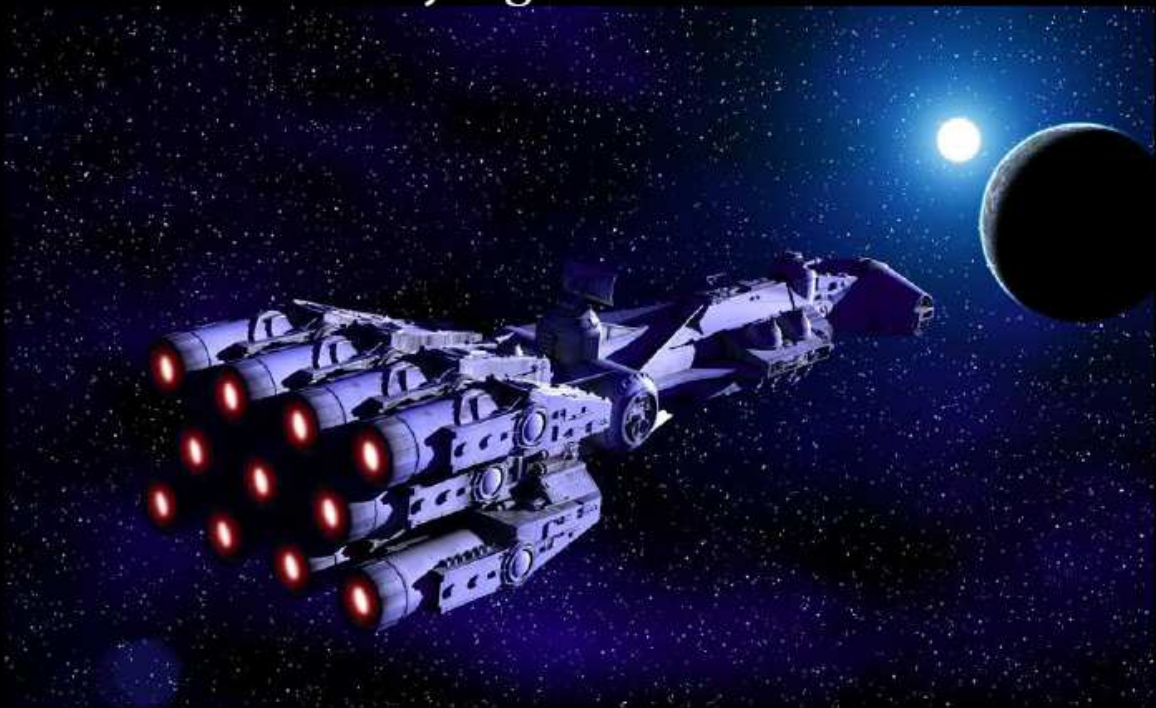


# STAR WARS

## LA CORBETA DIAMANTE

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



## CAVERNA DE ROL

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

# C

## apítulo Uno

### La Corbeta Diamante

#### Introducción

La acción comienza con los PJs a bordo de la Corbeta Diamante, un transporte de clase Corellia de los muchos que sirven a la Alianza Rebelde. Los PJs se sienten en ella como en su segunda casa, ya que no es la primera vez que visitan sus instalaciones tras terminar una misión para la Alianza Rebelde.

En esta ocasión, los PJs descansan tras haber entregado una información militar de gran importancia. Las atenciones tanto médicas como de hospedaje de las que disfrutan no llegan al lujo de los Altos mandos de la Alianza Rebelde, pero los PJs no pueden quejarse en absoluto.

Los PJs son parte del contingente que en este momento va a bordo de la Nave. Tras una serie de contactos diplomáticos con los Bith de Clackdor VII, la Alianza Rebelde pretendía utilizar el planeta como base de operaciones. Sin embargo, los Bith no han recibido con buenos ojos el ofrecimiento, y la Nave debe poner rumbo a otros lugares de la galaxia con el fin de evitar ser descubiertos por las tropas de inspección del malvado Imperio Galáctico.

La nave está en mitad de los preparativos para la marcha, mientras

los PJs descansan tranquilamente en su habitación.

