

# HUIDA DEL DISCO

## STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Por Khulmani/Culmani ( [khulmane@gmail.com](mailto:khulmane@gmail.com) ).

### Introducción

Esta es una aventura de *Star Wars* para jugar en la época de **La Vieja República** (del *Universo Expandido*, ahora *Leyendas*) con el sistema de *Savage Worlds*. Ha sido diseñada utilizando tan sólo el manual básico de *Savage Worlds* y la *Guía de Género de Ciencia Ficción*.

La aventura **puede dirigirse sin problemas con sólo el manual básico**, aunque la *Guía de Género de Ciencia-Ficción* puede resultar útil, sobre todo si el Director de Juego expande la aventura o la utiliza como el comienzo de una campaña. De hecho, uno de los objetivos de diseño de esta aventura es que pueda ser el inicio de una campaña de *Star Wars* con *Savage Worlds*. Contiene numerosos elementos que pueden servir de base para plantear una historia a largo plazo y crear una trama épica.

Si decides utilizar así la aventura (como primer paso tu campaña), sugiero que te hagas con una de las muchas adaptaciones fan de *Star Wars* que se pueden encontrar en la red. Esas adaptaciones tienen la virtud de ahorrarte mucho tiempo, al proporcionar los datos de juego de criaturas, vehículos, naves, armas, etc. Puedes usarlos tal cual aparecen o adaptarlos a tus gustos y estilo de dirigir. Hay una adaptación fan muy completa en castellano que puedes descargar del **blog del Clan del Lobo Gris**:

- <http://clanlobogris.blogspot.com.es/>

Al final de esta aventura encontrarás varios personajes pre-generados con los que jugar la aventura. Son personajes iniciales, y si lo prefieres puedes hacer que tus jugadores creen sus personajes con las reglas del *Savage Worlds* básico (o de la adaptación fan que vayas a utilizar).

Si crees que la Fuerza tendrá un papel importante en tu partida/campaña, quizás quieras utilizar las reglas específicas que vienen en las adaptaciones fan, o el mini-suplemento creado por mí, que se llama “*La Fuerza en una Hoja*” y que encontrarás en el **blog de La Balada de Jubal Votanki**:

- <http://jubalvotanki.blogspot.com.es/>

### La Vieja República

En el caso en que no conozcas la ambientación de la Vieja República, debes saber que es un entorno para las historias de *Star Wars* que tiene lugar unos 4.000 años antes de la trilogía clásica. Puedes encontrar fácilmente en la red toda la información que necesites sobre la Vieja República, y además hay tres videojuegos de *Bioware*, así como un gran número de cómics de *Dark Horse*, sobre la misma. También se publicó un suplemento de la Vieja República para el juego de rol *Star Wars Saga*.

En líneas generales, se puede describir esta ambientación como un momento de esplendor tanto de los Jedis como de los Sith. Los primeros prestan sus habilidades a la República Galáctica, mientras que los segundos sirven al Emperador Sith.

Ambas potencias (República e Imperio Sith) compiten para dominar la galaxia, en una alternancia de guerra fría con conflictos bélicos abiertos. Y otros poderes, como los sindicatos criminales o las corporaciones, navegan en una interesada neutralidad buscando su propio beneficio. Entre estos poderes destacan grupos como el cártel Hutt o los mandalorianos. Como ves, nada que sea muy distinto, en lo esencial, a los elementos centrales de otras épocas de *Star Wars*.

## Resumen de la Aventura

Los PJs comienzan esta aventura varados en una enorme, vieja y peligrosa estación espacial, el Disco. Tras un inicio al estilo cinematográfico, *in media res* y con una escena de acción y velocidad, la historia empieza a desarrollarse con la llamada del buscavidas Jan Galmerr, que es el tío de uno de los PJs. Tras una breve reunión con su tío, serán testigos de su asesinato y a partir de ese momento deberán dedicar todos sus esfuerzos a escapar del Disco con la nave espacial del difunto. Y todo ello, mientras las fuerzas del Imperio Sith ponen todo su empeño en capturarlos, a los PJs y a la nave.

