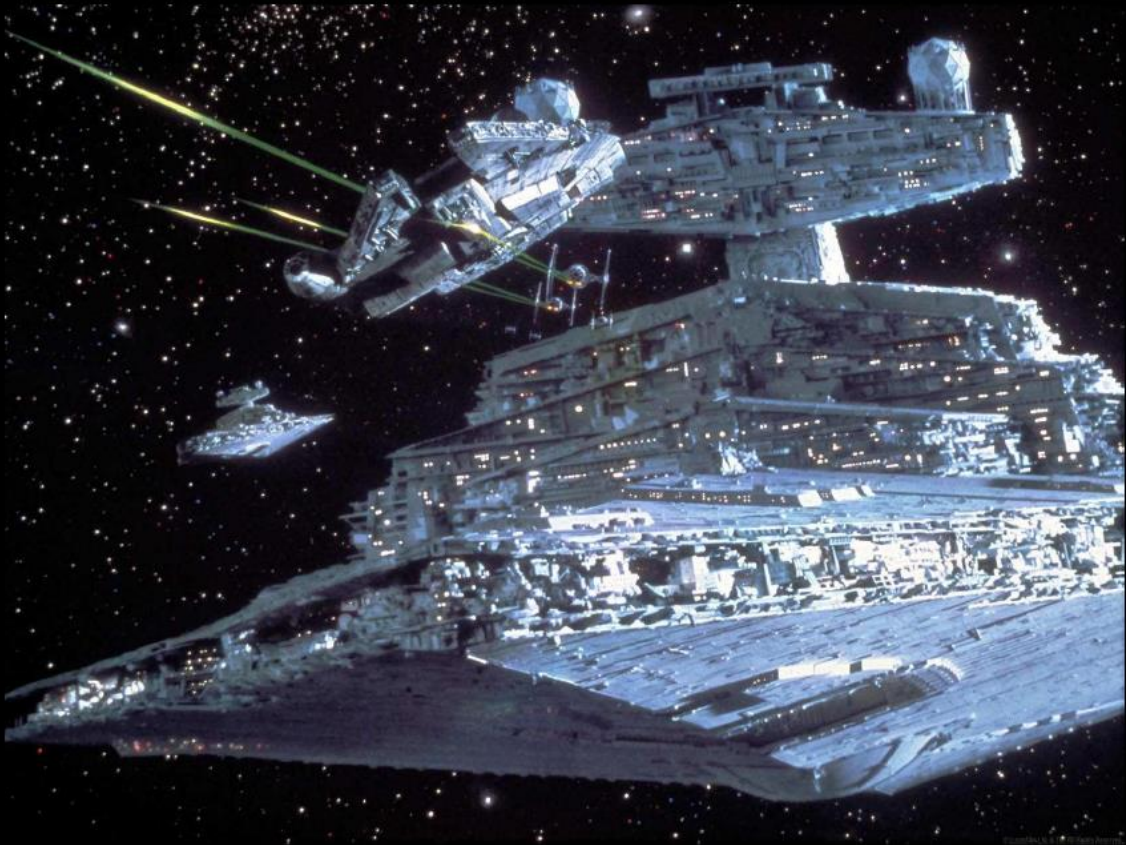


# STAR WARS

## EL SEÑUELO

---

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



## CAVERNA DE ROL

[www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com)

## C

## apítulo Uno

## Carne de cañón

## Introducción

La aventura comienza con los PJs en una base rebelde secreta cerca de Hoth. Aquí han llegado muchos de los supervivientes de la batalla en el planeta helado antes de unirse al grueso de la flota rebelde. Los PJs acaban de llegar y rápidamente se les asigna un misión vital.

Los PJs son citados por un importante oficial de la Alianza que les entrega un panel de datos con la explicación de lo que deben hacer. No hay mucho tiempo para tomarse con calma la misión, así que los PJs deberán ponerse a trabajar por el bien de la Alianza Rebelde a la mayor brevedad posible. El Imperio no descansa.

## 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 batalla de Hoth tuvo duras consecuencias para la Alianza. Muchos supervivientes fueron encarcelados en una estación espacial en Bakura. Allí esperan ser rescatados por la Alianza Rebelde.

Mientras la Alianza diseña un plan de rescate, debéis destruir importante información que ha caído en manos del Imperio tras la toma de la base de Hoth. Desde luego, hacerlo no será nada fácil...

Deberéis ser astutos, actuar con frialdad, y recordar que muchas vidas dependen de vuestro éxito. ¡Que la Fuerza os acompañe!

Señala al jugador al que asignaste la parte de *“Primer Rebelde”*. Él o ella empieza a leer el guión en alto. Cuando el guión se acabe, describe la acción de *“¡En marcha!”* que se encuentra a continuación.

## ¡En marcha!

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

*“Vuestra nave os espera. La misión que os han encomendado es sin lugar a dudas de vital importancia para la Alianza Rebelde. Deberéis ser valientes, convincentes y decididos en cada una*

*de vuestras acciones. Tras la batalla de Hoth, la Alianza no puede volver a recibir un revés tan duro. Estáis, con toda probabilidad, en el momento más decisivo de la guerra contra el Imperio. Sin más tiempo que el imprescindible para poner a punto vuestra nave para el salto al hiperespacio, os dirigís a toda velocidad a la bahía de embarque.”*

Una vez leas el pasaje anterior, los PJs deberán acudir a poner a punto su nave para el viaje. A lo largo de la presente Sección se indican una serie de reparaciones y tareas de mantenimiento que pueden realizar los PJs en la nave. Aunque todas las acciones se pueden completar en poco tiempo, se recomienda que los PJs sólo puedan ejecutar un número máximo de ellas para reflejar la premura de su partida.