#### CARACTERÍSTICAS DE CORBETA DIAMANTE

Longitud: 150 metros

Tripulación: 100

Tropas: 1200

Autonomía: 1 año

Carga: 3000 Toneladas Métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 4D

Armas:

- 6 cañones turbo laser dobles (Disparan por separado):

- Control de Fuego 3D

- Daño 4D+2

Pantallas: 2D



#### 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

**Lee en Alto**

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

El Imperio persigue por toda la galaxia a las tropas rebeldes que intentan escapar de su tiranía. En la órbita del planeta Clackdor VII, el hogar de los Bith ubicado en el Sistema Colu, la Corbeta Diamante, de tipo Corellia, se encuentra a punto de iniciar un viaje interestelar.

A bordo de ella se encuentran unos valerosos rebeldes que debían entregar una importante información militar recogida en su última escaramuza contra las malvadas tropas del Imperio. Sin embargo, el objetivo de su misión puede mutar de forma dramática en unos pocos segundos, ya que la presencia de tropas imperiales en el Sistema Colu es conocida y temida por la Rebelión.

Los rebeldes, mientras tanto, esperan pacientemente a recibir órdenes mientras se ultiman los preparativos de la marcha. En esta ocasión, bien podrían reposar entre aventura y aventura al servicio de la Alianza Rebelde. Veamos qué les depara la Fuerza esta vez.

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 *"Señales de emergencia"* que se encuentra a continuación.

**Señales de emergencia**

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

La alarma de la Corbeta suena sin cesar. Los PJs saben lo que esto significa. En breve, se iniciará una batalla estelar inevitable, aunque no conocen exactamente a qué se enfrenta la nave. Los PJs deben prepararse para lo peor. De momento, el protocolo dicta que cojan todo su equipo y salgan de la zona de las barracones. Deberán dirigirse a la posición del oficial de seguridad de esta parte de la nave, para lo que pueden tomar dos caminos: estribor o babor.

Acude a la Sección *"Socorro"* si los PJs optan por el camino de estribor.

Acude a la Sección *"Explosiones"* si los PJs optan por el camino de babor.

**Socorro**

Los PJs corren por un largo pasillo. A su alrededor, decenas de rebeldes acuden a ocupar sus posiciones. De repente, los PJs escuchan gritos tras la puerta de uno de los barracones principales. Los gritos son una señal de socorro de alguien que parece haber quedado atrapado.

Como comenta él mismo a los PJs, se trata del oficial de seguridad de esta parte de la nave. Es la persona que tiene los códigos de seguridad de emergencia que se activan en este tipo de situaciones. Sin él, los PJs estarían

poco menos que perdidos ante las puertas blindadas de la nave.

#### Hubert Dolt

Altura: 1,78 m

DES 2D+2

PER 3D

Blaster 4D+2

Buscar 4D

Esquivar 5D

FOR 3D+1

Granada 3D+1

Vigor 3D+2

CON 2D

Atacar sin armas 3D+2

Tecnología 2D +1 TEC 2D

Supervivencia 3D Medicina 3D

MEC 2D

Seguridad 6D

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



Los PJs podrán tratar de abrir la puerta mediante sus dotes de Seguridad o mediante el uso de minas o granadas ya que los mandos de apertura de la puerta, tanto internos como externos, no funcionan, y la potencia de fuego del oficial es escasa.

Acude a la Sección "*Trabajo fino*" si los PJs optan por probar suerte con sus habilidades de Seguridad.

Acude a la Sección "*Artificieros*" si los PJs optan por el uso de minas o granadas.

## Explosiones

El pasillo está atestado de rebeldes. Los PJs corren todo lo rápido que pueden, que no es mucho. De repente, la explosión de uno de los paneles de

control que hay en el pasillo provoca el bloqueo de la única salida del mismo, lo que, a la larga, obligará a los PJs a volver sobre sus pasos.

Sin embargo, antes de eso deben preocuparse de cómo les ha ido con la explosión. 1D (ajustar según sea preciso, y el número de PJs) determinará los PJs afectado/s por la explosión. Cada uno de los PJs afectados por la explosión deberá pasar una Tirada de Fortaleza contra una Tirada de Daño de 3D, con las habituales reglas sobre daño.

**Comentario para el DJ:** Si la Tirada de Fortaleza es menor o igual que la Tirada de Daño, el PJ resultará herido. Si la Tirada de Daño es el doble que la Tirada de Fortaleza, el PJ quedará incapacitado. Si fuera el triple, el PJ habrá muerto. Si la Tirada de Fortaleza es mayor que la Tirada de Daño, el PJ quedará aturdido. Un PJ aturdido sufre una merma de 1D en todos sus códigos y habilidades, salvo FOR, un asalto.

