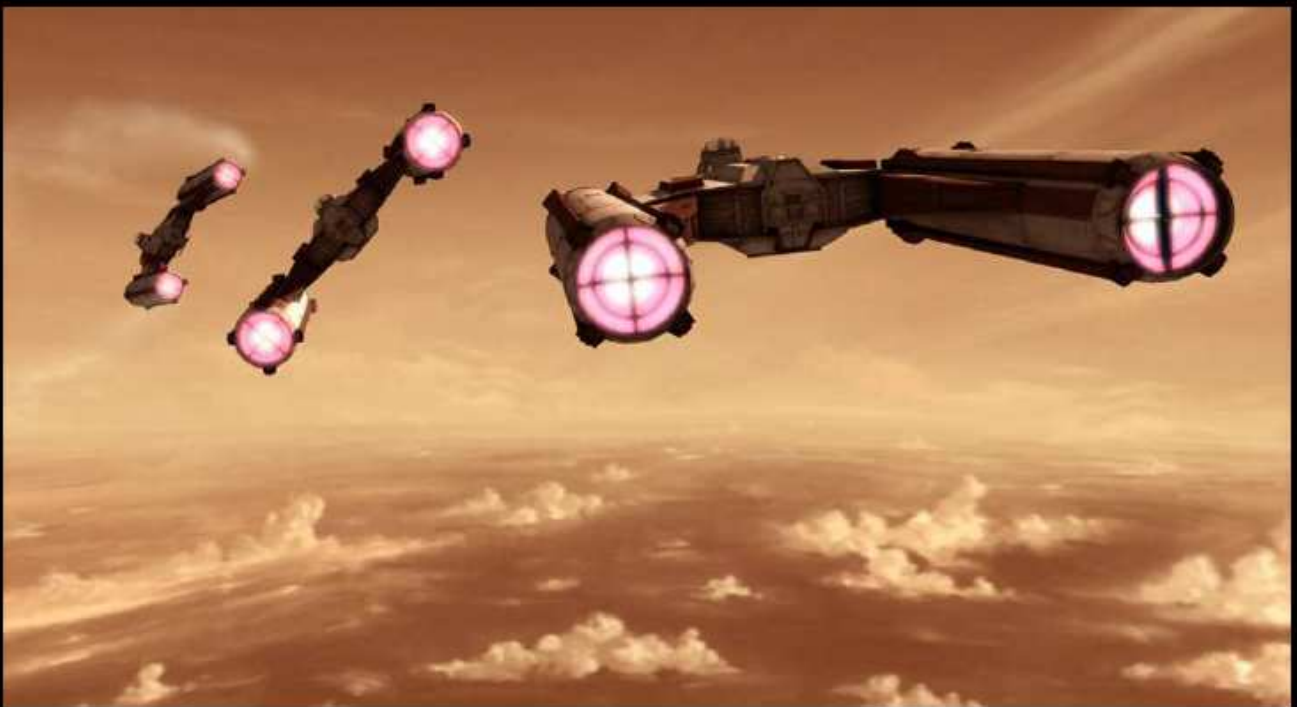


STAR WARS

HUIDA REBELDE

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

C

apítulo Uno

Encuentro fallido

Introducción

La aventura comienza con los PJs en Mesa 291, una mina del planeta Bontham. Aquí fueron citados los jugadores por Tiree, un miembro de la Alianza que prometió encontrarse con los jugadores allí y llevarlos en lanzadera a una base rebelde en la que podrían unirse a la Alianza.

Por desgracia, la Oficina Imperial de Seguridad (OIS) descubrió la tapadera de Tiree. Advertido de esta amenaza, dejó a su androide astromecánico R2-D0 ("Decero") y algún material para los PJs. Después, con los agentes de OIS en los talones, Tiree se escapó con la lanzadera para alejar de la mina a las fuerzas imperiales.

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...

En vuestro afán por uniros a la Alianza Rebelde, habéis sido citados por un miembro de ésta. Tiree, que así se llama vuestro contacto, os ha citado en Mesa 291, una mina de lidio situada en el planeta Bontham.

Una vez que os encontréis allí con Tiree, éste os llevará hasta una base rebelde en una lanzadera. Si superáis los peligros que os esperan en la mina de lidio...

Sin más, y sin menos, debéis comenzar a fraguar vuestro destino como miembros de la Alianza. ¡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 "*¡Soldados de asalto!*" que se encuentra a continuación.

¡Soldados de asalto!

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

"Parece que ha llegado el momento de que toméis decisiones. El ambiente es hostil, pues Mesa 291 es una mina de lidio destruida por un accidente hace dos generaciones. En la actualidad en la mina abundan las explosiones de

plasma en los niveles inferiores, hasta el punto que sólo los dos primeros niveles son realmente estables. Aunque se puede acceder a los cinco primeros niveles de una mina que antaño tenía hasta 500, debajo del segundo nivel todo puede derrumbarse de un momento a otro."

Una vez leas el pasaje anterior, los PJs deberán ir pensando qué hacer. Buscando cuidadosamente en los túneles, los soldados de asalto encontrarán a los PJs. Hasta entonces, los PJs pueden planificar su defensa, preparar una emboscada, encontrar un escondite, empezar a buscar la lanzadera, o lo que se les ocurra...

Sea como fuere, deberán darse cuenta de que los soldados de asalto les superan ampliamente en número y que su única posibilidad de sobrevivir es encontrar la nave de escape y evitar ser capturados durante la búsqueda.

Comentario para el DJ: es muy importante el papel que juega Decero en la presente aventura. A tal efecto, dispones de una ficha para este PNJ en la Sección extraíble de la presente aventura. De igual modo, se incluye en dicha Sección los mapas de la mina, tanto para el DJ como para los PJs. En este sentido, los PJs comienzan la aventura en el área "1" de dicho mapa.

Los PJs deberían examinar las cajas de material que les ha dejado Tiree. En caso de que los PJs no caigan en la cuenta, Decero comenzará a emitir ruidos y golpear las cajas con

insistencia. El contenido de las cajas es el siguiente:

Siete trajes de vuelo: si los PJs se cambian de ropa ahora serán fácilmente capturados. Sin embrago, se pueden emplear como señuelos, honda, redes, etc..

Seis auriculares comunicadores: quien lleve un comunicador puede hablar con otra persona que lleve otro igual, dentro de un radio de diez kilómetros. Un PJ inspirado, mediante una Tirada de mecánica de dificultad 20 puede modificar un auricular para interceptar las comunicaciones de los soldados de asalto. Para ello, serán precisos 3D minutos. Sea como fuere, los soldados de asalto no pueden usar la frecuencia de los comunicadores de los PJs.

Cinco cuerdas de diez metros: cada cuerda tiene un gancho desmontable en un extremo. Las cuerdas se pueden conectar y aguantar 1.000 kilos de peso.

Cuatro varas brillantes: cada vara ilumina 20 metros de túnel. Una de ellas (realiza una Tirada de 1D para fijar esto) se quema al utilizarla por primera vez, por lo que se apagará como tarde en la Sección "En los túneles".

Seis pistolas blásters (Código de Daño 4D; Alcance en metros: 3-10 11-30 31-120) cuyos números de serie han sido borrados.

20 cargas de munición bláster: un bláster se queda sin carga tras 12

disparos. Recargarlo exige una Tirada de Destreza de dificultad 5.