**Comentario para el DJ:** los PJs pueden usar su propia nave para la presente aventura. Sin embargo, dispones de una ficha de nave en la Sección extraíble de la presente aventura por si prefieren usar otra nave, o no disponen de una. El uso de esta nave puede ser especialmente apropiado si se juega la presente aventura como continuación de la aventura *“Guerra en Hoth”*.

La puesta a punto de la nave es una tarea esencial en la presente aventura. Es preciso que los PJs realicen una revisión de la nave lo más completa posible si quieren tener éxito en la misión. 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

La dificultad para las tiradas para los sistemas de armas se fijará mediante una Tirada igual al código de Control de Fuego del sistema de armas a revisar. Como ejemplo, la dificultad para la revisión de cada sistema de armas de la nave de la Sección extraíble sería fijado mediante la Tirada de 2D+1.

En caso de que la nave de los PJs tenga más de un sistema de armas (sistemas secundarios) se puede fijar una única dificultad para todos ellos mediante una Tirada de dados igual al código de Control de Fuego del sistema de armas con mayor puntuación + el número de sistemas secundarios que tenga. Así, la dificultad para una nave con tres sistemas de armas se fijaría mediante una Tirada de dados igual al mayor código de Control de Fuego de esos sistemas + 2D (1D por cada sistema secundario).

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 la nave de la Sección extraíble sería fijado mediante la Tirada de 2D.

Para los impulsores laterales la dificultad vendrá determinada por la tirada del código de velocidad

sublumínica de la nave. Así, para la inspección de los impulsores laterales de la nave de la Sección extraíble sería fijado mediante la Tirada de 3D.

**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 (o una conjunta si se optó por ello), 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, la revisión será satisfactoria y 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, realiza una Tirada de Astrogación de dificultad 12, anota el resultado, y acude al próximo Capítulo para continuar la aventura.



## C

## apítulo Dos

## Una llegada peligrosa

## Introducción

Los PJs se ven salen de la base rebelde y saltan al hiperespacio. Antes de llegar a su destino, se puede plantear alguna acción a realizar en la nave.

Los viajes espaciales son largos, y los PJs pueden aprovechar este tiempo para repasar su plan de acción, anticiparse a posibles peligros, etc... A continuación se plantean una serie de posibles acciones a realizar antes de llegar a destino.

Una vez se hayan realizado las acciones que se estimen oportunas, acude a la Sección *"En la boca del lobo"*.

**Comentario para el DJ:** No hay necesidad de que llames la atención a los PJs sobre la hipervelocidad, las comunicaciones o la cápsula de escape indicadas a continuación. En principio, con los datos del guión deberían tener esto en cuenta. No obstante lo anterior, puedes recomendarles "hacer algo" con estas cuestiones.

## La falsa avería

Unos PJs atentos recordarán que su misión parte de un señuelo consistente es mandar un mensaje en el que indican que Leia está a bordo y la hipervelocidad se ha estropeado.

Los PJs deberán realizar una Tirada de Mecánica de dificultad 12 para generar una falsa avería en la hipervelocidad. Anota si los PJs tienen éxito o no en las Tiradas para tenerlo en cuenta más adelante.

## Comunicaciones simples

Los PJs pueden encriptar de modo sencillo la comunicación que tienen que hacer. Para ello deberían realizar una Tirada de Tecnología o Programar Computadoras de dificultad 10.

Al igual que lo indicado en la anterior Sección, anota si los PJs tienen éxito o no en las Tiradas para tenerlo en cuenta más adelante, ya que tendrá incidencia con posterioridad en la aventura.

## La cápsula de escape

Esta es sin duda la tarea más compleja de todas, aunque es la única que no requiere ningún tipo de Tirada. Más tarde, si los PJs se ciñen al plan, lanzarán la cápsula de escape de la nave.

Para que los imperiales detecten vida en ella, alguien debe ir a bordo. Alguien, o algo. Si los PJs tienen seres vivos pequeños, pueden subirlos en la cápsula para que los sensores imperiales caigan en la trampa. También puede subir un PJ.

## Diagnóstico preventivo

Los PJs pueden no haber quedado tranquilos con el mantenimiento que realizaron en el Capítulo anterior. Una

Tirada de Tecnología de dificultad 14 arrojará un certero diagnóstico sobre el resultado de las acciones de los PJs.

Si los PJs inutilizaron algún sistema, podrán repararlo mediante una Tirada de Reparar naves espaciales de dificultad 14. Si se quiere reflejar la premura del momento se puede aumentar la dificultad a 16.

Si alguno de los sistemas quedó mermado en el anterior Capítulo, la dificultad para repararlo ahora será de 10 (12, si se opta por reflejar la premura de la situación).

### **En la boca del lobo**

La nave de los PJs sale del hiperespacio. Ahora debe retomarse el resultado de la Tirada de Astrogación que cerró el Capítulo anterior.

