

Star Wars

por David Revetllat i Barba

Rev 00



El camino del Jedi

Este módulo en principio está diseñado para ser jugado por un solo PJ, un personaje que esté iniciado en La Fuerza y quiera progresar en sus habilidades, pudiendo intentar librarse además de posibles puntos del Lado Oscuro que posea (si realmente está interesado en ello). Sin embargo, para no dejar fuera a otros posibles jugadores, la acción se dividirá en dos. Es decir uno de los PJs sentirá que debe ausentarse por un tiempo a un lejano planeta por razones místicas; al resto del grupo se le ofrecerá un contrato para una misión, de la cual sólo se informará a los que accedan a realizarla. El grupo y el Jedi jugarán las aventuras en sesiones separadas, y deberá parecerles que se trata de dos distintas. Sólo al final descubrirán que sus caminos acababan en la misma encrucijada. De hecho esto es un tres-en-uno: un módulo para PJs normales, otro para un aspirante a Jedi, y un pequeñito wargame casero. A elección del árbitro si sólo juega uno de ellos o todos, dependiendo de los jugadores de que disponga. De alguna manera el PJ aspirante a Jedi sabrá que debe ir al planeta Tarrestnom (sistema Anávila). Tal vez un familiar le habló de él en una ocasión, o simplemente ha sentido una necesidad imperiosa de presentarse allí, sin saber exactamente el porqué. Sólo sabrá una cosa, que debe buscar a un anciano que habita en ese planeta, sin tan siquiera conocer su nombre. Sin embargo no deberá explicar a nadie la causa de su extraña decisión, ni su planeta de destino. Asimismo, una vez el grupo haya aceptado la misión, no se les pennitirá hablar con nadie al respecto hasta que la hayan empezado.

Por el sendero del Jedi

El Jedi podrá averiguar por ordenador que las únicas ciudades accesibles en dicho planeta son Lloor-T y Orp, pero por alguna extraña razón en cuanto oiga esta última sabrá que es ahí donde debe ir. El viaje le costará entre 2000 y 3000 créditos, teniendo en cuenta que se trata de un planeta muy remoto y sin ninguna aplicación comercial conocida. Podrá contratar a algún piloto con su nave en cualquier taberna cercana al espaciopuerto, o en este mismo. Tardará una semana de viaje hasta llegar a su destino. Orp, a pesar de lo remoto de su situación, no es una ciudad demasiado desagradable. Está bastante abandonada y prácticamente no hay nadie por las calles. El calor que hace en ellas es suficiente para convencer a las gentes a no hacerlo. Ni tan sólo hay lugares públicos de reunión, como tabernas. El único lugar concurrido que el PJ podrá encontrar será la plaza central, destinada al comercio de diversas mercan-

cías. Prácticamente toda la plaza está cubierta por una gigantesca lona, con un gran poste metálico bastante oxidado en el centro que ayuda a soportarla. Hay múltiples tenderetes, en su mayoría de chatarra, ropas viejas, bebidas hidratantes y algunos comestibles cáncicos secos muy baratos y de muy dudosa procedencia. Si el PJ se pone a preguntar por ahí si alguien conoce a un anciano con poderes, no conseguirá nada, excepto que intenten venderle sus productos. Tarde o temprano empezará a hacerse de noche y el PJ tendrá que encontrar algún lugar donde descansar. Si pregunta, le darán una dirección. En un mismo edificio, por 2 créditos, podrá dormir en una gran sala apestosa llena de vagabundos, algunos de los cuales se diría que más que dormidos están muertos. Por 6 créditos podrá dormir en el piso superior, en habitaciones compartidas sólo con otras 10 o 20 personas, pero por 20 créditos tendrá una habitación para él solo, con cerradura y plato de dudosa carne seca incluida. Por cierto, si realmente se pone a comerla o la examina bien, tal vez le parezca curioso el detalle del tatuaje de una nave espacial que adorna el filete en cuestión... 2D contra su Fortaleza, o serios problemas estomacales y un malus de -2 en todo hasta comer algo aceptable.

Cuando esté durmiendo, empezará a tener un extraño sueño. En él, verá a un anciano de cuclillas, meditando con los ojos cerrados. En ese momento los abrirá, y empezará a hablar al PJ, presentándose como el maestro Dasis Iteteon y diciéndole que hacía tiempo que le estaba esperando. La imagen empezará a incluir más cosas; el anciano se encuentra en una zona rocosa, al pie de un monte, y a su lado hay la entrada a una cueva. Seguirá hablando, pero retraso, empiece el viaje para encontrarse con él, si realmente quiere seguir los caminos de La Fuerza. En ese momento le ordenará despertarse para ocuparse de un pequeño asunto, pero recordándole que los caminos de La Fuerza dictaminan no hacer males innecesarios. En esos momentos el PJ se despertará de repente, justo a tiempo de ver que su puerta se está abriendo lentamente, sin hacer ningún ruido. Dos ladrones han conseguido la llave de la cerradura, y ahora pretenden entrar en la habitación para robarle cuanto tenga. Ambos empuñan sendos puñales por si su víctima se resistiese. Sin embargo no es realmente necesario matarlos, no son asesinos. En cuanto descubran que el PJ se ha despertado, se quedarán algo paralizados ante la sorpresa, dando la iniciativa al PJ. Con sólo que éste les amenazara con un arma, saldrían amedrentados. Matarlos sería hacer un mal innecesario, y esperemos que el PJ se de cuenta de ello.

En esos momentos está amaneciendo, y es un buen momento para iniciar la búsqueda del anciano, que debería iniciar sobre la pista de alguna zona rocosa cercana. Si sale a las afueras y sube en algún montículo podrá ver a lo lejos, al norte, una zona algo montañosa que se distingue del resto de planicies de desierto arenoso. Hacia allí debe dirigirse, hecho que, de poseer tal habilidad, quedará confirmado si supera una tirada de 5 en Sentir. Por otro lado, en el pueblo, cualquiera puede informales de que la única zona rocosa cercana está en esa dirección.

La misión para la Rebelión

Por otro lado, al resto de PJs se les encargará una misión. Se les convocará en la sala de guerra de la base rebelde en que se estuvieran recuperando de anteriores misiones. Se les propondrá para una misión no excesivamente arriesgada. Se trata de partir en busca de un miembro en el exilio de la antigua República. Aunque se ha llegado a conocer su paradero aproximado, en la zona de un planeta desértico (no, no es Tatooine), se desconoce el lugar exacto. Los PJs serán depositados en un punto de dicho planeta con el equipo necesario para un par de meses de búsqueda, con vehículo gravitatorio incluido. Una vez allí, de ellos dependerá todo. Si aceptan la misión, el Comandante les dará las instrucciones precisas. Serán desembarcados en el planeta Tarr-Mont (*Nota para el máster:* en realidad Tarr-Mont es el mismo planeta Tarrestnom, sólo que los informadores que proporcionaron la posible localización del miembro de la Vieja República pertenecían a una raza no humana, y al presentar su informe el nombre del planeta quedó algo deformado debido al diferente sistema fonador de estos; los PJs no deben saber que se trata del mismo planeta donde irá el aspirante a Jedi). El hombre que deben ir a buscar se llama Dasis Iteteon.

Se depositará a los PJs en las ruinas de lo que antaño fuera la ciudad de Redil, el punto más al norte de la zona en que se cree que habita Dasis. Desde allí deberán dirigirse en dirección sur, explorando la región en su búsqueda. Tienen pocos datos concretos del planeta. Se halla en una zona donde el Imperio es bastante fuerte por lo que las incursiones rebeldes han sido escasas. Parece ser que allí no encontrarán ningún alimento, por lo que tendrán que cuidar de sus provisiones. Al cabo de 30 días, la lanzadera que les había depositado en Redil volverá a recogerles. Si no se encuentran allí, volverá a irse y no regresará hasta dentro de otros 30 días.

Star Wars

Si tampoco esta vez están allí, se les supondrá muertos y no volverá más. Eso es todo; marcharán al día siguiente a primera hora. No deberán comentar esto con nadie. ¡Que La Fuerza les acompañe! (nadie más lo haría).