Cuatro granadas de humo: cada una llena 10 metros de túnel con un humo negro y espeso, incrementando la dificultad de uso de blásters en 5, salvo que se disponga de un sistema de visión nocturna.

Cuatro granadas (Código de Daño 5D)

Una vez los PJs se hayan repartido el material se debe acudir a la Sección “En los túneles” para seguir la aventura.

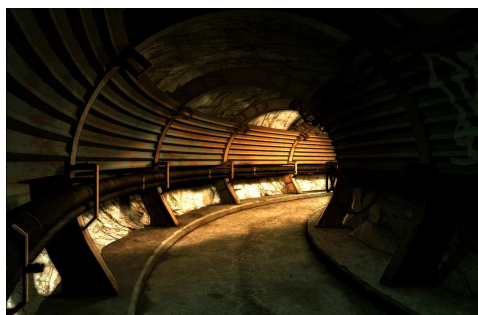
En los túneles

Los PJs han decidido ya cómo repartir los recursos de los que disponen. Tanto si los PJs tienen claro cómo moverse, como si esperan a que Decero tome alguna decisión, el androide tratará de mostrarles el camino. Lee lo siguiente en voz alta:

El androide está en medio de la habitación girando la cúpula de su cabeza de un túnel oscuro a otro. Con un pasado “whoop dee doo”, Decero se inclina hacia atrás, posando su pierna retráctil sobre el suelo. Va rodando hacia el túnel por dónde habéis entrado, pero se para al oír en el túnel el eco de las voces silenciosas de unos soldados de asalto. Con un “¡Ooooo!” asustado, Decero se marcha hacia el otro túnel rápidamente. Desde la oscuridad emite unos bips impacientes, dejando claro que espera que le sigáis.

Comentario para el DJ: Decero sabe el camino hacia la lanzadera, vía los montacargas del final del túnel

principal. La ruta de Decero está marcada en los mapas de la Sección extraíble. Los encuentros de la presente aventura, que comienzan en el siguiente Capítulo, se desarrollan a lo largo de dicha ruta. Si los PJs deciden cambiar la ruta por no seguir a Decero, deberás cambiar los encuentros de lugar.



En la parte señalada con 2 en el mapa, los PJs podrán encontrar, mediante una Tirada de Buscar de dificultad 12, un pequeño holoregistro cubierto de polvo. Una Tirada de Tecnología de dificultad 16 desvelará la grabación de un minero:

“Están por todas partes. Esas criaturas aladas, los Mynocks los han llamado los mineros de Peragus III, no cesan de succionar cables. Es horrible. Si siguen así provocarán un accidente a gran escala y no podremos permanecer mucho tiempo aquí. Varios de los niveles más profundos han empezado a sufrir problemas en la seguridad.”

Anota si los PJs han encontrado la grabación del minero. Los PJs deberían seguir con la ruta de Decero, yendo hacia el túnel principal. Cuando esto ocurra, acude al próximo Capítulo para continuar la aventura.

C

apítulo Dos

Una vuelta peligrosa

Introducción

Los PJs se ven obligados, tras comprobar que Tiree no se ha podido encontrar con ellos, a dar un rodeo hasta la lanzadera que les debe sacar de Mesa 291.

Comentario para el DJ: Como se indicaba en el Capítulo anterior, los PJs pueden no seguir al pie de la letra la ruta de Decero. Sin embargo, se pueden trasladar sin dificultad los encuentros indicados en las siguientes Secciones.

A medida que se llegue a alguna de las áreas indicadas con número en el mapa, acude a la correspondiente Sección de las siguientes:

- 3 El nido de Mynocks
- 4 Blues de bláster pesado
- 5 Derrumbamiento
- 6 Tiroteo
- 7 Explosión subterránea
- 8 Tormenta de fuego

El nido de Mynocks

De esta sección de los túneles cuelgan cables y líneas de energía. Cada pocos segundos, destellos de energía y chispazos demuestran que en la mina todavía queda mucha energía.

Columnas y vigas de formex sostienen el techo y las paredes, proyectando sombras si los PJs emplean sus varas brillantes. Decero se para, llenando el túnel de un "Oooooo" suave. Entonces empieza a rodar hacia delante lentamente, escudriñando nervioso de lado a lado con su receptor de infrarrojos.

Comentario para el DJ: Los PJs tienen derecho a realizar una Tirada de Percepción de dificultad 12, 10 si están usando las varas.

Salvo que los PJs tengan éxito en la Tirada de Percepción indicada con anterioridad, lee lo siguiente:

"¡Se precipitan dos criaturas desde el techo con un chillido estridente y penetrante y con una cascada de chispas azules! Sus alas negras y correosas baten al atacar a Decero y al primer personaje del grupo"

Los PJs deben realizar Tiradas de Destreza contra las Tiradas de los Mynock para ver si atacan antes. Si los PJs escucharon el holoregistro en el Capítulo anterior, atacarán antes sin necesidad de realizar Tiradas.

Mynock

DES 3

PER 1D

FOR 1D

Daño:

Garras 1D

Dentadura 2D



La dificultad para el ataque de los Mynocks es 5. Si un Mynock se engancha con su boca a Decero o un bláster, el androide queda debilitado, y el bláster se queda la mitad de energía. En caso de que el Mynock se enganche dos rondas más, el bláster y Decero se quedarán sin energía.

Para atacar a los Mynocks enganchados a un PJ o Decero la dificultad básica es de 10. Si se falla la Tirada, se ataca al PJ o a Decero, según corresponda. Para identificar a las bestias es preciso una Tirada de Razas alienígenas de 10.

Si Decero se queda sin energía, los PJs pueden recargarle mediante una Tirada de Técnica de dificultad 15, empleando un cable de energía vivo.

Blues de bláster pesado

Decero está ansioso por llegar al montacargas que está cerca de la entrada. Por ello, tratara de conducir a los PJs al túnel principal. Da vuelta sobre sí mismo, emitiendo bips y sonidos para que los PJs vayan hasta el túnel.

El túnel en el que se encuentra el grupo se abre a un lado del túnel principal. A pesar de los cables y cañerías, parece suficientemente grande como para conducir una lanzadera.

Toma nota de quién entra primero en el túnel, y a qué altura (fíjate para ello en el mapa de la Sección extraíble).

Decero expresará su miedo a entrar en el túnel dando vueltas incesantes:

“¡De repente, se ve el relámpago de un inmenso rayo de bláster! Los soldados de asalto han montado algún tipo de cañón bláster cerca de la entrada, justo delante del montacargas.”

Comentario para el DJ: Los soldados de asalto estarán fuera del alcance de los blásters de los PJs. Por ello, sólo se molestan en disparar sin cesar. Si los PJs permanecen en el túnel tarde o temprano serán rodeados por otros soldados de asalto, y hasta aquí la aventura. Decero tratará de que los PJs vuelvan por donde venían.



La dificultad para impactar del bláster pesado es de 5 a bocajarro, 10 a corto alcance, 15 a medio alcance y 20 a largo alcance. El Código de Daño es 7D y el Control de Fuego 5D.