Si la Tirada falló, la nave habrá sufrido daño, el cual será determinado por una Tirada de 1D. En función del resultado, el sistema afectado será uno u otro de acuerdo con el siguiente patrón:

Tirada Sistema afectado

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| 1 | Impulsores iónicos       |
| 2 | Computador de navegación |
| 3 | Casco                    |
| 4 | Sistema de armas         |
| 5 | Pantallas deflectoras    |
| 6 | Impulsores laterales     |

Impulsores iónicos: La nave no se puede mover en el espacio normal; no se pueden hacer tiradas de velocidad ni maniobra.

Computador de navegación: Cuando la nave entra en el hiperespacio, la dificultad de astrogación de un viaje standard es 30, en vez de 15.

Casco: La nave ha sufrido daños en su casco (-1D). El perjuicio no es crítico, pero deberá ser reparado.

Sistema de armas: Un sistema de armas de la nave deja de funcionar y no se puede reparar.

Pantallas deflectoras: No funcionan. No se pueden hacer tiradas de deflectores.

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).

El daño sufrido por la nave no supone imposibilidad de seguir su misión. Sin embargo, los PJs deberán reparar la nave en algún momento para que rinda debidamente.

Para continuar la aventura debe acudirse a la Sección *"El mensaje"*.

### **El mensaje**

Los PJs han llegado a un momento crucial en el que deben emitir el mensaje trampa para que el Imperio lo capte. Por suerte para ellos, esta tarea no requerirá ninguna Tirada, pero sí exigirá mantener los nervios.

Los PJs deberán decidir quién toma el mando de la nave y del/de los sistemas de armas de la misma. Si no indican nada al respecto, se entenderá que

el/los piloto/s no han cambiado desde el inicio del viaje.

*“¡Un enorme destructor imperial sale del hiperespacio! Desde sus bahías de embarque más cercanas se aproximan cinco TIE. Es la hora de soltar la cápsula de escape y comenzar el teatro.”*

**Comentario para el DJ:** Como se indicaba con anterioridad, los PJs deben decidir si alguno de ellos va a bordo de la cápsula de escape, o inventan alguna otra treta. Anota si algún PJ escapó en la cápsula para tenerlo en cuenta más adelante.

El objetivo de los TIE es inutilizar la nave de los PJ. Éstos pueden optar por no mostrar resistencia, dando paso a la Sección “Atrapados”, o luchar. Dos TIE seguirán a la cápsula de escape, con lo que restarán tres TIE para luchar.

El combate se desarrollará con normalidad. Los TIE no podrán destruir la nave de los PJ. Si ésta sufriera daño, no llegará a explotar. En vez de eso, los sistemas de la nave colapsarán, haciendo que los PJ sean blanco fácil para el destructor imperial. Si la nave de los PJ sufre ese colapso el Casco sufrirá un daño de -1D.

Si los PJ optan por luchar, podrán llegar a destruir hasta dos TIE. Para ello tendrán un máximo de 10 asaltos. Una vez se resuelva la acción como corresponda, acude a la Sección “Atrapados” para poder continuar la aventura.

#### 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



#### Atrapados

*“Os tenemos, escoria rebelde. Todo lo que intentéis es inútil. Habéis sido capturados por el Avenger.”*

La nave de los PJs queda atrapada por el rayo tractor del Avenger sin posibilidad de huida. Los PJs tienen la última posibilidad de realizar las tareas de la Sección “La falsa avería”, pero con 2 puntos más de dificultad.

Por otro lado, todos los PJs salvo dos podrían tratar de esconderse en algún compartimento de carga de la nave. Anota si algún PJ ha optado por esto.

Una vez se aplique lo que corresponda, debes acudir al siguiente Capítulo para continuar la aventura.

# C

## apítulo Tres

### Sin salida

#### Introducción

Este capítulo comienza con la nave de los PJs siendo atrapada por el Avenger. Para estos PJs, acude a la Sección *"La hora de la verdad"*.

Como se comentaba en el anterior Capítulo, puede que algún PJ haya optado por usar la cápsula de escape. Para tal caso, se deberá acudir también a la Sección *"La huida"*. Esta Sección puede ser jugada de modo paralelo a *"La hora de la verdad"* o tras ésta.

#### La hora de la verdad

La nave de los PJ es abordada por un grupo de seis soldados de asalto. Si a los PJ se les ocurriera presentar batalla, vendrá otro grupo de soldados para evitar que la situación vaya a mayores. De un modo u otro, los PJ serán reducidos.

Como se comentaba en el anterior Capítulo, algunos PJ podrían haberse escondido en la nave. Para no ser descubiertos por los soldados de asalto, los PJ deberán realizar una Tirada de Escondarse/Furtivo contra una Tirada de Percepción de uno de los soldados de asalto.

En caso de fallo, los PJ que se hubieran escondido serán llevados con los demás, pasando a la Sección *"Encerrados"*. En caso de éxito, los PJ

escondidos podrán acudir a la Sección *"Infiltrados"*.

#### 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



#### La huida

La cápsula de escape vuela a gran velocidad hacia un pequeño planeta cercano a Bakura. Aunque el PJ no podrá hacer nada para evitar el impacto, tiene la suerte de que la cápsula es suficientemente resistente para aguantar el impacto.

