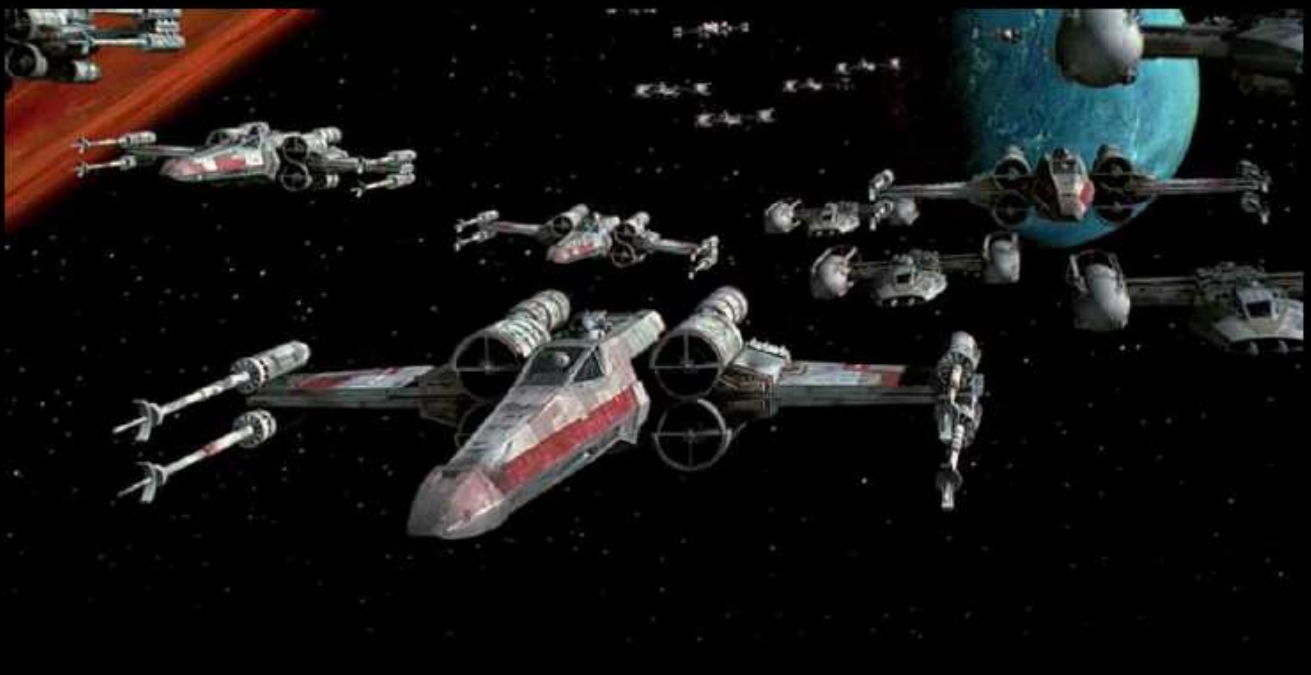


STAR WARS

OPERACIÓN PÍCARO

Aventura para La Guerra de las Galaxias: el
Juego de rol



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

C

apítulo Uno

Combate espacial

Introducción

La aventura comienza con los PJs a bordo del principal crucero Mon Calamari de la Alianza Rebelde, el Home One. Allí los PJs son convocados a una reunión de primer nivel con varios de los más importantes miembros de la Alianza Rebelde: el General Jan Dodonna y el General Crix Madine.

Los PJs pronto verán la importancia de la reunión de la que van a formar parte en unos minutos. A un lado y otro se preparan para la charla una gran cantidad de pilotos, artilleros y bastantes soldados de campo. Tan pronto como Jan Dodonna y Crix Madine entran en la sala, las luces se apagan y el silencio precede a las palabras e instrucciones de los dos Generales rebeldes.

Inicio de la aventura

Entrégales a tus jugadores una copia del guión de la Sección extraíble y asigna una parte a cada personaje.

Las partes tienen nombres como *"Primer Rebelde"*, *"Segundo Rebelde"* y así sucesivamente. Si tienes seis jugadores, cada jugador leerá una parte. Si tienes menos, asigna o elimina partes según sea necesario.

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

L

ee en Alto

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

La Alianza Rebelde no puede limitarse a defenderse si quiere eliminar la amenaza del malvado Imperio galáctico. Por ello, en ocasiones debe realizar incursiones en planetas controlados por las tropas de Palpatine para boicotear sus operaciones.

En esta ocasión la lucha por la libertad de la galaxia conduce a los rebeldes hasta Kuat. En este planeta, uno de los principales focos de poder del Imperio, deberán hacer frente a mil y un peligros. ¿Estará la Fuerza de parte de la Alianza Rebelde una vez más?

Señala al jugador al que asignaste la parte de *"Primer Rebelde"*. Él o ella empiezan a leer el guión en alto. Cuando el guión se acabe, describe la acción de *"Asignación de puestos"* que se encuentra a continuación.

Asignación de puestos

Cuando los jugadores acaben de leer el guión, lee el siguiente pasaje en voz alta:

"El Home One es un hervidero de gente yendo de un lado para otro, como si todo el mundo tuviese claro dónde ir

y qué hacer. Pronto sois reclamados por un oficial de cubierta, de raza Mon Calamari, que os indica que debéis acompañarle. Tras muchos metros de pasillos, algún que otro ascensor cilíndrico y, ¿por qué no decirlo?, algún gesto de aburrimiento y bostezo por vuestra parte, llegáis hasta una de las bahías de embarque principales del Home One. Una vez allí, comenzarán las asignaciones de roles.”

Una vez leas el pasaje anterior, los PJs deberán ir hasta la plataforma de embarque dos para que se asignen las tareas pertinentes para la misión que les espera.

Comentario para el DJ: la asignación de roles, para la que se puede proceder conforme a lo descrito a continuación, debería ser realizada en función de las concretas características del grupo de PJs con lo que se esté celebrando la partida. Por ello, se establecen distintas posibilidades a elegir.

GRUPO DE ATAQUE

Todos los PJs son asignados a un mismo grupo de ataque. A su vez, ese grupo de ataque puede estar compuesto por una nave artillera Corelia escoltada, bien por dos Alas X, o bien por dos Alas Y.

Sea cual fuere la composición final del grupo de asalto, todas las naves deberán estar pilotadas por PJs. En caso de uso de Alas Y no hará falta que el artillero sea un PJ.

Por último, aquellos PJs que no piloten la nave artillera Corelia o no

vayan a bordo del Ala X o Y formarán parte del equipo de asalto a bordo de la nave artillera Corelia.

Todos estos detalles deberán ser tenidos en cuenta de cara a la Sección “Preparativos”, que es a donde se debe acudir para seguir la aventura. A tal efecto, se dispone en la Sección extraíble de fichas de las distintas naves implicadas.

ESCOLTA

Todos los PJs son asignados a Alas X o Alas Y que deberán escoltar a varias naves artilleras Corelia. El reparto se puede realizar como se quiera, siempre y cuando todas las naves Ala X o Ala Y estén tripuladas exclusivamente por PJs.

Por ejemplo, para un grupo de 6 PJs puede haber seis Alas X pilotados por PJs, o tres Alas Y con piloto y artillero PJ. Por supuesto, también se puede aplicar cualquier combinación como dos Alas X pilotados por PJs y dos Alas Y con piloto y artillero PJ.

Una vez fijada la distribución de PJs y naves, se debe acudir a la Sección “Preparativos” para seguir la aventura. A tal efecto, se dispone en la Sección extraíble de fichas de las distintas naves implicadas.

EQUIPO DE ASALTO

Todos los PJs son asignados a un mismo equipo de asalto. Para aquellos grupos de PJs con número inferior a 6, se podrán añadir tantos PNJs como sean precisos para alcanzar dicho

número. A tal efecto, se incluye en la Sección extraíble una ficha del PNJ Explorador Rebelde miembro de equipo de asalto.

Se debe acudir a la Sección “Preparativos” para seguir la aventura.

Preparativos

Los recursos de la Alianza Rebelde no son ni mucho menos ilimitados. Por ello, el racionamiento de material bélico es una función básica a realizar y planificar antes de un ataque de la envergadura de la que tienen los PJs ante sí.

El desarrollo de esta Sección se divide en distintas subsecciones como en la anterior “Asignación de puestos”. En función del rol que vaya a desempeñar cada PJ, deberá acudir a una u otra subsección para ver con qué ventajas y material cuentan.

PJS QUE PILOTEN O SEAN ARTILLEROS DE ALAS X, ALAS Y O NAVES ARTILLERAS CORELIA

Esta subsección tiene a su vez dos partes diferenciadas: por un lado, la nave de los PJs debe ser revisada y puesta a punto, lo cual puede suponer una merma de sus condiciones; Por otro lado, el empleo de androides astromecánicos está condicionado a la disponibilidad y calidad de los mismos, lo cual puede suponer la ventaja de unas naves respecto a otras.

