

---

# *Reliquias jedi*

---

## introducción

- **Primer Rebelde** – Gwarwol...
- **Segundo Rebelde** - ¿Qué ha dicho?
- **Tercer Rebelde** – Ha dicho ¡Cielos! Qué lugar más bonito para un jardín...
- **Segundo Rebelde** - ¿Tú me tomas el pelo? Dile a esa bola peluda que tampoco hay mucho donde mirar. Tatooine no es conocido por ser el lugar más bonito de la galaxia, sino por ser la antigua residencia del último de los Jedi.
- **Cuarto Rebelde** – ¿Ah sí? Ya que eres tan colega de Skywalker podrías decirnos ¿por qué estamos aquí? ¿Para recoger su ropa sucia?
- **Segundo Rebelde** – No puedo desvelar nada. La chusma como nosotros no llamamos la atención, encajamos tan bien como un Bantha en el puerto de Mos Eisley. Ahora debemos encontrar el refugio del General Kenobi.
- **Tercer Rebelde** – Cómo podemos saber que todavía queda algo.
- **Primer Rebelde** – ¡¡¡Roargghh!!!
- **Segundo Rebelde** – Y ahora qué dice el felpudo andante.
- **Tercer Rebelde** – Dice que se le olvido cortarse el pelo y que ya está cansado de planetas donde hace un calor extremo o un frío de mil demonios.
- **Segundo Rebelde** – ¿Has pensado en un rizado de pelo? En cualquier caso, Skywalker nos envía para comprobar si es una trampa o no.
- **Tercer Rebelde** – Estupendo. Hay una guerra galáctica en marcha y me meto en una misión fetichista para encontrar la vieja chuchería de un viejo brujo cascarrabias.
- **DJ** – Inesperadamente un impacto láser y las luces intermitentes de los escudos os sacan de vuestras cavilaciones. Un par de naves han aparecido de la nada. Estaban esperando a que salierais del hiperespacio.
- **Primer Rebelde** – ¡Roargghh!

- **Segundo Rebelde** – Dile al maldito wookiee que ahora no es el momento de bostezar. ¡Alguien quiere hacernos papilla de Jawa!
- **Tercer Rebelde** – No está bostezando. Dice que nuestros atacantes son dos naves y que están detrás nuestro.
- **Cuarto Rebelde** – Chicos, sugiero que dejemos atrás nuestras rencillas ¡y nos preocupemos de las dos naves que intentan esparcir nuestras moléculas por toda la galaxia!
- **Segundo Rebelde** - ¿De quién fue la idea de aceptar esta misión?
- **Todos** - ¡Tuya! ¡Rooaarrggghhh!
- **Segundo Rebelde** – Nuca debí dejar mi planeta, ese día sentí una perturbación de la Foe...
- **Todos** - ¡Cállate de una vez! ¡Groarrggg!
- **Cuarto Rebelde** – Haced alguna cosa útil y que alguien les haga tragar una lluvia de disparos láser. Y por el amor de dios, que alguien se ponga a los mandos de la nave y nos saque de aquí ¿Por qué tenemos piloto, ¿no?
- **Tercer Rebelde** – Creí que tú eras el piloto.
- **Cuarto Rebelde** – Tienes razón, si eso voy a la cabina.
- **Primer Rebelde** – ¿Whooaarrggg?
- **Segundo Rebelde** – No, ahora no es momento de jugar una partida de sabak.
- **DJ** – Recibís una comunicación directa desde las naves que os han disparado.

Nave Long Shot, apaguen sus motores y entreguen al aprendiz de Jedi. Sólo lo queremos a él. Si lo entregan inmediatamente les dejaremos partir, pero si se niegan... - Un nuevo impacto en el casco de la nave deja claras las intenciones de los cazadores de recompensas – Tienen un minuto para decidirse.

---

# *Reliquias jedi*

---

## *introducción*

Los PJ han tenido un par de días de descanso después de una misión en un lejano planeta del anillo exterior. Los oficiales de “Los Duros de Rekeene” son muy estrictos y apenas dejan descansar a la tropa, creen firmemente que no hay tiempo para el ocio y menos con el Imperio intentando destruir los últimos restos de la Antigua República.

Nuestra sugerencia es que dejes a los PJ describir una escena de cantina, rodeados de reemplazos muy jóvenes que los escuchan con admiración.

Que entre todos los PJ hagan una historia compartida y cuando estén en el desenlace, los altavoces de la estación empiezan a crepitar y la voz de la comandante Lens Rekeene inunda toda la sala, reclamándoles inmediatamente en el muelle de amarre nº12.

Lens Rekeene espera al lado de la nave de recreo modificada “Long Shot”, a su lado la actividad es frenética. Los droids de mantenimiento están reparando la nave a toda prisa, los técnicos de la Alianza llenan el depósito con combustible y equipo estándar para una misión.

Lens les saluda de forma militar – espera lo mismo de ellos – y les indica que han recibido un mensaje que procede directamente de Mon Mothma. A su lado, una unidad R2 activa un holograma de la antigua senadora.

*El Imperio cada vez está más cerca de aniquilar las esperanzas de los pueblos libres, pero por suerte, gracias al sacrificio del General Kenobi y de las acciones del joven comandante Skywalker, hemos avivado la llama de la rebelión. Gracias al propio Skywalker, hemos sabido que hay una posibilidad de restaurar la orden Jedi, pero para ello debemos encontrar los cristales Kyber. Deben dirigirse a Tatooine y encontrar la tecnología necesaria para crear los sables láser con los que podremos restaurar la orden Jedi. Buen viaje y que la Fuerza los acompañe.*

Si entre los PJ hay alguno de ellos sensible a la Fuerza, ya sea directamente con un arquetipo o con la intención de aprender de la Fuerza, este tendrá un mensaje del propio Skywalker.

*“Nombre del PJ”. Desde hace un tiempo voy siguiendo tus pasos y espero poder enseñarte los caminos de la Fuerza, pero antes debes ayudarme. Necesito que viajes a mi antiguo planeta y encuentres el hogar de Kenobi. Estoy convencido que dejo pistas sobre el paradero de los cristales Kyber. Gracias por tu ayuda. Las coordenadas de la casa de Ben Kenobi son...”*

Desgraciadamente la Holo imagen fluctúa y se detiene sin posibilidad de ser reparada. Los técnicos rebeldes informaran que ha fallado el almacenamiento de memoria y no se pueden recuperar los datos finales. No han podido anotar las coordenadas del refugio de Ben Kenobi y ahora deberán realizar una misión de campo en Tatooine.

**A los PJ se les hace entrega de un equipo básico:**

- **1 pistola bláster por jugador**
- **3 cargadores.**
- **4 varas de luz. Iluminan un radio de 2 metros.**
- **1500 créditos Imperiales**
- **Tarjetas de identificación de la Universidad de Coruscant y un permiso (falso) para investigar cualquier yacimiento antiguo que encuentren en el mar de las dunas.**

---

### *Episodio 1*

---

Posibles formas de iniciar la aventura:

1. Ofreciendo a los jugadores la posibilidad de leer el guión para introducirse en la aventura y pasar a una escena de flashback y describir los sucesos de la Introducción.
2. Iniciar el módulo con la **Introducción** y a continuación leer el guión.
3. Cualquiera otra que se te ocurra estará igualmente bien.

Las naves que están hostigando a los PJ, son de dos cazadores de recompensas. Los disparos realizados hasta ahora han sido una clara advertencia de lo que pueden hacer con su nave si se niegan a entregarles al PJ que han mencionado.

Es de esperar que los PJ no se queden sin hacer nada y deberás actuar en consecuencia. Si es tu primera vez como DJ hemos pensado que agradecerías una pequeña ayuda y por eso te hemos dejado algunas de las elecciones que pueden tomar tus jugadores, para así poder anticiparte y preparar un poco tus respuestas.

1. Si no les entregan al PJ inutilizarán la nave con un cañón de iones acoplada a una de las dos naves. Una vez la nave se quede sin energía la asaltarán, eliminarán la resistencia y se llevarán al PJ, vivo o muerto.
2. Si huyen les seguirán y se aplicará el punto anterior.
3. Si les entregan al PJ y no los intentan seguir, los dejarán en paz. Sugerimos al PJ que ha sido entregado por sus amigos, que se busque unos de nuevos.