Una vez los PJs se cercioren de que no les queda otra que huir por dónde han venido, sonará el siguiente mensaje por el sistema de megafonía CP de la mina:

“¡Atención, rebeldes! Al habla el oficial de la OIS Mar Barezz. Tengo certificados imperiales que les acusan

de traición. Rendíos ahora y la ley el Imperio será piadosa con vosotros. Resistíos, y os cazaremos como womprats.”

Tras el mensaje, la comunicación se cerrará con un intenso chasquido. Por supuesto, cualquier PJ con dos dedos de frente se percatará de que cualquier oferta de clemencia quedará en nada, por lo que deberán seguir huyendo.

Derrumbamiento

Los soldados de asalto, con cuidado de no ser emboscados, reducen el paso de su persecución al irse acercando al pozo derrumbado del montacargas, permitiendo que los PJs se adelanten.

Este área es tan inestable que incluso las vibraciones de unos rebeldes pasando furtivamente provocarían un derrumbamiento. Lee el siguiente texto cuando los PJs lleguen al área marcada con un “5” en el mapa de la Sección extraíble.

“Las rocas que os rodean retumban grave y terriblemente. Del techo llueven guijarros y piedras sobre el túnel. Decero da un aviso y un instante después los soportes de formex y plastiaceró se desmoronan, agrietándose y gimiendo. ¡El túnel se está derrumbando! Mientras tanto, se rompen cables y cañerías que chirrian y vomitan vapor; caen en cascada toneladas de rocas y suciedad, llenando rápidamente el túnel.”

Cada PJ debe realizar una Tirada de Destreza de dificultad 15 para evitar

caer cuando empieza el derrumbamiento. Los PJs que se mantengan en pie deben realizar una Tirada de Esquivar de dificultad 15 para alcanzar una sección del túnel segura.

Aquellos PJs que no logren las Tiradas indicadas quedarán inconscientes por el golpe de una piedra (Código de daño 3D), y estarán enterrados en escombros. Por su parte, Decero habrá salido airoso de modo milagroso.

Los PJs libres podrán tratar de ayudar a los enterrados. En encontrar a cada PJ se tardan 15 rondas menos el resultado de la Tirada de Fortaleza del PJ que esté realizando la búsqueda. Los PJs encontrados, que pueden requerir asistencia médica, se despiertan una ronda después de ser encontrados.

Comentario para el DJ: Las rondas necesarias para encontrar a PJs enterrados podría ser reducida también mediante la búsqueda de materiales apropiados. En función de lo que estén buscando los PJs, establece la dificultad que sea más adecuada. A tal efecto, no sería complejo encontrar barras de hierro, lonas para arrastrar piedras, cuerdas sintéticas, cajas de herramientas u objetos similares. Puedes hacer que los PJs empleen la habilidad Buscar si son conscientes de lo que están tratando de encontrar. Por otro lado, una Tirada de Percepción podría ser útil para algún tipo de material en el que no hayan reparado pero que les pueda ser útil de cara a desenterrar a los PJs que estén inconscientes.

Sea como fuere, si los PJs están más de 12 ó 15 rondas ayudando a salir de los escombros a otros PJs, aparecerán los 3 soldados de asalto de la Sección "Tiroteo". Por supuesto, los tiros comenzarán, pudiendo repartirse los PJs para ayudar unos a los enterrados, y luchar los otros con los soldados de asalto.

Tiroteo

Cuando los PJs lleguen al área indicada con un "6" en el mapa, y salvo que los soldados de asalto hubiesen aparecido en la Sección anterior, tres soldados de asalto doblan la esquina (en la posición "A" del mapa) para atacar a los PJs.

Cada uno de los soldados dispara una vez a los PJs y se tira al suelo, fuera de la línea de visión de los PJs, en un pasillo lateral.

Los soldados de asalto están a 30 metros de los PJs, lo que implica que la dificultad para impactarles es 15. Cualquier PJ que supere una Tirada de Destreza de dificultad 15 puede disparar al último soldado de asalto, que se mantiene cubierto en la última parte del túnel (dificultad 20 para impactarle). A medida que se reduzcan las distancias se deben modificar las dificultades para disparar.

Tan pronto como uno de los soldados de asalto falle el primer tiro, el disparo irá a parar a una cañería que cuelga de la pared. Esto provoca que se expanda una ola de vapor que aumenta en 5 la dificultad de impacto porque impide la

correcta visión en el túnel. Además, los PJs que no superen una Tirada de Esquivar de dificultad 10 recibirán una Tirada de Daño de 2D.

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



Durante el tiroteo entre los PJs y los soldados de asalto, vuelve a encenderse el sistema CP de la mina:

"¡Demasiado tarde, escoria rebelde! Hemos descubierto vuestra nave de escape y la hemos destruido. No tiene sentido que sigamos jugando al escondite ¡Rendíos y enfrentaos a vuestro destino!"

Evidentemente, Barezz miente, pues ni siquiera sabe que los PJs tienen una nave y una ruta de escape.

Explosión subterránea

"Muy lejos hacia abajo, se oye una enorme explosión que hace retumbar el suelo. A lo largo del túnel llueven polvo

y piedras que se desmoronan del techo y de las paredes. Después viene un silencio y acaban las caídas, dejando cierta tensión en el aire. Decero gorgojea suavemente y continúa avanzando hacia la oscuridad de Mesa 291."

Comentario para el DJ: Realmente, los PJs no corren peligro por la explosión, pero hay que hacerles creer que sí. Si los PJs son demasiado cautos puedes hacer que un nuevo soldado de asalto les alcance, provocando un nuevo ataque.

Los PJs pasarán al lado de un terminal del sistema CP. Decero podría manipular éste para tratar de sembrar confusión entre los soldados de asalto. Para ello, se puede emplear una Tirada de Programación de computadores de dificultad 15.

Tormenta de fuego

Cuando los PJs llegan al área marcada con un "8" en el mapa de la Sección extraíble se encuentran el túnel bloqueado por una puerta pesada. Hay un acceso de ordenador cerca que puede ser activado mediante una Tirada de Técnica de dificultad 15, o pidiendo a Decero que la abra. Si es el androide quien abre la puerta, una descarga de energía le sacude hasta que alguien consigue tirar de él. De repente, la puerta se abre de golpe.

"Se abre la puerta entre crujidos, con una cascada de chispas, mientras se arrastra sobre sus guías. Un instante después, el techo del túnel que se

encuentra más adelante entra en erupción, como un infierno enfurecido. Os llega una ola de calor intenso, oís a los soldados de asalto que se llaman entre sí no demasiado lejos de vosotros. El suelo del túnel delante vuestro está libre, pero calentándose por momentos. Para pasar bajo las llamas, debéis reptar sobre el rugoso suelo de piedra."

Una rápida comprobación del siguiente corredor muestra que la única ruta alternativa ("C" en el mapa) está bloqueada por un derrumbamiento. Decero decide que el único camino posible es bajo las llamas. El androide rueda sin rasguño alguno bajo ellas. Los PJs, por su parte, deben realizar una Tirada de Vigor de dificultad 10 para soportar el calor. Si algún PJ no lo logra debe ser arrastrado por otro PJ mediante una Tirada de Vigor de dificultad 10. El daño por fuego es 2D.

