

S T A R W A R S

VACACIONES EN TATOOINE

Lenguas viperinas insinuaban que en LIDER nadie se preocupaba de la rebelión en la Galaxia. En este número mayoritariamente «estelar», no podía faltar un módulo para que los aspirantes a Han Solo ganen gloria y sigan en su empeño de acabar con el Imperio ¡Que la fuerza te acompañe!

por David Revetllat i Barba



ALEX 91

Los personajes se encuentran en el planeta Tatooine, en Mos Eisley. Han estado dando un par de vueltas por la zona, y se sienten algo cansados. El Máster deberá sugerirles sutilmente que lo mejor sería ir a tomar algo a una taberna, y de paso sentarse un rato. Además, allí siempre tienen posibilidades de ser contratados como guardaespaldas o alguna otra eventualidad por el estilo.

Taberna de Mos Eisley

Como era de esperar, está lleno a rebosar de las más diversas criaturas venidas de toda la Galaxia, gran parte de ellos enemistados con el Imperio por una causa u otra. Sólo queda una mesa vacía en un rincón bastante reservado. Cada consumición que hagan les costará 5 créditos. Si no van a pedir, vendrá el tabernero para preguntar qué quieren tomar (y también les cobrará 5 créditos extra por consumición, aparte de intentar estafarlos al ver que son nuevos).

El Máster puede recrearse aquí hasta la saciedad con la ingente cantidad de detalles que puede sacar del escenario,

pero si los PJ se dedican a observar descaradamente a los clientes, puede que alguno se enfade al darse cuenta de que lo miran demasiado (algunos son muy susceptibles y/o perseguidos y pueden llegar a mostrar una actitud agresiva. En todo caso cuidar de que no se carguen a los PJ todavía!).

De repente, mientras están tomando sus consumiciones, se les aproximará un curioso hombre. Parece algo nervioso. Se presentará con el nombre de Morr Engart. Está sudando, y les dirá a los personajes, en un tono desesperado que tiene un buen negocio para ellos: necesita que alguien lleve un pequeño objeto a unas coordenadas. No tiene tiempo que perder, y si lo llevan podrán ganar una buena recompensa. Son los únicos que tienen aspecto de ser minimamente legales por estos lares. Morr se hará de rogar: finalmente hayan decidido lo que hayan decidido los PJ, les dará una micro-tarjeta de información y acto seguido saldrá con prisa del lugar.

En este momento, con un tiro de percepción de 15 o más, los PJ podrán advertir que alguien sale de la taberna detrás suyo y también con prisas: se trata de un Twi'lek. Lo hayan captado o no, se les acercará un hombre con aspecto de



cazarrecompensas, que se ofrecerá a decirles algo que les podría interesar... por un precio justo.

Información para el MASTER

Morr Engart es un espía rebelde. Ha conseguido información muy importante, pero el ISB le pisa los talones. Sabe que le están buscando y lo encontrarán enseguida. Ha visto por la ciudad a los PJ y sabe que son hostiles al Imperio (por los archivos rebeldes). También les dirá que en el puerto 23 podrán encontrar su carguero ligero, y les dejará usarlo. Pero si le traicionan, tiene amigos que se encargarán de ellos... (el servicio secreto rebelde se encargaría de buscarlos). Intentará no revelar su identidad a no ser que sea absolutamente necesario. Cuando finalmente se vaya, le seguirá un agente del ISB (Skurtch, el Twi'lek) que lo capturará con ayuda de soldados de asalto, haciéndolo desaparecer de la ciudad al poco tiempo. El ISB lo registrará, y al no encontrar lo que buscan su nuevo objetivo serán los PJ.

El cazarrecompensas es Nerck Erchtsk. Es imparcial respecto a la Rebelión y al Imperio, pero sabe para quién trabaja Skurtch y delatará sus intenciones (sin embargo no podrán evitar que Morr sea capturado, tampoco piensa acompañar a los PJ para llevar la tarjeta). Nerck les propondrá algún suplemento por su silencio y no es tonto, no se dejará llevar a ningún oscuro callejón por los PJ para que lo asesinen (aunque es bastante noble, y si le pagan no dirá nada).

Fuera de la taberna, se toparán de frente con una patrulla de tropas de asalto (tantos como PJ más 2) con un 60% de probabilidad de que les acompañe Skurtch, en cuyo caso atacarán de inmediato en cuanto éste de la orden. Si no les acompaña, los soldados querrán registrarlos. La batallita está servida. Si los registran, lo harán a conciencia y les encontrarán la tarjeta, procediendo a su ejecución después.

En el puerto 23

Si se salvan de ésta y llegan al puerto 23, también habrá 2 soldados vigilando la entrada, que les negarán el paso (...).

Una vez dentro, se hallarán frente a una auténtica antigualla con motores. Bastante destartada, y con varios elementos colgando, el Carguero Rosa Azul se halla en bastante buen funcionamiento a pesar de todo (pero dejemos que los PJ sufran un poco hasta que lo descubran).