En cuanto a la puesta a punto de la nave, es preciso realizar una revisión completa de la misma. La revisión se

producirá mediante una Tirada de Reparar naves espaciales para cada uno de los sistemas indicados a continuación:

- Sistema de armas
- Pantallas deflectoras
- Impulsores laterales

No se establece una dificultad estándar para las tiradas para los sistemas de armas, pues ésta debería fijarse en función de cada tipo de nave. Así, la dificultad para poner a punto las armas de una nave artillera Corelia debería ser mayor. Por otro lado, aquellas armas de mayor Código de Daño, como los lanzadores de torpedos de protones, deberían tener mayor dificultad.

En cuanto a las pantallas deflectoras se propone una dificultad igual al doble de una tirada del código de pantallas de la nave en cuestión. Así, para la inspección de las pantallas de un Ala X se determinaría tirando 1D y multiplicando por dos. El mismo sistema se debería seguir con los impulsores laterales, cuya dificultad vendrá determinada por la tirada del código de velocidad sublumínica de la nave.

Comentario para el DJ: Una vez obtenida la dificultad correspondiente, se realizará una Tirada de Reparar naves espaciales para cada arma con que cuente la nave, y una más para cada uno de los dos otros sistemas: pantallas deflectoras e impulsores laterales. Anota los resultados de las

Tiradas de Reparar naves espaciales para compararlos con la dificultad correspondiente. También anota esta dificultad para tenerla en cuenta más adelante. Los efectos de tales tiradas serán los siguientes:

- Sistema de armas: Si la Tirada de Reparar naves espaciales es superior o igual a la dificultad, el arma funcionará correctamente. Si la Tirada de Reparar naves espaciales es mayor o igual a la mitad de la dificultad pero sin llegar a ser igual a ésta, el Código de Daño del arma se reducirá a la mitad (se lanzan los dados cada vez y se divide entre dos). Si la Tirada de Reparar naves espaciales menor a la mitad de la dificultad, el arma no funcionará y deberá ser reparada más adelante.

- Pantallas deflectoras: Si la Tirada de Reparar naves espaciales es superior o igual a la dificultad, las pantallas funcionarán correctamente. Si la Tirada de Reparar naves espaciales es mayor o igual a la mitad de la dificultad pero sin llegar a ser igual a ésta, el código de pantallas se reducirá a la mitad (se lanzan los dados cada vez y se divide entre dos). Si la Tirada de Reparar naves espaciales menor a la mitad de la dificultad, las pantallas no funcionarán y deberán ser reparada más adelante.

- Impulsores laterales: Si la Tirada de Reparar naves espaciales es superior o igual a la dificultad, la velocidad sublumínica funcionará correctamente. Si la Tirada de Reparar naves espaciales es mayor o igual a la mitad de la

dificultad pero sin llegar a ser igual a ésta, el código de la velocidad sublumínica se reducirá a la mitad (se lanzan los dados cada vez y se divide entre dos). Si la Tirada de Reparar naves espaciales menor a la mitad de la dificultad, la velocidad sublumínica no funcionará y deberán ser reparada más adelante.

Una vez realizadas las tareas anteriores, pasa a la Sección “Androides astromecánicos”.

ANDROIDES ASTROMECAÑICOS

Existe cierta escasez de androides astromecánicos en la Alianza Rebelde y no todos ellos son igual de eficaces. Por ello, los PJs deberán competir en cierta medida por las unidades disponibles. En este sentido, salvo acuerdo de los PJs, tendrá ventaja para elegir androide el PJ con mayor resultado en una Tirada de Burocracia.

Los androides astromecánicos que están disponibles se indican en la Sección extraíble, siendo su número el siguiente:

- Una unidad R2-X2
- Dos unidades R2-Q2
- Dos unidades R1-G4
- Una unidad R5-D4

Resuelto el turno en que los PJs podrán elegir androide, se procederá al reparto de éstos, apuntándose sus principales características en la ficha de la nave en la que vayan a operar. De conformidad con las citadas fichas, el

máximo número de androides por nave será de uno. Para grupos de PJs de más de 6 miembros, se añadirán tantas unidades R2-Q2 como sean precisas.

Una vez realizadas las tareas anteriores, pasa a la Sección correspondiente para los PJs que formen parte de un Equipo de asalto.

PJS QUE FORMEN PARTE DE UN EQUIPO DE ASALTO

Al igual que con los androides astromecánicos, la Alianza no puede permitirse equipos de asalto sofisticados ni numerosos. Por ello, los PJs deberán competir en cierta medida por las unidades disponibles. En este sentido, salvo acuerdo de los PJs, tendrá ventaja para elegir equipo el PJ con mayor resultado en una Tirada de Burocracia.

No obstante lo anterior, los PJs dispondrán de un equipo de asalto básico: Ropas de camuflaje, Rifle bláster 5D, comunicador, Medpac y carga explosiva.

Comentario para el DJ: puedes permitir a los PJs que lleven el equipo normal de su ficha, además del indicado con anterioridad. Sin embargo, se propone que esto tenga algún tipo de penalización en el Vigor del PJ en cuestión.

El equipo adicional a repartir entre los PJs es el siguiente:

- Un casco protector +1 FOR
- Dos chalecos +1 FOR

- Un blindaje de asalto +1D FOR (-1D DES)
- Un detonador termal 10D
- Una granada 5D

Resuelto el turno de elección del material, se procederá al reparto de éste, apuntándose en la ficha del PJ correspondiente. Para grupos de PJs de más de 6 miembros, se añadirán tantos cascos protectores como sean precisos.

Una vez realizadas las tareas indicadas, se continuará la aventura en la Sección "*Ataque espacial*".

Ataque espacial

El Escuadrón Pícaro se prepara para realizar el salto coordinado al hiperespacio. El objetivo es llegar lo más cerca posible de los astilleros de Kuat, distraer al mayor número de naves del Imperio y, con otras naves, iniciar el descenso hacia el planeta para volar los generadores de escudo.

Se deberán realizar en primer lugar cálculos de Astrogación mediante una Tirada de Astrogación de dificultad 10. En caso de fallo, los daños serán definidos mediante una Tirada de 1D:

Tirada Sistema afectado

1-3 Casco

4-6 Impulsores laterales

Casco: La nave ha sufrido daños en su casco (-1D).


Impulsores laterales: La nave pierde una buena dosis de maniobrabilidad; se

pueden hacer tiradas de evasión, pero la maniobrabilidad cae a cero (El piloto sólo tira con su habilidad al evadir).


Una vez hechos los cálculos y anotados los daños, que se añadirán a los que pudiera haber con anterioridad en las naves de los PJs, se habrá completado el viaje hasta el planeta Kuat.

Comentario para el DJ: Por comodidad todas las naves con PJs serán parte del contingente que descenderá al planeta Kuat más adelante. A pesar de ello, los PJs deberán enfrentarse a un total de 2D+2 de TIEs a repartir a partes iguales entre los dos siguientes tipos. A su vez, estos TIE pueden ser repartidos entre las naves de PJs para que no se concentre el fuego en una de ellas en concreto.

CARACTERÍSTICAS DE TIE INTERCEPTOR

Tripulación: 1	
Pasajeros: Ninguno	
Capacidad de carga: 110 kilos	
Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva	
Computador de navegación: Ninguno	
Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno	
Velocidad sub-lumínica: 5D+2	
Maniobrabilidad: 3D+2	
Casco: 3D	
Armas:	
- Cuatro cañones láser (Disparan juntos)	
- Control de fuego: 3D	
- Daño: 6D	
Pantallas: Ninguna	

CARACTERÍSTICAS DE TIE/LN

Tripulación: 1	
Pasajeros: Ninguno	
Capacidad de carga: 110 Kilos	
Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva	
Computador de navegación: Ninguno	
Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno	
Velocidad sub-lumínica: 5D	
Maniobrabilidad: 2D	
Casco: 2D	
Armas:	
- Dos cañones láser (Disparan como uno)	
- Control de fuego: 2D	
- Daño: 5D	
Pantallas: Ninguna	

La batalla se desarrollará de modo normal, teniendo en cuenta las posibles penalizaciones, que podrán ser reparadas por el androide astromecánico de la nave mediante éxito en 1D Tiradas de Reparar naves espaciales de dificultad igual a la fijada en la Sección "Preparativos". Para el casco y los impulsores laterales afectados en la presente Sección la dificultad propuesta es de 10.

Para mayor comodidad, hay fichas de las naves del Imperio en la Sección extraíble.

Si alguna de las naves de los PJs, sea del tipo que sea, es destruida, anótalo para tenerlo en cuenta más adelante. Sea como fuere, acude al próximo Capítulo para continuar la aventura.

C

apítulo Dos

Campo de batalla

Introducción

Los PJs se enfrentan ahora al terreno de Kuat para seguir desarrollando el plan orquestado por el General Dodonna y Crix Madine.