El otro extremo del corredor está bloqueado por una puerta. Un PJ deberá realizar una Tirada de Técnica de dificultad 15 para abrir. Si tardan mucho llegarán unos soldados de asalto y dispararán un par de veces, justo antes de que Decero abra la puerta. Los altavoces se encenderán:

"Rebeldes. Me estoy cansando de esto. Tenéis 30 minutos para abandonar vuestras armas y rendiros. Después de ese tiempo, sellaré todas las salidas y esperaré a que se hunda la mina".

Tras el mensaje, el sistema CP se apaga y debes acudir al siguiente Capítulo para continuar la aventura.

C

apítulo Tres

Cruzando el pozo

Introducción

Este capítulo prosigue la huida de los PJs de las garras de los soldados de asalto de Barezz, el agente de la OIS que está tratando de hacerles la vida imposible. Este Capítulo se centra en un solo punto del mapa de la Sección extraíble, el marcado como “9” en el mismo.

El pozo principal

Cuando los PJs alcanzan el pozo principal, lee en voz alta lo siguiente:

“Los últimos metros del túnel principal acaban en un agujero gigante y ominoso de 20 metros de diámetro. Ningún rail ni pared protege el foso; el borde desmoronado de formex sencillamente cae en uno de los agujeros hechos por el hombre más profundo de la galaxia. De las profundidades se elevan ráfagas de viento humeante que se escapan de las llamas desencadenadas unos 10 ó 20 niveles por debajo. También suben ruidos: el zumbido de cables de energía, estallidos de vapor, chisporroteos eléctricos, el gemido de barras de acero, fuegos crepitando y explosiones que retumban.

Las luces parpadeantes de color naranja, rojo y amarillo del fuego proyectan sombras extrañas sobre las

paredes y el techo del pozo. Hacia el fondo del pozo, cerca del lado donde os encontráis, cuelgan cables de cabestrantes. Del otro lado cuelgan un cabestrante roto y varios cables deshilachados. Las paredes lisas del pozo principal están cubiertas por tubos, cables cuerdas, alambres, aberturas y parrillas de todas clases. Redes de carga se balancean sobre el pozo desde enormes grapas y clavos en las paredes. Una repisa rodea totalmente el agujero.”

Este es el pozo principal de Mesa 291. Se precipita abajo kilómetros y kilómetros. Cada 20 metros de pozo hay un nuevo nivel de mina. Mientras que el nivel 1, 3 y 4 tienen repisa, el 2 no la tiene. Si se ha seguido la ruta de Decero hay que bajar al nivel 2. Si ya se está en él sólo hay que cruzar el pozo.

Decero emite bips con éxtasis cuando se acerca al pozo principal. Lo reconoce como camino hacia la lanzadera de escape. Sin embargo, Decero cambia de tono cuando se da cuenta de que no sólo debe acercarse al agujero, sino que alguien debe bajarlo, balancearlo, y hacerlo llegar a la puerta tras la que está la caverna de la que habló Tíree en su mensaje. Los PJs se pueden ver obligados a apuntar con un bláster a Decero para que acceda.

Los PJs deben encontrar un modo de llevar a Decero hasta el nivel 2. Pesa unos 30 kilos, por lo que deberán tener cuidado con él. Decero no estará muy colaborativo, salvo que algún accidente o algún soldado de asalto hagan que se

replantee sus ganas de colaborar con los PJs.

Para bajar al nivel 2 los PJs deberían emplear los cables más cercanos hasta el punto "D" del esquema del pozo que está en los mapas de la Sección extraíble. También podrían llegar a "E", con las cuerdas incluidas en el equipo que les dejó Tíree.

Los cables que bajan hasta "D" están viejos y oxidados. Muchos parecen como si se fueran a romper con el peso más ligero. Crea un poco de tensión y suspense en los jugadores describiendo los cables deshilachados que rechinan y los cabestrantes chirriantes y gimientes.

Los PJs podrán llegar al segundo nivel mediante Tiradas de Escalar de dificultad 10. Para bajar a Decero deberán pasar una Tirada de Técnica de dificultad 10 para hacer funcionar el cabestrante desde los paneles de control. Decero gritará durante el descenso, lo cual puede atraer a soldados de asalto. Si lo que se quiere es llegar a "E" la dificultad para las Tiradas indicadas será de 15. Una vez se use el cabestrante tira 1D para ver si ha funcionado correctamente.

1-2 El cabestrante funciona. Gimotea, echa humo y vibra, pero funciona correctamente.

3-4 El enganche patina. Sin previo aviso, el cable empieza a desenroscarse más y más rápido, dejando caer tres niveles a cualquier cosa atada a él, antes de parar justo encima de las

llamas. Se necesita una Tirada de Técnica de dificultad 5 para que vuelva a funcionar.

5 El cabestrante falla, dejando a cualquier cosa atada a él colgada a medio camino entre el nivel 1 y el 2.

6 El cabestrante se libera. El mecanismo se libera de su pista en el techo, pero se queda enganchado en una maraña de cables. Se balancea precariamente, pero se puede utilizar con seguridad.

Después de que el androide y dos PJs bajen al nivel 2, aparecerán 12 soldados de asalto y Barezz en el túnel principal del nivel 1. Barezz no sabe nada de la nave escondida más abajo, por lo que no se preocupará demasiado por atrapar en ese momento a los PJs. El oficial de la OIS confía en que los PJs se están quedando sin sitio al que ir, y que sólo es cuestión de tiempo atraparlos.

Si cuatro o más soldados de asalto quedan incapacitados o mueren, el resto retrocede para reagruparse. Mientras Barezz los reanima, los restantes PJs pueden bajar por el pozo que hay bajo ellos.

Barezz: DES 4D; blaster 5D, FOR 3D+2, atacar sin armas 5D+2. Todos los demás atributos y habilidades 2D.

Si los PJs bajan hasta "D" en el Mapa del pozo, todavía tienen que cruzarlo. Aquí hay una conexión de computador desde la que Decero puede explicar que están en el lugar equivocado: la nave está detrás de la puerta ¡del otro lado del pozo! Si se le pregunta que dé

una sugerencia de cómo cruzar, Decero activa la red de seguridad del nivel 2. La red se despliega desde la pared del pozo y alcanza el otro lado. Sin embargo, la red se ha deteriorado con el paso del tiempo y ahora presenta agujeros grandes y crecientes, con los cables de plástiacero deshilachados y los soportes doblados y mellados. Puede que no sea realmente segura, pero los personajes pueden cruzarla.

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



Mantenerse en pie requiere tanta concentración que cualquier personaje que intente hacer cualquier cosa que no sea cruzar, debe reducir todas las tiradas de dados en 1D. Se tarda tres rondas en cruzar el pozo por la red. Cada personaje debe hacer una Tirada de Escalar de dificultad 10. Cualquier PJ herido por un tiro de blaster debe realizar un Tirada de Destreza de dificultad 10. Cualquier fallo en las

Tiradas indicadas provocará la caída al pozo, en el modo indicado más adelante.

Comentario para el DJ: Decero no puede cruzar por sí mismo la red. Los PJs deberán idear un plan al respecto. Tras evaluar si es aceptable, determina qué habilidades y número de Tiradas son precisas para llevarlo a cabo.

Cuando un PJ caiga al pozo deberá hacer una Tirada de Destreza de dificultad 10 para poder agarrarse a los cables que cuelgan por el pozo. Por cada nivel que se falle, se podrá seguir intentando agarrar a otros cables, pero con una dificultad añadida de 5. En caso de caer más allá del nivel 4, el PJ será presa de las llamas.