El PJ recibirá una Tirada de 2D+2 de Daño que se resolverá de modo normal. En caso de herida, el PJ habrá quedado atrapado y será capturado por tropas imperiales. Si esto ocurriera, el PJ será trasladado al Avenger, uniéndose al resto de PJs en la Sección *"Encerrados"*.

Si el PJ sale airoso del choque, podrá huir. Para ello deberá realizar tres Tiradas seguidas de Vigor de dificultad



creciente, empezando por 10. Si logra las tres Tiradas habrá logrado escapar hasta unas ruinas, y será buscado por tres soldados de asalto.

El PJ podrá realizar una Tirada de Esconderse/Furtivo por cada soldado de asalto contra una Tirada de Percepción de cada uno de ellos (para sus códigos usa las características de la Sección anterior). Mientras el PJ tenga éxito, podrá seguir avanzando por las ruinas. Si el PJ falla, será capturado y trasladado al Avenger, uniéndose al resto de PJs en la Sección "Encerrados".

Si el PJ logró las Tiradas de Esconderse/Furtivo la suerte le sonreirá en forma de TIE aterrizado.

El PJ deberá noquear al piloto imperial (el PJ podrá haber conservado parte de su equipo, como un bláster de bolsillo o similar) y hacerse con su traje de vuelo.

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

Una vez el PJ haya logrado robar el TIE podrá acudir a la Sección "Control de acceso". Si el PJ fuese derrotado por el piloto imperial será capturado y trasladado al Avenger, uniéndose al resto de PJs en la Sección "Encerrados".

## Infiltrados

Los PJs escondidos en la nave podrán salir de su ubicación cuando quieran. Sin embargo, hay algunos soldados de asalto a bordo (se recomienda que se trate del mismo número de PJs escondidos).



Los PJs podrían tratar de noquear a los soldados. Para ello haría falta una Tirada de Atacar sin armas contra la Fortaleza de los soldados de asalto (el soldado perderá tanto 1D en su código de Esquivar como PJs le ataquen a la vez). Si los PJs logran derribar a un soldado de asalto, un PJ podría usar su traje para engañar al resto de soldados y noquearlos sin necesidad de Tiradas.

Hecho esto, los PJs pueden tratar de reparar la nave conforme a lo indicado en la Sección "Diagnóstico preventivo" del Capítulo anterior, lo cual les enviaría al siguiente Capítulo.

Los PJs también pueden tratar de ayudar a sus compañeros capturados,

yendo a la sección *“Encerrados”*. Si esta última acción es la elegida por los PJs acude a la Sección *“Control de acceso”* (si hay algún PJ que escapase con éxito en la cápsula) antes de ir a la Sección *“Encerrados”*.

## Encerrados

Los PJs se encuentran en celdas individuales desde las que se ven los unos a los otros. En la prisión de esta nave hay al menos un número de guardias igual a  $X+2$ , donde  $X$  es el número de PJs encerrados.

Si algún PJ que no había sido retenido en la Sección *“La hora de la verdad”* es llevado ahora a las celdas (por ejemplo, el PJ de la Sección *“La huida”* o el/los de la Sección *“Infiltrados”*), el número de guardias será el doble que el de PJs encerrados.

### 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)



Algún PJ podría haber escondido algo que le permita escapar de su celda y

ayudar a los demás a hacer lo propio. Para disponer de ello deberá tener éxito en una Tirada de Esconderse / Furtivo o Timar de dificultad 12.

El PJ que haya logrado este objeto (podría ser una llave hidráulica o una punta de seguridad), podrá ayudar a escapar a tantos PJ como el resultado de una Tirada 1D. Para cada PJ al que ayude gastará 3 asaltos. El número de asaltos que tendrá antes de que los guardias vengan a hacer la ronda será igual al resultado que el PJ coseche en una Tirada de Vigor.

**Comentario para el DJ:** Si hay PJs que incorporar de la Sección *“Infiltrados”*, éstos pueden acceder a las celdas y liberar a los PJs si logran Engañar a los guardias mediante la correspondiente Tirada de dificultad 10. De igual modo, si los PJ no lograron guardar ningún objeto, pueden tratar de Engañar a los guardias para que éstos se acerquen a las celdas y así robarles la llave.

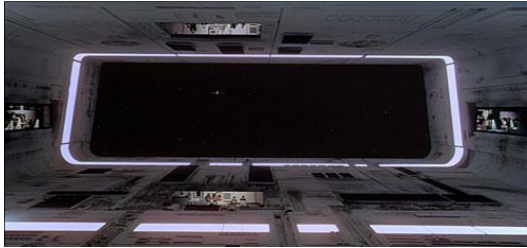
Por supuesto, cualquier situación que implique que los guardias se han percatado del intento de huida supondrá el inicio de las hostilidades. Los PJs que hayan huido de las celdas podrán conseguir un Bláster deportivo (3D+1) para armarse.

Una vez finalizada la escena, acude a la Sección *“Buscando paneles”*.

## Control de acceso

El TIE pilotado por el PJ llega a las inmediaciones de la bahía de embarque. Recibirá un mensaje reclamando el código de acceso. Una

Tirada de Burocracia o Técnica de dificultad 8 permitirá al PJ aterrizar en la bahía de embarque en la que está la nave.