A la mañana siguiente, cuando se dirijan a las plataformas de aterrizaje, divisarán su lanzadera. Se trata de una típica lanzadera imperial, ya que aunque no se espera una gran presencia enemiga, sí podrían cruzarse con otras naves civiles, más o menos legales, que podrían informar al Imperio de la presencia de cualquier vehículo con insignias de la Rebelión. El Comandante se despedirá de ellos en la pista, deseándoles éxito y animándoles hablando de la Nueva República que algún día alcanzarán gracias a valientes como ellos. El viaje se desarrollará sin problemas. La tripulación está compuesta de tres experimentados pilotos rebeldes, que de la misión sólo saben que deben depositarles en unas coordenadas y volver días después a recogerles. Al cabo de cinco días, llegarán al sistema. En poco tiempo empezarán a aproximarse al planeta y a penetrar en su atmósfera. Una vez hayan aterrizado entre las ruinas, los mismos pilotos se encargaran de sacar de la bodega un eskuife de carga Bantha 11 (ver pág. 62 de *La Guía*), ideal para este tipo de terreno, con todos los víveres necesarios para tres meses, y con tantos trajes de humedad como PJs. Apreciarán que todo el planeta tiene un aspecto rojizo. Todas las construcciones en ruinas tienen el mismo color, así como las rocas y la arena. Respecto a las armas, no se considera esta una misión de choque, por lo que, sólo si piden más de lo que ya poseen, se les proporcionará a cada uno dos granadas; también habrá una mina contra vehículos y un detonador termal para todo el grupo. Una vez todo listo, los pilotos se despedirán y marcharán lo más rápidamente posible, deseándoles buena suerte. Durante su viaje hacia el sur, no encontrarán nada interesante. Sólo dunas, formaciones rocosas, y un eterno color rojizo. Hasta el octavo día de viaje.

Un encuentro inesperado

El octavo día, los PJs habrán entrado en un terreno especialmente detestable, formado sólo por dunas de arena, pero tan grandes y altas que ni tan siquiera con el techo de vuelo de 50 metros puede verse a mucho más de 300 metros. En esos momentos, por unos instantes, uno de los PJs podrá apreciar algo así como si una de las dunas se hubiera movido a lo lejos, a mano izquierda. Si se dirigen hacia allí no podrán distinguir nada, pero si vigilan su derecha alguno de ellos volverá a divisar el mismo fenómeno. Nuevamente en esa zona no encontrarán nada, pero a los pocos segundos todos empezarán a ver como diversas dunas se mueven alrededor suyo en todas direcciones. Parece como si tales extrañas dunas estuvieran intentando rodearles, o mejor dicho, que ya lo hubieran hecho. En el momento de más tensión, los PJs podrán oír un sordo zumbido que irá cobrando mayor intensidad. A unos veinte metros de ellos, algo explotará al tomar contacto con el suelo. Varios trozos de metralla

serán despedidos en todas direcciones. Tirar ID+2 contra sus Fortalezas para determinar el daño, y si no superan un 10 en Destreza caerán por la onda expansiva (si alguien lo hace muy mal, puede que incluso caiga del vehículo al suelo). A los pocos segundos se oirán más zumbidos, y un montón de dunas (entre diez y veinte quizás) se estarán moviendo alrededor suyo a unos 300 metros o más. Finalmente, por muchas piroetas que den, antes de que tengan tiempo de identificar quién o qué les está atacando, uno de los impactos dará de lleno en el sistema propulsor del eskuife. 2D+2 de daño contra todas las Fortalezas por la metralla, y otros ID+ 1 al caer en la más o menos blanda arena. Los que estén conscientes, empezarán a oír ruidos de motores acercándose. En pocos segundos, una docena de «dunas» los habrán rodeado. Podrán observar que tales dunas tienen un sistema de transporte sobre orugas, y una especie de cañón delantero justo en medio que les está apuntando, aunque no parece que vaya a disparar de momento. De repente todos los motores se detendrán y se hará el silencio. Entonces, un numeroso grupo de humanos aparecerá desde detrás de las falsas dunas armados con blasters pesados. Se echarán al suelo y apuntarán hacia los PJs. Se oírán como hablan entre ellos en una extraña lengua (¿hay alguna unidad 3PO por ahí?). El PJ al que se le ocurra iniciar algún valeroso ataque será barrido inmediatamente, sin ser necesario que tire su Fortaleza. Un detalle que los PJs podrán observar superando un vulgar 10 en Tecnología, será que las armas portátiles que llevan sus anfitriones son las típicamente usadas por los soldados imperiales; no llegarán a la misma conclusión respecto a los extraños artilugios con orugas, que no habrán visto en su vida. Pasados unos segundos, las voces callarán y una voz se destacará entre ellas. Les hablará en Básico (la lengua que hablan todos los PJs, por si alguno no lo sabe) y les ordenará que se rindan y entreguen todas sus armas o serán aniquilados. Una vez lo hayan hecho, se les obligará a alejarse de éstas; un numeroso grupo les cogerá y atará por detrás, les meterán por una portezuela en uno de los vehículos (que por cierto, en realidad son viejos vehículos oruga con un cañón montado, todo cubierto por una grande y gruesa lona color rojizo) y se los llevarán. El resto de hombres se dedicará al pillaje de todo lo que los PJs hayan dejado.

Prisioneros

Tras cuatro horas de viaje, los lanzarán fuera del vehículo y los atarán con cadenas a un poste metálico. Horas después se les lanzará un par de mantas, y unos extraños pedruscos, negros y blandos por dentro. Se comen, y son francamente deliciosos, dulces y muy acuosos. Nadie les dirigirá una sola palabra. Las noches son frías, pero las mantas son lo bastante gruesas como para abrigoarlos bien. Así pasaran la noche, hasta el día siguiente. Al amanecer, serán despertados a patadas y un grupo de hombres portando armas imperiales les gritaran en su desconocida lengua. De pie espera otro de ellos, totalrriente rígido y sin decir una sola pa-

labra, con cierto aspecto de líder. A su lado, el hombre que les ofreció rendirse hablando en su propia lengua, les comunica que ahora son prisioneros de los Ekklesias, tribu que habita las arenas de este planeta desde hace innumerables siglos. El mismo se presentará como labatur, y se ofrecerá como traductor entre ellos y sus captores. El líder empezará a preguntarles quiénes son, por qué han invadido sus territorios, de dónde han venido, y cosas por el estilo. No aceptarán responder ninguna pregunta, son ellos quienes les están interrogando. Cuando hayan acabado, les volverán a dejar solos. Puede que los PJs les expliquen que pertenecen a la Rebelión (algo de lo que esta tribu nunca ha oído hablar) y que están buscando a un tal Dasit Iteteeon. Si todo va por este camino y cuentan lo que realmente saben, las cosas irán bien. Aunque lleven armas imperiales, ellos no lo son. Dichas armas las capturaron a sus auténticos dueños...

El camino empieza

En el pueblo, el PJ aspirante a Jedi no encontrará ningún vehículo ni otra forma de transporte. Si por casualidad hubiera traído uno consigo, ya habría sido robado, por muy vigilado que lo hubiera dejado incluso aunque fuera una nave espacial durante cualquiera de sus ausencias. Si se tratara de algo realmente sentimental, como un Ala-X por ejemplo, siempre se le puede dar la posibilidad de recuperarlo más adelante, en alguna otra aventura. Sea como sea, el aspirante a Jedi deberá atravesar las arenas a pie bajo el tórrido sol. Nadie lo ha intentado nunca, ya que ir tan lejos a pie bajo el sol de Tarrestnom sólo puede significar la muerte, como le comentará cualquier ciudadano. Para intentar cruzar el desierto deberá o bien superar una tirada de 15 en Vigor, o una de 5 en Control para absorber la energía. Es una tirada baja para el exceso de sol que hay, pero en realidad el PJ no está solo. Puede intentar ambas, pero si no consigue superar ninguna el PJ se desmayará a medio camino. Si la supera, entonces sólo se desmayará a tres cuartos de camino. La siguiente imagen que verá, será la de un techo ennegrecido; su cuerpo reposa sobre algo blando y hay un agradable frescor en el ambiente. Lástima sin embargo del terrible dolor de cabeza, que le proporciona un -1D a todas sus habilidades.

Una simple tirada de medicina le hará notar que ha sufrido una buena deshidratación. Podrá darse cuenta que en la pequeña habitación, medio a oscuras, hay una mesita con un vaso y un recipiente lleno de un líquido aromático, junto a un plato con unos extraños y negruzcos frutos.