Ya en el espacio, ni siquiera aquí les dejarán tranquilos, y dos TIE les saldrán al encuentro, a muy largo alcance. Les ordenarán que se identifiquen y vuelvan al

puerto, ya que el planeta está cerrado al tráfico espacial. Sólo lo dirán una vez, y si no dan muestras de querer obedecer intentarán derribar al carguero. Además, los sensores de la nave podrán detectar que un destructor espacial que está orbitando el planeta se va acercando (llegará a largo alcance en unos 10 asaltos).

La microtarjeta de información

Puede conectarse a cualquier ordenador (incluso a una unidad R2) obteniendo la siguiente información con una tirada en Prog./Rep. computadores de 5 o más:

- Un mensaje holográfico en el cual sale un hombre con uniforme rebelde diciendo que es necesario entregar esta tarjeta en el planeta Rigesco.

- Muy exhaustivas y frescas coordenadas de hiperespacio para viajar desde Tatooine hasta Rigesco en sólo 3 días (lo normal serían 21).

- Una serie de datos codificados. Sería necesaria una clave de descompilación para acceder a ellos (sólo los servicios secretos rebelde e imperial podrían hacerlo).

El planeta Rigesco

Por si los PJ se empeñan en conocer los detalles sobre el planeta, podrán obtener por ordenador la siguiente información:

Planeta Rigesco. Atmósfera: respirable para humanos y similares. Radio polar 5.586 km. Radio ecuatorial 5.610 km. Tipo: montañoso, con mucha nieve en las cimas. Temperaturas: entre -30 y 6°C. Fauna y flora conocida: algunos líquenes. Insectos. Lunas: tres:

- Forgn. Superficie en ignición. Atmósfera no respirable.

- Embash. Gélida. Temperaturas de -100°C. Atmósfera nula.

- Zanatt. Volcánica. Atmósfera no respirable.

En el planeta Rigesco

Nada más llegar, tres X. Wing los interceptarán, pidiendo inmediata identificación y desconfiando totalmente de ellos. De hecho, el servicio de información rebelde ha avisado que Morr ha sido capturado, de modo que piensan que los PJ son espías imperiales, han robado su nave e intentan introducirse como topes.

Serán escoltados hasta la base. Aterrizarán en una enorme plataforma en medio de un gran valle. Allí les esperará un pequeño comando de tierra (muy equipados contra el frío, por cierto) el cual exigirá a los PJ que entreguen las armas.

El carguero lo dejarán en la plataforma. Los tres X-Wing despegarán, y los PJ serán transportados en un esquife de carga descubierto hasta la base. Si no llevan ropa adecuada, deberán tirar 2D6 contra su fortaleza por los efectos de la congelación causados por el frío y la velocidad del esquife.

Una vez aclarado todo (a ser posible antes hay que inquietar a los PJ dejándolos incomunicados, y evitando que ningún rebelde hable con ellos) les recibirá el comandante de la base en persona, quien se mostrará profundamente agradecido. De paso, les explicará la delicada situación en que se encuentran: ha sido una gran suerte dar con unos temerarios héroes como ellos, y son precisamente quienes necesitan para cumplir una misión de vital importancia. La tarjeta que han traído contiene información sobre una base imperial de algo secreto, y no dispone de nombres. Les recordará además que no tienen nave propia, el carguero estaba pagado por la rebelión, e incluso si fuera suyo, ahora lo estarán buscando por todo el espacio...

Una vez hayan accedido, les invitará a pasar a la sala de guerra. Allí se les mostrará una holografía del planeta Tatooine, del cual se ampliará un punto en concreto (plano 1): tomando como referencia la torre Noreste del templo de Ciudad Antigua, y avanzando 50 km. en esa dirección, hallarán la base imperial. Deberán volver a Moss Eisley, encontrar un guía experimentado que pueda llevarlos hasta la ciudad (¿qué tal Nerck?), conseguir un transporte para llegar allí, y volver al planeta Rigesco como puedan. Les entregará también unas cápsulas para utilizar en caso de captura.

El comandante les prestará un nuevo carguero para hacer el viaje ya que el anterior es demasiado conocido. Transportarán una pequeña carga de maquinaria para evitar que el Imperio sospeche...

En concreto, deberán entrar en la base, conseguir borrar la lista negra que ha confectionado el Imperio (se halla en sus ordenadores), destruirla y si fuera posible destruir la base también.

De nuevo en Tatooine

Podrán utilizar nuevamente las exhaustivas coordenadas del viaje de ida, introducidas en el carguero Estrella Roja por los rebeldes. Al llegar ya habrán pasado seis días al menos desde que salieron.