Si un PJ cae en el nivel tres o cuatro deberá ser rescatado por sus compañeros en el próximo Capítulo, ya que ascender es demasiado peligroso.

Los soldados de asalto y Barrez atacarán a los PJs con dificultad 10 y 15 mientras cruzan la red. Los PJs pueden devolver el fuego, provocando que los imperiales se repliegan. En todo caso, Barrez se lanzará a la red cuando el último PJ cruce. El imperial tendrá un detonador térmico. Un PJ que acierte con una Tirada de bláster de dificultad 15 podrá dar una patada al detonador mediante una Tirada de Vigor de dificultad 20 para evitar que les explote encima.

Hecho esto, acude con los supervivientes al siguiente Capítulo.

C

apítulo Cuatro

Vuelo final

Introducción

El Capítulo comienza con los PJs huyendo como locos tras haber cruzado el pozo. En función de cómo se hayan desarrollado los acontecimientos, puede haber PJs que necesiten ser rescatados por haber caído al pozo.

Los PJs que se pueden mover llegan a la repisa de delante de las puertas que llevan a la caverna (Área "E" del Mapa 3) justo cuando éstas se empiezan a abrir.

"Las puertas se van abriendo lentamente, revelando una gran caverna. Del otro lado de la puerta, hundido en una pila detrás de una conexión de computador, está Tiree. Lleva un traje de vuelo que arde lentamente y parece haber sufrido heridas graves. Detrás de él veis una gran abertura en la pared de la caverna que da al exterior. Cerca de la abertura se encuentran los restos de lo que antaño fue una lanzadera: ¡vuestro billete para salir de aquí! A través de la abertura, podéis ver la aproximación de dos andadores AT-AT, todavía lejos pero acercándose. ¿Qué vais a hacer?"

Los PJs deben actuar con rapidez, ya que Barezz y los soldados de asalto no tardarán en seguir a los PJs. Las llamas y explosiones en el pozo no hacen presagiar nada bueno. Por su parte, los

AT-AT empiezan a apuntar con sus armas, aunque están todavía lejos.

Tiree necesita más atención de la que pueden proporcionar los PJs. Una Tirada de Medicina de dificultad 15 permitirá reanimar al rebelde. Tiree explica que tras eludir a los agentes de la OIS que le perseguían dio la vuelta para ver qué tal les iba a los PJs. Al aproximarse a Mesa 291, los AT-AT abrieron fuego y dañaron su lanzadera. Lo único que pudo hacer fue un aterrizaje de emergencia en la caverna.

"Tres enormes columnas de piedra mantienen el techo de esta inmensa caverna. Todo el lado izquierdo se derrumbó hace tiempo, dejando grandes piedras y escombros esparcidos desde el suelo hasta el techo. La brillante luz del sol entra por una abertura en la pared opuesta a la puerta. La abertura mira desde el lado del precipicio de la meseta a un gran valle. La lanzadera ardiente de Tiree está al borde de la abertura. Con el paso del tiempo, han crecido arbustos y árboles en la abertura y ahora no permiten que ésta se vea, pero no obstruirían la visión hacia el exterior. A pesar de la luz de la abertura, la caverna es tan grande que los PJs no pueden ver demasiadas cosas en la oscuridad más allá de los pilares de piedra."

Los PJs esperaban encontrarse una lanzadera en perfectas condiciones, no un montón humeante de chatarra. Por ello, lo normal es que busquen en la parte oscura de la caverna. Decero, o

un PJ con una Tirada de Buscar de dificultad 10 encontrará cuatro cazas Ala Y ocultos con redes de camuflaje.

Cada Ala Y tiene asientos para dos, un piloto y un artillero. El artillero controla un cañón de iones giratorio montado en el techo. Cada Ala Y puede llevar un androide astromecánico como Decero. Para que pueda subir, hay una rampa que permite rodar a Decero y encajarse en la nave. Haciendo esto, Decero puede transmitir las coordenadas para el salto al hiperespacio. Si Decero está en el pozo, se precisará una Tirada de Pilotar naves espaciales de dificultad 15 para posicionar la nave y que el androide suba en ella.

Para rescatar a los PJs que puedan estar todavía en el pozo, los PJs que piloten los Ala Y deberán hacer una Tirada de Pilotar naves espaciales de dificultad 15. Por fortuna, una vez que los PJs piloten los Ala Y, los imperiales no tendrán potencia de fuego para hacerles daño.

Comentario para el DJ: En caso de fallo en las Tiradas de Pilotar naves espaciales, se pueden realizar Tiradas de Daño contra la nave, aunque en principio no debería haber peligro real para los PJs.

Una vez los PJs, Decero y Tiree estén a bordo de las naves, les tocará huir de ahí. Si Tiree está consciente puede pilotar una de las naves. La ficha de Tiree está en la Sección extraíble. Los PJs deben decidir si vuelan a través de la caverna, lo cual les enfrentará a los AT-AT, o a través del pozo principal.

Tanto para un camino como para otro los PJs tendrán ciertos problemas. En el caso de enfrentarse a los AT-AT, éstos dispararán una o dos veces a cada Ala Y antes de estar lejos de su alcance. Para los AT-AT usa los siguientes códigos a dificultad 10: CF 2D Daño 3D.

CARACTERÍSTICAS DE ALA Y

Tripulación: 2 (más unidad R2)

Pasajeros: Ninguno

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 4D+1

Pantallas: 1D

Capacidad de carga: 110 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: NO.

Hiperimpulsor de seguridad: NO

Velocidad sub-lumínica: 3D+2

Armas:

- Dos cañones láser (Disparan como uno)
 - Control de fuego: 2D - Daño: 5D
- Dos lanzadores de Torpedos de Protones
 - Control de fuego: 2D - Daño: 9D
- Dos cañones de iones (Disparan como uno)
 - Control de fuego: 1D - Daño: 3D



En caso de que los PJs suban por el pozo no tendrán problemas con los soldados de asalto, pero sí con el bláster pesado del nivel 1. La dificultad para impactar es 20 y el Código de Daño es 7D y el Control de Fuego 5D.

Una vez hayan escapado, la aventura habrá acabado.

C

Capítulo Cinco

El fin de la misión

Los PJs han logrado huir victoriosos de Mesa 291 con más de un susto en el cuerpo. Más vale que se vayan acostumbrando a estas emociones fuertes. La lucha contra el Imperio no ha hecho más que empezar.

Acude a la siguiente Sección.

Evaluación de la misión

Los PJs obtienen 4 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 encontraron el holoregistro del minero.
- En la Sección *“El nido de Mynocks”* del Capítulo Dos los PJs atacaron a los Mynocks sin fallo alguno.
- Los PJs emplearon asin fallos el cabestrante del pozo en la Sección *“El pozo principal”* del Capítulo Tres.
- Los PJs decidieron salir a través de la cueva en el Capítulo Cuatro.

I

Indicación final

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

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

D

UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto *“HUIDA REBELDE”*.

El presente módulo es una pequeña modificación del incluido en el manual básico de la Guerra de las galaxias: el juego de rol.

G uión de la Aventura Huida Rebelde

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.