En ese momento, una voz proveniente de detrás de una puerta cerrada le invitará a beber. Sin duda se trata de la misma voz del anciano con el que soñó. Poco después abrirá la puerta y entrará. Dependiendo de las actuaciones anteriores del PJ, el estado de ánimo del anciano puede variar. Si el PJ no reaccionó intentando dañar a los ladrones, eso hablará en su favor, presentándole como un buen hombre. Si supe-

ró, con Vigor o Control, más de la mitad del camino, habrá demostrado su tenacidad. Sea como sea, si no ha superado la primera prueba, el anciano le hará saber que será arriegado otorgar ciertos conocimientos a alguien que valora tan poco la vida de otros seres vivos, y le invitará a volver al pueblo y olvidarse de las disciplinas Jedi. Le explicará que en realidad tales disciplinas son consideradas meros trucos sin poca más importancia que conseguir mover una diminuta piedrecita a un metro de distancia, como ya debe de saber el PJ, lo que bajo cierto punto de vista (el de casi todo el mundo) es verdad. En realidad Dasis estará usando sus poderes para disuadir al PJ, o sea que no habrá nada que decir. Le recomendará que vuelva de noche para no sufrir por el calor y llegar así sano y salvo al pueblo. El dolor de cabeza y sus consecuencias habrán acabado, así como la carrera como Jedi del PJ. Algo similar sucederá si en la historia personal del PJ han habido demasiadas malas acciones o incluso si ha cometido desgracias innecesarias. En un caso así, a lo único a que el Maestro Dasis accedería es a ayudarlo a eliminar todos sus puntos del lado oscuro. Si por el contrario no quiso hacer daño a los ladrones, empezará el juego. Dasis le advertirá que él no es un gran maestro, y que sus conocimientos son limitados, lo que en parte es una ventaja para su propia seguridad. Le explicará que este planeta tan lejano de todo, y en apariencia tan muerto, guarda en su interior una enorme y extensa forma de vida. En este planeta La Fuerza está presente en un grado superior al normal, lo que crea una especie de escudo que evita que otros conocedores de las disciplinas Jedi pudieran detectar su propio grado de Fuerza. La Fuerza, como toda forma de energía, posee dos polaridades. Dos impulsos contrarios, cada uno tirando en una dirección diferente, pero al mismo tiempo unidos entre sí. A veces es confuso averiguar cual es cual, pero un Jedi centrado puede reconocerlo fácilmente. En qué consiste exactamente esa gran forma de vida, se lo explicará más adelante. El PJ deberá descansar hasta el día siguiente, en que empezará su adiestramiento.

Primer período

Para esta etapa presentamos tres posibilidades, a escoger la adecuada para el PJ: practicar una habilidad ya poseída, adquirir una para quien no posea ninguna (que deberá ser Control), o eliminar puntos oscuros.

Opción 1.

Práctica de una habilidad ya poseída.

Mañanas. El PJ intentará practicar con dicha habilidad hasta donde se lo pueda permitir. Por ejemplo, con ID el tope sería conseguir 5, con 2D sería 10, etc. Tendrá dos intentos cada mañana. Si por ejemplo practica con Control, podrá intentar controlar su propio cuerpo de diversas maneras (ver libro de reglas) hasta donde se lo permitan sus conocimientos. Practicando Sentir, podría ver cosas según a la distancia que pueda permitirse, etc. Debe conseguirlo 9 veces, pudiendo hacer dos intentos cada mañana.

Tardes. Entrenamiento físico, destinado a mejorar el Vigor del PJ. Cada tarde supondrá una agotadora carrera, con diversos obstáculos naturales, dando vueltas y más vueltas por las arenas. Por la tarde el sol no será tan tórrido como por las mañanas. Para superar bien la carrera, debe sacar un 12 o más en Vigor. Debe conseguirlo 6 veces, con un solo intento cada tarde. Al terminar este período, el PJ habrá adquirido ID en dicha habilidad Jedi, y +2 en Vigor.

Opción 2.

Adquirir Control.

Prácticamente igual a la anterior, sólo que la habilidad en la Fuerza escogida será Control. Las mismas ganancias.

Opción 3.

Eliminar puntos oscuros.

EL PJ deberá haber llevado una conducta aceptable durante los últimos meses, que indicará su auténtico deseo de eliminar lo que el Lado Oscuro ha cogido de él. En el libro de reglas, se considera que debe haber sido así durante al menos las cinco anteriores sesiones de juego.

Mañanas. El PJ dedicará las mañanas a los quehaceres más simples y modestos. Se ocupará de la limpieza, de hacer la comida, y meditará en sus ratos libres. Nada de intentar aumentar sus poderes. Si el PJ insistiera en esto, Dasis le haría volver a Orp ante su decepción.

Tarde. Entrenamiento físico. No debe descuidarse el cuerpo y abandonarse a la vida fácil. Unas cuantas carreras, superables fácilmente sin fatiga con una tirada de 5 o más en Vigor. No subirán el Vigor.

Las únicas ganancias serán las de reducir todos los puntos del Lado Oscuro, sean los que fueran, a 1, que el PJ podrá expiar por su cuenta sin la ayuda de Dasis. Si sólo tenía uno, quedará el total en 0. El PJ puede eliminar este último punto si se porta bien durante otras cinco sesiones, esto es, no causando dolor innecesario a los otros, y actuando siempre en defensa del grupo si ello llega a ser necesario. Excusas como matar a un grupo de guardias de asalto para que no hicieran daño a sus amigos, no entran en esto. Si el PJ hiciera algo así usando La Fuerza, pudiendo haber otros caminos como despistarlos, haciéndoles ir hacia otro lugar o haciéndoles creer haber oído algo en otra dirección (como sucede en los films que los jugadores habrán visto sin duda) significa ganar un punto oscuro, por mucho que los PJs se hagan los tontos. Según las reglas del juego no se adquieren puntos oscuros atacando con las habilidades normales, pero a ojos de un maestro también debería estar mal visto.

Si el objetivo era expiar los puntos del Lado Oscuro, aquí se acaba el entrenamiento para el PJ, a quien Dasis le invitará a volver a Orp para su regreso. Si el entrenamiento era de otro tipo, seguiremos con el segundo período.

Segundo período

Nuevamente, dos opciones a escoger, según los conocimientos que el PJ posea.

Opción 1.

Posee las tres habilidades. Aumentar una a escoger.

Mañanas. Practicará dicha habilidad, al nivel al que pueda llegar (5, 10 ...), con dos intentos cada mañana.

Tardes. Seguirá el entrenamiento físico, como en el primer período. Necesitará más de 12 para superar las pruebas. Una vez haya pasado 12 veces la etapa de las mañanas y 8 la de las tardes, habrá ganado ID en dicha habilidad Jedi y otro +2 a su Vigor (si ya tenía algo así como Vigor 3D+2, obviamente pasaría a 4D+1).

Opción 2.

Todavía debe adquirir alguna de las tres habilidades en la Fuerza.

Mañanas. Tirar para las prácticas (2 cada mañana) ID. Según el resultado:

1. Ha sido un desastre. Abandona hasta dentro de dos días, entrenamiento físico incluido.
2. Ha fracasado. Tal vez la Fuerza no sea tan poderosa. Lo deja hasta el día siguiente, sin abandonar el entrenamiento físico.
3. o 4. Ningún cambio especial.
5. o 6. Éxito.

Tardes. El entrenamiento de siempre. Una vez haya tenido éxito 10 veces por las mañanas y 6 por las tardes, estará preparado para la tercera etapa. Habrá ganado la nueva habilidad a nivel de ID.

En esta segunda etapa, si el PJ lo desea, puede cambiar el entrenamiento de las tardes por otro con un Sable Luz (si lo posee). Dasis hará que varios objetos inservibles y algunos pedruscos, todos de pequeño tamaño, vuelen rápidamente a su alrededor. EL PJ deberá superar una tirada de 10 o más para alcanzar un número aceptable de ellos. Si supera 6 veces esto con su habilidad de Sable Luz, habrá pasado la etapa de las tardes y ésta aumentará en un +2, de la misma forma descrita anteriormente.