Nada más salir del hiperespacio y aproximarse a la órbita del desértico planeta, una Fragata Imperial de aduanas les saldrá al paso. Les pedirán identificación y les comunicarán que se preparen para recibir una visita (acoplarán la fragata a la escotilla del carguero). En principio no hay ningún

problema, el planeta está ahora menos vigilado al tránsito interestelar desde que huyeron. El Jefe de aduanas está cumpliendo una misión rutinaria de inspección, de modo que si acceden a la visita y le dan alguna propina al Jefe de aduanas para ahorrarse molestias (y que no les denieguen el paso), podrán llegar al planeta tranquilamente. Ahora bien, si los PJ se ponen nerviosos, e intentan algo desesperado, la Fragata no dudará en entrar en combate y abordarlos si es posible...

Si por fin toman tierra, deberán abonar algo así como 80 créditos por estacionar la nave en el espaciopuerto.

En Mos Eisley podrán encontrar un deslizador terrestre usado por unos 2.300 créditos, o por 80 créditos al día si lo quieren en alquiler (sin embargo, tendrían que dejar algo como garantía. El carguero sería más que suficiente). Si contactan con Nerch Erchtsk, estará encantado de hacerles de guía por sólo unos 100 créditos al día, y podrán encontrarlo siempre en la taberna. Se puede regatear en cualquier caso. Si deciden contratar a cualquier otro como guía, hay un 70% de probabilidad de que los lleve a un sitio perdido donde intente matarlos uno a uno (una zona rocosa sería ideal), un 20% de que se niegue, y un 10% de que acceda y los lleve efectivamente al sitio deseado. Pedirán unos 40 créditos al día, pero no se comprometerán a nada más que guiarlos, y a la mínima posibilidad huirán con todo el botín que puedan conseguir en el vehículo. ¡La gente de Mos Eisley es realmente poco de fiar por lo general!

Las arenas del desierto

La zona por la que viajarán (si van en dirección a Ciudad Antigua) será arenosa por completo tanto hasta dicha ciudad como de ella a la base imperial.

Por si se quieren información, Ciudad Antigua (plano 2) consiste en los desvencijados restos de una ciudad que fue destruida casi en su totalidad, junto con sus habitantes, por una tormenta de arena según unos y por hordas de Moradores de las arenas según otros. Aún así, quedan estructuras básicas de casas en pie, y lo que parece que fue un templo se halla intacto en lo que se refiere a estructura, aunque toda la ciudad está marcadamente erosionada. Quedan incluso restos de lo que parece una muralla, y tres grandes montículos fuera de ella, que antaño fueron tres grandes torres de vigilancia (los PJ podrán ver que sus bases aún conservan algunos indicios de construcción).

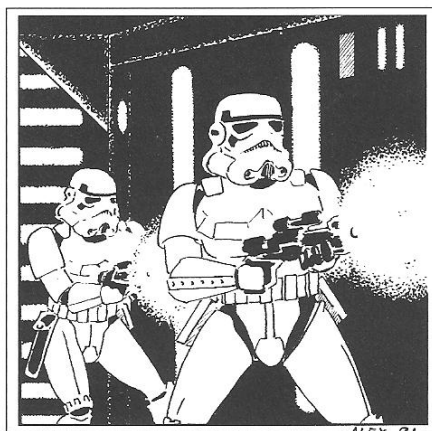
Sin embargo, en una de las casas (b) hay un grupo de tres exploradores imperiales. Con una tirada de percepción de 15 o más podrán escuchar sus conversaciones acerca de la arena que se les mete por toda la

armadura. Si se acercan bastante, podrán ver tres motos deslizadoras militares del Imperio (c) aparcadas fuera. Los exploradores están comiendo en esos momentos. A no ser que hagan mucho ruido o pasen cerca con su propio vehículo, no les oirán (en caso contrario hacer una tirada de percepción de 15 para los soldados). Sería preferible que se los cargaran a todos (¡a los soldados me refiero, claro!).

Superado esto, cuando hayan encontrado el templo (a) y sepan qué dirección tomar (a partir de la torre Noreste) podrán proseguir el viaje, surcando las dunas. Si se aproximan a menos de 100 metros de la base con el vehículo les oirán o verán en poco tiempo los dos soldados que están haciendo guardia a la entrada. Si no, las múltiples dunas los cubrirán.

La base del Imperio

No se sabe exactamente por qué el Imperio ha decidido establecer una base justo en medio de un sitio tan extraño como el inhóspito desierto de Tatooine. Parece que se trata de una recientemente construida base de operaciones secreta para encerrar prisioneros especiales e interrogarlos en un lugar donde a nadie se le ocurrirá buscar.



Desde el exterior (plano 3) se distingue una pequeña construcción similar a un pequeño búnquer y una plataforma de aterrizaje constantemente invadida por la arena. Cuando los exploradores vuelven de sus misiones rutinarias, dejan sus motos en la plataforma, cubiertas con fundas contra la arena. En dicha plataforma hay otro acceso a la base semitapado por el polvo, y que se utiliza poco por no decir nada (se reserva para casos de emergencia, y para un rápido y/o cómodo acceso a las lanzaderas que aterricen). Sólo es visible al acercarse a pocos metros.

Terminales

Cada terminal de la base lleva marcada encima la frase «terminal de prioridad 1» o «terminal de prioridad 2».