Si el PJ tuvo éxito en la Tirada podrá incorporarse a sus compañeros que hubieran salido victoriosos en la Sección "Infiltrados", o acudir en ayuda de sus compañeros en la Sección "Encerrados".

Si el PJ falló la Tirada de Burocracia o Técnica, podrá fingir no haber recibido el mensaje mediante una Tirada de Timar de dificultad 5. Si aun así fallase, se produciría un pequeño accidente en la entrada de otro TIE que permitiría al PJ pasar desapercibido e incorporarse a sus compañeros que hubieran salido victoriosos en la sección "Infiltrados", o acudir en ayuda de sus compañeros en la Sección "Encerrados".

### Buscando paneles

Los PJ han hecho gran parte del trabajo más complicado, pero les queda lo más difícil: encontrar el reactor que alimenta el rayo tractor, y la ubicación de la información que han venido a destruir.

Una Tirada de Técnica o de Programar Computadoras de dificultad 12 identificará ambos lugares, que están muy cercanos entre sí. Esto dará

pie a que los PJs acudan al siguiente Capítulo.

En caso de fallo en la Tirada de Técnica o de Programar Computadoras, los PJs habrán activado por error la alarma de seguridad de la prisión y comenzarán a disparar los láser internos de la misma.



Daño: 3D Fortaleza: 1D Control de Fuego: 3D

Para destruir los láser la dificultad será de 8. Los láser serán un total de 4 (Ajústalo según el número de PJs). Si los PJs tienen suerte, conseguirán destruirlos.

Tan pronto como los PJs acaben con los láser recibirán un mensaje pidiendo explicaciones. Sin necesidad de Tiradas, los PJs podrán ubicar el lugar desde donde se emite el mensaje, y que evidentemente es la sala del reactor del rayo tractor. Acude al siguiente Capítulo para continuar la aventura.

# C

## apítulo Cuatro

### La manipulación

#### Introducción

El Capítulo comienza con los PJs dispuestos a completar la parte más importante de su misión. Ya tienen la ubicación del reactor que alimenta el rayo tractor y el lugar donde se ubica la información de la Alianza que deben destruir.

Para atajar el primer problema los PJs deben acudir a la Sección *"Baja tensión"*. Para la destrucción de la información deben acudir a la Sección *"Custodiados"*.

Nada impide que los PJs se repartan para ambas tareas. De hecho, si los PJs deciden ir en grupo, la dificultad de las Tiradas de Escondarse/Furtivo y de Timar que deban hacer se incrementará en 2 puntos.

**Comentario para el DJ:** Si los PJs deciden ir primero a una Sección y luego a la otra, deberán hacer primero la Sección *"Baja Tensión"*.

También pude haber PJs a bordo de la nave en la que vinieron (se trata de los PJs de la sección *"Infiltrados"* si no decidieron salir de la nave). Para dichos PJs acude a la Sección *"¿Todo listo?"*.

#### Baja tensión

Los PJs no pueden deambular sin más por la nave hasta llegar al reactor que

controla el rayo tractor. Si van disfrazados como soldados de asalto, podrán llegar hasta el lugar, pero deberán hacer algo para que la patrulla que los custodia no interrumpa su maniobra. En este sentido, los PJs pueden optar por atacar a los soldados de asalto o tramar algún engaño

Para atacar a los soldados, no hay mucho que explicar. Los PJs cogerán desprevenidos a los imperiales, que serán al menos tantos como los PJs que les ataquen. Fruto de esa sorpresa, los PJs contarán con la iniciativa en todos los asaltos.

#### 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

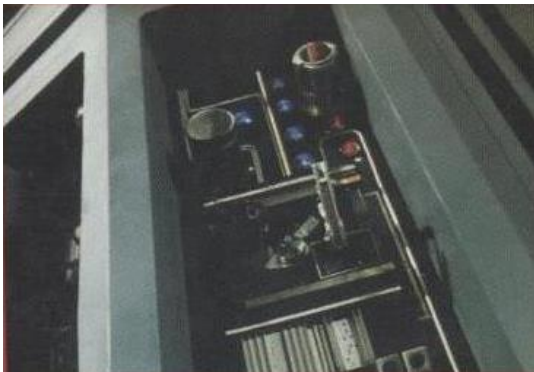


Los PJs tendrán un máximo de 3D asaltos para acabar con los soldados antes de que hayan atraído demasiado la atención de las restantes tropas de esta parte de la nave. Si esto ocurriera, lee lo siguiente:

*“Las alarmas suenan de manera incesante. Es evidente que el jaleo del tiroteo ha atraído la atención de otros imperiales. ¿Qué vais a hacer?”*

Los PJs deben actuar con rapidez. En 1D asaltos llegarán refuerzos. Pueden bloquear las compuertas de la sala manipulando los paneles de control con una Tirada de Mecánica de dificultad 12. Otra opción es disparar al panel de control, sin necesidad de Tiradas.

Una vez los PJs cierran las compuertas y hayan acabado con la patrulla inicial de soldados de asalto, deberán desactivar el reactor, lo cual se producirá sin Tiradas.



Una vez desactivado el reactor, los PJs deberán acudir a la Sección “Escapada acrobática”.

Si los PJs optaron por engañar a los soldados de asalto (por ejemplo, indicando que hay cambio de turno) deberán tener éxito en una Tirada de Timar de dificultad 10. Si fracasan, actúa como si los PJs hubieran decidido atacar inicialmente, pero sin contar con la iniciativa.