Comentarios del Maestro

Repartidos entre todos estos días, Dasis irá haciendo algunos comentarios sobre La Fuerza. Aparte de los descritos en el libro de reglas, y del recomendable artículo que acompaña a este módulo al respecto de las disciplinas Jedi, le explicará que en algunos lugares de este planeta crecen unos extraños árboles, con un alto contenido de sílice. Estos árboles dan unos raros pero jugosos frutos, de los que algunos habitantes de las arenas se alimentan. Tales árboles son en realidad las puntas de una maraña de plantas que reposa a grandes distancias bajo la arena. Todo el alimento que necesitan lo encuentran en los minerales de la arena, la luz

Star Wars

del sol que recogen dichas puntas, y una vasta cantidad de agua que reposa en el subsuelo, retenida por toda la red de raíces subterráneas. Los aparentes árboles individuales que uno puede encontrar a veces en el desierto, están en realidad unidos por sus raíces en el subsuelo. Hay quien dice que en realidad se trata de una sola planta que con los siglos ha llegado a cubrir toda la corteza del planeta. El agua que retiene en su interior circula por todas las raíces, incluidas las que emergen al exterior. La presión hacia arriba que lleva el agua hasta éstas es a veces mayor de la necesaria. Se originan entonces pequeñas bolsas en las terminales de las ramas que se van llenando con el agua acumulada, creciendo en tamaño. Cogiendo uno de esta especie de frutos, y partiendo su durísima cáscara de sílice, alcanzamos una pasta semisólida llena de nutrientes de todo tipo, incluyendo los restos proteínicos de pequeños insectos muertos que habitan entre tales raíces. Toda esta enorme vida es la que da un halo particular a este planeta para quien pueda sentir la presencia de La Fuerza ... Y entre ella se puede confundir perfectamente la de un mediocre maestro Jedi. El maestro le contará a su discípulo que existen en el universo fuerzas malévolas, que tienden hacia la destrucción de todo. Desgraciadamente hoy en día estas fuerzas han alcanzado el mismo seno del Imperio.

Tercer período

Esta será una parte importante de su entrenamiento. En cuanto el PJ haya superado el segundo período, al día siguiente su maestro le hará levantarse muy temprano. Le dirá que coja sus cosas (no dirá nada si quiere llevar armas) y tras un fuerte almuerzo, empezarán una larga caminata a través del desierto, horas antes del amanecer. Caminarán y caminarán durante un largo trayecto, hasta alcanzar una zona bastante rocosa y montañosa. Dasis permanecerá todo el camino en silencio, como concentrado en algo muy importante. Empezarán a ascender por la pendiente de un monte, hasta aproximadamente la mitad de éste. Finalmente, Dasis se detendrá ante lo que parece la entrada a una oscura cueva; se sentará de cuclillas, y empezará a hablar. Esta, le explicará, es la entrada a una profunda cavema ... tan profunda como él mismo pueda ser. En ella encontrará sólo lo que podría encontrar en sí mismo. Todo le parecerá engañoso y confuso, y así será realmente. Dependiendo de la forma en que se enfrente a todo ello, podrá saberse de qué madera está hecho el PJ. Muchos han fracasado en pruebas similares, pero no tendría por qué ser así si se siguen los preceptos básicos que se le han enseñado. Acto seguido, le invitará a entrar en la cueva. El poderoso sol de Tarrestnom acaba de salir hace unos segundos, e ilumina los primeros metros del interior.

Cautivos

Hacia la tarde, el traductor volverá a visitar a los PJs prisioneros, acompañado de dos hombres armados. Les traerá más extraños frutos como los anteriores, ya que han estado todo el día sin comer ni beber (¿alguna tirada de resis-

tencia?). labatur se ofrecerá a hablar con ellos. Les contará que anteriormente habían sido una tribu nómada bastante pacífica, actuando siempre sólo en autodefensa, pero que últimamente los tiempos se han endurecido. Un gran número de extranjeros, vestidos con extrañas armaduras blancas, se han instalado en el desierto y destrozan los árboles Thlnaa, su única fuente de alimento. Por ello, desde que llegaron, se iniciaron duros enfrentamientos. Durante éstos, la tribu casi ha perdido la mitad de sus hombres. En todo este tiempo han ido capturando las armas de sus enemigos, mucho más efectivas que las que poseían desde tiempos inmemorables. labatur, sin embargo, no podrá decirles que se ha decidido hacer con ellos. Muchos creen en la comunidad que son espías enviados por los extranjeros de armaduras blancas, y que podrían atraerles hasta aquí. De nada servirá que le supliquen, ya que no es nadie importante. Su suerte se decidirá ante una especie de asamblea. Respecto a él, habla Básico debido a que tiempo atrás sus nuevos enemigos le capturaron para ser interrogado, y estuvo encerrado durante medio año, hasta que en uno de los ataques guerrilleros de los suyos consiguió escapar. Durante ese período, como suele ocurrir, aprendió la lengua de sus captores. Tras contarles todo esto se despedirá, deseándoles buena suerte, pero advirtiéndoles que si les han engañado y son realmente espías enemigos, él mismo se complacerá abriendo en canal sus barrigas y dejando que se sequen al sol... (terrible, este labatur).

Horas después, a medianoche o cuando ya estuvieran durmiendo, les despertarán nuevamente a patadas. Les desatarán (siempre vigilados por hombres armados) y les llevarán hacia una gran tienda. Desde fuera se oyen gritos y discusiones, que acabarán de repente al entrar los PJs. Los colocarán en medio, y les harán explicar todo nuevamente. Los PJs podrán hacer algunas preguntas ahora, encaminadas por ejemplo a averiguar si sus enemigos son miembros del Imperio. Sea como sea, se les explicará que buena parte de los reunidos aquí quieren acabar con sus vidas de la forma más dolorosa posible, mientras que otros creen su historia, según la cual tienen enemigos comunes (lo que tampoco quiere decir que estén en el mismo bando). labatur irá traduciéndolo todo a los PJs, a quienes no irá mal explicar que son miembros de una rebelión, y en qué consiste ésta exactamente. Finalmente, los jefes tomarán una decisión: dejarles libres por el poblado; si realmente dicen ser lo que son, no tendrían que ocasionarles ningún daño. Se les dará comida, en compensación por todo lo que han perdido al ser atacados, pero no se les proporcionará armas de momento. Podrán hablar con quien quieran, aunque de hecho su lengua se lo limita, por lo que si lo desean labatur les acompañará durante su estancia. Dicho esto, se acabará el consejo. Todo el mundo abandonará la choza, y labatur les acompañará hacia el poste donde estaban encadenados. Allí, se les entregará una serie de palos y más mantas, para que se construyan su propia tienda. Se despedirá hasta el amanecer. Ahora ya son considerados más o menos como invitados de la tribu de los Ekklesia. Si intentaran algo estúpido, ya se podrían dar por muertos.

Nuevos inquilinos

labatur les despertará a primera hora de la mañana, preguntándoles qué desean hacer. Hay que tener en cuenta que no se les dejará nada más de lo acordado, incluido cualquier tipo de vehículo. Son libres de irse si lo desean, aunque atravesar el desierto sería más bien mortal. Si preguntan ahora sobre Dasis, labatur les podrá explicar lo que saben de él en la tribu. Saben que es un anciano que se instaló hace mucho tiempo en este planeta, venido de muy lejos, pero no saben por qué escogió un mundo tan desolado. Para los que no son de aquí, es muy duro sobrevivir. De hecho no saben con certeza si todavía vive. Lo único que saben con certeza es que habita al sur, muy al sur, de este campamento, al parecer en una pequeña cueva en unos montes cercanos a una ciudad extranjera. Dicha ciudad, que ellos sepan, no pertenece a los extranjeros enemigos de armaduras blancas, sino a otros que se establecieron mucho antes. Por mucho que los PJs quisieran ir hacia el sur, labatur les advertirá que por él podrían ir donde les diera la gana, pero que aparte del desierto, se encontrarían con sus enemigos. Precisamente las tropas imperiales se han instalado al sur del campamento Ekklesia, por lo que sería inevitable encontrarse con ellos, y no tienen muy buena impresión de la tribu. Antes ellos mismos habitaban en aquella zona, donde estaban los árboles Thunaa, de donde extraen sus alimentos; un solo árbol es suficiente para toda una familia, y sus frutos crecen continuamente todo el año. Ahora para ir a buscarlos tienen que ir muy al norte, en una zona muy dura para vivir. Fue así como toparon con los PJs. Desgraciadamente, sus enemigos no se han limitado a ocupar la zona en la que vivían, sino que además destrozan los árboles para sacarles su corazón. Entre ellos esto se considera un crimen peor que el asesinato, ya que en el fondo sería como asesinar a una familia entera. Los extranjeros destrozan las plantas para extraer el material duro y rojizo que compone el centro del árbol, y se lo llevan para pulirlo y darles extrañas formas, como pudo ver labatur durante algunos instantes de su cautiverio. De hecho, los interesados por los corazones no son los mismos extranjeros de armaduras blancas, sino otros vestidos con ropas más normales. Hay que poner una solución a todo esto, les dirá labatur, y según él puede que llegue muy pronto. Están preparando el ataque y se espera que los PJs participen en él, ya que tienen los mismos enemigos y ambos están en guerra con ellos. Se les dará rifles bláster el día del combate (su propio equipo no lo verán más).