Sólo en las terminales de prioridad 1 podrán encontrar la siguiente información, con una tirada de 30 o más en Prog./Rep. computadores:

- Lista negra de los miembros recientemente descubiertos del servicio secreto rebelde y otros cargos importantes.
- Celda y bloque donde se halla Morr Engart encerrado. Será ejecutado mañana si finalmente no confiesa en el próximo interrogatorio.
- Misión de la base (leer más arriba) y su nombre codificado como DP1D002.

Mapa de las instalaciones

En cualquier terminal, con un tiro superior a 24:

- Morr Engart fue hecho prisionero, interrogado fuertemente y encerrado en uno de los bloques prisión de la base hace (calcular aquí los días que han pasado) días.
- El centro de energía ha presentado ciertos indicios de inestabilidad y por ello se ha prohibido el acceso con armas u otros objetos que pudieran representar un peligro.
- Ya se ha instalado el sistema de auto-destrucción de la base.
- Código secreto de acceso para puertas con prioridad especial. Dará el código: 945TS2KF83JD.

Para borrar una información cualquiera, es necesaria otra tirada igual a la que le correspondía.

La base

1. Entrada. Fuera vigilan los dos guardias de asalto. Tirada de 28 o más en seguridad para abrirla, o con la ayuda de los guardias. Desde fuera tiene el aspecto de un pequeño búnquer sobre la arena. Dentro, unas escaleras nos hacen descender unos 5 metros.

1b. Plataforma-ascensor de acceso a la pista de aterrizaje. Al pulsar los mandos la plataforma empieza a subir y la trampilla del techo se abre, accediendo a la pista. Para abrir la puerta es necesario el código de prioridad.

2. Barracones de los soldados. Está lleno de literas dobles, y encontrarán a 4 soldados sin armadura y sin sus armas a mano (a los PJ se les hará la boca agua).

3. Más barracones, pero sin soldados.

4. Lavabos. Cualquier cosa que tiren por el desagüe va a 19.

5. Sala de terminales. Encontrarán dos terminales de prioridad 2. Además, en la pared hay una placa con bisagras, si la abren verán que se trata de una especie de conducto por el que cabría bien un hombre (a). (Se trata en realidad de un agujero para tirar desperdicios, pero no hay por qué decírselo a los PJ).

6. Sala de juegos. Algunas máquinas holográficas de primera. Hay 4 guardias de asalto y un oficial jugando con ellas. Más vale que los PJ se encarguen de que no den

la alarma. Hay otro conducto (a) de idénticas funciones al de 5.

7. Corredor principal. Podrán observar unas rejillas en (a), consistentes en otro conducto que va a parar esta vez a 19, utilizado para lanzar desperdicios. Para poder pasar por la puerta (b) es necesario el código de acceso.

8. Continuación del corredor principal. Acceso a los ascensores 16 y 17, y al bloque de habitaciones de la oficialidad. Uno de los soldados de seguridad de 10 está haciendo guardia frente a la puerta de 13.

9. Habitación de los sargentos. Uno de ellos está acostado durmiendo. Varias camas y decoración austera.

10. Sala-dormitorio para soldados de seguridad. Encargados de vigilar quién accede a las habitaciones de la oficialidad. Son cuatro, tres están en la sala hablando, dos de ellos con las armas en la mano por casualidad. Si oyen un ruido fuera, saldrán al momento.

11. Habitaciones de los segundos oficiales. No hay ninguno.

12. Lavabos del bloque de oficialidad. Los desagües van a parar a 23.

13. La habitación del comandante de la base. No se halla ahí en esos momentos. Encontrarán una terminal de prioridad 1, y bastantes más lujos que en los otros dormitorios.

14. Corredor que lleva al centro de cálculo de la base.

15. Centro de cálculo y bancos de datos. Aquí se encuentra todo el soporte físico del ordenador central. 5 terminales de prioridad 1, el comandante y 2 técnicos. Una abertura en la pared sirve para deshacerse de los trastos (ver 23). En una mesa hay una especie de fichero. Si lo abren encontrarán una gran cantidad de tarjetas de información, que aún han de ser introducidas en el ordenador antes de ser destruidas. La información que contiene no es vital, son estadísticas de población, sistemas de organización, costumbres, etc., cualquier ordenador público.

16, 17 y 18. Ascensores. Las puertas de entrada y salida cambian según el nivel. En el nivel más bajo, una pasarela rodea el hueco del ascensor (de caída sólo hay un metro, que queda ocupado totalmente por el ascensor cuando ha bajado, por si a algún PJ se le ocurriera esconderse en él...)

19. Sala de residuos. Aquí viene a parar todo lo que cae por los conductos desde 4. Hay una pequeña pasarela y una escalera que descendiendo hasta sumergirse en un líquido negro, algo espeso y maloliente. La puerta sólo se puede abrir desde fuera. Aquí termina el conducto (a) que viene desde el corredor 7. Si quieren trepar por él tendrán que hacer una tirada de escalar de 16.