Comentario para el DJ: Si la nave en fue “destruida” en el Capítulo anterior, los PJs deberán dividirse en grupos de acuerdo con los siguientes párrafos.

Los PJs cuyas naves Alas X y Alas Y hayan salido airosas deben acudir a la Sección “*Bombardeo*”.

Si la nave de los PJs fue “destruida” en el Capítulo anterior, o no es Ala y o Ala X, acude a la Sección “*Impacto*”.

Bombardeo

Las naves rebeldes cortan la atmósfera del planeta de forma incisiva. El fuego de las torres del Imperio, así como otros muchos contratiempos, pronto serán una nueva amenaza que superar. Las naves rebeldes se encuentran en un fuego cruzado en el que deben esquivar disparos de todo tipo.

Se deberá realizar una tirada de 1D por cada nave operativa en la que esté a bordo al menos un PJ. El resultado de la Tirada determinará los peligros a los que el grupo de PJs deberá enfrentarse conforme a lo siguiente:

- 1 Una torreta defensiva
- 2 Dos torretas defensivas
- 3 Un AT-AT
- 4 Dos AT-AT
- 5 Dos AT-AT y un AT-ST
- 6 Dos AT-AT y dos AT-ST

Para los rivales de las naves de los PJs emplea las siguientes características según corresponda:

Torreta defensiva

Control de fuego: 4D

Daño: 5D

Alcance: 2D+2



Andador AT-AT

Tripulación: 3

Pasajeros: 40

Capacidad de carga: 400 kilos

Código de velocidad: 2D

Fuerza estructural: 6D

Armas:

Dos cañones láser pesados (fuego acoplado)

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 6D

Dos blásters medios (fuego acoplado)

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 3D



Andador AT-ST

Tripulación: 2

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 40 kilos

Código de velocidad: 3D

Fuerza estructural: 3D

Armas:

Un cañón bláster gemelo

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 4D

Un cañón bláster ligero gemelo

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 2D

Lanzador de granadas de impacto

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 3D



Además de la obvia posibilidad de destruir a los atacantes, los PJs podrán limitarse a huir de ellos. Para esta última opción, la nave de los PJs deberá lograr durante dos turnos seguidos estar fuera del alcance de la torreta o, en su caso, escapar a una distancia total de más de 20 (diferencia entre la Tirada de velocidad del AT-AT y AT-ST y la Tirada de la nave).

Ya sea huyendo de los enemigos conforme a lo indicado en el párrafo anterior, o destruyéndolos del modo normal, continúa en la Sección *“Nada que hacer”* para seguir con el hilo de la aventura.

Impacto

La nave de los PJs se precipita hacia Kuat. En su descenso la nave deberá hacer frente a 1D ataques de un TIE/In. Estos ataques, para los que la dificultad será de 2D+2, podrán ser esquivados por el piloto de la nave pero únicamente con su habilidad al evadir.

Una vez resueltos los ataques, y salvo destrucción (en su caso, ahora sí) definitiva de la nave, la nave se estrellará provocando 3D de daño en todos los ocupantes de la nave. Una vez se resuelva el efecto de la Tirada de Daño, los ocupantes de la nave podrán salir de la misma. Tan pronto como los PJs salgan de la nave serán atacados por un grupo de 1D soldados de asalto.

Soldado de asalto

DESTREZA 2D

Blaster 4D

Parar sin armas 4D

Esquivar 4D

FORTALEZA 2D

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

Blindaje +1 a la fortaleza a efectos de daño. Reduce el código y las habilidades de Destreza 1D

Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster 4D



Comentario para el DJ: En función de lo numeroso que sea el grupo que fuese a bordo de la nave, se puede dejar sólo

con vida a los PJs de modo que los demás ocupantes de la nave hayan perecido.

La batalla se desarrollará de modo normal. Una vez los PJs hayan acabado con los soldados de asalto, será momento de acudir a la Sección “Punto de encuentro”.

Nada que hacer

Tras los primeros compases en Kuat, con un recibimiento nada cálido, la nave los PJs sigue avanzando a la zona objetivo. Una vez allí se toparán con una zona bien armada con 10 torretas defensivas a cada lado con las siguientes características.

Torreta defensiva

Control de fuego: 4D

Daño: 5D

Alcance: 2D+2



Para conseguir bombardear la zona objetivo, los PJs deberán hacer uso de los torpedos de protones. Para poder emplearlos con su máxima eficacia, será necesario una preparación mínima de 5 asaltos. La dificultad para acertar al objetivo será de 10D – el número de asaltos de preparación empleados.

En cada uno de los asaltos de preparación usados, la nave de los PJs recibirá dos ataques de torretas. La nave de los PJs podrá tratar de esquivar los disparos, para los que se establece una dificultad básica de 10. Sin embargo, por cada cuatro acciones de evasión que se hagan se perderá un

turno de preparación, de tal modo que se verá afectada la dificultad para bombardear la zona objetivo.

Comentario para el DJ: Si se cuenta son varias naves de PJs, se puede adoptar una disposición de ataque de tal modo que haya un líder encargado de disparar los torpedos de protones y uno o más escuderos para atraer el fuego. En tal caso, cada escudero recibirá un disparo de cada una de las dos torretas que atacan cada asalto de preparación.



Una vez liberado el ataque con torpedos de protones, y sea cual sea el resultado de la Tirada correspondiente, el disparo se topará con un fuerte campo de energía que evidencia que nada puede hacerse sin destruir su fuente.

Las naves supervivientes deberán huir de la zona, pasándose al siguiente Capítulo para continuar la aventura.

Punto de encuentro

Una vez los PJs hayan repelido el ataque de los soldados de asalto será momento para llegar al punto de encuentro original señalado por el General Dodonna y Crix Madine. Para

esta Sección se proponen una serie de escenarios a los que los PJs pueden enfrentarse. En función de lo duro que haya sido llegar hasta aquí se puede plantear un itinerario más sencillo o más complejo.

Escenario 1: los PJs avanzan hasta el punto de encuentro haciendo frente a 2D soldados de asalto con las siguientes características.

Soldado de asalto

DESTREZA 2D

Blaster 4D

Parar sin armas 4D

Esquivar 4D

FORTALEZA 2D

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

Blindaje +1 a la fortaleza a efectos de daño. Reduce el código y las habilidades de Destreza 1D

Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster 4D



caso de que no se supere la Tirada de Vigor se propone una Tirada de 2D+2 para fuego cruzado, ó 3D+2 para explosiones.

Escenario 3: los PJs robaron los trajes de los soldados de asalto de la Sección "Impacto" y esto les permite infiltrarse entre las tropas enemigas para hacerse con motos deslizadoras. Para ello, deben Timar a un grupo de 3 soldados de asalto con iguales características que los del Escenario 1, o acabar con ellos antes de que les descubran.

Una vez con las moto jet (habrá suficientes para todos), los PJs deberán realizar un total de 1D de maniobras para llegar al punto de encuentro. En caso de fallo, se resolverá el daño de modo normal, incluyendo la posibilidad de caída de los PJs. Para tal caso, la Tirada de Daño será de 3D.

Moto deslizadora

Tripulación: 1

Pasajeros: 0

Código de velocidad: 6D

Fuerza estructural: 1D+2

Armas:

Cañón bláster medio

Control de fuego 2D

Código de daño 3D



Escenario 2: los PJs avanzan entre explosiones de todo tipo provocadas por bombardeos aéreos e intercambio de fuego de otros grupos de asalto. Se puede establecer un número máximo de explosiones o intercambio de disparos mediante una Tirada de 2D.

Hecho esto, los PJs deberán superar mediante Tiradas de Vigor de dificultad variable (se propone 10 +/- 2) la zona de disparo o explosión. Para el Daño en

Una vez completado el escenario elegido, se debe acudir al siguiente Capítulo para continuar la aventura.

C

apítulo Tres

Tareas coordinadas

Introducción

Este capítulo comienza con dos frentes abiertos. Por un lado, hay naves que han bombardeado sin éxito el objetivo de la Alianza. Por otra parte, un grupo de soldados se reúne en el punto de encuentro.

Para el primer grupo acude a la Sección "Repliegue".

Para el segundo grupo acude a la Sección "Órdenes ejecutivas".

Comentario para el DJ: ten en cuenta que puede darse el caso de que no haya PJs para ambos grupos. En tal caso, límitate a emplear la Sección correspondiente.

Repliegue

Las naves de los PJs ven cómo su bombardeo no ha surtido efecto. Mientras que el escudo que protege las instalaciones objetivo no caiga, nada podrán hacer para concluir su misión. Por ello, deben ganar altura para evitar caer.

Para empezar, cada nave deberá Esquivar 1D de TIEs mediante las correspondientes Tiradas de Evasión y maniobrabilidad de la nave. Las Tiradas de Esquivar se realizarán en un mismo turno, aplicando las reglas de uso múltiple de habilidades.

Salvo que exista fallo en la Tirada de Evasión, sigue con la siguiente nave hasta esquivar todas. En tal caso, acude a la Sección "Disposición defensiva".