El Imperio

La razón por la que las tropas imperiales se han establecido en esa zona es bastante sencilla. Un grupo de comerciantes descubrió tiempo atrás que en el interior de los extraños árboles que crecen en el desierto, se forma un material rojizo muy resistente y de una belleza extraordinaria. Conseguir tal material y darle la forma de las más variadas joyas constituye un espléndido negocio. Sin embargo encontraron la opo-

sición de los antiguos habitantes de las arenas y sus extrañas creencias. Ya que decían que era su único sustento, se les ofreció comida y agua a cambio de dejarles trabajar con sus árboles, pero no quisieron aceptar y reaccionaron violentamente. De hecho, cuando los árboles se acabaran, los comerciantes pensaban abandonar el lugar y dejar de proporcionarles alimentos, pero claro, eso no tenían por qué decirselo a los indígenas. Finalmente, se adoptó la solución más habitual: pedir protección armada al Imperio, quien actualmente se lleva una buena tajada del negocio, aunque no por esto deja de ser rentable para los comerciantes. El Imperio dispone de 150 soldados de asalto equipados para el desierto, y 20 vehículos AT-ST para proteger la zona. También tienen una fuerza de 12 exploradores con moto-jet. Mientras estos últimos recorren continuamente el perímetro vigilando contra cualquier eventualidad (incluso de noche con infrarrojos), la mayoría de las tropas se encuentra acuartelada en una base provisional. Sólo 2 vehículos AT-ST permanecen alerta constantemente, junto a una guardia de 20 soldados de asalto.

Los planes de ataque

Para la tribu de labatur, todo está muy claro. O luchan por lo que es suyo, haciendo un ataque final en lugar de las escaramuzas que han tenido durante todos estos meses, o sus días están contados. Los extranjeritos irán acabando con todos los árboles hasta que no quede ninguno, y ello supondrá su muerte. Morir por morir, es preferible morir en combate. Los jefes están preparando un ataque general contra las tropas imperiales. Son similares en número y la sorpresa estará de su parte. Recibirán ayuda de otra lejana tribu vecina, que envía 50 hombres y otros dos vehículos. En el ataque necesitarán a prácticamente todos sus hombres, por lo que si no tiene éxito puede que sea el fin de la tribu. Participarán incluso los más jóvenes. Si fracasan, los que queden en el poblado ya saben lo que tendrán que hacer; cualquier cosa antes que caer como esclavos en las manos del Imperio (algo así como Numancia). El ataque será dentro de nueve días; todo está decidido, en principio el plan es un ataque frontal por sorpresa, con los veloces vehículos-oruga delante, y el resto de hombres a pie detrás, aunque hasta el momento de la batalla serán transportados en el techo de los vehículos o en su interior. Si los PJs quieren, siempre pueden proponer alguna estrategia más sutil (no sería demasiado difícil) como una tenaza o a alguien, tal alguien caerá muerto como si algo similar a una clásica maniobra de encerramiento Margl Sabl (léanse «Heir lo the Empire»). La tribu dispone en total de unos 150 hombres y 17 Crancs, los vehículos, con que se toparon los PJs. Saben que el Imperio tiene algunos vehículos de unos siete u ocho metros de altura que se desplazan con dos patas, y probablemente tantos hombres como ellos. También se les ha visto montados en unos pequeños pero rápidos vehículos para una sola persona, que patrullan a lo largo de una gran línea de varios kilómetros,

vigilando que nadie se les acerque. Parece ser que mientras tanto el resto descansa en unas construcciones que hay varios kilómetros más al sur, una especie de campamento. Unos kilómetros más en esa dirección se encuentra el emplazamiento de los hombres vestidos con otras ropas más normales, que son quienes extraen el corazón de los árboles; se instalaron al lado de éstos. El último acercamiento se realizará de noche, y todos esperarán quietos hasta que amanezca. Entonces empezará el ataque general. No pueden atacar de noche, por que no están preparados para ello mientras que al aparecer sus enemigos si.

En la cueva

durante la estancia del PJ en la cueva se presentarán varias situaciones. Cada una dará puntos positivos o negativos que conformarán un total. Según este total, al final el árbitro podrá determinar si la conducta general del aspirante a Jedi ha sido apropiada o no. En las situaciones en el que el PJ reaccione violentamente intentando matar a alguien, tal alguien caerá muerto como si realmente fuera así. Dasis le habrá advertido que dentro de la cueva se encontrará con una bifurcación: el mismo deberá escoger uno de los dos caminos. De hecho, sea cual sea el que escoja, irá a parar al mismo sitio. Pronto se encontrará en una especie de zona pantanosa, llena de una espesa niebla. Hay unos extraños árboles retorcidos por todas partes. No se oye ni un solo ruido, todo está en silencio, excepto el chapoteo del PJ al caminar. Por mucho que lo busque, no será capaz de encontrar el lugar por el que entró. De repente, sin previo aviso oírá gritos de Dasis. Al poco, le verá corriendo unos cien metros más allá entre los árboles, gritando que vuelva rápidamente, ya que el camino que ha escogido todavía es demasiado peligroso para él. Justo en ese momento aparecerán seis soldados de asalto del Imperio rodeará a Dasis, le capturarán (sin hacerle daño) y empezarán a llevarse. Por mucho que el PJ corra hacia ellos, estos se perderán en la niebla y desaparecerán. Si ha reaccionado violentamente (disparando a lo lejos, por ejemplo) un punto negativo. Si ha intentado salvarlo sin provocar ningún daño, un punto positivo.

Caminando entre la niebla, de repente podrá distinguir una figura humanoide entre ésta. La niebla se despejará, y verá algo muy similar a un humano, sólo que más bajo, más peludo, con la frente muy estrecha y unas cejas y morros muy salientes.

Se le quedará mirando. Entonces, se agachará y cogerá una piedra del suelo, no demasiado grande. Se la lanzará al PJ y le dará en el pecho, causándole algo de dolor. Entonces el homínido empezará a recular para irse. Si el PJ reacciona violentamente, un -1. Si no lo hace, mostrándose pasivo, ningún cambio; si incluso intenta comunicarse con él o entablar amistad, un +1, aunque el ser le abandonará corriendo. En la siguiente escena, después de caminar durante unos minutos, el PJ oírá detrás suyo una voz que le ordenará pararse. Si se da la vuelta, se encontrará nada menos que con un amigo al que perdió hace mucho tiempo, víctima del Im-

perio (el árbitro debe determinar como fue, a ser posible escogiendo a un PJ que hubiera jugado anteriormente con él y que muriera). Este personaje sostiene en su mano una pistola láser pesada. Empezará a reírle arguyendo que le abandonó cuando más le necesitaba, dejándole morir a manos del Imperio, cuando con sus poderes sobrenaturales lo podía haber evitado. En realidad, seguirá, no murió, ya que le capturaron y le mantuvieron con vida. Consiguió escapar y le ha seguido hasta aquí con la esperanza de matarle. Empezará a levantar la pistola muy lentamente, diciéndole que diciéndole que se prepare para morir. Realmente su cara es de odio, y todo indica que va a hacerlo. Finalmente disparará, pero el láser le atravesará sin hacerle ningún daño. Si reaccionó violentamente para evitarlo, haciéndole daño, un -1. Si no, un +1.

La cuarta escena será algo más compleja. El PJ estará caminando por estos extraños parajes, cuando de pronto notará que no puede avanzar más, y que sus pies se han hundido en un pegajoso barro. No puede sacarlos de ahí, y además cada vez se hunde más y más sin poder asirse a ningún sitio para salvarse. Rápidamente el barro llega hasta el pecho, y parece que ni tan sólo sus poderes de La Fuerza lo pueden sacar de ahí. El barro le llegará al cuello, cuando oírá a alguien acercarse gritando que aguante un poco más. Entonces verá aparecer a un joven de aproximadamente su edad. El joven arrancará una liana de un árbol cercano y se la lanzará. Tirá la del PJ con todas sus fuerzas para sacarlo de ahí. La cuerda incluso se romperá, pero lo suficientemente cerca para que el joven le ofrezca su brazo a cambio. Si el PJ lo agarra (qué remedio) tirará de él y lo sacará a salvo. Cuando se hayan tomado un respiro, el joven se presentará como Kort Belios. Le dirá que ha entrado aquí de forma muy extraña, para pasar una prueba. Si el PJ le ofrece su confianza y le explica la razón por la que está aquí, Kort le explicará que el también quiere llegar a ser Jedi, y que eso está intentando superar estas extrañas pruebas pero todo le parece muy confuso. Finalmente, Kort le pedirá al PJ que vayan los dos juntos, ya que así podrán apoyarse mutuamente; su maestro nunca le dijo que no pudiera hacer nada igual. Si esto no convence al PJ, Kort le dirá que así estará menos asustado, y se lo pedirá por favor. Se trata de que vayan juntos, a ser posible. Si el PJ decide abandonarle a su suerte aquí mismo, un punto negativo. Si no, la historia continúa. Cuando hayan estado caminando juntos un buen rato, ambos se toparán con un anciano encapuchado y de túnicas negras que está intentando levantar un montón de leña sin demasiados resultados. Entonces Kort se ofrecerá a ayudarlo, acercándose a él. Justo en ese momento, el anciano se levantará de golpe, dejando ver su cara. El PJ la pudo ver una vez, durante una reunión en una sala de la Rebelión donde se enseñaba a sus miembros a identificar a los principales dirigentes del Imperio. Nada menos que Palpatine, el creador del terrorífico Nuevo Orden en la Galaxia, el Emperador, o al menos su maligna alma. Palpatine empieza a reír frenéticamente mientras innumerables rayos de color azul oscuro salen de sus manos y