4. Si les entregan al PJ, pero los siguen, los caza recompensas darán media vuelta y atacarán con todo lo que tienen hasta que los destruyan.
5. Si les entregan al PJ, pero consiguen idear un plan que permita seguir a los cazadores de recompensas sin que estos se den cuenta, deberás improvisar un poco. Los cazadores tienen que entregar al PJ en la ciudad de Mos Eisley, donde les espera en la cantina un hombre llamado Kyron, responsable del gremio de cazar recompensas del borde exterior. Si los PJ deciden tomar este rumbo de acción o crees que hay muchas posibilidades de que decidan hacerlo, te recomendamos que te prepares algunas escenas en las que resuelvas las preguntas ¿Por qué quieren al PJ? ¿Quién lo quiere? En el caso que nos atañe, son los imperiales que buscan un cebo para atraer a Luke Skywalker, además Darth Vader está buscando por toda la galaxia a personas sensibles a la Fuerza, pero puedes modificarlo y adaptarlo para que encaje en tu campaña o en el pasado del PJ. Por otro lado, el módulo se basará en que la captura del PJ es para entregarlo a Darth Vader.

**Los cazadores de recompensas pilotan dos barcasas GAT-12H modificadas. Más información sobre las estadísticas de los vehículos y PNJ al final del módulo.**

Como ya hemos dicho, los cazadores de recompensas, tienen un contrato, pero desconocen para quién trabajan. Solo conocen al intermediario Kyron, el responsable del Gremio en esa zona de la galaxia.

---

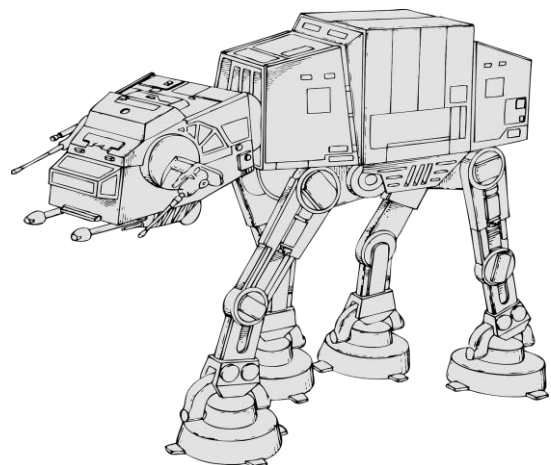
### *Las intenciones del imperio*

---

Kyron recibió la visita de un Inquisidor Imperial conocido como Zardok, con el que ha llegado a un acuerdo para reducir la presencia del Imperio en los territorios del Borde Exterior a cambio de capturar a un agente rebelde.

**Zardok** es sensible a la Fuerza y uno de los discípulos de Darth Vader. Su personalidad es fría y actúa como un completo psicópata insensible ante el dolor ajeno. Su misión es capturar a todos los individuos sensibles a la Fuerza, pero especialmente a Luke Skywalker. Obedeciendo las ordenes de Darth Vader, ha llegado hasta Tatooine, siguiendo una premonición de la Fuerza.

Si los cazadores de recompensas no logran capturar, o de hacerlo, entregar al PJ. Zardok se pondrá furioso y será el primer enemigo de los personajes, además romperá el pacto con Kyron y un batallón de soldados imperiales descenderá del Destructor Imperial El Verdugo, para controlar las calles de Mos Eisley.



La llegada de los Imperiales se iniciará poco después de que los PJ aterrizarán en el planeta y su despliegue abarcará los puertos especiales de Mos Espa, Anchorhead y Mos Esley. Su llegada será como una tormenta del desierto, arrasarán con todo y detendrán a todo aquel que oponga resistencia.

---

## *Tatooine*

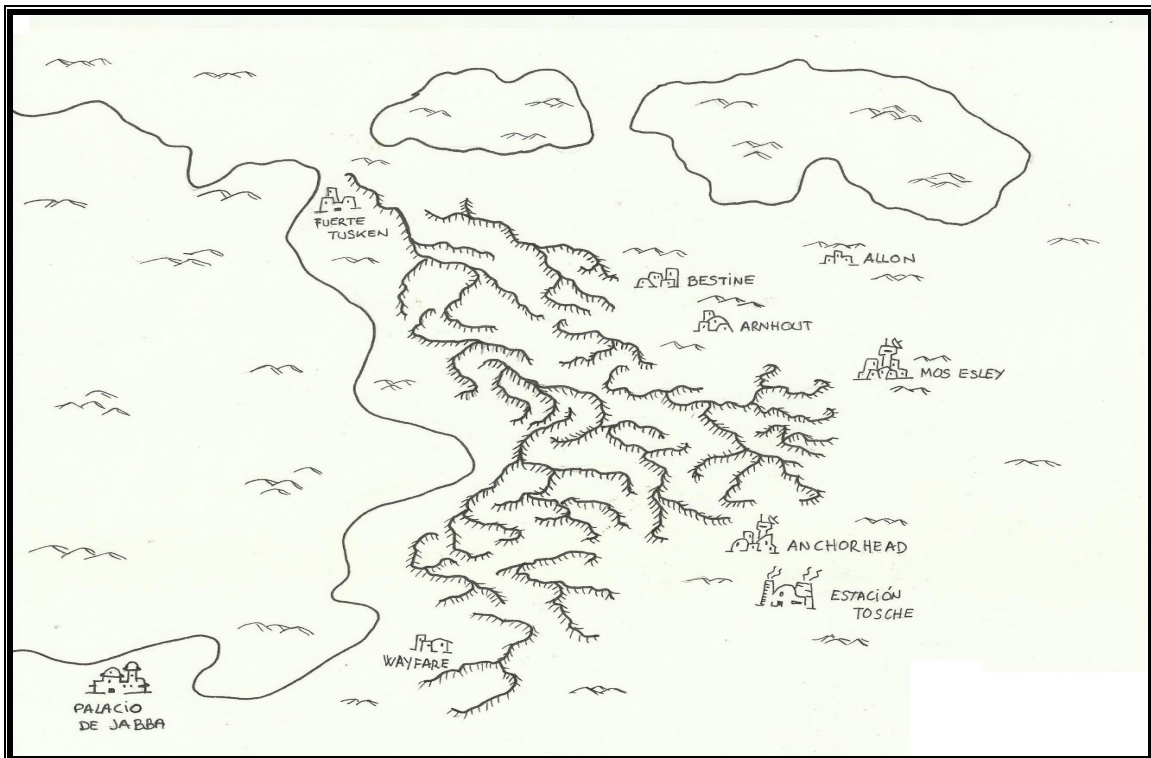
---

Es el planeta principal del sistema estelar binario del mismo nombre. Sus dos soles gemelos, Tatoo I y Tatoo II, se reflejan en los áridos valles del planeta y crean el efecto de que Tatooine es un tercer sol.

**Geografía:** Es un planeta totalmente cubierto de dunas interminables, formaciones rocosas, cañones estrechos y de gran profundidad que forman un aspecto poco amigable y desmoralizador.

**Clima:** Extremadamente caluroso acompañado de tormentas de arena muy peligrosas capaces de arrasarse con aquellas ciudades que no han sido debidamente habilitadas para sobrevivir en el entorno hostil de Tatooine.

**Fauna:** Pese a la hostilidad del planeta, hay una considerable fauna autóctona como las ratas womp, los dragones Kyrat o los dewbacks. Destacar las dos razas humanoides autóctonas del planeta, los Jawas y los Moderadores de las Arenas.



---

## *Ciudades destacables*

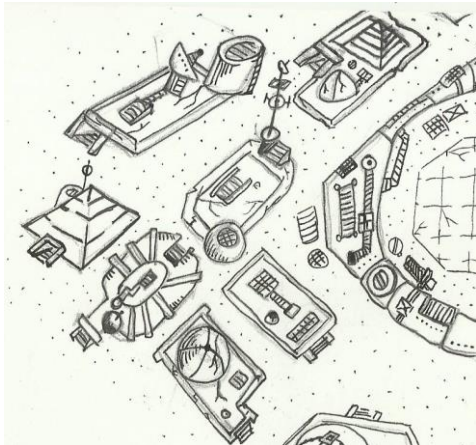
---

**Mos Espa:** Es un espacio puerto controlado por los Hutt y fue el hogar de Anakin Skywalker. Su aspecto es muy parecido a **Mos Eisley**, casas de barro reforzadas con otros materiales. Algunos comercios centrados en la venta de comida, un taller de compra/venta de chatarra y una cantina, son los edificios más relevantes de la ciudad.