## Obertura

Lee en voz alta:

*En medio del vacío, con el fondo estrellado de la galaxia, una flotilla de naves de guerra se prepara, en formación, para saltar al hiperespacio. En la nave principal, un destructor sith, está teniendo lugar una comunicación.*

*En la sala de meditación hay una figura con amplios ropajes negros, y capa a juego. Es un sith que porta una máscara blanca de cerámica, con un único visor rojo alargado, y permanece arrodillado frente al holo-proyector. En la imagen, por encima de la figura, el Emperador Sith se muestra majestuosamente inmóvil, sobre el trono imperial.*

*-“Lord Nahal” -dice el Emperador - “Informa”*

*-“Majestad. Hemos rastreado al Orgullo de Tarsis hasta el Disco. El Maestro Balmoran se encuentra allí, y también los supervivientes de su equipo.”*

*Hay una pausa, mientras el Emperador cierra los ojos, reflexionando. Después dice:*

*-“El Disco es neutral, Lord Nahal. Que siga así. Actuarás con libertad, sin causar graves daños.”*

*- “Si, mi señor”*

*- “Tu objetivo es recuperar toda la información sobre el mapa estelar. El Maestro debe ser interrogado antes de morir. Todos los demás son prescindibles.”*

*El holograma del Emperador Sith se desvanece. Lord Nahal, en silencio, sale con paso firme de la sala al puente de mando. Allí, le esperan, firmes, un capitán naval imperial y un droide asesino o comando, de blindaje negro mate.*

*“Capitán Súlar, usted dirigirá el ataque.- Y volviéndose al droide: “Tu vendrás conmigo, por delante. Nos llevaremos tu chatarra y a mis aprendices.”*

*El droide responde:*

*- “Sus aprendices, Lord, aún no están debidamente preparados.”*

*Hay un silencio. Lord Nahal se vuelve hacia una mampara de observación que muestra el espacio vacío, y finalmente, responde: “Los que sobrevivan, demostrarán que son dignos.”*

## El Disco

El Disco es una gigantesca estación espacial situada en el sistema Besh Gorgon, en el Borde Medio. Es una estructura construida hace tanto tiempo que nadie recuerda cuando sucedió. Ha sido reconstruida varias veces, con cambios significativos de estilo, sistemas de construcción y materiales, que aún se aprecian en la unión de módulos antiguos y modernos.

Es, en esencia, un enorme espacio-puerto y una ciudad espacial, con casinos y locales de entretenimiento de todo tipo. Se puede comprar y vender de todo en el Disco, y la vida de los sentientes no se considera demasiado valiosa.

En el Disco se mantiene una estricta neutralidad respecto a los conflictos galácticos, que los poderes en liza suelen respetar. Eso les permite tener un “patio trasero” donde organizar encuentros secretos, negociaciones, y otras operaciones relacionadas con el espionaje y contraespionaje.

La estación, que hace honor a su nombre debido a su forma discoidal, tiene un impresionante arsenal de armas, escudos de potencia militar, y una flota de cazas y naves medias con capacidad militar. Su personal de seguridad tiene fama de ser capaz, y responden con dureza a las peleas o a cualquier alteración del orden, excepto en los sub-niveles.

Los sub-niveles son las zonas de mantenimiento, carga y acceso entre los niveles principales de la estación. En ellos también se desarrollan las actividades más ilícitas o que requieren de cierta discreción: tráfico ilegal o inmoral (esclavos, armas, especias, etc.), combates de gladiadores y otros deportes sangrientos, carreras de motos deslizadoras, etc. La seguridad del Disco no vigila ni actúa, normalmente, en esta zona.

## In media res (El Tubo)

Los futuros héroes (PJs) se encuentran “varados” en El Disco. Han llegado como refugiados, criminales o simplemente viajeros con mala suerte, y carecen de los medios para pagarse un pasaje fuera de la estación, así que han empezado a buscarse la vida, y, con suerte, la forma de salir de allí.

Los avatares del destino les han hecho unirse para formar el embrión de un equipo de carreras ilegales de motos deslizadoras.

La historia comienza con una carrera ilegal. Los personajes han gastado buena parte de sus ahorros en la reparación de unas cuantas motos deslizadoras (tantas como PJs). Han sido reconstruidas por una mecánica local, una duras llamada “Remaches”. Los pocos créditos de reserva de los PJs han ido a pagar su inscripción colectiva en una carrera organizada en el “Tubo”, por el twi’lek Loor’dar, un corredor de apuestas y señor del crimen local.

Hay un premio de 2000 créditos a repartir entre los miembros del equipo ganador de la carrera. Y nada para el equipo perdedor, salvo humillación y, probablemente, heridas y reparaciones. Así que más les vale estar a la altura.

El “Tubo” es una pista ilegal de motos deslizadoras. De hecho, es un conducto doble de ventilación y

mantenimiento que se abre, a intervalos regulares, a diversos almacenes y otras salas abandonadas.

La acción comienza *in media res*. Los PJs forman en la línea de salida del “Tubo”, calentando los motores de sus deslizadoras. Los miembros del equipo rival (tantos como PJs), los miran con hostilidad y malicia.

