tiempo que se trata de gente no Fremén. El chófer del convoy igualmente regresará con la historia de un grupo de Fremén atacando un convoy.

## Los impostores

Si alguno de los impostores es capturado vivo no tardará en confesar que es un mercenario del clan del Pez y fue contratado por uno de los agentes Harkonnen que cobran el 'tributo', pedirá clemencia dado que se encuentra en servicio y no hay nada personal de por medio.

## El contacto

Borth enviará a los PJs a seguir y apresar al contacto del colaborador de Mantú junto él, intentando seguir al contacto tan lejos como sea posible para descubrir quién es el próximo eslabón en la cadena. Si lo hacen, descubrirán que este visita la tienda de armamento tapadera de los Harkonnen. Es adicto a la semuta, por lo cual se lo podrá encontrar bajo los efectos de la droga.

## Asamblea de contrabandistas

El mismo día de producido el supuesto ataque al convoy Pem convoca al concejo del pam al cual debe concurrir Borth; representantes de los comerciantes y mercenarios estarán presentes también. En esta reunión Pem propone de una buena vez barrer a la 'escoria Fremen' que ya no respeta los territorios y además se dedica ahora a saltar caminos. Pedirá a Borth que defina si está con él o no. El anciano se inclinará por la paz y ofrecerá mediar con los Fremen para llegar a un acuerdo, pero Pem dirá que representa la voluntad de su gente y esta es acabar con la amenaza. Otra voz se alzará y será la de Némesis, el mercenario, apoyando a Pem y un tercero será el transportista cuyo convoy resultó atacado, dando a entender que habla a nombre de los comerciantes. Dejando aislado a Borth en medio de la asamblea, Pem se retirará diciendo que ya no hay lugar para soluciones intermedias y que piensa combatir a los Fremen.

## Detalles narrativos

Los bandidos que asaltarán el convoy no tendrán ojos de Ibad ni puñales Crys.

## Escena VI

Los fremen de Lumbr han convocado un consejo de naibs de las comunidades de la región debido a que la situación de la disputa territorial y de recursos con los contrabandistas de Shabonno ha llegado al límite. Ha habido muertes y se han tomado prisioneros en un intento de tomar por asalto el sietch fremen, del cual los contrabandistas fueron repelidos.

Dado que Qtar considera a Borth su amigo lo ha convocado al consejo como un naib, venciendo la resistencia de alguno de los otros jefes de comunidad. Borth decide asistir llevando a los PJs en su escolta y les ruega permanezcan callados tal como él hará.

Los naibs analizan la situación y deciden que no pueden tolerar la depredación de la especie y la invasión a su territorio, ya que ellos siempre han sido pacíficos con los habitantes del pam y se decide realizar una operación para atacar y barrer con los enemigos de la comunidad. Se da a elegir a Borth si se hará a un costado con su gente o participará directamente. Borth prefiere la paz, pero sabiendo que su clan mismo ya parte en la disputa porque es evidente que Pem busca apoderarse de su negocio, decide

colaborar activamente en el asalto. Una posición de esperar a que los naibs hagan el trabajo debilitaría al clan porque los fremen respetan solo a quienes consideran iguales, y para esto es necesario demostrar fuerza y decisión.

### Estrategia

Luego de un intermedio para descansar, comienzan a trazar la operación. Los fremen solicitan a Borth que en el momento señalado se abra para ellos el ingreso de maquinarias al pam de forma que ellos puedan ingresar cabalgando sus gusanos de arena. Anterior a eso, será necesario conseguir que los hombres de Pem salgan al exterior donde son vulnerables, para que los fremen caigan sobre ellos. Una vez hecho, ellos se ocuparán. La parte del clan de Borth en el asunto entonces sería conseguir que los contrabandistas de Pem salgan de su sietch y abrir el ingreso de maquinaria.

El ataque comenzará en el yacimiento de especia, en donde los fremen atacarán a los tractores factoría que se hallen en el suelo a lomos de gusanos de arena.

Los mercenarios del Paseo de los Libres serán contados entre los enemigos, a menos que alguien consiga convencerlos de unirse a la causa.