DJ: Un agente rebelde, llamado Tiree, ha arreglado todo para ayudaros a unirlos a la Alianza Rebelde. Siguiendo sus instrucciones, habéis viajado hasta una vieja mina en el planeta de Bontham. Con vuestros compañeros, os habéis abierto camino hacia la mina, dejando detrás señales de aviso y cercas viejas.

Primer Rebelde: Esto me da mala espina.

Segundo Rebelde: ¡Mirad todos esos cables de energía e hilos de control! ¡y esos raíles magnéticos! ¡Esta mina debe ser enorme!

Tercer Rebelde: Sí, o sea que no perdamos el tiempo mirando el paisaje. ¡Aquí nos podríamos perder para siempre!

Cuarto Rebelde: Parece como si llevara décadas abandonada ¿quién sabe qué tipo de criaturas se habrán instalado aquí dentro!

Quinto Rebelde: Los animales no son lo único que nos tiene que preocupar.

¡Parece como si alguna de estas líneas de energía todavía estuviese cargada! La tocas y ¡zap!

Sexto Rebelde: Sí, bien, este túnel no está en su mejor estado. ¿Oís cómo retumba? Y parece que esté a punto de derrumbarse toda la mina.

Primer Rebelde: ¡Dejadlo ya! Este sitio ya es suficientemente escalofriante sin necesidad de que debilitéis mi confianza.

Tercer Rebelde: Dejadme aclararlo ¿se supone que nos encontraremos aquí con Tiree y volaremos en una lanzadera para unirnos a la Alianza Rebelde?

Cuarto Rebelde: Bien, a no ser que nos crezcan alas no vamos a volar hacia ningún sitio. Por si no os habéis dado cuenta, esto no es exactamente un hangar de lanzaderas.

Segundo Rebelde: Este túnel principal parece suficientemente grande, ¡pero tendrías que estar loco para intentar pilotar una lanzadera aquí dentro!

Sexto Rebelde: De todas formas, ¿qué sabemos de ese agente, de Tiree? Cada uno de nosotros sólo lo ha visto una vez. ¡Todo podría ser una trampa!

Quinto rebelde: ¿Para qué? Lo único que estamos haciendo es entrar en una propiedad privada. ¡Ni siquiera llevamos blásters!

Segundo Rebelde: Sí, pero Tiree ya sabe

lo suficiente sobre cada uno de nosotros para conseguir 10 años de trabajos forzados en las minas de especia de Kessel.

Tercer rebelde: Si esto fuese una trampa ya nos habrían cogido. Esperemos un par de minutos.

DJ: Os dais la vuelta y entráis con cuidado en una ramificación del túnel, absolutamente negra, que lleva a la sala donde debéis encontraros con Tiree. Llegáis al sitio indicado y descubrís que, aparte de algunas cajas, la habitación vacía. Tiree no está ahí.

Primer Rebelde: Ya os lo digo, esto me da mala espina.

Cuarto Rebelde: Qué bien empieza nuestra gloriosa carrera en la Alianza Rebelde. Hay una guerra galáctica y nosotros jugando al escondite.

DJ: De repente aparece un androide R2 y silba. Va girando su cabeza redonda y os mira a cada uno de vosotros. Parece nervioso y silba suavemente. "Oooooo"

Quinto Rebelde: ¡Vale! Justo lo que necesitábamos, un androide minero.

DJ: El androide emite unos cuantos bips, y seguidamente su proyector chasquea, apareciendo un holograma de Tiree. Dice: "*Bienvenidos a Mesa 291. Siento no poder hacer los honores en persona*".

Sexto Rebelde: Más lo sentimos nosotros.

DJ: "*De alguna manera la Oficina Imperial de Seguridad me ha seguido*

hasta aquí. También deben tener vuestros nombres, o sea que no os podéis echar atrás."

Primer Rebelde: ¡Parece que todo empeora por momentos!

DJ: "*Quizá sólo tenga unas horas antes de que me atrapen, y después vengan a por vosotros.*"

Segundo Rebelde: Fantástico. Yo quería un comité de recepción, pero no pensaba en algo así.

DJ: "*Voy a llevarme los imperiales tan lejos como pueda para daros tiempo para escapar. Os he dejado equipo y armas. Espero que no los necesitéis.*"

Tercer Rebelde: Lo que necesitamos es una nave.

DJ: "*La lanzadera está en una caverna en el siguiente nivel de abajo. Este androide, R2-D0, sabe cómo llegar. Espero que podáis pilotar la nave porque no creo que pueda volver.*"

Cuarto Rebelde: La podemos pilotar, pero ¿hacia dónde? ¡Ahora se nos busca como traidores!

DJ: "*Decero tiene las coordenadas de navegación y de hipersalto hacia una base rebelde. No debéis dejar que el androide caiga en manos imperiales o sabrán dónde se encuentra la base. Si tenéis que destruir el androide, hacedlo. Buena suerte... y que la Fuerza os acompañe.*"

El mensaje acaba y Decero salta sorprendido. Hace un bip muy fuerte ("uh-ooo, woop woop!") mientras se va

saltando. Entonces mira a la puerta.

Quinto Rebelde: No perdamos el tiempo. Si conozco a la OIS, no esperarán a coger a Tiree antes de venir a por nosotros.

DJ: A través del túnel se oye un repentino eco del ruido seco de blindajes de batalla. Oís ladrar una voz severa y silenciosa: *"Dotación del arma, asegura la entrada; primera escuadra, verifique las ramas laterales. Manténgase alerta, jesa escoria rebelde puede estar armada!"*

Oís el click de los seguros de muchos blásters, mientras los pasos empiezan a moverse hacia vosotros.

Sexto Rebelde: ¡Soldados de asalto! Nos podrían matar ¿dónde están esas armas?

Primer Rebelde: No te preocupes por las armas, sino por la lanzadera. Tenemos que salir de aquí.

Tercer Rebelde: Mirad al androide... quizás intenta irse.

Segundo Rebelde: Que alguien me recuerda porque me presenté voluntario.

DJ: Los soldados de asalto se mueven por el túnel principal, o sea que no van a alcanzaros en un par de minutos... si tenéis suerte. Y ahora ¿qué vais a hacer?





Tipo de personaje Andoide astromecánico

Nombre de personaje R2-D0

Altura 1,10 metros **Peso** 30 kilos **Sexo** ¿? **Edad** ¿?

Descripción física Un cubo de hojalata lleno de cables

DESTREZA 1D

Blasters

Parar sin armas

Esquivar

Granada

Armas pesadas

Parar con armas

Atacar con armas

CONOCIMIENTOS 1D

Razas alienígenas

Burocracia

Culturas

Lenguas

Sistemas planetarios

Bajos fondos

Supervivencia

Tecnología 5D

MECÁNICA 1D

Astrogación 5D

Cabalar

Manejar repulsores

Artillería naval

Pilotaje naval

Escudos navales

PERCEPCIÓN 1D

Negociar

Mando

Timar

Jugar

Escondarse/Furtivo

Buscar

FORTALEZA 1D

Atacar sin armas

Escalar/Saltar

Levantar

Vigor

Nadar

TÉCNICA 1D

Prog/Rep compu 5D

Demolición

Prog/Rep droides

Medicina

Rep. Repulsores

Seguridad

Rep. naves espaciales

Controlar

Sentir

Alterar

Material

Tres piernas con ruedas (Una de ellas

retractil)

Brazo retractil

Sensor visual de alcance

Coordenadas de hipersalto grabadas

Historial: Androide propiedad de Tiree

que sirve a la Alianza del mejor modo que

puede.