La salida y la meta están en el mismo lugar, ya que la pista es circular, dando la vuelta al Disco. En ese almacén habilitado como auditorio, se concentran varios centenares de aficionados a la velocidad y la violencia, que animan la salida y la llegada a meta. El público puede seguir el desafío a través de holo-proyectores y pantallas.

Sus adversarios son también un equipo novel, zabraks y devaronianos que se hacen llamar, de forma un tanto petulante, “La Estrella Sangrienta”. Parecen dispuestos a usar la violencia contra los PJs, cosa que, por cierto, se permite según las reglas de la carrera (y el público lo espera ansioso).

Utiliza las reglas de **Persecución** de **Savage Worlds** para resolver esta carrera, teniendo en cuenta estas cuestiones adicionales:

- Es una **Persecución** de **5 rondas**.
- La habilidad es **Conducir** (si quieres, puedes permitirles usar también **Pilotar**, con -2).
- Los personajes pueden atacar con armas de una mano mientras dirigen sus motos deslizadoras.
- Las motos se deben mover todo el tiempo a su máxima velocidad para que el piloto tenga una oportunidad de victoria. Si algún PJ reduce su velocidad o se detiene, dejará de tener posibilidades de ganar.
- Por suerte para los PJs, “Remaches” ha instalado en sus motos deslizadoras sistemas de seguridad para colisiones -equivalentes a **Airbags**, pero de energía.
- Al ser una carrera, haz que los PJs cuenten y sumen los éxitos que van obteniendo en las sucesivas rondas. Al final de la quinta ronda, el personaje con más éxitos acumulados gana. Y si varios personajes empataran con el máximo de éxitos, se determina el ganador con una tirada adicional simple de **Pilotar** entre ellos.

### **Pilotos Rivales**

### ***Extras***

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

**Habilidades:** Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Pilotar d6

**Car -2; Paso 6; Parada 5; Dureza 5**

**Desventajas:** Canalla.

**Equipo:** pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).

### **Motos deslizadoras**

### ***Vehículo ultra-ligero***

Tamaño 1, Aceleración/Velocidad Máxima 15/45

Dureza 5, Tripulación 1

Notas: Airbags, Deslizador, Tripulación expuesta.

Si uno de los PJs gana la carrera, todo su equipo es proclamado vencedor. Si este es el resultado, los personajes son aclamados por el público asistente, y más aún si fueron especialmente destructivos. Reciben su premio del twi'lek Loor'dar, el pez gordo del crimen organizado local.

Si fracasaron, con suerte al menos estarán más o menos enteros. Eventualmente, en uno u otro caso, se retirarán a su “base de operaciones”: el taller y hogar de la duros llamada “Remaches”.

## **Bullying**

Esta escena tiene lugar sólo si los PJs han ganado. Cuando están celebrando su victoria con la vieja y maternal “Remaches”, unos matones entran en el taller de la mecánica duros.

Se trata de un grupo de gamorreanos. Su cabecilla es Gr'morth, y se le conoce como extorsionador y matón. Le siguen varios gamorreanos de nombres impronunciables. En total hay tantos gamorreanos como PJs. Gr'morth dirá a los personajes que no pueden hacer negocios en su territorio sin pagar. Exige 500 de los 2000 créditos del premio, o atenerse a las consecuencias (probablemente, una paliza). No se puede negociar con ellos. Se les puede engañar (con **Persuadir**) o **Intimidar**.

En ambos casos, se sugiere resolverlo como un **Conflicto Social** estándar. O bien, alternativamente, como una **Tarea Dramática** de 3 rondas, con **Complicaciones**, de la habilidad elegida.

Si se les paga, intimida o convence, se irán. Si no, atacarán a los PJs. Al principio intentarán hacer **daño no letal**, para no matarlos. Una buena pelea a puños y patadas. Lógicamente, responderán con fuerza letal si es necesario. En cuanto a “Remaches”, si hay una pelea de cualquier tipo, buscará refugio en algún rincón del taller (y los matones no irán a por ella).

### **Gr'morth y sus gamorreanos**

### ***Extras***

**Atributos:** Agilidad d4, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8

**Habilidades:** Notar d4, Pelear d8, Supervivencia d4, Tregar d6

**Car -6; Paso 6; Parada 6; Dureza 8 (2)**

**Desventajas:** Canalla, Sanguinario.

**Equipo:** Armadura gamorreana (+2), vibrohacha (Fue+d10+d6, AP3, -1 parada, 2 manos).

Tras la derrota de los matones, “Remaches” les dirá que deben irse. Ella se encargará de “limpiar el desaguisado”. Censurará seriamente a los PJs si mataron a algún oponente.