Pero lo más interesante son unos cables chispeantes que hay en una pared (b). Son los efectos de 2 Mynocks escondidos en el

techo, y que no dudarán en atacar las armas de los PJ al primer descuido. Para descubrir el recoveco en el que se hallan ocultos, tirar percepción de 18 o más.

Los líquidos son eliminados muy poco a poco por minúsculos conductos y son tragados por las arenas bajo la base a mucha profundidad.

20. Almacén. No hay problemas para acceder. Aquí se encuentra una ingente cantidad de ropa, armaduras de soldados imperiales, comida, herramientas,... todo lo indispensable para una base, excepto armas.

21. Sala de terminales. Necesario el código especial para acceder. Hay dos terminales de prioridad 1.

22. Planta de residuos. Diversos cachivaches inservibles acumulados, especialmente bajo (a) y (b), las salidas de los conductos provenientes de 6 y 5 respectivamente. Subir por el primero cuesta una tirada de 18 en escalar y por el segundo 20. La puerta sólo se abre desde fuera, y está cerrada magnéticamente (los disparos láser rebotan).

23. Otra planta de residuos, pero esta vez conectada al centro de cálculo. A efectos prácticos esto quiere decir que cualquier cosa que pase por el conducto (a) queda triturada, para evitar su reconocimiento. Si entran en la sala, observarán que todos los residuos están triturados, y se acumulan especialmente bajo (a). También hay la salida de un pequeño conducto (de unos 10 cm) que proviene de 12. Si alguien escala por el conducto más grande, con una tirada de escalar de 15 o más, verá pequeños orificios en las paredes, y si sigue trepando varias decenas de cuchillas afiladas de acero saldrán y se esconderán intermitentemente, dejando a cualquier cosa triturada (no vale la pena tirar dados). Si sencillamente algo cae por el conducto, todo es instantáneo... En el corredor hay instaladas células fotoeléctricas que detectan cuándo algo pasa por él a la altura de los agujeros.

24. Sala de control. Muchos y variados instrumentos llenos de lucecitas que sirven para estabilizar la planta de energía. También hay cuatro guardias armados, dos técnicos y un oficial. Desde aquí se puede cortar la energía (leer 29) o también iniciar la autodestrucción de la base con una tirada de 30 en Prog./Rep. computadores. La cuenta atrás da 5 minutos antes de que todo estalle. Sólo se puede desactivar con otra tirada de 30, y si sólo queda un minuto ya no puede hacerse.

25. Armería. Unos 30 rifles bláster, 5 pistolas bláster, 5 blásters pesados de repetición, dos cañones bláster ligeros, y doce cajas, 6 de munición para los rifles, 3 para las pistolas, 2 para los blásters pesados y otras dos para los cañones. Es necesario el código de prioridad para acceder.

26. Bloque prisión A. Una terminal de prioridad 1, y dos guardias y un sargento

vigilando. Todas las celdas pueden abrirse desde fuera. No hay ningún prisionero. Necesario el código de prioridad.

27. Sala de acceso al bloque prisión B. Necesario el código de prioridad para entrar. Hay una terminal, dos guardias y un sargento.

28. Sala de celdas. En la celda (a) se encuentra Morr. Todas las celdas pueden abrirse desde fuera.

29. Planta de energía. Necesario el código de prioridad para acceder. El conjunto recuerda a los gigantes motores de una gran nave espacial. Se puede intentar desconectarlo (puede hacerse desde la sala de control tirando un programa/rep. computadores de 25), pero no supondría un problema, hay una planta auxiliar bajo tierra, a la que no hay ningún tipo de acceso, y que pondría a toda la base en estado de máxima alerta. Destruirla en cambio supondría la explosión en cadena de toda la base y lo que hubiera a 2 Km. de distancia.

30. Depósito de cadáveres. Unos 30 cubículos-frigorífico, distribuidos en dos filas una encima de la otra. En 7 de ellos pondrán encontrar sendos cadáveres, y con una tirada de medicina de 5 verán que han sido torturados.

Cada vez que pasen de una sala o parte de corredor a otra, el máster deberá tirar un dado. Si sale 1, se topan con un soldado. Si sale 2, toparán con dos. Con cualquier otro resultado no pasa nada. La primera reacción de un soldado imperial al ver a unos señores vestidos de rebeldes o con vestimentas extrañas a la base, y encima armados, será de disparar sin dudar apenas y si puede luego huirá para dar la alarma. Los exploradores imperiales tienen el acceso prohibido al nivel inferior salvo en caso de emergencia y se extrañarían mucho si vieran a un PJ disfrazado así. Por lo general, el resto atacará primero, y si ven que la situación se les escapa de las manos huirán a pedir ayuda. Si los dejan escapar, en poco tiempo serán rodeados por 2D6+5 soldados, apareciendo 1D6 más cada dos rounds.