Star Wars

penetran en el cuerpo de Kort, lanzándolo al suelo. Kort se está retorciendo de dolor en el suelo, y empieza a pedir ayuda a su reciente compañero. Si el PJ reacciona directamente con violencia contra la figura del Emperador con la intención de hacerle daño, ambos, Palpatine y Kort Belios, desaparecerán de golpe, oyéndose sus risas, las de ambos, en la lejanía. Esto significa un punto negativo. Si en cambio, para salvar a Kort, se encara a Palpatine y desea afrontar él solo el combate, también desaparecerán ambos, sin ningún otro efecto. Pero ahora un punto positivo.

Quinta escena. Entre las marismas, el PJ podrá distinguir algo similar a una cabaña muy primitiva, con una pequeña portezuela. Tras abrirla y pasar la puerta, el PJ se encontrará de repente en un pasadizo muy iluminado y con paredes de metal. Todo parece de alta tecnología, como el corredor de una nave espacial.

O de una base. Tanto mirando hacia delante como hacia atrás, sólo se ve un interminable pasadizo recto. Para determinar con qué tipo de corredor se irá encontrando el PJ a partir de ahora, vaya en la dirección que vaya, se usará la siguiente tabla, tirando 2D6. Incluso si el PJ diera vuelta atrás, se seguiría tirando en la tabla.

2 y 3. Pasadizo recto, igual al inicial.

4. Pasadizo recto, acabado en unas escaleras que ascienden.

5. Llega a una sala redonda, que resulta ser una encrucijada de cuatro distintos caminos.

6. Corredor de toma forma curva, hasta dar un giro total de 180 grados.

7. Pasillo recto que acaba en unas escaleras que descienden.

8. Camino que acaba dividiéndose en dos nuevos caminos.

9. El pasillo empieza a adquirir forma curva y ascendente, como una espiral.

10. Igual al anterior, pero descendente.

11. El corredor termina en un ascensor, que llevará a un piso inferior o superior.

12. El corredor acaba en una puerta desde la cual se desprende una luz blanca cegadora. Es la salida, y va a dar al exterior de la entrada a la cueva por donde entró. Sin embargo, un resultado de 12 que salga en las primeras tiradas será ignorado y cambiado por otro. El PJ debería deambular un poco por la zona antes.

Cada vez que el PJ recorra tres lugares, se tirarán otros 2D6 en la siguiente tabla de encuentros. Una vez una de las posibilidades haya ocurrido, el PJ no volverá a encontrarse con ella. Si en alguna o más el PJ reacciona violentamente, supondrá otro punto negativo, pero ninguna le hará ganar puntos positivos:

2, 3 y 4. El PJ se encuentra con antiguos amigos muertos. Podrá hablar un par de minutos con ellos si lo desea, pero no le informarán de nada importante. Le soltarán cosas como «la existencia no es infinita, pero la no existencia sí lo es... Aquí estamos y estaremos todos» o también «las cosas no son siempre lo que parecen por aquí, ¿verdad? Pero otras sí lo son...»

5, 6, 7. Se cruza con una extraña patrulla de soldados de asalto que avanzan en un paso ceremonial y lento hacia él. Todos están muy sucios, incluso se diría que agujereados. Cuando pasen a su lado, el PJ sentirá sentimientos de

pena, arrepentimiento y frustración.

8. Una anciana mujer se acerca llorando, llevando un blanco casco imperial de guardia de asalto entre sus manos. Sollozando, no para de repetir la frase «¡Mi hijo!». Al poco, se alejará.

9. Un niño pequeño está jugando en el suelo. Si el PJ le pregunta algo, el niño le saludará, diciéndole como se llama. Curiosamente el mismo apellidado que el PJ. El niño le explicará que su padre luchó en la guerra contra el Imperio y que tenía poderes mágicos, pero que sus poderes le convirtieron en maligno y acabó muriendo horriblemente... acto seguido habrá desaparecido como si nunca hubiera existido.

10. Un grupo de hombres se acerca. El primero viste túnicas negras y va algo agachado, llevando un bastón. El resto va vestido totalmente de rojo, ocultando sus caras tras una máscara del mismo color. Todos excepto uno, de gran talla y vistiendo armadura negra, que va junto al primero, con una máscara que por sí sola ya produce miedo. Pronto se dará cuenta de que son Palpatine, su segundo, Dark Vader, y la guardia Personal del primero. Cuando pases a su lado, el PJ sentirá el frío más intenso que nunca haya conocido, además de terror, escalofríos y muerte. Notará que acaba de conocer el reverso tenebroso de la Fuerza. También notará que más que de hombres, sus almas parecían las de máquinas, las de marionetas sirviendo únicamente a los propósitos del lado oscuro.

11. El PJ se encuentra con un anciano que se detiene para mirarlo. Enseguida puede adivinar que es él mismo, justo en el segundo antes de que desaparezca.

12. Un hombre de barba blanca y largas túnicas se le acerca. Le saluda deseándole que la Fuerza le acompañe. Además, le da recuerdos para Dasis de parte de Ben, y le dice al PJ que algún día deberá buscar a un nuevo maestro entre los hombres de la Rebelión, alguien en quien la Fuerza está muy presente... Acto seguido ya no estará.

Cuando por fin el PJ consiga salir, Dasis todavía estará esperando fuera, sólo que será noche cerrada. Dasis le informará que han pasado dos días desde su marcha (aunque al PJ le habrán parecido algunas horas). Según el total de puntos que hayan resultado de las acciones, dependerá la reacción de Dasis:

4. Éxito total. Dasis le felicita, por lo que parece será un gran Jedi.

3. Éxito, pero no total. Deberá mejorar, pero aún así todo hace suponer que irá por buen camino.

2 o 1. Dasis no está del todo contento. Parece que no ha aprendido bien sus enseñanzas. Podrá seguir confiando en las enseñanzas de otros maestros, pero deberá cuidar su comportamiento pues muy fácilmente podría caer en el Lado Oscuro.

0 o -1. Mal, mal... Deberá abandonar cualquier intento de mejorar hasta que su comportamiento sea el adecuado.

-2 o menor. Tú no quieres ser un Jedi, tú sólo quieres adquirir poder. Es extraño que no hayas caído en el Lado Oscuro. Si lo haces dejarás de ser tú mismo para convertirte en un títere. Abandona tus estudios antes de que sea

tarde... O cambia de actitud, y entonces vuelve a buscarte.

Sea como sea, regresarán a la cueva de Dasis. Descansarán un par de horas, e iniciarán el viaje de regreso en plena noche para evitar el sol en lo posible. Una vez allí, el entrenamiento habrá acabado. Si el PJ pregunta qué es lo que habrá que hacer ahora, Dasis le responderá que están esperando a una gente para irse con ellos. Si el PJ posee Control y Sentir, su maestro le pedirá que se arrodele junto a él y se concentre. Dasis le ayudará, por lo que con sacar 5 o más en cada una de las habilidades será suficiente. El aspirante a Jedi empezará a ver imágenes de un desierto rojizo, sin duda en el mismo planeta. Entonces, por un extremo, empezarán a asomar varios vehículos AT-ST con tropas de asalto detrás, mientras por el contrario unos toscos vehículos oruga cubiertos por lonas rojizas hacen lo mismo dirigiéndose hacia los primeros, con multitud de extraños hombres con extrañas vestimentas. Un combate terrible empezará entre ambos bandos... entonces, el PJ verá que entre el segundo bando, quienes parece que estén llevando las de perder, se encuentran nada menos que sus compañeros de la Rebelión. En este momento el PJ deberá superar un 6 o más en Control o la imagen se perderá. Si resiste, la imagen seguirá un poco más, viéndose multitud de heridos en ambos lados, pero acabará por perderse la visión totalmente. Dependiendo de si ya se ha dado en la partida o no, su maestro le informará de si se trata del pasado, presente o futuro. Tal vez el PJ quiera ir a ayudar a sus amigos si la imagen todavía no pertenece al pasado, pero eso dependerá de como se las arregle para llegar hasta allí. El maestro tiene la intención de esperar a que lleguen hasta él, porque para él los tiempos de guerrero pasaron ya hace mucho tiempo, y es el momento de dejar paso a los futuros jóvenes Jedi.