## **Tiene una llamada**

Cuando vayan a marcharse del taller de “Remaches”, uno de sus droides les llamará la atención. Hay un mensaje de audio para uno de los PJs (a poder ser, uno que tenga relación con los viajes espaciales, como un piloto o mecánico). Una voz grave y amistosa, de un varón maduro, resuena en los altavoces del taller:

*“Hola (nombre del PJ), soy tu tío Jan Galmerr. Hemos atracado el “Orgullo de Tarsis” hace unas horas en este agujero. Me he enterado que estás por aquí, y supongo que querrás saludar al hermano de tu madre ¿eh? Tenemos que vernos, chico. Se comenta que te has convertido en un tipo espabilado, y yo tengo que cubrir algunas*

*vacantes en el Orgullo de Tarsis. Hemos tenido... humm... bajas. Bueno, estaré en la Cantina de Sebaas, desde la hora de apertura... veamos... si...dentro de unos cinco minutos"*

A continuación, explica lo siguiente al jugador elegido como sobrino de Jan Galmerr: Ese tipo es el hermano de su madre. Es un piloto experto, y un contrabandista y comerciante libre de cierta fama. Es el propietario y capitán del "Orgullo de Tarsis", un carguero coreliano YX-250 (un auténtico cacharro). La Cantina de Sebaas está cerca de los muelles espaciales más "sospechosos", en uno de los sectores exteriores del Disco.

## Aciago encuentro en Sebaas

La Cantina de Sebaas es un garito pequeño con cierta clase, regentado por Sebaas, un Sullustano charlatán y alegre. Cuando llegan los PJs apenas acaban de abrir, y sólo están Sebaas y Jan Galmerr. El tío del PJ es un varón maduro, robusto y grueso, de la misma especie que su sobrino. Y en este momento está dando buena cuenta de una botella de whiskey coreliano.

- *"¡Bienvenidos! A mis brazos muchacho, ven aquí. Vaya, sí que has cambiado... ¡has crecido! Sebaas, que no les falte de nada a mis invitados. Sentaros por aquí. Dime ¿qué sabes de la familia?"*

El pj puede aprovechar para improvisar algo de su historia familiar, si quiere. Galmerr lleva años sin ver a nadie de los suyos. A continuación, el contrabandista entrará en materia:

- *Bueno, supongo que mi mensaje habrá despertado vuestra curiosidad, ¿no? No os puedo contar mucho, porque mi patrón actual es bastante reservado. Pero esto es lo básico: Nuestras ocupaciones actuales son peligrosas pero muy lucrativas. Sí, he perdido a varios tripulantes, pero eso ha sido muy mala suerte, la verdad. Nos volvimos demasiado descuidados. Así que puede que tenga trabajo para vosotros, pero tendremos que hablar con el patrón, más tarde. Ahora relajémonos, y hablemos de vosotros. Algo he oído por ahí, pero contadme de vuestra vida."*

Deja ahora que los/as jugadores/as hablen un poco de sí mismos, si quieren. Mientras con PJs cuentan sus historias y brindan con whiskey y cerveza corelianas, un droide de protocolo, un anticuado modelo X-3M, de chasis granate oscuro, entra en la cantina. Se dirige a Galmerr y dice con voz suave:

- *Capitán Jan Galmerr, tengo un mensaje privado para usted.*

- *Claro que sí, rojito, ven aquí, pasa a mi oficina privada. Será un momento chicos.*

Galmerr se levanta y guía al droide a una esquina del local. Entonces, sin previo aviso, ocurren varias cosas a la vez:

- El chasis de los brazos del Droide salta en pedazos, dejando ver dos apéndices delgados de color negro mate, con manos ganchudas y lanzadardos en las muñecas. Los lanzadardos disparan impactando en el pecho a Galmerr.
- Una humana pálida y calva, con un traje de negro y capa (a todas luces una aprendiz Sith) entra en la Cantina y cierra la puerta tras ella.
- Los PJs que superen una tirada de **Notar** verán, a través de las cristaleras de observación, cómo una flotilla de naves de guerra del Imperio Sith acaba de salir del hiperespacio, a cierta distancia del Disco.

Reparte cartas de **Iniciativa** para los PJs y la aprendiz Sith. Antes del primero en actuar por orden de carta, actúan el droide asesino y Galmerr (se considera que comienzan en **Espera**):

- El droide asesino clava sus ganchudas manos en el abdomen de Galmerr, aunque éste ya está agonizando por el veneno.
- Galmerr lanza el cilindro de datos del "Orgullo de Tarsis" (que permite poner en marcha la nave) hacia los PJs. Y se abraza al droide asesino mientras sostiene un detonador termal. Un instante después el explosivo detona en una bola de fuego que consume a ambos.