**Mos Eisley:** Este puerto espacial ubicado en la **Gran Meseta de Mesra** al norte de **Anchorhead** y al sur de los **Eriales de Jundland**. **Mos Eisley** es un espacio puerto muy grande, con más de 350 hangares para naves, varias cantinas siendo la más conocida la **Cantina Chalmun** (lugar donde se conocieron Luke y Han Solo), negocios de reparación de nave, toda clase de comercios para alimentar a las más de cuarenta mil personas que viven en sus áridas calles y la única oficina del Gobierno Regional controlada por el Perfecto Orun Deep. No adjuntamos ningún mapa de Mos Eisley, ya que resulta muy fácil encontrar planos detallados del espacio puerto por Internet.

**Anchorhead:** Una de las poblaciones más relevantes del planeta, con una docena de tiendas, varias cantinas y la central Tosche, la principal estación energética del planeta que da energía a la mayoría de ciudades y granjas de humedad del planeta.

Una vez los PJ decidan donde aterrizar la nave y describan como lo hacen, seguramente se preguntarán dónde ir. Poca gente conocía a Obi Wan Kenobi, para la mayoría es un total desconocido y si alguien ha oído su nombre esta muerto (padres adoptivos de Luke) o apenas tuvo contacto con él, ya que era considerado un loco ermitaño.



Adjuntamos un mapa de Anchorhead que podrás modificar al gusto, ya que no hay mucha información sobre el espacio puerto, así como añadir descripciones de la localización a tu gusto, teniendo en cuenta que la única oficina Imperial se encuentra en Mos Eisley,

**Palacio de Jabba:** Ubicado en el **Mar de las Dunas**.

---

## *Puntos de interés de Mos Eisley*

---

**Cantina de Chalmun:** Una de las cantinas más conocidas de Tatooine por su situación en la zona portuaria y por la mala reputación de sus clientes, la mayoría de ellos conocidos contrabandistas, sicarios y otros personajes fuera de la ley. Su interior es muy

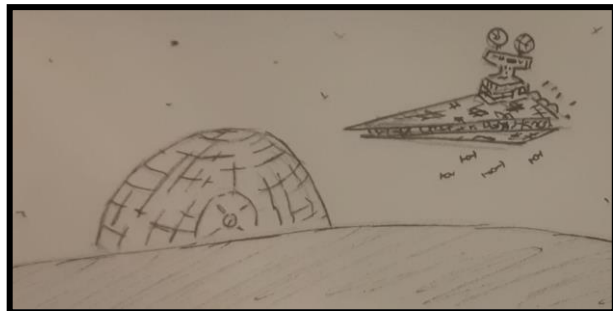


recargado por el ambiente, la poca iluminación y la música ligeramente irritante de la banda Figrin D'an, pensada para interferir en los equipos de escucha de las fuerzas Imperiales o de la milicia. La cantina es propiedad de un wookiee que responde al nombre de Chalmun, pero pocas veces se encuentra en su negocio, el cual es llevado por Wuher el barman. **Si preguntan por la casa de Obi Wan:** Wuher no lo conoce, pero si alguien tiene constancia de alguien con ese nombre o sabe donde vive, ese es el Perfecto de Tatooine, el oficial Orun Deep.

**Importante:** Hay un escuadrón de tropas de asalto escondido en la cantina (**ver oficina de reclutamiento**). Si los PJ se entretienen mucho en sus pesquisas dentro de la cantina, las tropas de asalto advertirán al Inquisidor de su presencia y en menos de diez minutos llegarán varias barcasas de asalto con toda una compañía de tropas de asalto (100 soldados) comandados por el propio Inquisidor Zardok,

**Oficina de reclutamiento del gremio de caza recompensas:** Kyron es un antiguo caza recompensas que actualmente actúa como intermediario para el Gremio en el Borde exterior. Actualmente tiene un acuerdo con Wuher, el camarero, para usar un reservado de la cantina Chalmun donde realizar sus transacciones. Recientemente recibió la visita del Inquisidor Zardok, concretamente tres días antes de la llegada de los PJ. El Inquisidor, le facilitó información sobre una nave que llegaría al planeta y le encomendó la tarea de encontrar a dos caza-recompensas que capturaran a uno de los tripulantes.

**El problema llegó con la forma de pago.** Zardok amenazó con desembarcar todas las tropas de "El Verdugo" y tomar el control absoluto de Tatooine. Evidentemente si Kyron, realizaba de forma desinteresada esa tarea, se replantearía su decisión. Pero para asegurarse que cumplía con su cometido, Zardok, le ha dejado un escuadrón de sus mejores tropas que se apostaran en el almacén de la cantina (más información en Cantina Chalmun).



**Oficina del Gobierno Regional Imperial:** Esta pequeña oficina esta dirigida por un Perfecto menor que responde al nombre de Orun Deep. Es un burócrata corrupto, poco ambicioso y fácil de sobornar, que fue enviado al borde exterior porque no tenía el perfil de persona cruel y despiadada que busca el Imperio para ocupar cargos de mayor responsabilidad. La dotación de seguridad de la oficina son seis soldados imperiales y cuatro mercenarios que no se separan nunca de Orun. No tiene por costumbre facilitar acceso a los datos de los habitantes de Tatooine, especialmente porque la mayoría le han pagado para que no los facilite, pero por una suma razonable permitirá a los PJ acceder a los registros imperiales. Si los PJ tienen una buena excusa o una buena suma de dinero no resultará necesario que realicen ninguna prueba para encontrar la información, pero debes tener en cuenta sus acciones. Si han llamado mucho la atención sobre ellos o se han delatado como rebeldes, Orun les intentará capturar aprovechando que están absortos buscando los datos sobre Ben Kenobi.



En los archivos encontrarán las coordenadas de una propiedad en **Los Eriales de Jundland** a nombre de Ben Kenobi. Las coordenadas son: Alfa-1733-Mu-9033 en el primer cuadrante.

**Casa de Jabba:** Es un gran edificio reconvertido para albergar a Jabba y su séquito. De forma permanente hay un lugarteniente y dos docenas de guardias más otros doce sirvientes que trabajan constantemente para mantener la casa en perfecto estado. Los primeros son mercenarios a sueldo cuyo cometido es custodiar la casa y las riquezas que en ella se guardan, los segundos son esclavos procedentes de varios sistemas que mantienen limpia y ordenada la gran finca del todo poderoso Hutt.

El señor del crimen no guarda registros de sus transacciones, esa es una tarea que deja para sus lugartenientes. La tarea de mantener en buen recaudo la información de todas las transacciones de Jabba, es para un twi'lek que responde al nombre de Kur'lu. Este sujeto lleva trabajando para Jabba más de veinte años y si los PJ consiguen una audiencia con él y juegan bien sus cartas, recordará la llegada de un extraño que respondía al nombre de Ben y como uso una forma peculiar de negociación contra el anterior Protector de Mos Eisley para adquirir unos terrenos en el desierto. Recuerda como el Protector repetía constantemente las palabras de el extranjero, el cual parecía un errante y con muy pocos créditos para convencer al corrupto funcionario, pero lo logro con un simple paso de su mano. **Consejo:** Si los PJ negocian con Kur'lu, este lo comunicará a Jabba el cual puede que intente mover ficha. No le resultará muy difícil averiguar que en realidad son Rebeldes, Jabba es un Hutt con recursos y averiguar el cometido de un grupo de extraños en sus dominios no le debería suponer ninguna dificultad. De este modo es plausible que intente capturar a los PJ para pedir un rescate. Es demasiado listo para entregarlos a los Imperiales, los cuales seguramente no pagarían, pero los Rebeldes seguramente desearan recuperar a sus soldados. Si decides que seguir esta variante de la trama, Jabba se llevará a los PJ a su palacio en el desierto. Encontrarás más adelante estadísticas de sus secuaces para los posibles enfrentamientos y deberás tener en cuenta las posibles ramificaciones de este curso de acción, con lo que te planteamos algunas preguntas.

- ¿Zardok enviará tropas imperiales para recuperar al PJ? Hay que tener en cuenta la figura de Darth Vader y su poca tolerancia al fracaso de sus hombres.
- ¿Lens Rekeene intentará rescatarlos? Y de ser así ¿será con el apoyo de los líderes Rebeldes?
- Los cazadores de recompensas ¿buscarán terminar el trabajo o murieron en el intento de capturarlos? y de ser así, ¿tenían compañeros? ¿buscarán venganza?