La batalla

Para representar la batalla entre imperiales y hombres de las arenas, te ofrecemos este tablero hexagonado; puedes jugar directamente sobre él, pero te recomendamos, que hagas una fotocopia y la juntes al original, aumentando así al doble su superficie. Por si le sirve a alguien, os dire que lo probé sobre el libro original del viejo *Sinai*. Los hexágonos marcados como dunas, resultarán imposibles de atravesar para los AT-ST (aunque pueden atacar a una ficha enemiga que esté en ellos si están en contacto). Los PJs no sabrán cómo aparecen y se distribuyen los refuerzos imperiales, lo irán viendo a medida que evolucione la lucha. Utilizaremos típicas fichas de wargame. Como no, por aquí te presentamos algunas. Para que no se te estropeen a la primera, te recomendamos que las pegues sobre un cartón algo grueso; si quieres rozar la perfección, puedes cubrirlas con una película plástica autoadhesiva (de las de forrar libros) antes de recortarlas. Cada ficha de infantería representaría a 10 hombres, y cada ficha de vehículos a 1 vehículo. Todas las motojets se agrupan en tres fichas. Los factores de movimiento y combate serían los siguientes:

INFANTERÍA IMPERIAL:

movimiento 2, combate 4

VEHÍCULO IMPERIAL (AT-ST):

movimiento 4, combate 7

MOTO-JETS IMPERIALES:

movimiento 6, combate 2

INFANTERÍA EKKLESÍA:movimiento 3, combate 3
(excepto la ficha donde van los PJs junto a otros hombres Ekklesia, factores 3 - 5).**VEHÍCULOS EKKLESÍA (CRANCS):**

movimiento 5, combate 6.

En la batalla participan un total de 17 fichas de Crancs y 15 de infantería Ekklesia (una de ellas es la de los PJs), así como 15 fichas de infantería imperial, 20 de AT-ST y 3 de motos (cada una de las fichas de este tipo de vehículo representa 4 motos con sus correspondientes pilotos). Cualquier número de fichas puede atacar a cualquier otro número de fichas mientras estén en contacto. El ataque se realizará multiplicando por ID3 los factores de combate y comparando el resultado; el que tiene un valor inferior pierde la ficha (o fichas) enzarzada(s) en combate. Una vez eliminadas, las fichas de infantería se retiran del tablero; por el contrario, las fichas de vehículos se dejarán boca abajo, por un lado para impedir que otra unidad pesada pueda pasar por encima, y en segundo lugar por si alguien quiere intentar repararlas (recordad que cada ficha de motos imperiales representa a 4 vehículos de este tipo. Por tanto, reparar una ficha de motos proporciona 4 vehículos al bando que la repara). Si el jugador lo desea, al ser derrotada una ficha enemiga una ficha atacante puede ocupar el hexágono que ha quedado vacío. Máximo una ficha por hexágono, y zona de control (hexágonos adyacentes al ocupado) válida para todos. Entrar en una ZdC enemiga obliga a combatir. Si se entra en la de varios, se puede escoger contra quien se pelea. En un turno cada bando mueve una sola vez todas sus fichas; moverá siempre primero el bando Ekklesia. No daremos muchas más reglas para que cada máster utilice las que le parezcan mejor o seleccione las de un auténtico wargame. Hay fichas de más por si se pierde alguna o el árbitro decide cambiar las proporciones de los bandos.

En principio la balanza no es muy favorable a los Ekklesia, pero qué se le va a hacer, En todo caso, si los imperiales pierden 30 de sus fichas (aproximadamente el 80 % del total) la moral bajará al mínimo y los supervivientes huirán despavoridos dispersándose por el desierto, siempre y cuando al menos 10 de las fichas sean vehículos AT-ST. Los Ekklesia no se rendirán por nada, lucharán hasta el final. A juicio del

árbitro como se distribuyen las fichas en el tablero, si realmente quiere utilizar este sistema, sugerimos la siguiente disposición:

PRIMER TURNO

Todas las fuerzas Ekklesiades se colocarán en un extremo del tablero (en total 17 Crancs y 15 de infantería) y en el otro 2 AT-ST, 2 tropas de asalto y todas las moto-jet.

TERCER TURNO

Aparecerán por el extremo Imperial 9 vehículos AT-ST y 4 unidades de infantería

SEXTO TURNO

Igual que en el anterior.

NOVENO TURNO

Aparecen por el mismo extremo 5 fichas de tropas de asalto imperial. Una de las fichas corresponderá a la que ocupan los PJs, y en ella el mando pasará a éstos. Como se da por supuesto que los PJs tienen la habilidad de bláster muy superior a la media, dicha ficha tendrá un factor de combate de 5 en lugar de 3. Todo el mundo llevará rifles bláster imperiales (aquí pasa como con los Kalashnikov). Se espera de los PJs que hagan un buen trabajo y puedan romper las líneas enemigas. Cuando el combate finalice, si son victoriosos, o en medio de éste, los PJs pueden intentar apoderarse de un vehículo enemigo o amigo, con el que luego seguir con su misión. En principio, la probabilidad de que un AT-ST alcanzado siga funcional es del 15%. En cambio con las Moto-Jet es de un 80 %. Para un Cranc, es del 10 %. Así pues, si consiguen por ejemplo una moto-jet para cada PJ, siempre pueden ir a buscar a Dasis, donde encontrarán también a su compañero, y llevarles en el sillín de atrás. De hecho sería muy bonito que los Ekklesia ganaran, haciendo desaparecer detrás de la pantalla unas cuantas tiradas imperiales demasiado buenas, pero eso queda a juicio del árbitro (quien sabe, tal vez La Fuerza acompañe a los Ekklesia). Si éstos ganaran, les estarían muy agradecidos a los PJs, les harían una fiesta, y todas esas cosas que hace ese tipo de gente en sus tribus. Los PJs sólo podrán dirigir su propia ficha y el árbitro todas las demás, aunque si este lo desea se puede dejar a los PJs llevar también algunos vehículos e infantería. Si la ficha de los PJs fuera eliminada, saldrían vivos superando una tirada de supervivencia de 15 o más; se supondrá que los PJs sólo han quedado heridos (a - 1D) pero inconscientes. Los imperiales no se dedicarán a rematar a los heridos, simplemente los abandonarán en el desierto. En el caso de que su ficha se enfrentara a un combate dudoso (contra dos fichas de infantería o un AT-ST), si todos los PJs (o los que pudieran) gastaran su punto de fuerza los factores de la ficha se doblarían. Al final de la aventura, como gran acción heroica, se recuperarían 2 puntos en lugar de 1.

El reencuentro

Cuando por fin se encuentren todos (los PJs sólo tendrán que ir hacia el sur, Dasis les guiará sin que se den cuenta) lo más sensato será dirigirse hacia orp en lugar de volver hacia el norte a esperar a la nave de transporte. En Orp encon-

trarán siempre a algún piloto dispuesto a cualquier cosa por un buen precio, aunque si lo hacen aterrizar en la base rebelde tendrán que retenerlo para que luego no la descubra a los imperiales. En cualquier caso los PJs, a quienes se daba por muertos, recibirán una gran bienvenida.