Si abandonan algún cuerpo en medio de un corredor, en 2D6 asaltos se dará la alarma general, con lo cual toparán con un grupo de 1D6+4 soldados en 1D6 asaltos. Lo ideal sería que escondieran los cuerpos dentro de las salas. Cada 10 minutos de tiempo de juego, lanzar 1D6. Si han dejado algún cuerpo en una sala y el resultado es 1, hacer un tiro de Buscar para un soldado imperial. Con más de 5 el cuerpo es encontrado. Si previamente lo habían escondido bien, la tirada aumenta a 15.

Descripción de personajes importantes

Nerck Erchtsk es un mercenario venido a menos, y con poca experiencia acumulada,



que busca cualquier oportunidad de trabajo, siempre que no implique un riesgo muy alto (o al menos con un buen sueldo).

Skurtch es un Twi'lek (¿recordáis al segundo de Jabba el Hutt?) fácil de identificar porque durante una pelea le cortaron una de sus colas de cabeza, dejándole una llamativa cicatriz. Es bastante cobarde.

El Comandante Rebelde a cargo de la Base imperial acostumbra a deshacerse en cumplidos para conseguir que aventureros independientes se unan a la causa de la rebelión, y en misiones suicidas prefiere enviar a aventureros de este tipo metidos en la causa para evitar perder a los que ya son absolutamente fieles.

Para reconocer que los bichos que hay en

la sala 19 son Mynocks, es necesario sacar 10 o más en razas alienígenas. Además, para darle a uno que está agarrando el arma de alguien o a alguien mismo, la tirada debe ser de 10 o más o se le dará a la víctima.

Por lo demás, los oficiales imperiales intentarán cualquier cosa con tal de no caer en desgracia ante sus superiores en caso que los Pj los capturen.

Recompensas

Por llevar la tarjeta a la base rebelde en Rigesco: 2 puntos de habilidad y 500 créditos a cada uno.

Por eliminar a Skurtch: 1 punto.

Por eliminar a los dos TIE al salir de Tatooine: 1 punto.

Entrar en la base, haberse dado una vuelta por dentro pero no conseguir nada y finalmente poder escapar: 2 puntos.

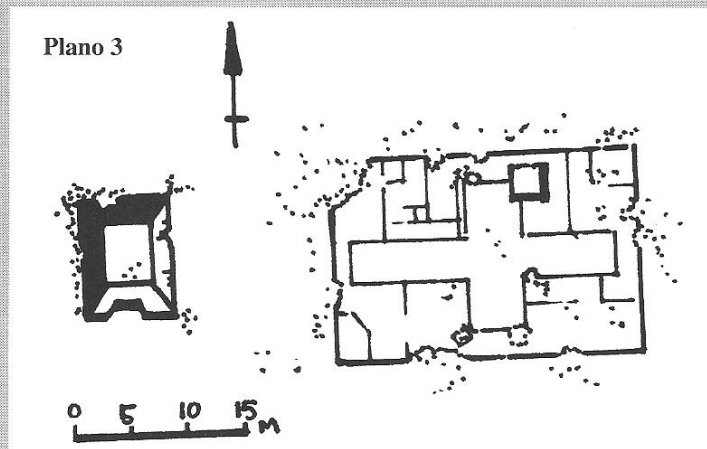
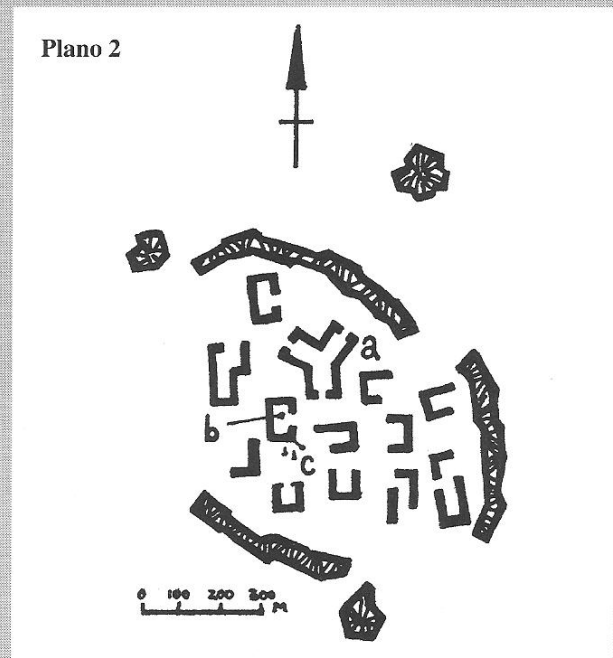
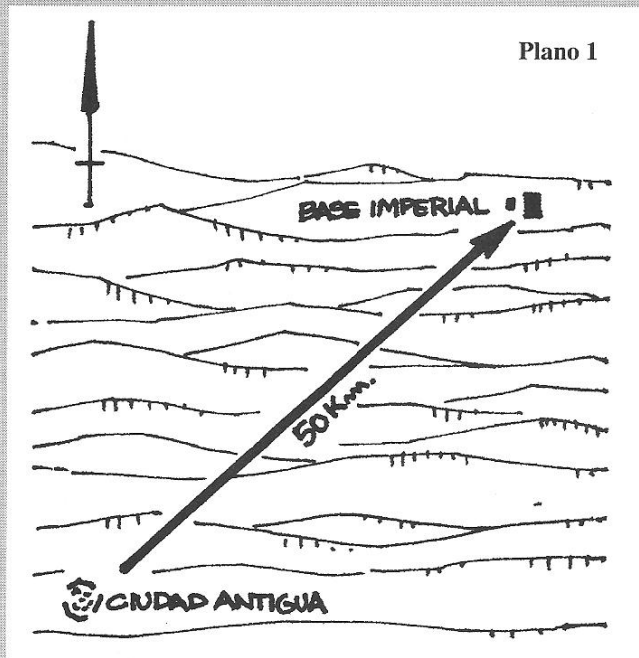
Entrar en la base, encontrar la información buscada (y borrarla) y salir de ahí con vida: 3 puntos.