Si los PJs logran engañar a los soldados de asalto, podrán desconectar

el reactor como se indicaba anteriormente. Aun así, tras 1D asaltos oirán cómo se acercan muchos soldados. Es evidente que su engaño ha durado poco. Los PJs deberán cerrar las compuertas, lo cual requerirá una Tirada de Vigor de dificultad 10. Por cada punto por debajo de dicha dificultad, habrá entrado un soldado de asalto antes del cierre. Desarrolla la batalla y, acabada ésta, acude a la Sección “Escapada acrobática”.

## **Custodiados**

**Comentario para el DJ:** Si todo el grupo de PJs fue a la Sección “Baja Tensión”, completa antes la Sección “Escapada acrobática”.


Los PJs deben destruir la información de la Alianza. Cuando lleguen a las inmediaciones de la zona en la que los imperiales están intentando descifrar la información, oirán una llamada de alguien: “Por aquí. Venid conmigo. Soy de la Alianza.”

Los PJs pueden creer al PNJ, que efectivamente es de la Alianza, o atacarlo. Si esto último ocurriera, el PNJ les mostrará una placa de la rebelión con su nombre real: Wyron Serper.

*“Rápido. Poneos estos trajes de soldados de asalto. Tienen distinciones de seguridad para poder entrar en la sala donde está la información de la Alianza. No tenemos tiempo que perder. Me temo que mi tapadera será descubierta pronto. Tendré que huir con vosotros. Espero que hayáis logrado*



*desactivar el rayo tractor. Si no, estamos perdidos.”*

<b>Wyron Serper</b>		
DES 2D+1	PER 4D	
Blásters 4D+1	Buscar 6D	
CON 3D	FOR 2D+2	
MEC 2D	TEC 4D	
Astrogación 3D Seguridad 6D		
<b>Código de daño:</b> Rifle bláster 5D		
<b>Historial:</b> Sirvió infiltrado como especialista de sensores a bordo del Avenger.		

Los PJs podrán acceder a la sala sin problemas. Allí verán a un grupo de tres técnicos tratando de descifrar la información de la Alianza. Se puede destruir la información hacer de varios modos:

- Lo más fácil, y peligroso, es disparar a los paneles de control. Los PJs no lo saben, pero esto podría tener consecuencias fatales para el Avenger. La detonación acabará con los técnicos, pero hará saltar las alarmas, provocando que los PJs deban ir a la Sección “A la carrera”.

- Otra opción, algo más compleja, es manipular algún panel de control y destruir la información mediante un virus informático. Para hacer esto, los PJs deberán realizar en primer lugar una Tirada de Escondarse/Furtivo contra la Percepción de los técnicos (2D).

Si tienen éxito, un PJ provocará el virus sin necesidad de Tiradas. Esto armará revuelo entre los técnicos, pero no impedirá huir tranquilamente a los PJs, que deberán acudir a la Sección “Al hangar” para continuar la aventura.

## ¿Todo listo?

**Comentario para el DJ:** Desarrolla esta Sección de modo conjunto con la Sección “Al hangar”. Ten en cuenta que es posible que esta Sección no sea necesaria.

Los PJs habrán logrado reparar como mucho uno de los sistemas de la nave que pudieran estar dañados. Sea como fuere, verán aparecer a un grupo de soldados de asalto que van a la nave. En realidad se trata de los PJs restantes y Wyron Serper.

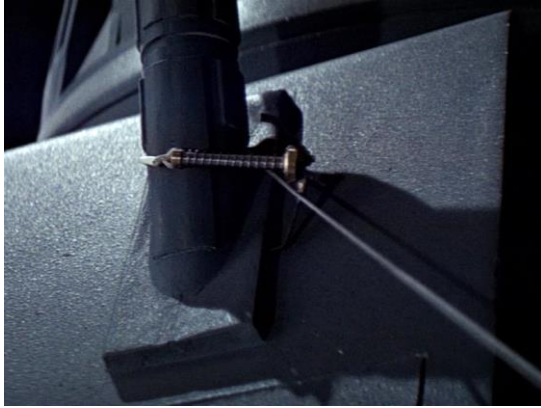
**Comentario para el DJ:** Aquí prima un poco el instinto de los propios jugadores, pero el DJ puede ayudar con la narración para evitar que los PJs de la nave disparen a sus propios compañeros con el sistema de armas de ésta.

Sea como fuere, los PJs a bordo de la nave deben ayudar al resto a subir desplegando la rampa, si es que no lo estaba.

## Escapada acrobática

Los PJs deben escapar cuanto antes de la sala del reactor terminal. Para ello no les queda otra posibilidad de subir a un nivel superior al que están mediante el uso de ganchos.

El primer personaje en realizar el salto tendrá éxito automático. Tras él, cada uno de los PJs deberá realizar una Tirada de Escalar/Saltar de dificultad 10. Si lo logra, habrá llegado al nivel superior.



En caso de fallo, el PJ podría caer al vacío, falleciendo en el acto, salvo que alguno de sus compañeros del nivel superior realice una Tirada de Vigor de dificultad 12. La dificultad puede ser menor si varios personajes ayudan en la tarea.

Una vez que todos los PJ hayan realizado la Tirada, deberá acudir a la Sección "Custodiados".