La aprendiz Sith atacará a los PJs y luchará salvajemente para matar a la mayoría y capturar a alguno con vida. Mientras tanto, el tabernero Sebaas correrá a esconderse en su trastienda.



## Aprendiza Sith

## Comodín

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Psiónica (Usar la Fuerza) d8

Car -2; Paso 6; Parada 7; Dureza 6

Desventajas: Exceso de confianza, canalla.

Ventajas: Ambidextra, Bloqueo, Con un par, Trasfondo arcano: La Fuerza (Psiónica).

Poderes: Desvío, Proyectil (rayos del Lado Oscuro).

Puntos de poder: 10

Equipo: 2 vibro-dagas (Fue+d4+d6, AP2).

Nota: Si usas unas reglas específicas para la Fuerza, cambia el trasfondo arcano y la habilidad asociada según sea adecuado.

Tras el combate, cuando acaben con la aprendiz Sith que les ataca con intenciones asesinas, los PJs deberán contemplar los hechos y tomar una decisión. Aquí se ofrece un resumen de lo más importante desde su punto de vista:

- El Disco está siendo atacado por una flotilla de naves de guerra imperial. Una tirada de **Conocimientos Generales** permite saber que la estación está armada como para responder a un ataque militar, pero otra cosa es que quiera comenzar su propia guerra contra el Imperio Sith. Además, ya hay Sith infiltrados en su interior, como acaban de comprobar.
- El droide y la aprendiz Sith han venido a matar a Jan Galmerr, y quizás a ellos. Como mínimo, a todos los testigos del crimen.
- Ahora los PJs tienen el cilindro de datos del “*Orgullo de Tarsis*”. Una pequeña pantalla indica que la nave se encuentra atracada en el Hangar 24-B (en el nivel 24).

El Master puede sugerir sutilmente, si no se les ocurre a los jugadores, que un plan lógico sería llegar al “*Orgullo de Tarsis*” y salir del Disco para ponerse a salvo. También es un plan de acción adecuado si quieren venganza, o respuestas.

## **Ataque en la pasarela**

De camino al hangar, llegan a una pasarela que es el único acceso al turboascensor que desciende hasta el nivel 24. Hay otros caminos hasta el hangar 24-B pero supondrían internarse en la estación y llevarían una media hora.

Al llegar verán, junto al turboascensor, a un grupo de soldados del Imperio Sith con armaduras negras y plateadas (tantos como PJs). Hay dos cadáveres de civiles, habitantes de la estación, en la pasarela. Cuando vean a los PJs informarán por sus comunicadores a su líder: “*Maestro, están aquí. Les cortamos el paso, envíen refuerzos*”.

Consideraciones para el combate:

- Si alguien cae de la pasarela, puede tratar de agarrarse al reborde (**Agilidad -4**). Auparse a la barandilla es una acción y requiere una tirada de **Fuerza** (el atributo físico).
- La caída desde la barandilla es de 6 metros, hasta un suelo cubierto de basura y cables de mantenimiento (daño de **2d6+2**).

Si los jugadores eligen dar un rodeo, el Director de Juego deberá adaptar la situación y crear uno o varios encuentros, pero llegar al hangar 24-B debería ser más difícil y más peligroso. Puedes hacer, por ejemplo, que caigan en una emboscada de un grupo más numeroso de soldados.

## Soldados del Imperio Sith

## Extras

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d8, Sigilo d6

Car 0; Paso 6; Parada 5; Dureza 10 (4)

Desventajas: Exceso de Confianza, Leal.

Ventajas: Reflejos de Combate, Robusto.

Equipo: Armadura ligera (+4), rifle bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), vibro-daga (Fue+d4+d6, AP2).

## Hangar 24-B

Los PJs llegan al hangar por una de sus dos entradas. Allí se encuentra el “*Orgullo de Tarsis*”, pero el lugar está vigilado por droides de combate de gama baja, conocidos como “Chatarras de línea”. Hay tantos como el doble del número de PJs.

También se pueden ver los cuerpos de dos duros y dos humanos muertos, con trajes de tripulación, caídos cerca de la rampa de acceso del carguero

### Chatarras de línea (droides)

### **Extras**

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d4, Notar d4, Pelear d6

Car 0; Paso 4; Parada 5; Dureza 5

Capacidades especiales:

- Constructo: +2 para recuperarse del Aturdimiento; no respira; inmune a veneno y enfermedades.
- Debilidad (Electricidad): +4 al daño de ataques de electricidad.