Personalidad: Excéntrico, con aires de

grandeza

Una cita: ¡Uooooooooo!

Conexión con otros personajes: Ninguna



Tipo de personaje Piloto atrevido

Nombre de personaje Tiree

Altura 1,80 metros Peso 80 kilos Sexo Masculino Edad 32 años

Descripción física Moreno, fibroso, de presencia amenazadora

DESTREZA 3D

Blasters

Parar sin armas

Esquivar

Granada

Armas pesadas

Parar con armas

Atacar con armas

CONOCIMIENTOS 2D

Razas alienígenas

Burocracia

Culturas

Lenguas

Sistemas planetarios

Bajos fondos

Supervivencia

Tecnología 4D

MECÁNICA 4D

Astrogación 6D

Cabalar

Manejar repulsores

Artillería naval 6D

Pilotaje naval

Escudos navales

PERCEPCIÓN 3D

Negociar

Mando

Timar

Jugar

Escondarse/Furtivo

Buscar

FORTALEZA 3D

Atacar sin armas

Escarar/Saltar

Levantar

Vigor

Nadar

TÉCNICA 3D

Prog/Rep compu 4D

Demolición

Prog/Rep droides

Medicina

Rep. Repulsores

Seguridad

Rep. naves espaciales

Controlar

Sentir

Alterar

Material

Traje de vuelo

Blaster de bolsillo

Historial: Miembro del escuadrón Oro

Reclutador para la Alianza

Personalidad: Serio, entregado a la causa rebelde, calculador y dispuesto a lo que sea por la rebelión

Una cita: ¡Por la libertad de la galaxia!

Conexión con otros personajes: Mentor

FICHA DE ALA Y PARA USO DE LOS PJS

Tipo de nave Ala Y BTL-S3 de Koensayr

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

Pasajeros Ninguno Multiplicador de hiperhimpulsor x1 Autonomía

Computador de navegación Ninguno (androide) Hiperimpulsor de seguridad Ninguno

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

ARMAS

Arma principal Dos cañones láser (fuego acoplado)

Control de Fuego 2D Daño 5D

Arma secundaria Dos lanzadores de torpedos de protones

Control de Fuego 2D Daño 9D

Armas auxiliares Dos cañones ligeros de iones (fuego acoplado)

Control de Fuego 1D Daño 3D

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

TRIPULACIÓN

PILOTO ANDROIDE ASTROMECAÍNICO

Pilotaje Naval _____ Reparar naves _____

Artillería Naval _____ Escudos navales _____

PILOTO ARTILLERO Astrogación _____

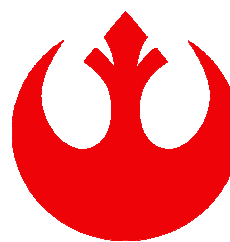
Pilotaje Naval _____

Artillería Naval _____

Imagen de la nave

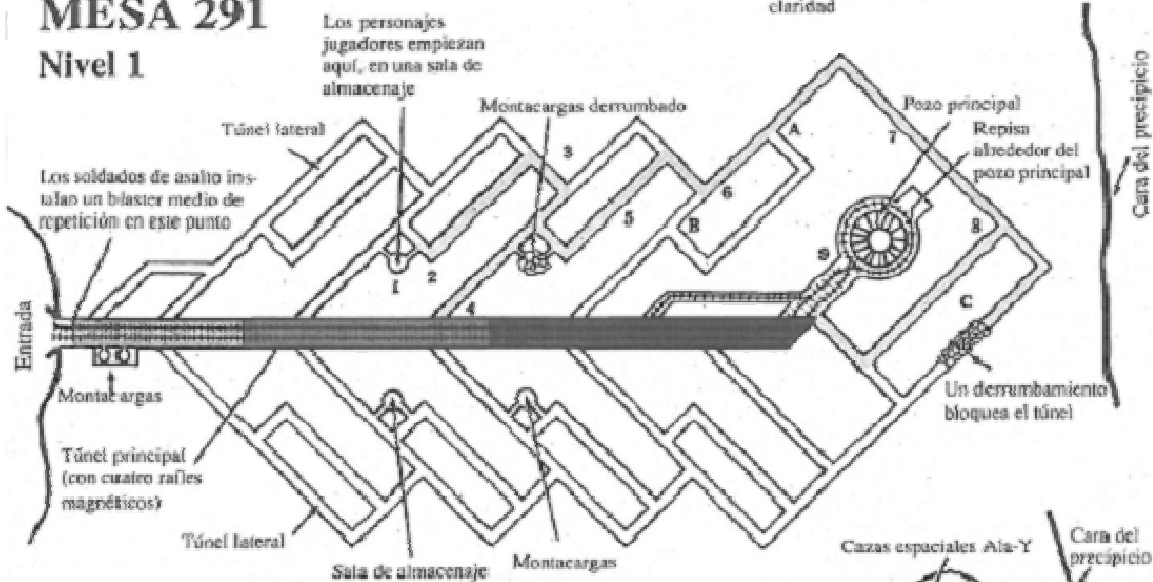
Características: Duro caza de la Alianza.

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

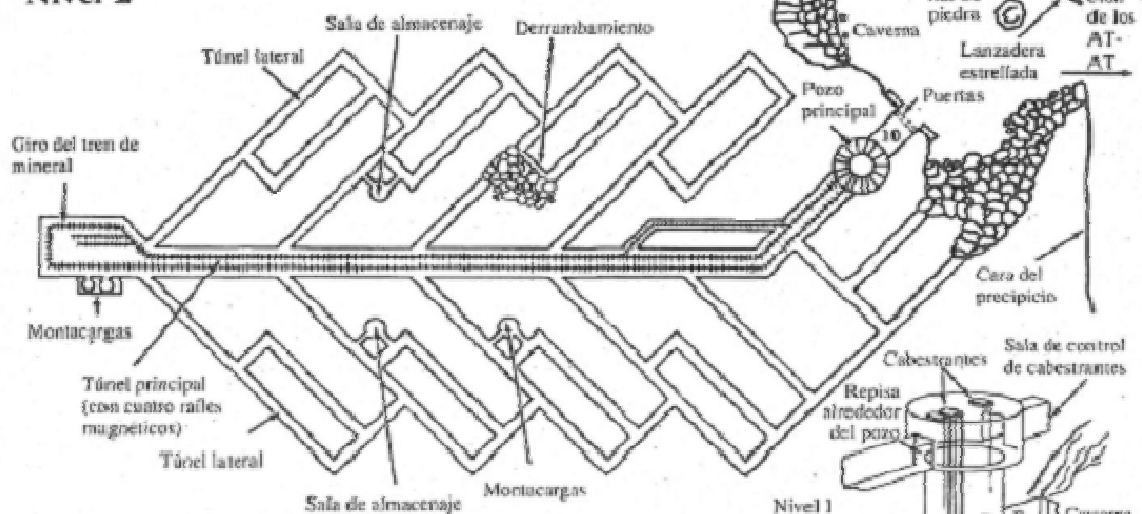


MAPA DE LAS MINAS PARA EL DJ

Mapa 1
MESA 291
Nivel 1

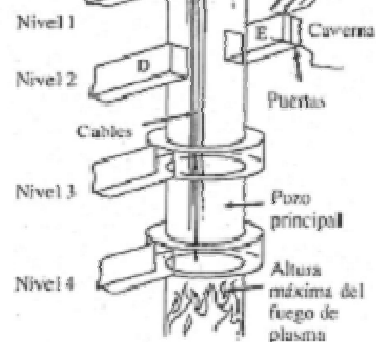
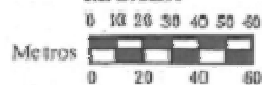