**Oficina de aduanas:** Cada vez que llega una nave a Mos Eisley un oficial de aduanas llega a la pista de aterrizaje para registrar todas las mercancías y pasajeros de dicho transporte.

La oficina se encuentra en el distrito central de Mos Eisley, en un edificio de tres plantas de hormigón y con fuertes medidas de seguridad, puesto que custodian las mercancías de aquellas naves que no han superado el registro, aunque “registro” es un eufemismo de confiscación fraudulenta para la organización criminal Alba Escarlata liderada por la mortífera Qi'ra. La operación del Alba Escarlata en Mos Eisley es menor

y cuenta con una media docena de agentes que permiten aterrizar naves de contrabando o incautar aquellos cargamentos que llaman la atención de Qi'ra. Esta operación es totalmente desconocida por Jabba el Hutt y es

El edificio tiene sistema de alarma y de defensa en la sala de control central donde se almacenan los registros de todas las llegadas, eso incluye las legales e ilegales. En uno de los archivos se encuentran las coordenadas de un almacén secreto en el desierto donde Alba Escarlata almacena todos los artículos confiscados. También encontraran un archivo de unos tres años de antigüedad en el que se comunica a un tal Maul de la existencia de un tal Ben Kenobi, al cual el Alba Escarlata estaba buscando. En la transmisión se encuentran unas coordenadas aproximadas de la localización de Ben Kenobi. Las coordenadas son: Alfa-1733-Mu-9033 en el primer cuadrante.

El Alba Escarlata puede ser un nuevo jugador en la trama siempre que los jugadores hagan el suficiente ruido como para llamar la atención de Qi'ra y su sindicato. Si invaden su base de operaciones y dificultan sus negocios en el Borde Exterior, Qi'ra pondrá precio a sus cabezas.

**Comerciantes jawa:** Hay un grupo de estos seres en la ciudad que realizan tareas de coordinación entre los habitantes de Mos Eisley y su comunidad en los Páramos. Los jawa son comerciantes eternos, su impulso es intercambiar, comprar y vender cualquier cosa que les llame la atención. Si acuden a ellos para averiguar donde se encuentra Ben Kenobi, les responderán con evasivas. Saben quién es, pero no donde vive, más allá saber que es en un punto indeterminado de los Eriales Jundland.

**Tiendas generalistas:** En el espacio puerto hay un gran número de comercios, mayoritariamente granjeros del planeta, pero también se pueden encontrar negocios generalistas que pueden abastecer a los PJ con material estándar. Ninguno de ellos conoce a ningún hombre llamado Ben Kenobi.

**Alquiler de deslizadores:** Pese a que el puerto es bastante grande, sólo hay un negocio que se dedique a la compra, venta o alquiler de deslizadores terrestres y aéreos. En el negocio pueden encontrar el viejo deslizador XP-34 de Luke por 3000 créditos y un Ubrikkian 9000/Z001 reconstruido por valor de 2000 créditos.

---

## *Episodio 1*

---

Si consiguen eludir a los cazadores de recompensas, podrán aterrizar en uno de los dos espacios puertos del planeta. Como habrás podido comprobar, hemos dejado una extensa recopilación de localizaciones para ayudarte en la descripción de Mos Eisley. Si deciden aterrizar en otra de las localizaciones, no encontraran pistas firmes sobre el paradero de Ben Kenobi, aunque les resulte familiar el nombre. En última instancia los PNJ que encuentren recomendaran a los PJ que visiten la ciudad de Mos. Otro detalle importante, si generan muchos conflictos, llamarán la atención de los espías imperiales que hay en las otras ciudades, de los cazadores de recompensas o incluso de los distintos sindicatos del crimen que tienen su refugio en el espacio puerto de Mos Eisley.

En cualquier caso, cuando los PJ aterricen, serán recibidos por un oficial de aduanas que les confiscará la nave a menos que paguen la cuota adicional de seguridad. Este oficial es miembro del Alba Escarlata y al ver la nave de lujo de los PJ, ha creído que son gente rica y poderosa, por eso les pide 500 créditos o les embargará la nave hasta nuevo aviso. Para más información ver **Oficina de aduanas** en el apartado **Puntos de interés en Mos Eisley**.

Este episodio no tiene un camino marcado, dependerá de los propios PJ como se desarrollará y si se ganaran enemistades en el planeta. Te recomendamos que revise el apartado **Puntos de interés en Mos Eisley** para preparar los posibles escenarios que se van a suceder mientras los PJ sigan en la ciudad.

En el espacio puerto hay agentes del Imperio, cazadores de recompensa, delincuentes de varios sindicatos del crimen como los hombres de Jabba y de Qi'ra. Si no actúan con cautela, llamarán la atención sobre ellos y pondrán en peligro su misión.

Su cometido es encontrar una mina de cristales kyber y llevarlos a la base de “los Duros”, pero para ello deben dar primero con la casa de Ben Kenobi.

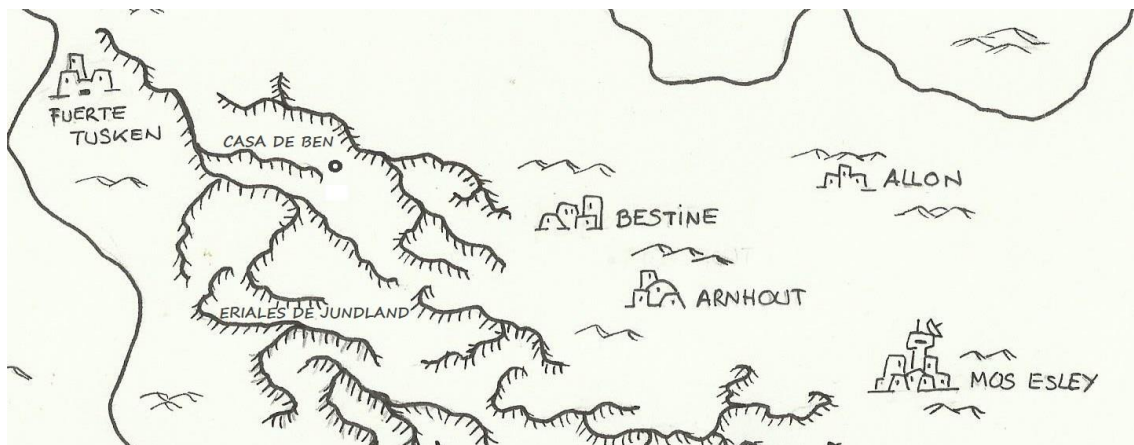
En el caso de que los PJ hayan conseguido las coordenadas, descubrirán que la ubicación que en ellas se indica se encuentra muy lejos de Mos Eisley y será necesario un transporte para llegar hasta ese punto del mapa. Otra opción es la de intentar convencer a los jawa para que los lleven o alquilar un deslizador en el punto de venta/alquiler.

---

## *Episodio 2*

---

Si han salido del espacio puerto sin llamar la atención, ahora es hora de recorrer los **Eriales de Jundland**. Es una región muy peligrosa y territorio de los Moradores de las Arenas, los cuales tienen una fortaleza no muy lejos de la casa de Ben Kenobi.



Mientras se dirigen a las coordenadas obtenidas en Mos Eisley, un grupo de Moradores de las Arenas les emboscarán. Hace tiempo que vigilan la región, especialmente desde que fueron ahuyentados por el viejo brujo y llevan meses vigilando el territorio para confirmar que realmente abandono el planeta.

También pueden ser asaltados por los cazadores de recompensas que buscan terminar el trabajo o si te apetece, que sea Zardok, el elegido para emboscar a los PJ, especialmente si estos han obtenido la información sobornando al Perfecto Orun Deep u otro funcionario imperial. Zardok les estará esperando acompañado de dicho funcionario y lo ejecutará delante de los PJ, demostrándoles el poco apego que tiene por la vida ajena.

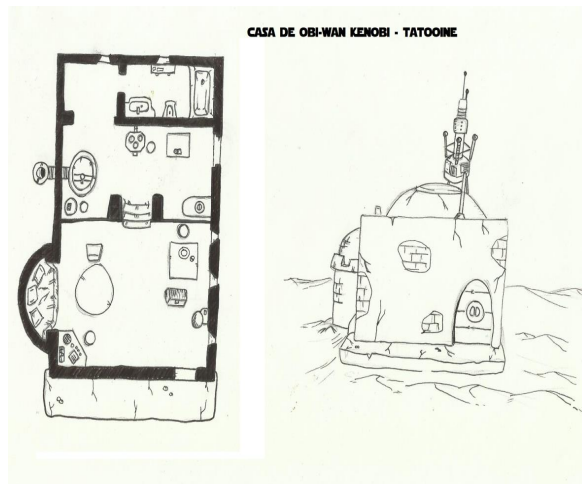
Lo cierto es que escondidos hay un escuadrón de soldados de asalto parapetados y listos para atacar a los PJ.