Si además consiguen rescatar a Morr Engart: 1 punto y un amigo para toda la vida.

Volver a la base rebelde habiendo destruido la información y/o con Morr, 1.500 créditos de recompensa extra a cada uno, y todos los gastos pagados.

Destruir la base imperial: 2 puntos.

El total de puntos obtenidos no será superior a diez. ●



**Morr Engart.
Humano.
Espía rebelde.**

DES, 2D+1
Bláster 5D
Esquivar 3D
CON 3D
Burocracia 4D
Bajos fondos 5D
MEC 3D
PERC 2D+2
mando 4D
FOR 3D+1
TEC 3D+2
Seguridad 5D

**Sargento/
Oficial imperial**

DES 2D
Bláster 4D
CON 2D
Burocracia 3D
Superviv. 3D
PER 2D
Mando 4D
Buscar 3D+1
FOR 2D
Atac sin 2D+2
TEC 2D
Seguridad 4D
Otros: 2D

Pistolar bláster.

**Moto deslizadora
militar 74-Z
de Aratech.**

Tripulación: 1
Pasajeros: no
Capacidad: 3Kg.
Código de vel.: 4d
Maniobrabilidad: 3D+2
Fuer. estruct: 2D
Armamento:
Cañón láser:
control de f.: 2D
daño: 3D
Techo de vuelo: 25 m.

**Soldado explorador
del Imperio**

DES 2D
Bláster 4D
Parar sin 4D
Esquivar 4D
MEC 3D
Moto desl. 3D+2
FOR 2D (a 2D+2)
Atacar sin 3D
Otros: 2D
(armadura +2)

Pistola bláster

**Hombre típico
de Mos Eisley
(como guía, ...)**

DES 2D
CON 2D
Bajos fondos 4D
PER 2D
Timar 4D
Jugar 3D
FOR 2D
Atacar sin 3D
Otros: 2D

Cuchillo.

**Carguero ligero
Rosa Azul**

Tripulación: 2
Pasajeros: 6
Capacidad 100 Tm.
Viveres: 2 meses.
Multip. Hip.: x2
Comp. vuelo: Sí
Hiper. seg.: Sí
Veloc. sublu.: 2D+2
Maniobrabilidad: 0
Casco: 3D
Armamento:
1 cañón láser:
control de f.: 2D
daño: 4D

Pantallas: no
Carga: ninguna.

**Nerck Erchtsk.
Humano.
Cazarrecompensas.**

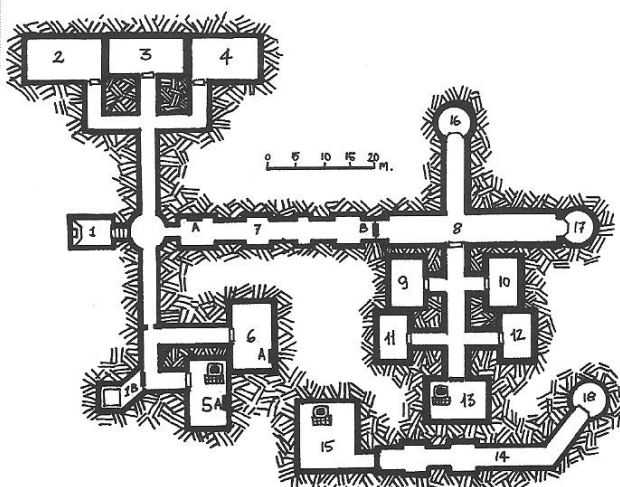
DES 4D
Bláster 5D
Parar con 5D
CON 2D+2
MEC 4D+2
PERC 3D
Escond./furt. 4D
FOR 3D+2
Atacar sin 4D+2
Escal./salt. 5D+2
TEC 2D
Prog./r. comp. 2D+2