Recompensas

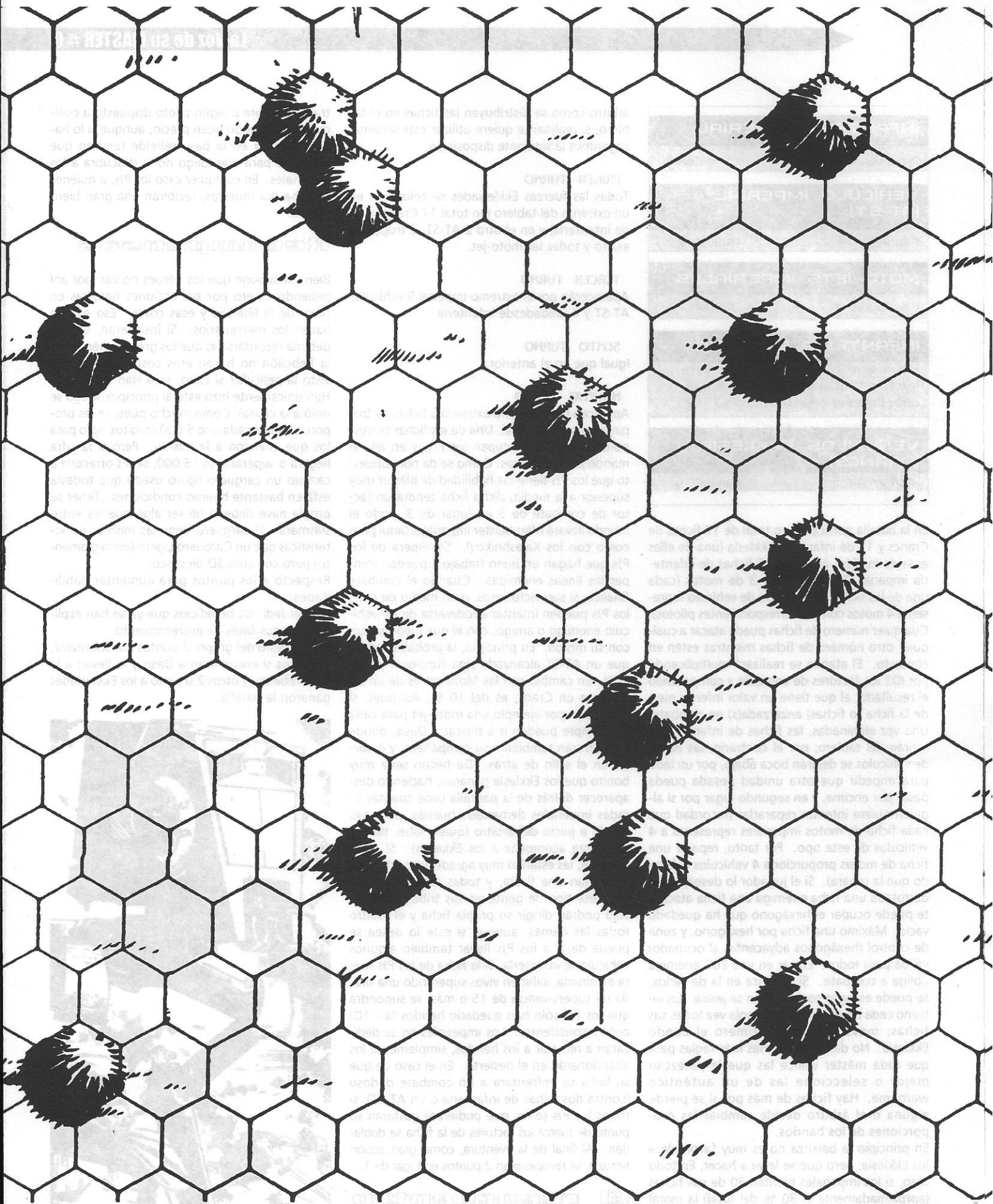
Bien, se supone que los héroes no van por ahí pidiendo dinero por sus acciones heroicas en favor de la libertad y esas cosas. Eso sólo lo hacen los mercenarios. Si insistieran, tal vez debería recordárselas que los grandes héroes de la Rebelión no hacen esas cosas (¿o no han visto la película? sí claro, está Han Solo, pero Han únicamente hizo esto al principio, luego se unió a la causa). Como mucho pues, se les proporcionaría a cada uno 5.000 créditos. sólo para los que enviaron a la misión. Pero si la cifra llegara o superara los 15.000, se les ofrecería a cambio un carguero ligero usado que todavía está en bastante buenas condiciones. Tener su propia nave debería de ser algo que les entusiasmara. El carguero tiene las mismas características que un Carguero Ligero (ver reglamento) pero con sólo 3D de casco.

Respecto a los puntos para aumentar habilidades:

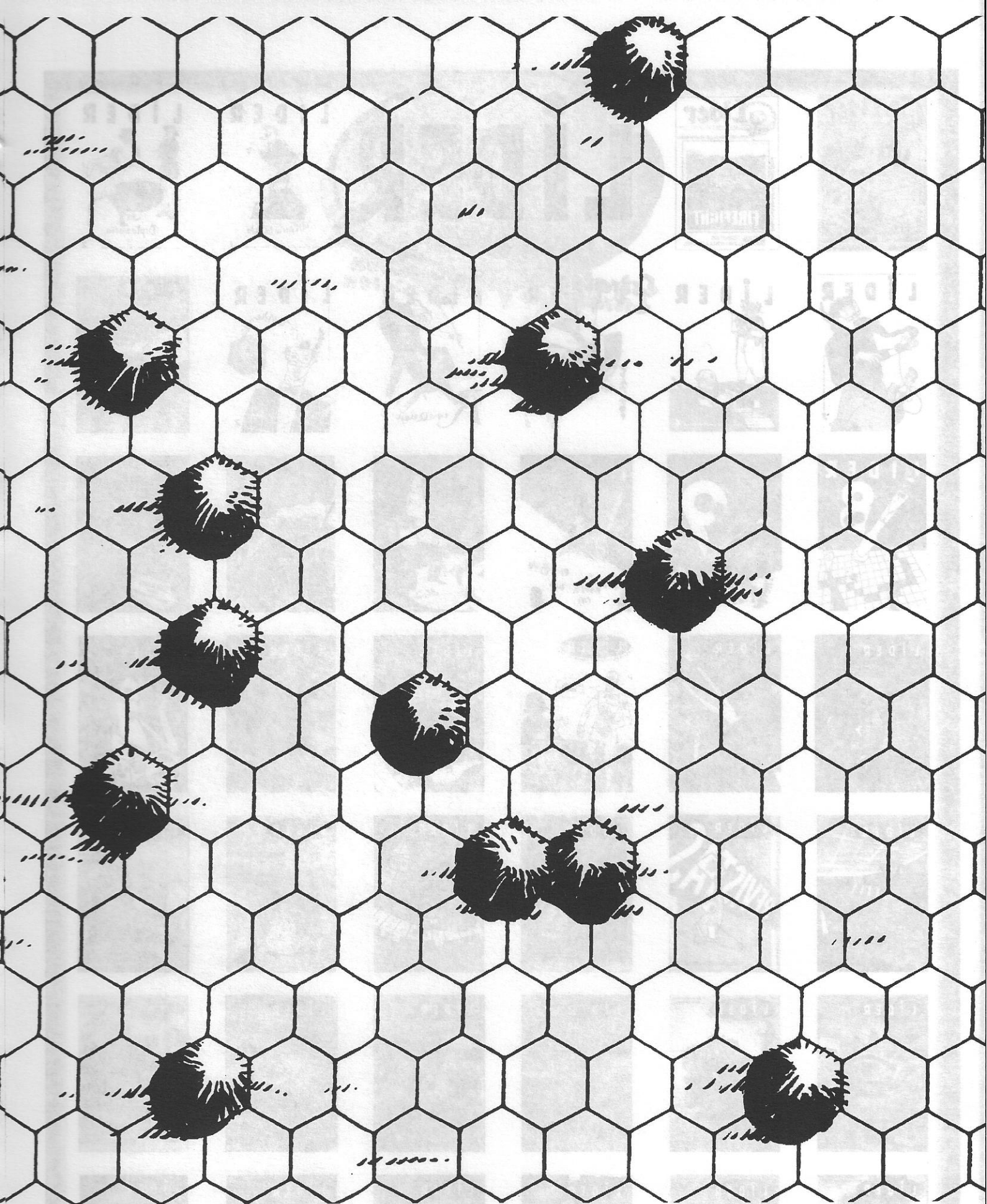
Para el Jedi: los beneficios que ya se han explicado en sus fases de entrenamiento.

Para el resto del grupo: 2 puntos por sobrevivir, 4 puntos si encuentran a Dasis y le llevan a la base rebelde, y otros 2 si junto a los Ekklesiades ganaron la batalla.













































¡¡¡ATENCIÓN!!!: Encontrarás las fichas para poder usar este tablero en la pág. 128 de esta revista (la última página para las mentes menos avisadas). Te recomendamos que fotocopies ambas páginas, de esta forma no dañarás esta estupenda revista. Gracias.



¡¡¡ATENCIÓN!!!: Encontrarás las fichas para poder usar este tablero en la pág. 128 de esta revista (la última página para las mentes menos avisadas). Te recomendamos que fotocopies ambas páginas, de esta forma no dañarás esta estupenda revista. Gracias.

 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6
 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6	 5 6
 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 5
 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 3	 3 3