Ordenará a los PJ que entreguen al usuario de la Fuerza. Por extraño que parezca, desconoce la misión de los PJ y sólo se preocupa de obtener la petición de Darth Vader.

Si los PJ derrotan a los soldados de asalto y le muestran a Zardok ser más hábiles de lo que creía con las armas, intentará huir por todos los medios. Sería interesante que este no fuera la última aparición de Zardok. Es importante remarcar que los Inquisidores son muy tramposos y es muy probable que haga uso del juego sucio para huir, como por ejemplo usar granadas cegadoras, un detonador termal para aprovechar la distracción y huir o tener preparados cuatro Tie Fighters que bombardearán la zona y le darán tiempo a Zardok para huir.

Termine como termine, los PJ tienen un cometido que cumplir y es encontrar indicios de una mina de cristales kyber. Su misión era registrar la casa de Ben, la cual esta abandonada, llena de montículos de arena que se han acumulado con el paso de las semanas.

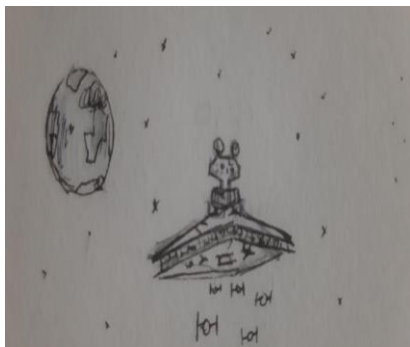
Es una estructura pequeña, con dos espacios diferenciados que consisten en una sala con cama y otra con cocina y baño. Si buscan con ahínco encontraran una puertecilla escondida debajo de una alfombra que los llevará al sótano. Allí verán donde Obi Wan se entrenaba y un mapa de la región de los Eriales en el que destaca una estructura en el borde oeste, cerca del Mar de las Dunas.



---

### *Episodio 3*

---



Viajar hasta el Mar de las Dunas sin alimentos y una nave en condiciones es una locura. Los deslizadores no son útiles en el irregular terreno del desierto y las ciudades más cercanas se encuentran a varios días de distancia de la región marcada en el mapa. Si se les estropea el transporte morirán con toda probabilidad.

Para llegar hasta el punto indicado en el mapa deben encontrar una nave o barcaza que los lleve hasta allí.

Pueden encontrar un vehículo de estas características en Bestine y Mos Eisley. Evidentemente los acontecimientos previos pueden marcar los futuros sucesos en esas ciudades. Si el combate en la choza de Ben fue con los Moradores, no tendrán que preocuparse, pero si fue con el Inquisidor, este les estará buscando por todo el planeta y habrá descendido el Verdugo, el destructor Imperial comandado por Zardok y con él todo el grueso de las tropas imperiales que tendrán como objetivo la búsqueda y captura de los peligrosos rebeldes.

Otro detalle que es importante tener en cuenta: los PJ pueden ir con su propia nave, pero si la confisco el Alba Escarlata, porque se negaron a pagar el impuesto, podrán intentar recuperarla con la posible consecuencia de ser perseguidos por los miembros del sindicato criminal o también pueden intentar robar la barcaza de asalto de las tropas imperiales que se encuentra en el garaje de la oficina regional. Una opción más convencional es buscar un guía que los lleve hasta el punto indicado en el mapa, para ello pueden acudir a la cantina, donde siempre hay contrabandistas dispuestos a todo por unos créditos, aunque deberán tener cuidado con los cazadores de recompensas que tienen sede en dicho local.

Decidan lo que decidan, deberán cruzar una gran distancia con dos soles abrasadores y muy pocos puntos de referencia que dificultaran llegar a las coordenadas. Aparte de los Moradores que atacarán a cualquier grupo que entre en su territorio. Úsalos junto con los jawa, como encuentro fortuito durante la travesía en el desierto.

Otro de los peligros del Mar de las Dunas, son los dragones krayt que abundan en los Eriales y pueden destrozarse un deslizador con un solo zarpazo.

---

### *Episodio 4*

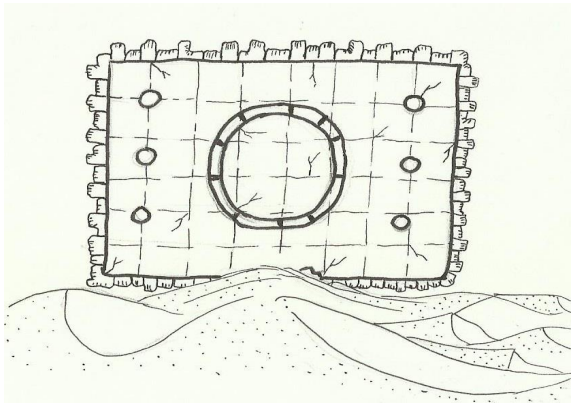
---



El punto indicado en el mapa, es una antigua estructura cubierta de arena y de aspecto muy muy antiguo. No tiene ventanas y tampoco generadores de ningún tipo, sólo es un especie de pirámide de pura piedra. Es un lugar lleno de paz y el PJ que sea sensible a la Fuerza o directamente un aprendiz de Jedi, sentirá el aura de bondad del templo.

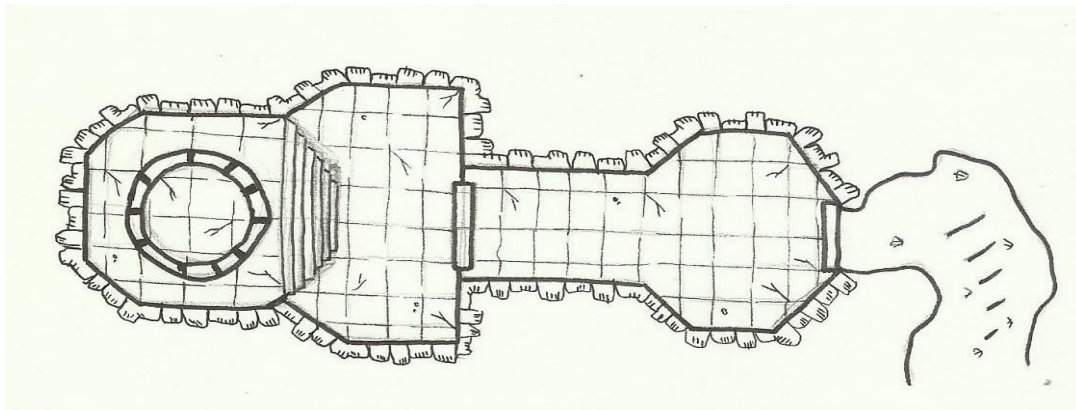
La estructura es majestuosa, pero sólo esta hay una inmensa sala con un gran círculo en su interior, el cual en realidad es una plataforma que reacciona ante personas sensibles a la Fuerza. Cuando los PJ entran en dicho círculo la plataforma descenderá a un nivel inferior. Durante el descenso escucharán decenas de voces ininteligibles que les advierten y les piden que abandonen el templo. Los PJ no lo saben, pero al descender

por la plataforma, han accedido a la realización de unas pruebas que pueden afectarles para siempre.



**Prueba 1:** El descenso por la plataforma es la parte más sencilla. Si deciden continuar con el descenso habrán pasado la prueba. Pero aquellos que muestren duda o temor habrán fallado y no podrán abandonar el círculo. La plataforma los devolverá a la superficie y no podrán intentarlo de nuevo hasta que no hayan estado meditando sobre sus temores durante un día entero.

**Prueba 2:** Sólo los PJ que no han dudado durante el descenso podrán cruzar la puerta y enfrentarse a la siguiente prueba. Al entrar en la siguiente habitación cada PJ la percibirá de una forma distinta y deberán narrar de forma individual una escena. El requisito es que deben describir algo que desean con todas sus fuerzas y ver como se lo arrebatan en el último instante. Si superan enfrentarse a su codicia y anhelo más básico, pudiendo hacerlo de forma narrativa o superando el número de dificultad que determine el DJ. Si lo consiguen, se abrirá la pesada losa de piedra que les permitirá avanzar por el templo Jedi.