Rifle bláster

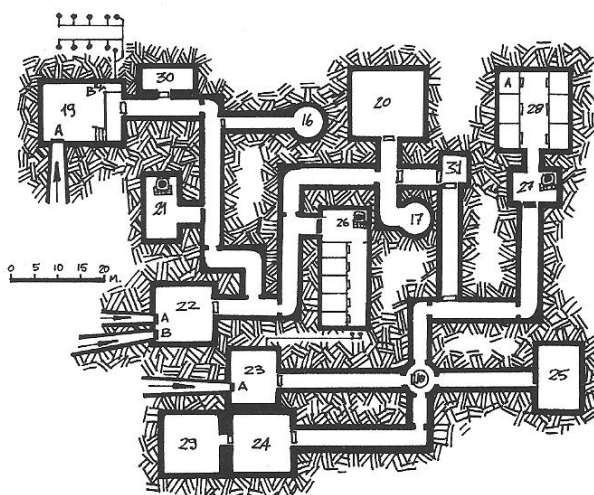
Comandante imperial

DES 2D
Bláster 4D+2
CON 2D
Burocracia 4D
Lenguas 3D+2
PER 2D
Mando 4D+2
Negociar 3D
FOR 2D
Vigor 3D
TEC 2D
Prog. Comp. 4D
Otros: 2D

Pistola bláster



NIVEL 1



NIVEL 2



**Skurtch.
Twi'lek
Espía Imperial.**

DES 2D
Bláster 4D
Esquivar 5D
CON 2D
Bajos fondos 5D+2
Supervivencia 4D
MEC 1D+2
PERC 3D+1
Escond./furt. 5D+1
FOR 1D
TEC 2D
Seguridad 3D+2

Pistola Bláster

Caza T.I.E.

Tripulación: 1
Pasajeros: 6
Capacidad: 110 Kg.
Viveres: 1 día
Multip. Hip.: no
Comp. vuelo: no
Hiper. seg.: no
Veloc. subluz.: 5D
Maniobrabilidad: 2D
Casco: 2D
Armamento:
2 cañones láser
(funcionan como uno)
control de f.: 2D
daño: 5D
Pantallas: no

**Fragata Imperial
de aduanas Uniaubell**

Tripulación: 16
Pasajeros: habitación para 6
prisioneros
Capacidad: 200 Tm.
Viveres: 6 meses
Multip. Hip.: x1
Comp. de nave.: sí
Hiper. seg.: sí
Velocidad subluz.: 4D
Maniobrabilidad: 1D
Casco: 5D
Armamento:
4 cañones láser,
cada uno:
control de f.: 2D
daño: 5D
Torped. Protones,
control de f.: 2D
daño: 9D
Pantallas: 3D

Soldado de asalto

DES 2D (reducir 1D)
Bláster 4D
Parar sin 4D
FOR 2D (sube a 3D)
Atacar sin 3D
Otros: 2D

armadura+1D
(reduce códigos de
DES 1D y sube los
de FOR 1D)

Rifle bláster

Ala-X

Tripulación: 1 (más un R2)
Pasajeros: no
Capacidad: 110 Kg.
Viveres: 1 semana
Multip. Hip.: x1
Comp. vuelo: no
Hiper. seg.:
Veloc. subluz.: 4D
Maniobrabilidad: 3D
Casco: 4D
Armamento:
4 cañones láser (como uno):
control de f.: 3D
daño: 6D
Torpedos de protones:
control de f.: 2D
daño: 9D
Pantallas: 1D

**Carguero ligero
Estrella Roja**

Tripulación: 2
Pasajeros: 6
Capacidad 100 Tm.
Viveres: 2 meses
Multip. Hip.: x2
Comp. vuelo: sí
Hiper. seg.: no
Veloc. subluz.: 2D
Maniobrabilidad: 0
Casco: 4D
Armamento:
1 Cañón láser:
control de f.: 2D
daño: 4D

Pantallas: no
Carga: recambios

Piloto de caza

MEC 2D
Artillería 3D+1
Pilotaje 4D
Escudos 3D
TEC 2D
rep. propul. 3D
rep. nave es. 3D
Otros: 2D
Pistola bláster

Mynocks:
FOR 1D
DES 3D
daño: garras 1D
mordedura 2D

Técnico imperial

CON 2D
Tecnología 2D+2
MEC 2D
Pilotaje 3D
TEC 2D
Prog./r. comp. 4D
Idem droides 3D+2
Rep. repulsores 3D
Rep. naves esp. 3D

Pistola bláster

**Selrg Fidensq.
Humano
Comandante rebelde.**

DES 2D
Bláster 5D
CON 2D
Burocracia 3D+2
Lenguas 3D
PER 2D
Mando 5D
FOR 2D
Atacar sin 3D
TEC 2D
Prog./r. comp. 4D
Seguridad 3D+1

Pistola Bláster

Soldado rebelde

DES 2D
Bláster 4D
Parar sin 2D+2
Granada 2D+1
Parar con 2D+1
FOR 2D
Atacar sin 3D
Otros: 2D

Rifle bláster

**llibreria
st. jordi
papereria**

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS DE
SIMULACIÓ**

**wargames
temàtics
i rol**