### A la carrera

Los PJs salen disparados ante las alarmas de la zona. El revuelo será enorme, y un par de Tiradas de Vigor de dificultad 10 permitirán salir de la zona de alarma.

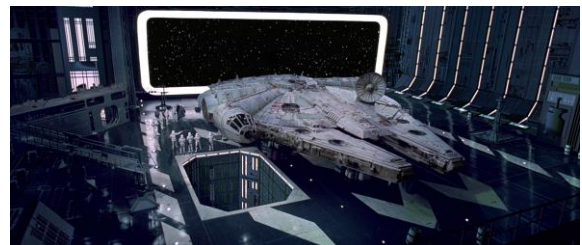
En caso de fallo, el PJ podría chocar contra algún soldado. No se producirá un combate con él, pero el PJ sí estará en el radio de acción de una explosión de 3D. Aplica el resultado del daño y, si el PJ sigue vivo, sigue en la Sección "Al hangar".

### Al hangar

Los PJs llegan al hangar, en el que la actividad se ha vuelto complicada. Algunos TIE han sido llamados para que vuelvan al hangar, mientras que muchos de los operarios del mismo están moviendo cajas de un lado para otro.

Salvo que los PJs hagan algo fuera de lo normal, como disparar a algún operario o a algún TIE, no serán atacados. La mayoría de los imperiales está lo bastante desconcertado para reparar en ello.

Una vez los PJs lleguen a la nave deberán subir a la misma, bien con la ayuda descrita en la Sección "¿Todo listo?" o bien manipulando la nave. En este último caso, un par de soldados de asalto dispararán contra los PJs.



No hará falta resolver el combate, ya que a los soldados de asalto no les dará tiempo a alcanzar a los PJs, pero podría haber uno o dos intercambios de disparos antes de subir a la nave.

En caso necesario, usa soldados de asalto con las características de la Sección "Baja tensión".

# C

## apítulo Cinco

### Hipervelocidad

#### Introducción

El Capítulo prosigue la huida de los PJs una vez a bordo de la nave. Ya sólo queda salir del hangar del Avenger y huir al hiperespacio. Acude a la Sección *"Comité de despedida"* para seguir la aventura.

#### Comité de despedida

Los PJs se las prometen muy felices. Sin el rayo tractor en funcionamiento, ya casi acarician su huida. Sin embargo, hay varias cuestiones a tener en cuenta.

Por un lado, los PJs pudieron dañar la hipervelocidad en el Capítulo dos.

Por otro lado, un par de TIE de tipo Interceptor saldrán a intentar acabar con los PJs.

Arreglar la hipervelocidad requerirá una Tirada de Reparar naves espaciales de dificultad 12. En caso de fallo, la dificultad se rebajará en 2 puntos cada asalto. Sin embargo, si la hipervelocidad no es reparada en seis asaltos como máximo, un par de nuevos TIE de tipo Interceptor habrán salido en busca de los PJs. Desarrolla la batalla de modo normal.

Mientras que no eliminen a los TIE, los PJs no podrán saltar al hiperespacio.

#### 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



Una vez los PJs logren acabar con los TIE y, en su caso, tengan reparada la hipervelocidad, podrán huir. Acude al siguiente Capítulo para finalizar la aventura.

## C apítulo Sexto

### El fin de la misión

Los PJs han logrado huir victoriosos del Avenger en lo que se considerará una gran hazaña. Muchas vidas de la Rebelión han sido salvadas hoy gracias a la valerosa entrega de los PJs.

Acude a la siguiente Sección.

### Evaluación de la misión

Los PJs obtienen 5 puntos de habilidad como premio a su entrega en favor de la Alianza Rebelde.

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

- En el Capítulo Uno los PJs mejoraron al menos dos de los tres sistemas de la nave en la Sección *“¡En marcha!”*.
- En el Capítulo Dos uno de los PJs huyo en la cápsula de escape.
- En el Capítulo Tres al menos uno de los PJs se ocultó en la nave con éxito en la Sección *“Infiltrados”*.
- En el Capítulo Cuatro ningún PJ precisó ayuda para realizar la Tirada de Escalar/Saltar en la Sección *“Escapada acrobática”*.
- En el Capítulo Cinco los PJs sólo se enfrentaron a dos TIE tipo interceptor.

## 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](http://www.cavernaderol.blogspot.com)

## D UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a [cavernaderol@gmail.com](mailto:cavernaderol@gmail.com) con la referencia en el asunto *“EL SEÑUELO”*.

## G uión de El señuelo

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.

Primer Rebelde: De todos los rebeldes que hay en la Alianza, nos tenía que tocar a nosotros...

Segundo Rebelde: ¿Qué ocurre esta vez? Por tu cara se diría que tenemos que ir a Coruscant y matar al Emperador nosotros mismos.

Tercer Rebelde: Demasiado sencillo (gesto con los dedos como poniendo comillas)

Cuarto Rebelde: Pero bueno, ¿qué nos toca hacer?

Quinto Rebelde: Eso, no nos dejes en ascuas. Parece como si disfrutaras haciéndonos esperar.

Sexto Rebelde: Dejadle que termine de leer el panel de datos con las órdenes. Se ve que hay mucho que tener en cuenta.

Primer Rebelde: No sé si conocéis el Avenger. Es uno de los destructores del Imperio.