**Prueba 3:** En esta sección del templo deberán enfrentarse a un miedo. Su mayor temor tomará forma en uno de los numerosos túneles que llevan hasta el centro del templo Jedi. Es esta sección más profunda y llena de túneles, el lado oscuro es más poderoso. Cada jugador deberá elegir entre una de las opciones que ofrecemos o proponerle una al DJ y narrar como se aparece dicho miedo en la escena.

- El fallecimiento de un amigo al que dejó atrás.
- Sufrió maltratos durante su infancia.
- Una figura que le inspira pero que siempre le ha mantenido en la sombra.
- Alguien a quién decepcionó profundamente.



El DJ puede interrumpir la escena para generar el conflicto y forzar al PJ a cometer un acto vil y acercarlo al lado oscuro. Si el PJ usa la fuerza física contra su temor habrá fallado y no podrá acceder al centro del templo.



La sala central y oculta contiene una extraña fuente de agua y un altar. No hay rastros de los cristales kyber, pero si les invadirá una sensación de paz y se aparecerá Qui-Gon Jinn, un espíritu de la Fuerza que les agradecerá su viaje y haber superado todas las pruebas.

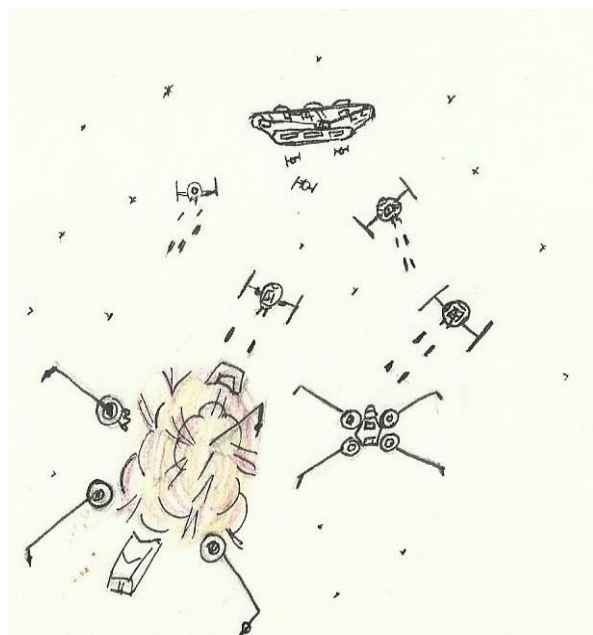
Si entre ellos hay un PJ aprendiz de Jedi le ofrecerá 3 cristales kyber (verde, azul y naranja), así como la posibilidad de aprender a crear su propio sable de luz.

Si le preguntan por la mina de cristales, Qui-Gon les dirá que en este templo no hay nada de eso. Aquí se custodiaba algo más peligroso y oscuro. Les remarcará que han despertado la Fuerza en su interior y que ahora tienen un valioso regalo, pero que también una responsabilidad. Deberán ser precavidos pues el lado oscuro ya conoce de su existencia e intentará reclutarlos. En ese momento todos tendrán una visión de Darth Vader llegando al planeta y encontrándolos en el templo.

Qui-Gon les dirá que Darth Vader lleva tiempo buscando este sitio, lo cierto es que no esperaban que fueran los segundos en encontrarlo. En ese momento aparecerá Luke Skywalker con una sonrisa y les agradecerá el tiempo que le han dado para continuar su entrenamiento bajo la tutela del maestro Qui-Gon y Obi Wan. Necesitaban una distracción, por desgracia debía ser lo suficientemente creíble, ya que los Imperiales sabían que Luke estaba buscando algo en Tatooine, por ese motivo contaron con ellos. Por ser agentes muy aptos y sensibles a la Fuerza. Sus acciones llamarían la atención de Darth Vader y sus discípulos, creando la distracción que necesitaban.

Ahora deben huir del planeta y volver con los Rebeldes para continuar la lucha.

**Importante:** Es muy probable que, si se han ganado enemigos, estos les hayan seguido hasta el templo. Si son los cazadores de recompensas o sicarios del Alba Escarlata las repercusiones serán menores, pero si los que dan con ellos son Zardok y las fuerzas imperiales, el asunto ya es totalmente distinto. El motivo es que Qui-Gon custodia un holocrón sith. El cual está oculto en la zona más profunda del templo. Miles de años atrás, Tatooine albergaba un templo sith y todavía mantiene un holocrón que contiene innumerables secretos de los





sith. Los Jedi liberaron el planeta y construyeron encima del malvado templo, con la esperanza de que Tatooine restableciera el equilibrio de la Fuerza, pero apenas lo consiguieron. Con el paso de los siglos el templo Jedi cayó en el olvido, pero si Darth Vader descubriera los secretos que esconde el artefacto sith, toda la galaxia estaría en peligro. El como puede afectar a tu partida o futuras aventuras queda a tu discreción.

---

## *Estadísticas Star Wars*

---

### **GAT-12 Skipray Blastboat Modificada**

**Tripulación:** 3 personas + 1 piloto

**Pasajeros:** 4 (celdas de prisioneros)

**Multiplicador hiperimpulso:** x2

**Computadora de navegación:** Sí (4 saltos programados máximo)

**Hiperimpulsor de seguridad:** Ninguno

**Velocidad Sublumínica:** 4D

**Maniobrabilidad:** 1D+2 o 2D+2 en atmósfera

**Casco:** 2D+1

**Escudos:** 2D

**Armas:**

**2 cañones láser (Fuego acoplado)**

Control de fuego: 1D+2

Daño: 5D

**18 misiles de impacto (les quedan 6 a cada nave)**

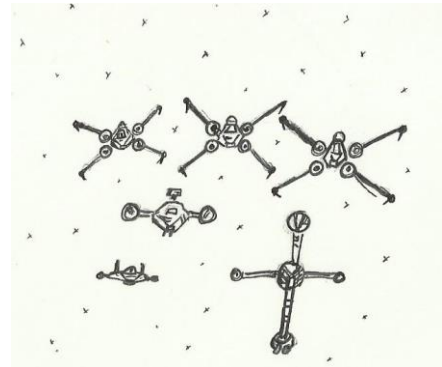
Control de fuego: 1D

Daño: 6D

**2 cañones de iones**

Control de fuego 3D

Daño: 2



### **Cazas Tie**

**Tripulación:** 1 piloto

**Pasajeros:** ninguno

**Multiplicador hiperimpulso:** No

**Capacidad de carga:** 110 Kilos.

**Autonomía:** 1 día.

**Computadora de navegación:** No

**Hiperimpulsor de seguridad:** Ninguno

**Velocidad Sublumínica:** 5D

**Maniobrabilidad:** 2D

**Casco:** 2D

**Escudos:** No

**Armas:**

**2 cañones láser**

Control de fuego: 2D

Daño: 5D

### **Carguero ligero coreliano “Long Shot”**

**Tripulación:** 3 personas + 1 piloto

**Pasajeros:** 4

**Multiplicador hiperimpulso:** x2

**Computadora de navegación:** Sí

**Hiperimpulsor de seguridad:** Sí

**Velocidad Sublumínica:** 3D

**Maniobrabilidad:** 1D+2

**Casco:** 3D

**Escudos:** 3D

**Armas:**

**2 cañones láser (Fuego acoplado)**

Control de fuego: 1D+2

Daño: 5D

### **Cazadores de recompensas / Miembros del sindicato del crimen**

Destreza 3D / Blásters: 5D / Esquivar 4D

Fortaleza 3D+1 / Atacar sin armas 4D1+1

Percepción 2D+2

Técnica 3D

**Arma:** Pistola bláster 4D

### **Soldados de asalto / Mercenarios**

Destreza 2D+2 / Blásters: 4D+2

Conocimientos 1D

Mecánica 3D+2 / Artillería de vehículos 5D+2 / Pilotar vehículos 5+2

Percepción 2D+1

Fortaleza 3D+1

Técnica 1D+1

**Arma:** Pistola bláster 4D

### **Morador de las arenas**

Destreza 2D+2 / Rifle 4D / Esquivar 3D+2 / Atacar sin armas 3D+2

Percepción 3D

Conocimientos 1D+2

Fortaleza 3D+2 / Atacar sin armas 4D+2

Mecánica 2D+2 / Cabalgar 4D

Armas: Rifle 5D

### **Dragón Krayt**

Destreza 3D+2

Percepción 1D+2

Fortaleza 12D / Garras daño 8D / Dientes 15D

Tamaño 4 a 5 metros de alto por más de 30 metros de largo

### **Inquisidor Zardok**

Destreza 5D / Atacar con Sable de luz 6D / Esquivar 6D / Parar con armas 6D

Conocimientos 2D / Burocracia imperial 3D

Mecánica 1D+2

Percepción 3D / Mando 5D+2 / Escondarse-furtivo 6D+2

Fortaleza 3D / Atacar sin armas 6D / Escalar-saltar 6D / Vigor 6D

Técnica 3D

### **Habilidades de la Fuerza**

Controlar 5D

Sentir 4D

Alterar 3D

---

## *Estadísticas Estrellas Errantes*

---

### **GAT-12 Skipray Blastboat Modificada Nivel 3**

**Artillería** 12 (daño 1d8/1d10) / **Cálculo** 14 / **Manejo** 12

**Combustible** 1d8 / **Defensa** 12 / **Salud** 16

Esta nave tiene un sitio para el piloto, otro para cálculo y hasta cinco puestos de artillería divididos en dos cañones láser y tres cañones de iones que pueden inutilizar cualquier nave sin dañar el casco. La GAT-12 puede fijar hasta un máximo de cinco objetivos distintos y tiene capacidad para saltar al hiperespacio.