Equipo: rifle bláster integrado (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).

Los PJs pueden acabar con los droides, o simplemente correr disparando y entrar en el carguero al más puro estilo *Star Wars*.

## Poderosa la fuerza es

Lee en voz alta:

*Cuando ponéis en marcha el “Orgullo de Tarsis”, podéis ver, a través de las mamparas de observación y de las cámaras exteriores, a un amenazador Sith que ha entrado en el hangar. Parece un Señor del Sith, con ropas oscuras, capa y una máscara blanca con un visor rojo. Está demasiado cerca para las armas del carguero, y no hay ángulo ni espacio para atacarlo.*

*Para vuestro terror, cuando vuestra nave empieza a moverse, el Sith levanta la mano, se concentra, y el movimiento del “Orgullo de Tarsis” se detiene. El carguero empieza a girar sobre sí mismo, acercándose a un peligroso depósito de células de combustible en un lateral del hangar.*

En ese momento, una figura con ropajes grises y un sable láser azul ataca al Sith. Una tirada de **Notar** permite fijarse en que es un humano maduro con barba cana y pelo corto. La nave se libera y sale a toda velocidad del hangar. Hace falta una tirada de **Pilotar -2** para evitar que golpee en las paredes antes de salir atravesando los campos de fuerza del hangar. Si no se supera la tirada, la nave recibe **4D6** de daño (los escudos no cuentan).

## Combate Espacial

La mayor parte de la flota Sith está moviéndose cuando los PJs salen al espacio con el “*Orgullo de Tarsis*”. Por suerte para ellos, tanto la propia estación como la flota de combate del Disco están aún entre los navíos imperiales y su nave. Las grandes naves capitales no les atacarán, pero sí varios cazas que patrullan frente al hangar.

Los PJs deben realizar los cálculos de astrogración para escapar cuanto antes, saltando al hiperespacio. En realidad cualquier destino les sirve, pero no hay ninguno pre-programado en la computadora de a bordo, así que necesitan preparar el salto.

Esta escena se puede dirigir como una **Persecución** entre naves espaciales. Pero, en lugar de tener un número fijo de rondas, durará hasta que el salto al hiperespacio esté preparado.

Para determinar cuándo estará listo dicho salto, puedes plantear una **Tarea Dramática -2** de **Conocimiento: Astrogración**, en la que necesitan acumular 5 éxitos (en tantas rondas como se requiera para ello). Los PJs se deberán enfrentar inicialmente a cuatro cazas del Imperio Sith (Interceptores ISF), y se añadirá uno más en cada ronda de **Persecución** hasta que huyan de allí, o hasta después de la quinta ronda (a partir de la sexta se añaden 1d4 cazas por ronda).

### **“Orgullo de Tarsis” Carguero coreliano**

Tamaño 8; Aceleración/Velocidad 70/850

Trepada 2; Tripulación 6 (mínimo 1) + 6 pasajeros

Dureza 27 (8)

Notas: Atmosférica, Computadora de navegación, Escudos (80), Hiperimpulsor, Sistema de Sensores Planetario.

Armamento:

- 2x Cañones láser medios dobles en torretas: 150/300/600, 3d10, TdF1, Mun 100, AP, PA 10 (doble: +1 ataque,+2 daño)

### **Interceptores ISF Cazas espaciales**

Tamaño 6; Aceleración/Velocidad 80/1000

Trepada 3; Tripulación 1

Dureza 22 (7)

Notas: Atmosférica, Sistema de Puntería (anula hasta 2 puntos de penalizaciones por distancia, plat. inestable, etc.).

Armamento:

- Cañones láser medios dobles frontales: 150/300/600, 3d10, TdF1, Mun 100, AP, PA 10 (doble: +1 ataque,+2 daño)

### **Pilotos de caza imperiales (datos esenciales):**

- Atributos: Agilidad d8, Espíritu d6, Vigor d6
- Hab.: Disparar d8, Pilotar d8, Reparar d6
- Dureza 8 (3); Nota: son *Extras*.

## **Final de la aventura**

Cuando consigan saltar al hiper-espacio estarán a salvo del Imperio Sith, por el momento.