### Detalles narrativos

Pem no saldrá de su sietch a menos que le sea imposible permanecer con vida dentro.

Los mercenarios del paseo de los libres del Clan del Buitre pueden ser persuadidos, con dinero o dándoles un buen motivo para unirse a los fremen y la gente de Borth. Los del Clan de Pez ya han vendido sus espadas a Pem.

El portón de maquinarias está siendo fuertemente custodiado por mercenarios desde el último incidente, no será abierto sino por orden de Pem.

Una vez que los fremen ataquen a los tractores factoría comenzará a haber movimiento fuera de los sietch, pero Pem permanecerá oculto en su sietch.

## PnJs

Los estereotipos de los personajes no jugadores pueden encontrarse en el suplemente 'Duna' de Mecánica Narrativa.

Los habitantes del pam corresponden en su mayoría al estereotipo *Contrabandista*. Los trabajadores por jornal recién llegados pueden corresponder a diversos estereotipos, dependiendo de la procedencia, pero puede considerarse que por defecto son *Trabajador Pyon*.

Naturalmente los que se ganan la vida como *mercenarios*, recién llegados o no, pertenecen a ese estereotipo. Debajo proponemos un **mercenario** de mayor nivel, capitán o tropa de elite:

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	16			+3	
Destreza (De)	16			+3	
Constitución (Co)	14			+2	
Inteligencia (In)	14			+2	
Sabiduría (Sa)	11			0	
Carisma (Ca)	14			+2	
2PDs/Nivel				PDs	28

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Armas de filo	6				
Armas de proyectiles	6				
Armas laser	2				
Atletismo	4				
Cazador-buscador	3				
Disfraz	2				
Esquivar	2				
Intimidar	3				
Luchar con escudos	6				
Pelea	3				
Persepción	3				
Pilotar tóptero	2				
Pilotar vehículo arrak.	2				
Primeros auxilios	2				
Sigilo	1				
Supervivencia	2				
1PD/Nivel				PDs	43

Estereotipo	Nivel	PDs
	7	105

Derivada	Valor
Defenza	6
Bonus defenza	16
Max. Bonus atq	
Acciones	3
Puntos de vida	32
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Alidado	V	1
Enemigo jurado	D	1
2PDs/Nivel	PDs	0

Objeto	Cant.	Valor
Puñal		1
Generador E		1
Pistola maula		1
2PDs/Nivel	PDs	6

Los propietarios y dependientes de La Calle del Comercio así como los de El Portal de Bahco pertenecen al estereotipo *Comerciante*.

Los agentes *Harkonnen* y los asesinos a su servicio pertenecen al susodicho estereotipo. Un **asesino** de alto nivel se propone aquí:

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
----------------	-------	-----	----	----	----

Estereotipo	Nivel	PDs
-------------	-------	-----

Fuerza (Fu)	14			+2	
Destreza (De)	16			+3	
Constitución (Co)	14			+2	
Inteligencia (In)	14			+2	
Sabiduría (Sa)	11			0	
Carisma (Ca)	12			+1	
2PDs/Nivel				PDs	42

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Armas de filo	6				
Armas de proyectiles	5				
Armas laser	7				
Callejeo	2				
Cazador-buscador	4				
Luchar con escudos	4				
Pelea	4				
Persepción	4				
Persuación	3				
Pilotar tóptero	2				
Pilotar vehículo arrak.	4				
Primeros auxilios	2				
Sigilo	4				
1PD/Nivel				PDs	51

	7	105
--	---	-----

Derivada	Valor
Defenza	14
Bonus defenza	4
Max. Bonus atq	
Acciones	2
Puntos de vida	32
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Adicción	D	1
Contacto	V	1
2PDs/Nivel	PDs	0

Objeto	Cant.	Valor
Puñal		1
Arma laser		4
Generador E		1
2PDs/Nivel	PDs	12

Así mismo los *fremen* que puedan tomar parte en la crónica pertenecer a dicho estereotipo.



## Pam Shabonno ampliado