Si hay PJs heridos o incapacitados, acude a la Sección "*Primeros auxilios*".

Si nos los hay, acude a la Sección "*Aturdidos*".

## Trabajo fino

Tal vez la mejor opción, y por supuesto menos arriesgada, es por la que han optado los PJs. Eso sí, deberán tener cuidado, ya que cualquier error en la apertura de la puerta les llevará sin remedio a tener que volarla y rezar porque no haya grandes daños.

La dificultad para abrir la puerta es de 10. Por lo tanto, la Tirada de Seguridad de los PJs debe superar dicha dificultad.

Si los PJs han tenido éxito, acude a la Sección "Códigos".

En caso contrario, acude a la Sección "Sin opción".

## **Artificieros**

Los PJs se disponen a volar la puerta. Pueden lanzar una granada o emplear una mina, si es que disponen de alguno de los objetos en su inventario.

La dificultad para la Tirada, de Demoliciones o Granadas según sea el método empleado, es de 7.

Si los PJs han tenido éxito, acude a la Sección "Éxito".

En caso contrario, acude a la Sección "Mala suerte".

## **Primeros auxilios**

Los PJs incapacitados deben ser atendidos de inmediato, salvo que prefieran pasar a estar mortalmente heridos, condición que adquirirán si tras 3 asaltos no han sido recuperados conforme a lo dispuesto en esta Sección. Por supuesto, para ello deberán contar con la ayuda de alguno de los PJs que, ya sea herido o aturdido, haya sobrevivido a la explosión.

Los PJs heridos, al contrario que los incapacitados, podrán no ser atendidos, si bien sufrirán en este estado una merma en todos sus códigos y

habilidades, salvo FOR, de 1D hasta que sean curados.

Por supuesto, la dificultad para recuperar a unos y otros será diferente, si bien los kits médicos y de reanimación son material habitual del equipamiento en los pasillos de la nave.

La dificultad para recuperar a los PJs incapacitados será de 10. Para el caso de los PJs que estén heridos, la dificultad ascenderá a 5.

Si la Tirada de Medicina supera la dificultad, el PJ pasará al estado de salud inmediatamente inferior al suyo. Así, un PJ herido pasaría a normal.

Para el caso de los PJs incapacitados, si la Tirada de Medicina es el doble de la dificultad, el PJ pasará directamente a normal. Por su parte, si la Tirada de Medicina es simplemente mayor a la dificultad, el PJ incapacitado pasará a herido. Por supuesto, en caso de que la Tirada de Medicina sea inferior a la dificultad, el PJ permanecerá igual, debiendo tenerse en cuenta la previsión hecha al principio de la Sección sobre los PJs incapacitados.

Una vez los PJs aturdidos y/o los heridos hayan acabado de ayudar a los PJs que estimen, acude a la Sección "Marcha atrás".

## **Aturdidos**

La explosión no ha sido para tanto. Los PJs, aturdidos con el efecto explicado en la Sección "Explosiones", vuelven sobre sus pasos al percatarse de que la salida ha quedado colapsada.



En su camino, podrán intentar ayudar a un rebelde incapacitado por la explosión. Las reglas para ayudarlo serán idénticas a las de la Sección "*Primeros auxilios*", y el rebelde podrá unirse a ellos por el resto de la aventura.

Con independencia del resultado que obtengan al ayudar a este rebelde, o incluso si deciden pasar de largo sin socorrerle, acude a la Sección "*Tras el oficial*".

## Códigos

La puerta se abre y el oficial se apresura a salir de la habitación. Tras agradecer a los PJs lo que han hecho por él, les revela los códigos de seguridad de las puertas de la nave.

**Comentario para el DJ:** Esto implicará una bonificación de +2 para las Tiradas de Seguridad a la hora de abrir puertas de la Nave. Dicha bonificación será válida para el resto de la aventura y para cada uno de los PJs.

El oficial, rápidamente, se marcha al tener que distribuir los códigos entre los demás rebeldes de la zona. Tras ello, acude a la Sección "*Acceso denegado*".

## Sin opción

"¡Demonios!" Exclama desde el interior el oficial. Ha reconocido perfectamente el sonido de error de la puerta. En breve, el sistema antidisturbios se activará, saturando la habitación de gas venenoso. "*Tenéis que volar la puerta, muchachos*"

ordena el oficial a los PJs mientras se mentaliza para lo peor.