Mientras están en el tiempo muerto que es el viaje hiper-espacial, seguramente querrán revisar el carguero del difunto Galmerr. No contiene nada que merezca la pena mencionar, salvo unos misteriosos archivos encriptados en la computadora de a bordo. Cada intento de desencriptar esos archivos requiere invertir **1d6** horas. Eso permite realizar una tirada

de **Conocimiento: Computadora**, que puede ser **colaborativa**. Cuando los PJs superen la tirada, los archivos se desencriptarán, y además se ejecutarán automáticamente, activando el holo-proyector del “Orgullo de Tarsis”. Lee en voz alta:

*Bajo el techo de la sala común, en tonos azules y blancos, podéis ver un mapa estelar de la galaxia, proyectado en tres dimensiones. La imagen se centra en el borde exterior, y después en un brazo especialmente remoto de la espiral. En esa región brillan cuatro puntos concretos, señalando posiciones que deben corresponder a planetas u otros cuerpos estelares. La computadora presenta las coordenadas espaciales precisas de dichos puntos, usando datos contenidos en los archivos encriptados. No existen rutas de astronavegación a dichos lugares, lo que sugiere que, o bien son lugares inexplorados, o las rutas que llevaban a ellos se han perdido en el tiempo. No obstante, viajando al sector en donde que se encuentra cada punto, debería ser posible conseguir una ruta, o trazar una nueva. Parece que tenéis un misterio entre manos, pero también unas cuantas pistas.*

## **Notas finales**

Como habrás podido comprobar, esta aventura ha sido diseñada para ofrecer una serie de elementos en los que basar una campaña épica de *Star Wars*.

Una vez jugada la aventura, los jugadores y sus personajes tendrán una razón para enfrentarse al Imperio Sith, o cuando menos para temerlo (y querer mantenerse a salvo). Y uno de ellos tendrá también un motivo de venganza personal. Además, durante el desarrollo de la acción se han introducido también dos personajes que pueden (o no) ser recurrentes: En primer lugar un poderoso y arrogante Lord del Sith -Nahal. Y en segundo lugar un viejo jedi, que ha sido atisbado brevemente en el hangar -el Maestro Balmoran.

Lord Nahal puede cumplir el papel de perro de presa incansable del Emperador Sith, acosando y persiguiendo a los PJs allí donde vayan. Y Balmoran podría convertirse también en una fuente de historias y aventuras: Los PJs podrían descubrir,



por ejemplo, que el jedi que les ayudó a escapar del Disco está confinado en una prisión Sith. Entonces quizás decidan rescatarlo – sea por razones heroicas o simplemente para obtener respuestas.

Por último está el mapa estelar, por supuesto. A parte de ser un *mcguffin* para justificar el ataque Sith al Disco, el mapa se ofrece como un elemento genérico sobre el que el Máster puede construir su campaña. Lo que se sugiere para el mapa es que cada uno de los cuatro puntos puede ser un planeta, una estación espacial, u otro elemento interesante propio de *Star Wars*. Y cada uno de ellos contiene una pieza de un *puzzle* que los PJs querrán o se verán obligados a resolver.

Por ejemplo, cada punto del mapa estelar podría ser un planeta antiguamente colonizado, pero hoy deshabitado, que contiene las ruinas de un enclave jedi de los primeros tiempos de la orden. Y en

dichos enclaves los personajes podrían encontrar distintas piezas de un *puzzle*. No literalmente, sino como concepto. Tal vez los primeros jedis descubrieron una técnica que, cuando se corrompe, puede servir para devorar estrellas... y escondieron ese conocimiento repartiéndolo entre diferentes enclaves (los puntos del mapa estelar).

O quizás lo que escondieron fue otra cosa: el lugar donde se halla la tumba del primer “Jedi Oscuro”, el primer Maestro que se corrompió, cuyo espíritu nunca descansa. En este caso, en un enclave podría guardarse un plano de la tumba, en otro la llave (un holocrón), en otro un mapa estelar, y en otro la historia explicada en detalle. En fin, esto sólo son algunos ejemplos de lo que puedes construir para tu campaña. Ahora es tuya, así que procura divertirte, y que también lo hagan tus jugadores.

*¡Y que la fuerza te acompañe!*



*This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.*

# PERSONAJES PREGENERADOS

Estos personajes son iniciales, de rango **Novato** y sin avances. Todos tienen varios idiomas automáticamente, sin que les cueste puntos de habilidad. Esto se debe a que se aplica la regla Múltiples Idiomas (en la galaxia de *Star Wars* la gente es bastante políglota y las dificultades idiomáticas sólo aparecen en las historias cuando tienen un sentido dramático).