CARACTERÍSTICAS DE TIE/LN

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 5D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D

Armas:

- Dos cañones láser (Disparan como uno)
- Control de fuego: 2D
- Daño: 5D

Pantallas: Ninguna



Si hay fallo en la Tirada de Evasión deberá realizarse una Tirada de Daño. El código de la Tirada de Daño será igual al código de casco de la nave contra la que se haya chocado.

El daño causado conforme al párrafo anterior se resolverá normalmente. Cada nave sólo podrá recibir daño una vez, de tal modo que cuando se hayan resultado los daños se deberá acudir a la Sección "Disposición defensiva".

Órdenes ejecutivas

El grupo de PJs recibe una comunicación del mando de la Alianza

para que acaben con la fuente del escudo de energía que mantiene a salvo las instalaciones a bombardear.

El objetivo de los PJs es una instalación fuertemente custodiada. Junto a los PJs habrá un grupo de exploradores rebeldes que precisan de alguna distracción para seguir sin ser vistos. Las características de los exploradores están en la Sección extraíble. Durante el camino los PJs deberán hacer frente a 1D+1 de soldados de asalto exploradores.

Soldado de asalto explorador

DESTREZA 2D

Blaster 4D

Parar sin armas 4D

Esquivar 4D

MECÁNICA 3D

FORTALEZA 2D (Incrementado a 2D+2)

Atacar sin armas 3D



Los demás atributos y habilidades 2D

Blindaje +2 a la fortaleza a efectos de daño. No reduce el código ni las habilidades de Destreza.

Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster 4D, Rifle Bláster 5D, Granada de impacto 5D.

Comentario para el DJ: si los PJs robaron los trajes de los soldados de asalto de la Sección “Impacto” del Capítulo anterior, podrán tratar de Timar a los soldados de asalto exploradores, evitando así un

enfrentamiento abierto. Para ello, deben pasar con éxito una Tirada de Timar de dificultad 12. Si lo logran, habrá una posibilidad de que el grupo de exploradores rebeldes pasen este control. Para ello deberán pasar una Tirada de Escondarse/Furtivo de dificultad 10.

Por supuesto, si la estratagema no funciona, los tiros comenzarán conforme a lo normal.

Una vez acabado el enfrentamiento, o pasado inadvertido el grupo, acude a la Sección “*Enemigos pesados*”.

Disposición defensiva

El grupo de naves de los PJs logra escapar de sus perseguidores para caer en la boca del lobo. Tan pronto como dejan atrás a los TIE, comienza un ataque contra ellos a cargo de TIEs Bombarderos.

Para escapar de esta situación, los PJs deberán alejarse a más de distancia larga de los nuevos TIE. Cada asalto, uno de los TIE Bombardero lanzará un misil de concusión a distancia corta, media o larga, pudiendo decidirse la zona afectada mediante una Tirada de 1D.

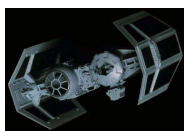
Si los PJs son blanco de las bombas podrán evitar el impacto usando sólo la habilidad de Evadir del piloto. Sin embargo, ello requerirá dos evasiones seguidas contra la misma Tirada se Control de Fuego del TIE Bombardero, con la aplicación de las reglas de habilidades simultáneas.

CARACTERÍSTICAS DE TIE BOMBARDERO

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos



Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: 0D

Casco: 4D+1

Arma principal:

- Dos cañones láser (Disparan como uno)
- Control de fuego: 2D
- Daño: 3D

Arma secundaria:

- Misiles de concusión
- Control de fuego: 3D
- Daño: 9D

Pantallas: Ninguna

Hasta que no escapen de los TIE Bombarderos, para los cuales hay una ficha en la Sección extraíble, los PJs no podrán avanzar en la aventura, para lo cual deberán ir a la Sección "Cobijo".

Enemigos pesados

Los PJs llegan hasta la instalación donde, presumiblemente, se encuentra la fuente de energía que mantiene activo el escudo que impide el bombardeo de la flota rebelde.

La instalación está defendida sólidamente por cinco AT-ST y 2D+2 guardias imperiales.

Los primeros enemigos a los que se deberán enfrentar los PJs son los guardias imperiales, que defienden una zona con el perímetro vallado. Hay un par de entradas, cada una de las cuales está custodiada por un tercio de los guardias.

Guardia Imperial

DESTREZA 2D+1

Blaster 3D



Esquivar 3D+1

PERCEPCIÓN 3D

Granada 3D+1

Buscar 4D

CONOCIMIENTOS 1D TÉCNICA 1D

Bajos Fondos 2D+1

FORTALEZA 2D+2

MECÁNICA 1D+1

Atacar sin armas 4D+2

Código de daño de las armas: Bláster deportivo (3D+1)

Una Tirada de Percepción de dificultad 15 revelará una rutina de cambio de posiciones que permitiría acceder a la zona vallada si se supera una Tirada de Esconderse/Furtivo de dificultad 12.

Por supuesto, un fallo en esta última tirada iniciará las hostilidades. En cambio, si se tiene éxito se accederá a una zona vallada nueva defendida por otro tercio de los guardias. Si los PJs llegaron aquí sin enfrentamientos, podrán tratar de pasar inadvertidos mediante una Tirada de Esconderse/Furtivo de dificultad 10. Nuevamente, un fallo abrirá las hostilidades.

Por último, los PJs accederán a una zona abierta custodiada por cinco AT-ST.

Andador AT-ST

Tripulación: 2

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 40 kilos

Código de velocidad: 3D

Fuerza estructural: 3D

Armas:

Un cañón bláster gemelo

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 4D

Un cañón bláster ligero gemelo

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 2D

Lanzador de granadas de impacto

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 3D



Aquí hay varias opciones: una Tirada de Percepción de dificultad 12 permitirá localizar una ruta que se podrá recorrer mediante dos Tiradas de Vigor de dificultad 10; una Tirada de Buscar de dificultad 15 hará encontrar un terminal que activa un pulso electromagnético que inutilizará los vehículos enemigos con una Tirada de Programar computadoras de dificultad 10.

Si los PJs fallan la Tirada de Vigor o no encuentran el terminal, comenzará

un enfrentamiento con los AT-ST. Una vez pasado este escollo, se debe acudir al Capítulo siguiente.

Cobijo

Las naves corren a resguardarse en un Crucero estelar Mon Calamari que ha sido enviado en su apoyo. Para que los PJs puedan llegar al Crucero deberán sobrevivir a 1D+2 ataques de TIE/In.

CARACTERÍSTICAS DE TIE/LN

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 5D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D

Armas:

- Dos cañones láser (Disparan como uno)
- Control de fuego: 2D
- Daño: 5D

Pantallas: Ninguna



Una vez se superen los referidos ataques se deberá acudir al siguiente Capítulo.

C

apítulo Cuatro

A la espera

Introducción

El Capítulo comienza con dos frentes abiertos. Por un lado, las naves rebeldes que se han visto obligadas a retrasar el bombardeo. Para este curso de acción acude a "*Kamikaze*".

Por otro lado, el grupo de asalto ha llegado a la instalación que regula el campo de fuerza que protege la zona objetivo. Para este hito acude a la Sección "*Infiltración*".

Comentario para el DJ: puede que alguna de las Secciones indicadas carezca de PJs. En tal caso límitate al curso de acción con PJs.

Kamikaze

Las naves de los PJs han sido reconocidas por el oficial de cubierta y tienen acceso libre a la bahía de embarque. Sin embargo, el oficial avisa a los PJs que están siendo seguidos por un grupo de TIEs y de lanzaderas, por lo que el aterrizaje será peligroso.

Los PJs deberán realizar una Tirada de Pilotaje naval de dificultad 10. En caso de fallo, la nave recibirá tantos D de daño como puntos en los que se falló la Tirada. Así, si se obtuvo un 8 en la Tirada, se recibirá 2D de daño.

Una vez resuelto el daño, y suponiendo que la nave no haya sido

destruida, el PJ deberá salir de la nave mediante una Tirada de Escalar/Trepar de dificultad 8. Si la nave resultó dañada en el aterrizaje, la dificultad de la Tirada será de 10.

El peligro no termina ahí. Los PJs deberán escapar a la deflagración causada por un TIE que se ha estrellado en la bahía de embarque. Para ello, deberán hacerse Tiradas de Vigor hasta lograr una puntuación total de 25. Si los PJs tardan más de 5 asaltos se verán afectados por la deflagración, recibiendo 5D de daño.

Comentario para el DJ: ten en cuenta que los cinco asaltos para los PJs que no hayan saltado de la nave al primer intento contarán a partir de ese primer intento. Si la explosión les coge dentro de la nave, contarán con +2D a su Fortaleza para la Tirada de Daño indicada en el párrafo anterior.

Anota el resultado de la Tirada para todos y acude a la Sección "*Barricada*".

Infiltración

Los PJs llegan a la instalación de control del campo de energía que protege la zona de bombardeo.