También dispone de una docena y media de misiles de impacto y que sólo pueden dispararse si el resto de puestos de artillería no están activos y que causan un daño de 1d10.

### **Caza Tie Nivel 1**

**Artillería** 13 (daño 1d6 / **Cálculo** 14 / **Manejo** 6

**Combustible** 1d6 / **Defensa** 6 / **Salud** 10

El más abundante y conocido. El caza estelar de superioridad especial es el símbolo facto de la superioridad del Imperio y fácilmente reconocible por el rugido de sus motores. La mayoría de cazas imperiales pueden llevar a cabo todas las acciones desde el puesto de piloto. Los cazas de este tipo siempre consiguen realizar con éxito una maniobra ofensiva, fijando automáticamente el objetivo.

### **Carguero ligero coreliano “Long Shot”**

**Artillería** 13 (daño 1d8 / **Cálculo** 13 / **Manejo** 12

**Combustible** 1d8 / **Defensa** 6 / **Salud** 12

Esta es la nave de los PJ.

### **Cazadores de recompensas / Miembros del sindicato del crimen Nivel 2**

**Daño** 1d6 / **Defensa** 2 / **Salud** 12

### **Soldados de asalto / Mercenarios / Moradores de las arenas Nivel 1**

**Daño** 1d4 / **Defensa** 1 / **Salud** 5

### **Dragón Krayt Nivel 5**

**Daño** 1d12 / **Defensa** 12 / **Salud** 20

**Talento:** Puede atacar a tres objetivos distintos con sus garras, mordisco o cola.

### **Inquisidor Zardok Nivel 3**

**Clase:** Errante oscuro+psiónico

**BIO 10 / COM 12 / PSI 10 / TEC 12**

**Defensa:** 5

**Dado de daño:** 1d6+1d4

**Dado de salud:** 1d8

**Humanidad:** 1d12

**Salud:** 20

**Talentos:**

**Inalcanzable:** El valor de Defensa es de 2+Nivel. Cualquier tipo de ataque (incluso el mental), sólo causa la mitad de daño.

**Maestro de la espada:** Tiene una espada de luz de color rojo que mejora en +2 las pruebas de BIO para detener ataques, incluso los realizados con Blásters. El dado de daño aumenta en 1d6+1d4 a nivel 3 y a 3d4 cuando alcanza el nivel 5.

**Muerte sintética:** Se pierde humanidad automáticamente cuando se coloca un implante.

**Siempre preparado:** Puedes cambiar de arma automáticamente sin gastar una acción.

**Poder del infinito:** El adiestramiento Sith le concede el acceso a poderes que le permiten realizar acciones increíbles.

Nivel	Puntos de Poder	Poderes conocidos
1	-	-
2	3	2
3	5	4
4	7	6
5	9	8

### **Habilidades de la Fuerza**

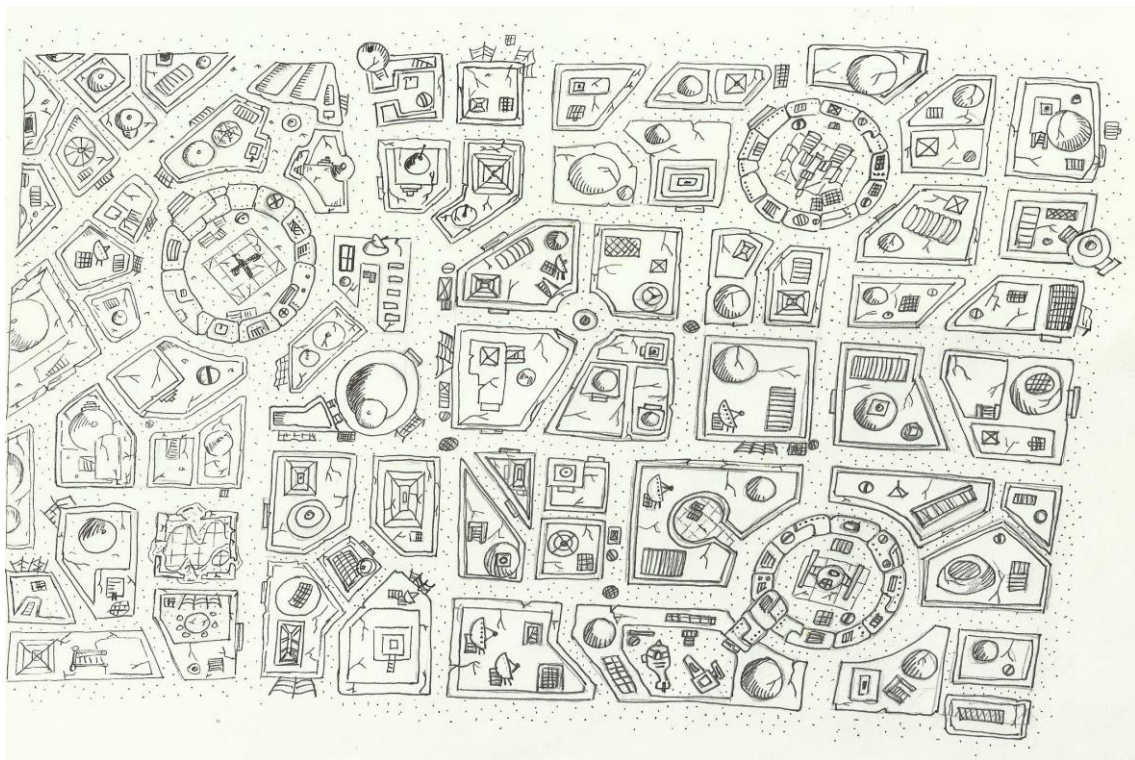
**Bloqueo (1)** – Paraliza a un objetivo a distancia Inmediato o Cercano. Requiere mantenimiento.