## PILOTO BOCAZAS

Especie Twi'lek:

- Carisma (+2)
- Infravisión: Detectas y ves el calor a través de tus ojos, lo que reduce la mitad las penalizaciones por falta de luz cuando el objetivo irradia calor.
- Débil de voluntad: -2 a resistir pruebas de voluntad y trucos de Astucia en combate.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Conducir d6, Conocimiento: Astrogración d4, Conocimiento: Computadora d4, Disparar d10, Notar d4, Pelear d4, Pilotar d10, Reparar d4.

Carisma +2; Paso: 6; Parada 4; Dureza 9 (4)

Desventajas: Bocazas, Exceso de Confianza, Heróico.

Ventajas: As, Afortunado.

Idiomas: Básico, Hutés, Ryl (Twi'lek).

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador, pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), Máscara respiradora, 150 créditos.

## INGENIERO/A LEAL

Especie Humana:

- Versatilidad: Una ventaja adicional.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Conducir d4, Conocimiento: Astrogración d6, Conocimiento: Computadora d6, Conocimiento: Ingeniería d6, Disparar d4, Notar d6, Pelear d4, Pilotar d4, Reparar d8.

Carisma 0; Paso: 6; Parada 4; Dureza 9 (4)

Desventajas: Código de Honor, Leal, Tozudo.

Ventajas: Afortunado, Hombre de recursos, Rico.

Idiomas: Básico, Binario, Durés, Hutés, Rodiano, Ryl (Twi'lek).

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), caja de herramientas, comunicador, consola de pirateo (+2 piratear computadoras), datapad, electrobinoculares (+2 Notar visuales; Infrarrojo y Luz Tenue), máscara respiradora, pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), 200 créditos.

## AGITADOR/A COMPASIVO/A

Especie Humana:

- Versatilidad: Una ventaja adicional.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Callejear d6, Conducir d4, Disparar d4, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d8, Provocar d6, Sanar d4.

Carisma +4; Paso: 6; Parada 4; Dureza 9 (4)

Desventajas: Heroico, Leal, Pacifista (menor).

Ventajas: Atractivo, Carismático, Fuerza de Voluntad.

Idiomas: Básico, Binario, Durés, Hutés.

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador, pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), 10 medpacs (desechables, anulan penalización por falta de equipo médico y dan +2 a una tirada de Sanar), 200 créditos.

## **SANITARIO/A DESPISTADO/A**

Especie Humana:

- Versatilidad: Una ventaja adicional.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Conocimiento: Computadora d6, Conocimiento: Xenobiología d6, Disparar d4, Investigar d4, Notar d6, Pelear d4, Sanar d8, Sigilo d4, Supervivencia d6.

Carisma 0; Paso: 6; Parada 4; Dureza 9 (4)

Desventajas: Despiestado, Juramento (Mayor: Médico), Leal.

Ventajas: Ardor, Curandero, Sentido del Peligro.

Idiomas: Básico, Binario, Durés, Hutés, Rodiano.

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador, pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), 10 medpacs (desechables, anulan penalización por falta de equipo médico y dan +2 a una tirada de Sanar), 200 créditos.

## **MERCENARIO/A ARROGANTE**

Especie Rodiana:

- Ágil: Comienzas con d6 en Agilidad.
- Infravisión: Detectas y ves el calor a través de tus ojos, lo que reduce la mitad las penalizaciones por falta de luz cuando el objetivo irradia calor.
- Rastreador: Comienzas con d6 en rastrear.
- Exceso de Confianza: Genéticamente creen ser los cazadores supremos. Comienzan con esta Desventaja.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Conducir d4, Conocimiento: Astrogración d4, Conocimiento: Computadora d4, Disparar d6, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d6, Provocar d4, Rastrear d6, Sigilo d6, Supervivencia d4.

Carisma 0; Paso: 6; Parada 5; Dureza 11 (4)

Desventajas: Arrogante, Avaricioso (menor), Exceso de Confianza, Tozudo.

Ventajas: Fornido, Rápido.

Idiomas: Básico, Hutés, Rodiano.

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), vibrohacha (Fue+d10+d6, PA 3, -1 Parada, 2 manos).

## **CONTRABANDISTA METOMENTODO**

Especie Duros:

- Astuto: Comienzas con d6 en Astucia.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Callejear d4, Conducir d4, Conocimiento: Astrogración d4, Conocimiento: Computadora d4, Disparar d8, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d6, Pilotar d6, Reparar d4.

Carisma 0; Paso: 6; Parada 4; Dureza 9 (4)

Desventajas: Bocazas, Curioso, Despiestado.

Ventajas: Ambidextro, Con un par.

Idiomas: Básico, Binario, Durés, Hutés.

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador, 2 pistolas bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), 5 medpacs (desechables, anulan penalización por falta de equipo médico y dan +2 a una tirada de Sanar).