Tercer Rebelde: Sí, bueno, era la nave del Capitán Needa.

Cuarto Rebelde: Es la encargada de sembrar el pánico en el Borde exterior. También estuvo en Hoth.

Segundo Rebelde: Sí, el Comandante Antilles informó del aumento de actividades militares del Avenger cada vez más lejos del núcleo.

Primer Rebelde: Precisamente ahí entramos nosotros.

Quinto Rebelde: ¿Qué quieres decir?

Primer Rebelde: Tenemos que hacer de señuelo, dejarnos atrapar por el Avenger, y destruir cierta información de la Alianza que está a bordo.

Tercer rebelde: ¿Así de fácil? (ironía)

Cuarto Rebelde: ¿Qué tiene de especial esa información?

Sexto Rebelde: Sí, y ¿cómo es eso de hacer de señuelos?

Primer Rebelde: La información es sobre la ubicación de algunas bases rebeldes, contactos de la Alianza, avances tecnológicos que hemos robado...

Cuarto Rebelde: Básicamente todo lo que nos permitiría ganar la guerra...

Primer Rebelde: Así es. Por suerte, el Avenger no puede transmitir esa información porque no la han descifrado todavía. No les falta mucho, al menos a juzgar por lo que nos ha dicho nuestro espía del Avenger.



Quinto Rebelde: ¿Y por qué no puede destruir la información ese espía?

Sexto Rebelde: Supongo que porque sería arriesgado revelar que es espía, ¿no?

Primer Rebelde: Así es. El plan es distinto.

Segundo Rebelde: ¿Y consiste en?

Primer Rebelde: Vamos a ir hasta las inmediaciones de un planeta del Borde Exterior llamado Bakura. Una vez allí, atraeremos la atención del Avenger enviando un mensaje no codificado para traerlos a nuestra posición.

Sexto Rebelde: Los prisioneros de la batalla de Hoth están en Bakura...

Primer Rebelde: Así es. Eso dará más consistencia a nuestra presencia allí. Creerán que vamos a rescatarlos.

Cuarto Rebelde: ¿No será muy evidente que queremos que intercepten el mensaje?

Primer Rebelde: No te preocupes por eso. El mensaje es demasiado jugoso para no hacerle caso.

Sexto Rebelde: ¿Y es?

Primer Rebelde: Que la princesa Leia está a bordo de la nave y hemos sufrido una avería en la hipervelocidad.

Quinto Rebelde: ¿La princesa Leia? ¿en serio? Habrá que ponerse guapo...

Segundo Rebelde: No va a venir ¿verdad?.

Primer Rebelde: No, no va a venir. Ha huido con Han Solo. Replicaremos la señal de su nave. Es una treta para que nos atrapen sin volar por los aires nuestra nave.

Tercer Rebelde: Pero, ¿Qué va a pasar cuando sepan que Leia no está a bordo?

Primer Rebelde: Lanzaremos una cápsula de escape a un planeta cercano. Espero que pierdan el tiempo en buscarla y que podamos escapar del Avenger.

Cuarto Rebelde: O sea, que sólo debemos escapar de las celdas, inutilizar el rayo tractor, destruir la información y huir.

Primer Rebelde: Exactamente. ¿Cómo lo has...?

Cuarto Rebelde: Lo estoy leyendo en mi panel de datos. He clonado la información del tuyo.

Quinto Rebelde: Bueno, ya has demostrado que eres un genio informático. Volvamos a lo que importa. Al menos, es espía rebelde nos podrá ayudar en algún momento...

Primer Rebelde: Tal vez nos pueda ayudar a escapar de las celdas... Con lo que no puede ayudar es con los interrogatorios, si los hay... Vamos a preparar la nave. Recordad que deberemos mantener la versión de que hemos sufrido una avería en la hipervelocidad.

## FICHA DE NAVE PARA USO DE LOS PJS

**Tipo de nave** Fragata ligera modificada

Longitud 34,75 metros Tripulación 2 (más androide astromecánico) Capacidad de carga 100 ton métricas

Pasajeros 6 Multiplicador de hiperimpulsor x2 Autonomía 2 meses

Computador de navegación Sí Hiperimpulsor de seguridad Sí

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

**ARMAS**

Arma principal Un cañón láser

Control de Fuego 2D+1 Daño 4D

Arma secundaria Un cañón láser

Control de Fuego 2D+1 Daño 4D

Armas auxiliares \_\_\_\_\_

Control de Fuego \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_

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:** Fiable y duradera. Fragata usada habitualmente por la corporación de Ingeniería de Corelia. La venta de este tipo de nave ha aumentado exponencialmente a medida que se ha incrementado la fama de la nave de Han Solo.



# EL SEÑUELO

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

La batalla de Hoth tuvo duras consecuencias para la Alianza. Muchos supervivientes fueron encarcelados en una estación espacial en Bakura. Allí esperan ser rescatados por la Alianza Rebelde.

Mientras la Alianza diseña un plan de rescate, debéis destruir importante información que ha caído en manos del Imperio tras la toma de la base de Hoth. Desde luego, hacerlo no será nada fácil...

Deberéis ser astutos, actuar con frialdad, y recordar que muchas vidas dependen de vuestro éxito. ¡Que la Fuerza os acompañe!



## CAVERNA DE ROL

[www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com)