Llegan a un gran pasillo con una puerta que bloquea el paso, mientras que al lado hay una sala de control.

Los PJs pueden tratar de manipular los mandos de la puerta bloqueada mediante una Tirada de Seguridad de dificultad 12, o entrar en la sala cercana con una Tirada de Escondarse/Furtivo de dificultad 14.

En el primer caso la puerta se abrirá para seguir en la Sección "Despejado". En el segundo caso se toparán con tres soldados de asalto y un oficial.

Oficial Imperial		
DES 2D+2	PER 3D+1	
Blaster 4D+2	Mando 5D+1	
Esquivar 4D+2	FOR 2D+1	
CON 3D	Atacar sin armas 3D+1	
Burocracia 4D	TEC 3D	
MEC 3D+2	Seguridad 4D	
Código de daño de las armas: Pistola blaster (4D)		

Comentario para el DJ: si se tuvo éxito en la Tirada de Escondarse/Furtivo, los PJs podrán reducir a los imperiales sin batalla. Tampoco hará falta luchar si llevan uniformes de soldado de asalto.

Soldado de asalto		
DESTREZA 2D		
Blaster 4D		
Parar sin armas 4D		
Esquivar 4D		
FORTALEZA 2D		
Atacar sin armas 3D		
Los demás atributos y habilidades 2D		
Blindaje +1 a la fortaleza a efectos de daño. Reduce el código y las habilidades de Destreza 1D		
Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster 4D		

En caso de que los PJs no se vean obligados a luchar podrán obtener una llave de seguridad del Oficial Imperial. Apunta esta circunstancia y acude a la Sección "Despejado".

Barricada

La humareda provocada por el TIE no deja ver prácticamente nada, por lo que aplicará una penalización de -1D a las habilidades que precisen usar la vista, salvo que se disponga de algún tipo de visor térmico.

Los PJs, que pueden haber quedado aturridos en la Sección anterior, corren a ocultarse tras los restos que han saltado por los aires. Gracias a ello contarán con una cobertura +1.

Soldado de asalto explorador

DESTREZA 2D

Blaster 4D

Parar sin armas 4D

Esquivar 4D

MECÁNICA 3D

FORTALEZA 2D (Incrementado a 2D+2)

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

Blindaje +2 a la fortaleza a efectos de daño. No reduce el código ni las habilidades de Destreza.

Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster 4D, Rifle Bláster 5D.

Comentario para el DJ: si hay algún PJ que esté todavía en alguna de las

naves en las que llegó hasta el Crucero, deberá salir de ella antes de poder atacar o ser atacado por las tropas imperiales.

Un grupo formado por 2D+2 soldados de asalto exploradores atacarán a los PJs y a soldados de la flota rebelde. Para no alargar demasiado la Sección se pueden establecer algunas variables como explosiones aleatorias que acaben con parte de los soldados de asalto exploradores o soldados de la flota rebelde.

Soldado de la flota

DESTREZA 2D

Blaster 3D

Parar sin armas 3D

Esquivar 3D

FORTALEZA 2D

Atacar sin armas 3D



Los demás atributos y habilidades 2D

Casco +1 a la Fortaleza, sólo a efectos de daño.

Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster 4D

Una vez que acabe el enfrentamiento, se deberá acudir a la Sección *“Cierre de compuertas”*.

Despejado

Los PJs siguen avanzando por la instalación imperial. Pronto llegan a una amplia estancia con tres salas a las que poder acceder. Los PJs pueden

decidir repartirse para investigar más rápido, o entrar todos juntos en cada sala. Las salas contienen lo siguiente:

Sala 1. En esta sala están unos barracones de los soldados imperiales. Aquí, sin necesidad de realizar Tiradas, encontrarán trajes de soldado de asalto por si los precisan. Una Tirada de Buscar de dificultad 18 revelará bolsas con 3.000 créditos. Sin embargo, llevarlas provocará una penalización de -1 en todas las habilidades y atributos de Destreza.

Sala 2. Esta es la sala que permite continuar la historia, por lo que acceder a ella requerirá de una Tirada de Seguridad de dificultad 15, o usar la llave del oficial imperial de la Sección *“Infiltración”*. Un fallo en el primero de los casos hará saltar las alarmas, lo que habrá que anotar para más adelante. Si además no se redujo a los soldados de asalto y al oficial de la Sección *“Infiltración”*, éstos atacarán ahora a los PJs. Cuando se haya abierto la puerta, se deberá acudir a la Sección *“Reactor”*

Sala 3. En esta sala, a la que sólo se puede acceder con la llave de seguridad del oficial, se manejan los sistemas de ventilación y temperatura de la sala del reactor. Un descenso en los niveles de oxígeno del sistema de ventilación, que se puede lograr con una Tirada de Programar computadoras de dificultad 16, allanaría el terreno a los PJs. Por otro lado, se puede regular la temperatura de la sala del reactor, tanto al alza como a la baja, mediante

una Tirada de programar computadoras de dificultad 12.

Cierre de compuertas

La situación en la bahía de embarque es crítica. Los daños causados por la deflagración y las tropas imperiales que han llegado hasta la nave son enormes. Por ello, el oficial de cubierta ordena a los PJs que se marchen de la bahía de embarque. El plan del oficial es, una vez escapen los rebeldes de allí, sellar la bahía de embarque y desactivar el campo de energía que evita que sean succionados por el espacio.



Para que los PJs huyan antes de que el espacio succione todo lo que hay en la bahía de embarque deberán superar mediante Tiradas de Vigor un total de 25 puntos. Si tardan más de cuatro asaltos serán succionados. En caso contrario, deberán acudir al siguiente Capítulo.

Reactor

Los PJs llegan a la zona del reactor. Esta zona está patrullada por 2D soldados de asalto (3D si la alarma saltó en la Sección "Despejado"). Los PJs podrán tratar de colocar una carga explosiva en el reactor sin que los soldados de asalto los vean. Para ello, deberán pasar con éxito una Tirada de Escondarse/Furtivo de dificultad 12.

De igual modo, podrán tratar de Timar a los soldados de asalto mediante la correspondiente Tirada de dificultad 15. Si lo logran, los PJs podrán escapar sin más de la zona del reactor para pasar al siguiente Capítulo.

Soldado de asalto

DESTREZA 2D

Blaster 4D

Parar sin armas 4D

Esquivar 4D

FORTALEZA 2D

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

Blindaje +1 a la fortaleza a efectos de daño. Reduce el código y las habilidades de Destreza 1D

Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster 4D



Comentario para el DJ: si los PJs manipularon los sistemas de ventilación y/o temperatura en la Sección "Despejado", los soldados estarán noqueados.



Si los PJs no logran colocar el explosivo sin que los soldados de asalto se den cuenta, comenzará un enfrentamiento armado. Tras él, se deberá acudir al siguiente Capítulo.

C

apítulo Cinco

Situaciones explosivas

Introducción

Mientras que el explosivo está situado y a punto de hacer estallar la instalación que controla el campo de energía de Kuat, el Crucero Mon Calamari ha visto afectada una de sus bahías de embarque.

Para seguir con la acción en el Crucero Mon Calamari, acude a la Sección "A las naves". Para seguir con el grupo de Acción, acude a la Sección "Plan de escape".

A las naves

Los PJs escapan del vacío del espacio a duras penas, pero la lucha debe continuar. El oficial de cubierta les ordena ir a la bahía de embarque 3. Su objetivo es prepararse para responder a la detonación inminente del campo de energía que protege la zona de bombardeo. Las cargas explosivas usadas por el grupo de asalto, provistas de un sistema que transmite al mando de la Alianza, ha confirmado que en breve habrá que volar al planeta para poner fin a la misión.

Los PJs deben correr lo más rápido posible a la nueva bahía de embarque, donde les esperan cazas en perfecto estado. Para ello deben realizar Tiradas de Vigor hasta lograr una puntuación total de 20. Por el camino, los PJs

recibirán 1D de ataques de 1D+2 de daño debido a sacudidas y explosiones del Crucero Mon Calamari.

Anota los asaltos que los PJs tardan en llegar a la bahía de embarque, pues tendrá incidencia más adelante. Los PJs que lleguen de una pieza montarán en un Ala B. Dispones de una ficha de este tipo de nave en la Sección extraíble.

Acude a la Sección "*Cortar la atmósfera*" para seguir la aventura.

Plan de escape

Los PJs han instalado las cargas y deben huir cuanto antes de la instalación. En ese momento reciben en su comunicador una noticia nada halagüeña, y es que deben salir por sus medios de Kuat.

Por suerte, los PJs llegan a un hangar con TIE listos para el despegue. Los PJs se toparán con unos pilotos imperiales a punto de salir en los citados cazas.