Mapa 2
MESA 291
Nivel 2

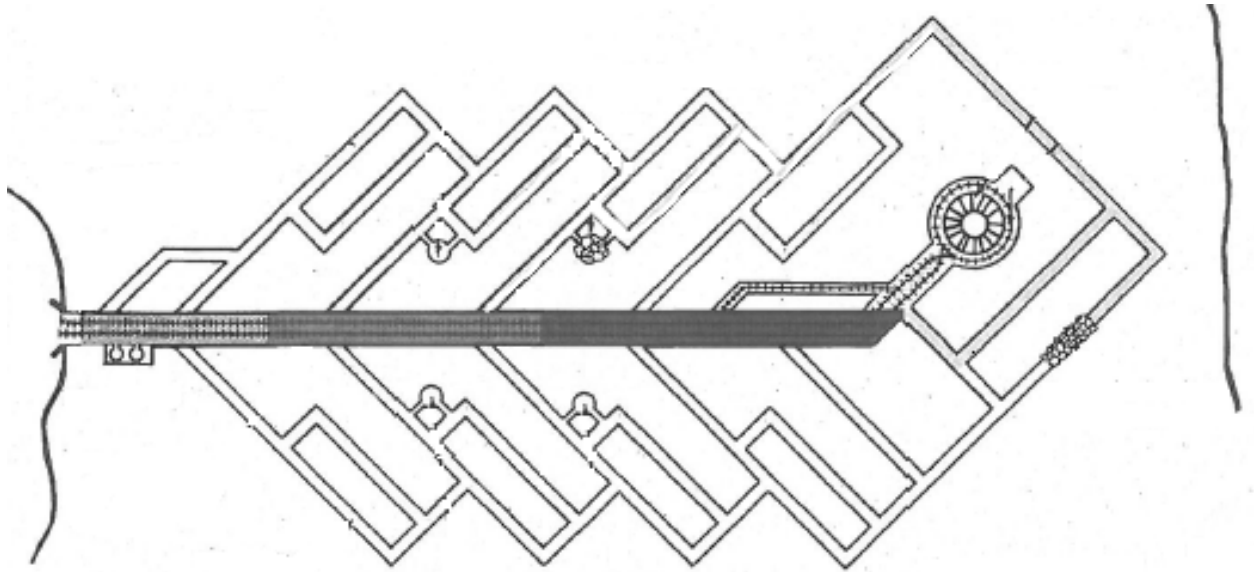


Mapa 3
Esquema del Pozo Principal
(no está a escala)

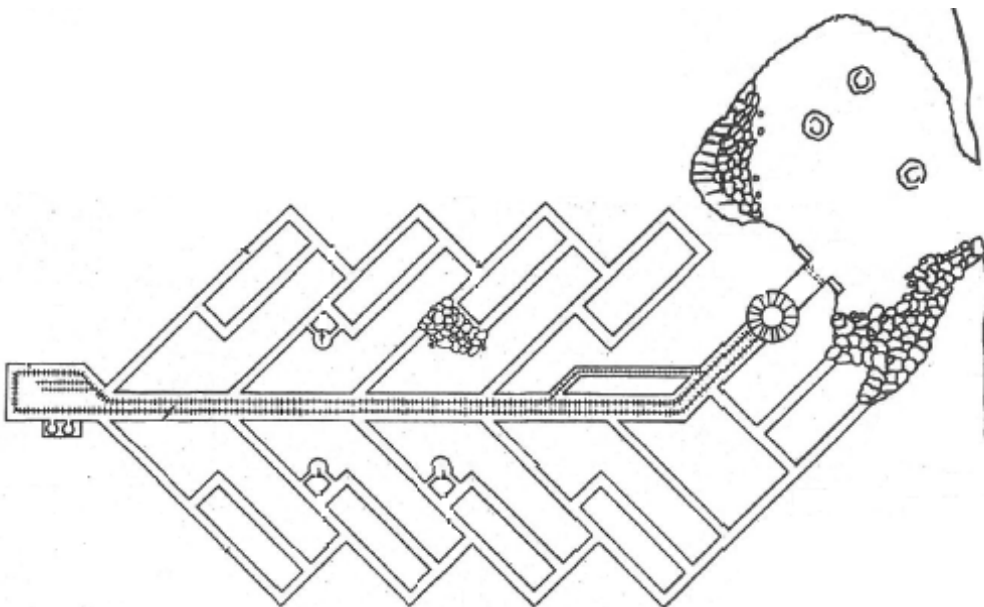
ESCALA



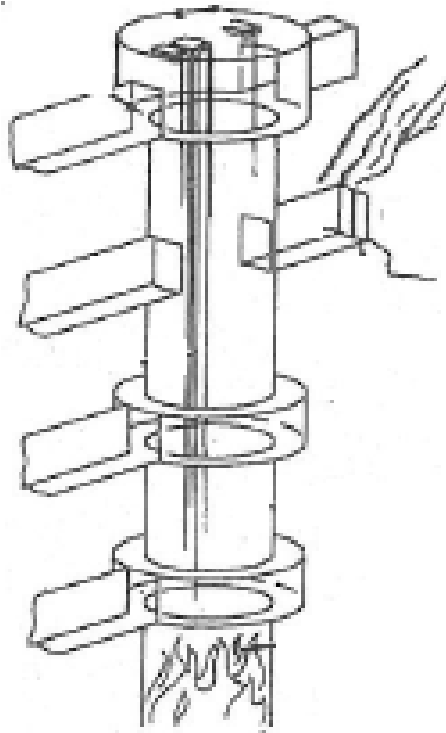
MAPA DE LAS MINAS EXTRAÍBLE NIVEL 1



MAPA DE LAS MINAS EXTRAÍBLE NIVEL 2



MAPA DEL POZO EXTRAÍBLE



HUIDA REBELDE

Así que te quieres apuntar a la Alianza, ¿no? La vida de un rebelde no es una vida fácil. Mal equipados, superados en número, perseguidos y sin refugio, los rebeldes constantemente deben luchar y eludir las fuerzas del Imperio. Pero los rebeldes tienen pocas posibilidades de ganar. El alcance del Imperio es prácticamente ilimitado, su poder abrumador.

Incluso así, por toda la galaxia, gente valiente como tú se alista en la Rebelión, determinada a frenar la expansión de la tiranía imperial. Debes unirse a la Alianza Rebelde. Pero ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Cuándo?

Esta aventura os da, a ti y a unos pocos jugadores más, una posibilidad de alistaros en un lugar desolado llamado Mesa 291. No será fácil y puede que las cosas no salgan como habías previsto. El resultado depende de los que hagáis tus amigos y tú: lo rápido que reaccionéis, la astucia con que penséis, la puntería con que disparéis y posiblemente ¡lo veloces que seáis corriendo!



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com