**Empujón (1)** – Empujas a tu objetivo de distancia Inmediato a distancia Lejano. No causa daño directamente.

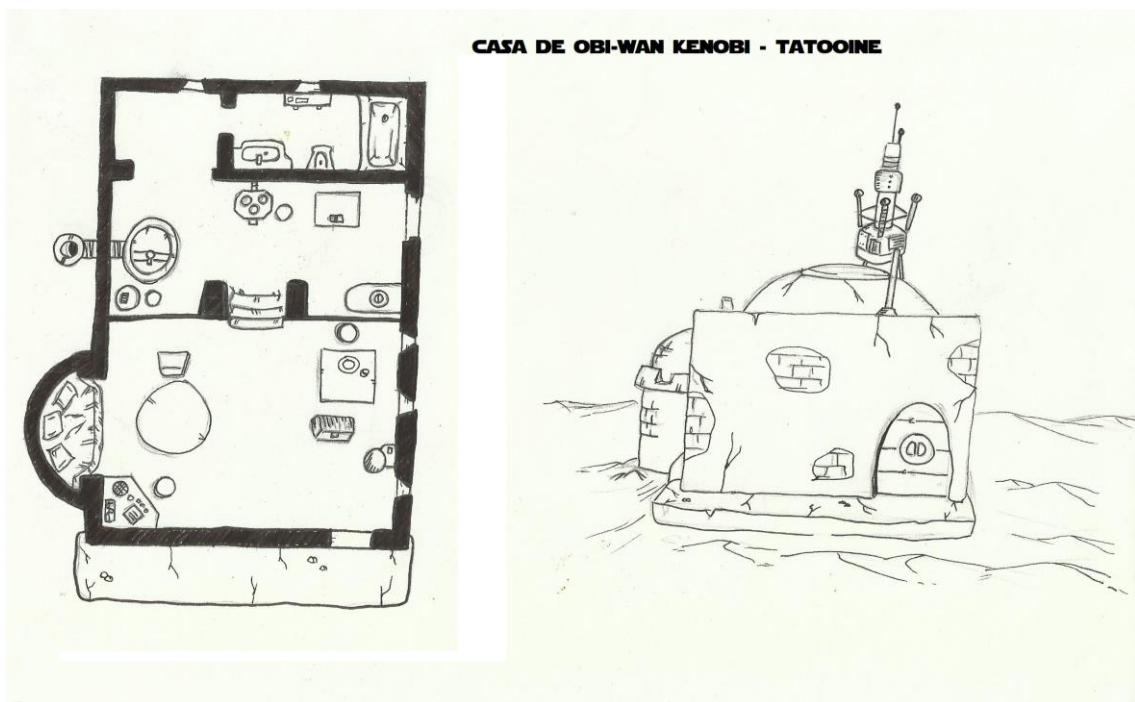
---

# MAPAS

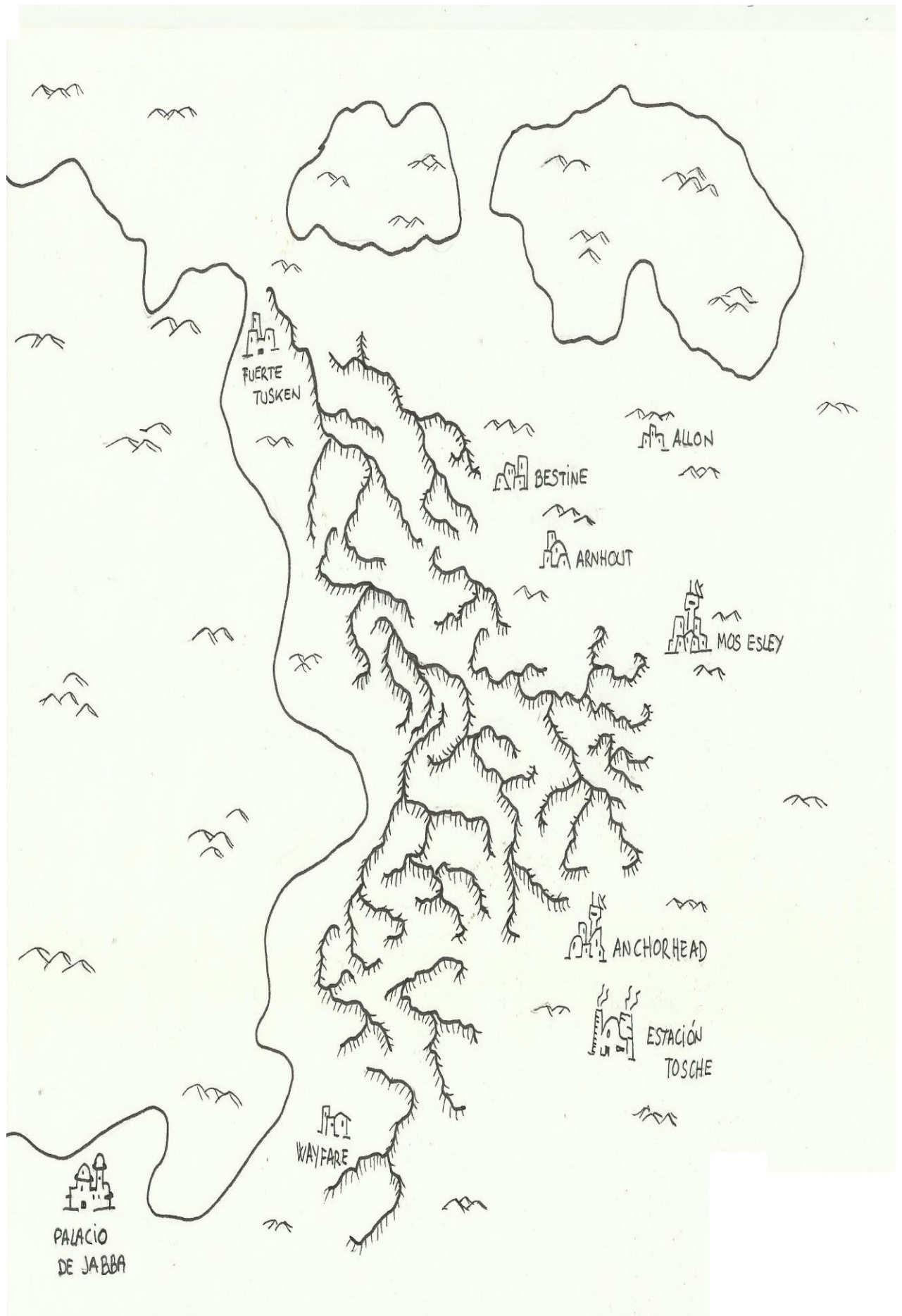
---



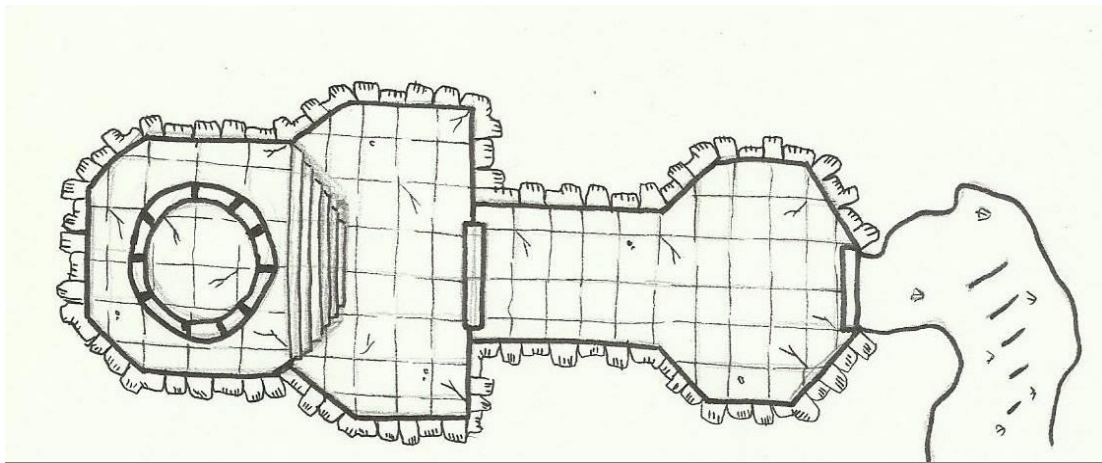
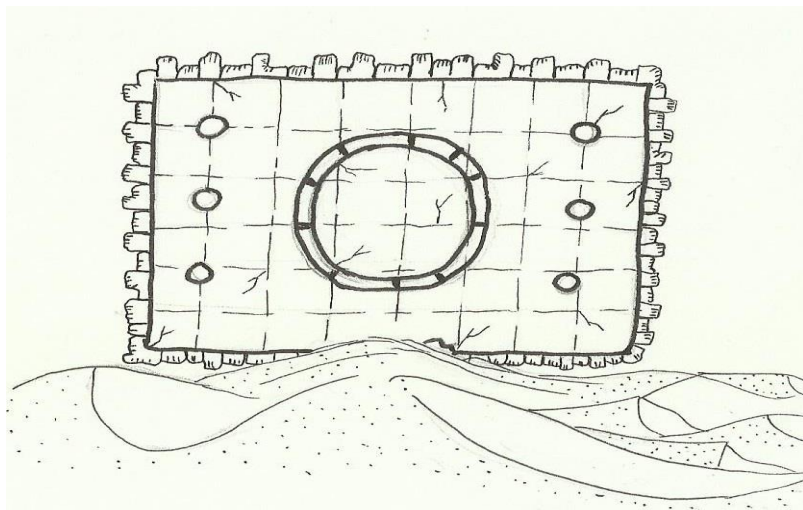
Anchorhead, mapa del distrito central.







## Templo Jedi





**Gracias por haber llegado hasta aquí y espero que disfrutéis el módulo.**

*que la fuerza te acompañe*