Piloto imperial

DESTREZA 2D+1	PERCEPCIÓN 2D
Blaster 3D+1	Buscar 3D
Esquivar 3D+1	FORTALEZA 2D
CONOCIMIENTOS 1D+1 TECNICA 1D+1	
Sis. Planetarios 2D	Pro/Rep Com 2D+1
MECANICA 3D	Rep Nav esp 3D+1
Artillería naval 4D	
Pilotaje naval 8D	
Código de las armas: Bláster deportivo 3D+1	

Con un poco de suerte, lo que se traduce en una Tirada de Timar de dificultad 10 si los PJs visten como soldados de asalto, o en un enfrentamiento abierto si no lo están, podrán robar los TIE.

Dispones de fichas de TIE para uso de los PJs en la Sección Extraíble. Una vez los PJs se hagan con los TIE debes acudir a la Sección "Engaña y corre".

Cortar la atmósfera

Los PJs se suben a los Ala B (uno por PJ), y salen disparados a Kuat.

Recupera ahora el número de asaltos que los PJs tardaron en llegar a los Ala B en la Sección "A las naves". Si fue menos de 3, las pantallas de la nave estarán bien configuradas y se podrán usar durante el vuelo. En caso contrario, será preciso que pasen 1D asaltos para ser usado.

En su descenso deberán esquivar restos espaciales de la batalla. En este sentido, el grupo de PJs se topará con 1D+2 restos.

Los PJs pueden atacar los restos hasta destruirlos (Fortaleza 3D; dificultad 12 para el Control de Fuego), o esquivarlas mediante Tiradas de Evasión de dificultad 15.

En caso de fallo en las Tiradas de Evasión, la nave del PJ sufrirá 2D+2 de Daño.

Una vez despejado el camino, se deberá acudir a la Sección "Golpea y corre".

Engaña y corre

Los PJs huyen en *sus* TIE. Una Tirada de Burocracia de dificultad 10 hará ver a los PJs la necesidad de transmitir a la flota rebelde que han tomado unos TIE, para que no les ataquen.

Si se hace la comunicación se deberá hacer una Tirada de Manejar computadoras de dificultad 12. Si se tiene éxito, las naves rebeldes reconocerán a la nave del PJ como propia, y no recibirán ataque de éstas. Sin embargo, un fallo en la Tirada provocará el ataque de naves rebeldes. Por su parte, los TIE sólo atacarán a la nave del PJ si la Tirada tuvo éxito.

CARACTERÍSTICAS DE TIE/LN

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 5D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D

Armas:

- Dos cañones láser (Disparan como uno)
- Control de fuego: 2D
- Daño: 5D

Pantallas: Ninguna



Sea como fuere, cada nave PJ se enfrentará a un TIE/In o a un Ala Y. Si el PJ se identificó como rebelde con éxito

puedes hacer que el Ala Y se encargue de la nave imperial.

CARACTERÍSTICAS DE ALA Y

Tripulación: 2 (más unidad R2)

Pasajeros: Ninguno

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 4D

Pantallas: 1D+2

Capacidad de carga: 110 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: NO, utiliza un androide para 10 saltos.

Hiperimpulsor de seguridad: NO

Velocidad sub-lumínica: 3D+2

Armas:

- Dos cañones láser (Disparan como uno)
 - Control de fuego: 2D - Daño: 5D
- Dos lanzadores de Torpedos de Protones
 - Control de fuego: 2D - Daño: 9D
- Dos cañones de iones (Disparan como uno)
 - Control de fuego: 1D - Daño: 4D



armada con 10 torretas defensivas a cada lado con las siguientes características.

Torreta defensiva

Control de fuego: 4D

Daño: 5D

Alcance: 2D+2



Para conseguir bombardear la zona objetivo, los PJs deberán hacer uso de los misiles de concusión, tras un mínimo de tres asaltos. En caso de error en el uso de los misiles, otra de las naves deberá tratar de atacar la zona objetivo, pero reiniciando la Sección.

En cada uno de los tres (o más) asaltos que esté al alcance de las torretas una nave de los PJs recibirá un ataque de dos torretas. La nave podrá tratar de esquivar los disparos, para los que se establece una dificultad básica de 10.

Comentario para el DJ: Si se cuenta son varias naves de PJs, se puede adoptar una disposición de ataque de tal modo que haya un líder encargado de disparar los misiles de concusión y uno o más escuderos para atraer el fuego. En tal caso, cada escudero recibirá un disparo de cada una de las dos torretas que atacan cada asalto.

Una vez liberados los misiles con éxito las naves supervivientes huirán de la zona, pasándose al siguiente Capítulo para continuar la aventura.

Comentario para el DJ: si está siendo atacado por Alas Y, el PJ puede reintentar la comunicación con una Tirada de Manejar computadoras de dificultad 14.

Una vez se elimine al TIE imperial, o se resista tres asaltos contra el Ala Y se acudirá al Capítulo siguiente.

Golpea y corre

Ya queda poco para acabar la misión. Los Ala B se acercan a la zona objetivo,

C apítulo Seis

Salto al hiperspacio

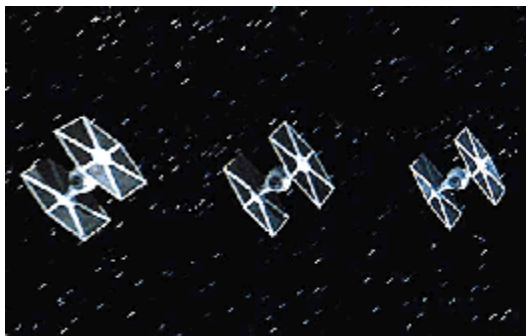
Introducción

Tanto los TIE como los Ala B están a medio camino de huir de Kuat.

Para los primeros acude a la Sección *"Un poco más"*. Para los segundos acude a la Sección *"Salto inmediato"*.

Un poco más

Los TIE de los PJs llegan a las cercanías del Crucero Mon Calamari. Debido a que los cazas imperiales carecen de hipervelocidad, la única posibilidad de los PJs es entrar cuanto antes en el Crucero.



Los PJs deberán realizar Tiradas de velocidad del TIE hasta lograr 30 puntos. Para poder escapar en el Crucero deberán llegar antes de cinco asaltos. Si esto ocurre deberán acudir al siguiente Capítulo. En caso de fallo, el PJ quedará a merced de los imperiales, siendo capturado.

Comentario para el DJ: en tu mano queda si el PJ que falle el objetivo de 30 merece ser salvado por Alas B o por

alguna nave artillera Corelia. Si decides que no sea rescatado, podría servir de hilo para una aventura nueva.

Salto inmediato

Los Ala B de los PJs reciben la orden de realizar el salto al hiperespacio tan pronto como salgan de la órbita de Kuat.

Para salir de Kuat, las naves de los PJs deberán lograr un total de 20 en Tiradas de velocidad sublumínica. Durante cada asalto hasta lograr salir de Kuat cada Ala B recibirá un ataque de con Control de Fuego 2D+2 contra la Evasión del piloto PJ (sin usar los códigos de la nave).



En caso de impacto, la nave del PJ recibirá una Tirada de 3D+1 de Daño. Ve resolviendo las Tiradas según sea preciso. Una vez que se alcance el total de 20 puntos con las Tiradas referidas en el párrafo anterior, acude al siguiente Capítulo.

C apítulo Siete

El fin de la misión

Una pequeña vitoria para la Alianza a un alto coste. No obstante, no hay tiempo para llorar a los caídos, pues el Imperio sigue dominando la galaxia.

Acude a la siguiente Sección.

Evaluación de la misión

Los PJs obtienen 7 puntos de habilidad como premio a su entrega a favor de la Alianza Rebelde si lograron volar la instalación imperial.

Los PJs también recibirán un punto más por cada una de estas acciones:

- En el Capítulo Uno hubo PJs a bordo de Alas X, Alas Y y de artilleras Corelia.
- En la Sección “Punto de encuentro” del Capítulo Dos los PJs se hicieron con moto deslizadores imperiales.
- Los PJs se resguardaron en el Crucero Mon Calamari sin recibir daños de los TIE/In en la Sección “Cobijo” del Capítulo Tres.
- Los PJs redujeron al oficial imperial y los soldados sin luchar en la Sección “Infiltración” del Capítulo Cuatro.
- Se usaron sin fallo los misiles de concusión en la Sección “Golpea y corre” del Capítulo Cinco.

- Todos los TIE llegaron a tiempo al Crucero Mon Calamari en el Capítulo Seis.

I ndicación final

Aquellos PNJs cuyas características no se hayan indicado en el módulo, tendrán 2D en todos sus códigos y habilidades. De igual modo, y en caso de que sea adecuado, contarán con el siguiente equipamiento: bláster de bolsillo (3D+1) y una granada (5D).

Para las naves cuyas características no se hayan indicado en el módulo, emplea los parámetros indicados en la pantalla del Director de Juego para La Guerra de las Galaxias: el juego de rol, publicada en la compilación de 2010 de www.cavernaderol.blogspot.com

D UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto “OPERACIÓN PÍCARO”. En ese mismo mail podréis solicitar copia del módulo en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con el módulo mandéis vuestros comentarios para mejorarlo.

G uión de la Aventura Operación Pícaro

Usa el siguiente guión para iniciar la aventura. Tu director de juego te dirá qué parte (o partes) tendrás que leer. Cuando sea tu turno, lee en voz alta en la manera que crees que lo haría tu personaje. Asegúrate de escuchar lo que dicen los demás personajes, ya que el guión contiene importante información para iniciar la aventura.

(Sala de operaciones del Crucero Mon Calamari Home One)

General Jan Dodonna: Nos enfrentamos hoy a un reto como pocos en la galaxia. Han sido ustedes seleccionados como parte del Escuadrón Pícaro, y nuestro plan es sabotear en la medida de lo posible los astilleros de Kuat.

(Murmullo generalizado)

Primer Rebelde: Y yo que creía que iba a morir viejo.

Segundo Rebelde: (Resignado) Espera a ver qué se les ha ocurrido.

Tercer Rebelde: A lo mejor no es tan malo.

General Jan Dodonna: El plan consiste en atraer el mayor número posible de naves tipo TIE del Imperio para que un grupo de Alas X y de Alas Y pueda descender al planeta y bombardear los generadores de escudo que rodean los astilleros. Nos enfrentamos a cientos de naves imperiales.

Cuarto Rebelde: Es horrible....

General Crix Madine: Con una buena sincronización, el bombardeo debería ser rápido. No obstante, no debemos dejar todo a la pericia de los pilotos. Es por ello que varias naves con tropas terrestres también bajarán a la superficie. Serán escoltadas por dos Alas X y dos Alas Y cada una. Es primordial el compromiso y la rapidez de todos. No vacilen.

Quinto Rebelde: ¿Qué plan de escape hay? ¿Tendremos apoyo de algún tipo si formamos parte del equipo terrestre y una vez abajo precisamos ayuda?

General Crix Madine: Desde luego (interrumpe un grito del Sexto Rebelde "¡Menos mal!").

General Jan Dodonna: La misma nave que haya bajado al planeta recogerá a las tropas supervivientes.

(Murmullo generalizado otra vez)

General Crix Madine: Sabemos de la complejidad de la misión, pero es primordial retrasar el ritmo de producción de los astilleros del Imperio. Sólo así podremos preparar futuros ataques con menos riesgo.

General Jan Dodonna: Se han sopesado los riesgos, y ésta será la única opción de dar un golpe de este calibre a los astilleros, ya que gran parte de los destructores del Imperio están ahora en Coruscant. Nada más. ¡Qué la Fuerza les acompañe!

FICHA DE ALA X PARA USO DE LOS PJS

Tipo de nave Ala X T-65 B de Incom

Longitud 12,5 metros Tripulación 1 (más un androide astromecánico) Capacidad de carga 110 kilos

Pasajeros Ninguno Multiplicador de hiperhimpulsor x1 Autonomía

Computador de navegación Ninguno (androide) Hiperimpulsor de seguridad Ninguno (androide)

Velocidad sublumínica 4D Maniobrabilidad 3D Casco 4D Pantallas 1D

ARMAS

Arma principal Cuatro cañones láser (fuego acoplado)

Control de Fuego 3D Daño 6D

Arma secundaria Dos lanzadores de torpedos de protones

Control de Fuego 2D Daño 9D

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

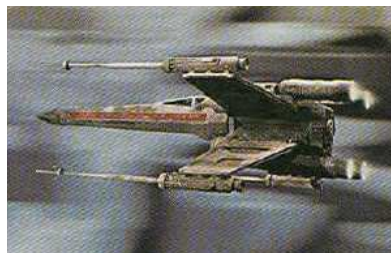
TRIPULACIÓN

PILOTO ANDROIDE ASTROMECAÁNICO

Pilotaje Naval _____ Reparar naves _____

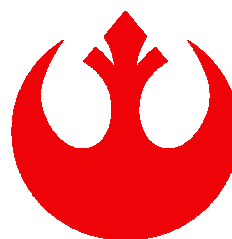
Artillería Naval _____ Escudos navales _____

Astrogación _____

Imagen de la nave

Características: Modelo T-65 de Incom.

Entregado a la Alianza por el equipo de diseño que desertó. Las alas se posicionan en X para una mejor cobertura de fuego.



FICHA DE ALA Y PARA USO DE LOS PJS

Tipo de nave Ala Y BTL-S3 de Koensayr

Longitud 16 metros Tripulación 2 (más un androide astromecánico) Capacidad de carga 110 kilos

Pasajeros Ninguno Multiplicador de hiperhimpulsor x1 Autonomía

Computador de navegación Ninguno (androide) Hiperimpulsor de seguridad Ninguno (androide)

Velocidad sublumínica 3D+2 Maniobrabilidad 2D Casco 4D Pantallas 1D+2

ARMAS

Arma principal Dos cañones láser (fuego acoplado)

Control de Fuego 2D Daño 5D

Arma secundaria Dos lanzadores de torpedos de protones

Control de Fuego 2D Daño 9D

Armas auxiliares Dos cañones ligeros de iones (fuego acoplado)

Control de Fuego 1D Daño 4D

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

TRIPULACIÓN

PILOTO ANDROIDE ASTROMECAÍNICO

Pilotaje Naval _____ Reparar naves _____

Artillería Naval _____ Escudos navales _____

PILOTO ARTILLERO Astrogación _____

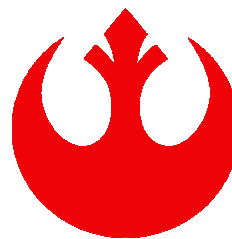
Pilotaje Naval _____

Artillería Naval _____

Imagen de la nave

Características: Duro caza de la Alianza.

Dispone de un puesto para un piloto que se encargue de las armas. Construido por Koensayr.



FICHA DE NAVE ARTILLERA CORELIA PARA USO DE LOS PJS

Tipo de nave Nave artillera de la Corporación de Ingeniería Corelia

Longitud 120 metros Tripulación 35 Capacidad de carga 300 toneladas métricas

Tropas 10 Multiplicador de hiperhimpulsor x2 Autonomía 8 meses

Computador de navegación Sí Hiperhimpulsor de seguridad Sí

Velocidad sublumínica 3D+2 Maniobrabilidad 2D+1 Casco 4D+2 Pantallas 2D+1

ARMAS

Arma principal Ocho cañones turboláser dobles

Control de Fuego 3D Daño 4D+2

Arma secundaria Seis cañones láser cuádruples

Control de Fuego 3D Daño 5D

Armas auxiliares Cuatro tubos de misiles de impacto

Control de Fuego 3D Daño 9D

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

TRIPULACIÓN

PILOTO _____ ANDROIDE ASTROMECAÁNICO

Pilotaje Naval _____ Reparar naves _____

Artillería Naval _____ Escudos navales _____

PILOTO SECUNDARIO _____ Astrogación _____

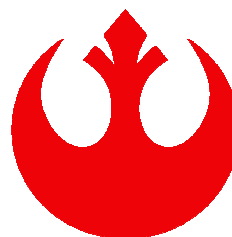
Pilotaje Naval _____

Artillería Naval _____

Imagen de la nave



Características: Nave espacial anti cazas de tamaño mediano. Al ser un tipo de nave tan común, al Imperio le cuesta diferenciar Entre naves de la Alianza y naves civiles.



FICHA DE TIE LN PARA USO DE LOS PJS

Tipo de nave TIE InLongitud 6,30 metros Tripulación 1 (más un androide astromecánico) Capacidad de carga 110 kilosPasajeros Ninguno Multiplicador de hiperhimpulsor No tiene Autonomía 1 díaComputador de navegación Ninguno (androide) Hiperimpulsor de seguridad Ninguno (androide)Velocidad sublumínica 5D Maniobrabilidad 2D Casco 2D Pantallas Ninguna

ARMAS

Arma principal Dos cañones láserControl de Fuego 2D Daño 5D

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

TRIPULACIÓN

PILOTO ANDROIDE ASTROMECAÁNICO

Pilotaje Naval _____ Reparar naves _____

Artillería Naval _____ Escudos navales _____

PILOTO ARTILLERO Astrogación _____

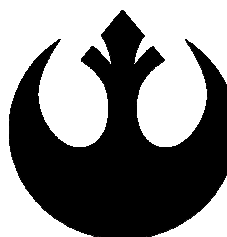
Pilotaje Naval _____

Artillería Naval _____

Imagen de la nave



Características: El TIE/LN es el modelo de caza más común del Imperio galáctico. Es rápido y manejable. Los paneles solares de las alas le proporcionan energía.



FICHA DE ALA B PARA USO DE LOS PJS

Tipo de nave Ala B de Slayn & Korpil

Longitud 16,9 metros Tripulación 1 Capacidad de carga 45 kilos

Pasajeros Ninguno Multiplicador de hiperhimpulsor x2 Autonomía

Computador de navegación Limitado (dos saltos) Hiperimpulsor de seguridad Ninguno

Velocidad sublumínica 3D Maniobrabilidad 1D+1 Casco 3D Pantallas 2D

ARMAS

Arma principal Cañón láser

Control de Fuego 1D Daño 7D

Arma secundaria Dos lanzadores de torpedos de protones

Control de Fuego 3D Daño 9D

Armas auxiliares Dos cañones medios de iones (fuego acoplado)

Control de Fuego 4D Daño 4D

Armas auxiliares Dos auto blásters

Control de Fuego 2D Daño 3D

TRIPULACIÓN

PILOTO ANDROIDE ASTROMECAÁNICO

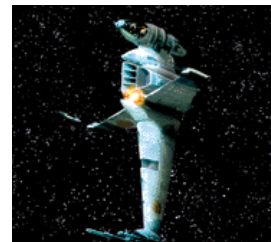
Pilotaje Naval Reparar naves

Artillería Naval Escudos navales

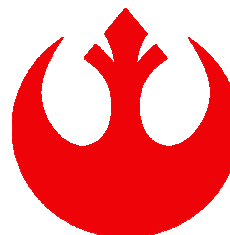
PILOTO ARTILLERO Astrogación

Pilotaje Naval

Artillería Naval

Imagen de la nave

Características: Dispone de sistemas de armas capaz de escoltar fragatas y también cruceros estelares.



Explorador rebelde

DES 3D PER 3D
 Blásters 4D Buscar 4D
 Granada 4D FOR 2D
 CON 2D TEC 4D
 MEC 2D Seguridad 5D



Código de daño: Rifle bláster 5D

Historial: Los soldados rebeldes reciben entrenamiento de exploración para ayudarles a sobrevivir a ambientes hostiles. A menudo apoyan a “especialistas” durante la ejecución de misiones.

Artillero rebelde

DES 2D PER 2D
 CON 2D FOR 2D
 MEC 2D TEC 2D



Artillería naval 4D

Escudos navales 4D

Artillería naval 5D

Historial: Artilleros como Kesin Ommis de Coruscant son destinados a puestos de artillería en naves y vehículos rebeldes. Especialmente entrenados en operaciones de artillería.

Piloto rebelde de Ala Y

DES 2D PER 2D
 CON 2D FOR 2D
 MEC 3D TEC 3D



Artillería naval 5D

Pilotaje naval 5D

Historial: Pilotos veteranos de la fiable nave de Koensayr fueron puestos al cargo de un papel importante en Endor por Ackbar. Tanto los pilotos como sus venerables Alas Y estuvieron a la altura.

Piloto rebelde de Ala X

DES 3D PER 2D
 CON 2D FOR 2D
 MEC 3D TEC 3D



Escudos navales 5D

Pilotaje naval 5D

Historial: Wenton Chang, de Corulag, es uno de los típicos pilotos alistados voluntariamente a la peligrosa causa de la rebelión. Pocos tienen entrenamiento militar.

R2-X2

DES 1D PER 1D

CON 1D FOR 1D

MEC 1D TEC 1D



Reparación naves espaciales 5D

Reparación computadoras 2D

Astrogación 7D

Historial: Típico asistente de piloto de caza. Dispone de coordenadas para diez saltos en el hiperespacio. Dispone de herramientas e interfaces para tareas con ordenadores.

R1-G4

DES 1D PER 1D

CON 1D FOR 1D

MEC 1D TEC 1D



Reparación naves espaciales 5D

Reparación computadoras 5D

Astrogación 4D

Historial: Típico modelo antiguo que todavía se usa en naves grandes y fragatas medianas. Tiene incorporado un reactor Mark II. Obtenido por la Alianza tras haber sido abandonado por su dueño.

R2-Q2

DES 1D PER 1D

CON 1D FOR 1D

MEC 1D TEC 1D



Reparación naves espaciales 3D

Reparación computadoras 7D

Astrogación 4D

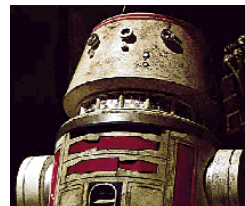
Historial: Las unidades R2 son principalmente conocidas por su experiencia en la interacción con ordenadores.

R5-D4

DES 1D PER 1D

CON 1D FOR 1D

MEC 1D TEC 1D



Reparación naves espaciales 7D

Reparación computadoras 5D

Astrogación 2D

Historial: Androide barato, normalmente apodado "Rojo". No dispone de grandes dotes como ayudante de vuelo, pero sí tiene bastante pericia como reparador de naves espaciales.

FICHA DE TIE INTERCEPTOR PARA USO DEL DIRECTOR DE JUEGO

Tipo de nave TIE Interceptor

Longitud 9,60 metros Tripulación 1 (más un androide astromecánico) Capacidad de carga 110 kilos

Pasajeros Ninguno Multiplicador de hiperhimpulsor No tiene Autonomía 1 día

Computador de navegación Ninguno (androide) Hiperimpulsor de seguridad Ninguno (androide)

Velocidad sublumínica 5D+2 Maniobrabilidad 3D+2 Casco 3D Pantallas Ninguna

ARMAS

Arma principal Cuatro cañones láser

Control de Fuego 3D Daño 6D

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

TRIPULACIÓN

PILOTO _____ ANDROIDE ASTROMECAÁNICO

Pilotaje Naval 3D+1 Reparar naves 5D

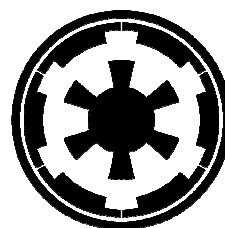
Artillería Naval 3D+2 Escudos navales 4D

Astrogación 3D Astrogación 5D

Imagen de la nave



Características: TIE de diseño avanzado asignado a escuadrones de élite como el 181º. Desarrollado con armas mejoradas y más manejable para combatir a los Alas X



FICHA DE TIE LN PARA USO DEL DIRECTOR DE JUEGO

Tipo de nave TIE In

Longitud 6,30 metros Tripulación 1 (más un androide astromecánico) Capacidad de carga 110 kilos
 Pasajeros Ninguno Multiplicador de hiperhimpulsor No tiene Autonomía 1 día
 Computador de navegación Ninguno (androide) Hiperimpulsor de seguridad Ninguno (androide)
 Velocidad sublumínica 5D Maniobrabilidad 2D Casco 2D Pantallas Ninguna

ARMAS

Arma principal Dos cañones láser

Control de Fuego 2D Daño 5D

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

TRIPULACIÓN

PILOTO ANDROIDE ASTROMECAÁNICO

Pilotaje Naval 3D Reparar naves 4D

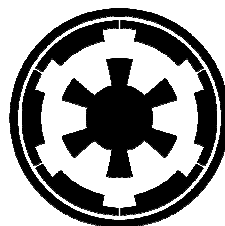
Artillería Naval 3D+1 Escudos navales 5D

Astrogación 3D+2 Astrogación 5D

Imagen de la nave



Características: El TIE/LN es el modelo de caza más común del Imperio galáctico. Es rápido y manejable. Los paneles solares de las alas le proporcionan energía.



FICHA DE TIE BOMBARDERO PARA USO DEL DIRECTOR DE JUEGO

Tipo de nave TIE Bombardero

Longitud 7,80 metros Tripulación 1 (más un androide astromecánico) Capacidad de carga 110 kilos
 Pasajeros Ninguno Multiplicador de hiperhimpulsor No tiene Autonomía 1 día
 Computador de navegación Ninguno (androide) Hiperimpulsor de seguridad Ninguno (androide)
 Velocidad sublumínica 3D Maniobrabilidad 0 Casco 4D+1 Pantallas Ninguna

ARMAS

Arma principal Dos cañones láser

Control de Fuego 2D Daño 3D

Armas auxiliares Misiles de concusión

Control de Fuego 3D Daño 9D

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

TRIPULACIÓN

PILOTO ANDROIDE ASTROMECAÁNICO

Pilotaje Naval 3D+2 Reparar naves 5D

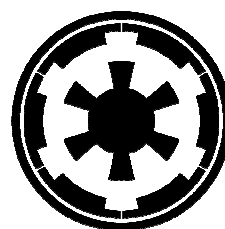
Artillería Naval 3D+1 Escudos navales 4D

Astrogación 3D Astrogación 5D

Imagen de la nave



Características: TIE menos manejable usado para bombardeo de superficie.



OPERACIÓN PÍCARO

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

La Alianza Rebelde no puede limitarse a defenderse si quiere eliminar la amenaza del malvado Imperio galáctico. Por ello, en ocasiones debe realizar incursiones en planetas controlados por las tropas de Palpatine para boicotear sus operaciones.

En esta ocasión la lucha por la libertad de la galaxia conduce a los rebeldes hasta Kuat. En este planeta, uno de los principales focos de poder del Imperio, deberán hacer frente a mil y un peligros. ¿Estará la Fuerza de parte de la Alianza Rebelde una vez más?



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com