*Nunca se sabe cuándo se va a necesitar una carga explosiva...*

Los PJs pueden tratar de volar la puerta con alguna granada o mina de su inventario. En caso de carecer de ellas, pueden utilizar una carga explosiva, que podrán encontrar entre el inventario de la zona.

La dificultad de la correspondiente Tirada de Demoliciones, en caso de que se utilice la carga explosiva, será de 5.

Por su parte, la dificultad de la correspondiente Tirada de Granadas, en caso de que se utilice una granada de su inventario, o de Demoliciones si se usa una mina del mismo, será de 7.

Si los PJs han tenido éxito, acude a la Sección "*Éxito*".

En caso contrario, acude a la Sección "*Mala suerte*".

## Éxito

La puerta vuela por los aires, pero de manera suficientemente controlada como para que el oficial de seguridad salga sin rasguño alguno. Parece que el peligro para él ha pasado a pesar de lo arriesgado del método de rescate.

Tras agradecer a los PJs lo que han hecho por él, el oficial revela a éstos los códigos de seguridad de las puertas de la nave.

**Comentario para el DJ:** Esto implicará una bonificación de +1 para las Tiradas de Seguridad a la hora de abrir puertas de la Nave. Dicha bonificación será válida para el resto de la aventura y para cada uno de los PJs.

El oficial, rápidamente, se marcha al tener que distribuir los códigos entre los demás rebeldes de la zona. Tras ello, acude a la Sección "Acceso denegado".

### **Mala suerte**

La explosión hace volar la puerta por los aires, llevándose por delante al oficial que yace muerto dentro de la inaccesible sala. Desafortunadamente para los PJs, la explosión no queda ahí, sino que provoca una deflagración a la que tendrán que hacer frente.

Para ello, cada uno de los PJs deberá realizar una Tirada individual de Supervivencia de dificultad 8.

Los PJs que tengan éxito, podrán avanzar a la Sección "*Por los pelos*".

Los que no lo hayan logrado, pasarán a mejor vida.

### **Marcha atrás**

Los PJs se percatan de que poco o nada pueden hacer en la Sección de babor. Por ello, vuelven sobre sus pasos hasta su habitación. En ese camino, se

toparán de lleno con una gran bola de fuego provocada aparentemente por una explosión en una habitación de ese sector de la nave.

Cada uno de los PJs deberá realizar una Tirada individual de Supervivencia de dificultad 5.

Los PJs que tengan éxito, podrán avanzar a la Sección "*Por los pelos*".

Los que no lo hayan logrado, pasarán a mejor vida.

### **Tras el oficial**

Los PJs toman el otro camino, hacia estribor. El oficial de seguridad de la zona está recabando toda la información posible para avanzar hacia las posiciones que debe tomar. Los PJs se unen a él, sabedores de que posee los códigos de seguridad de las puertas, que habrán cambiado con el protocolo de asalto que se activó al sonar las alarmas. Es una forma de dificultar al Imperio la toma de rehenes, ya que de ese modo no pueden campar a sus anchas por las naves rebeldes.

El oficial ordena a los PJs mover una serie de cajas que, mal estibadas, impiden el acceso al cuadro de mandos de la puerta de la siguiente sala. Parece ser el único obstáculo para seguir la marcha.

Los PJs deberán realizar una Tirada de Vigor de dificultad 15. Para ello, pueden sumar sus Tiradas, siendo admisible que se unan todos los PJs o sólo algunos.

Si tienen éxito, acude a la Sección "Sin ayuda".

En caso contrario, los PJs implicados habrán muerto bajo las cajas.

### Acceso denegado

Los PJs avanzan hasta ver a un pequeño grupo de rebeldes que están tratando, en vano, de abrir la puerta de acceso a la siguiente sección de la nave. Afortunadamente para esos rebeldes, los PJs tienen más pericia que ellos en la manipulación de sistemas de seguridad.



*Los rebeldes deambulan de un lado a otro, tratando de ayudar contra el ataque del Imperio.*

Así pues, una Tirada de Seguridad de dificultad 10 será suficiente para que la puerta se abra, dejando vía libre a los esforzados PJs.

**Comentario para el DJ:** Recuerda añadir el bonificador obtenido al ayudar a salir al oficial de seguridad de su habitación.

Si la Tirada de Seguridad (tan sólo es posible una para todo el grupo, ya que la puerta quedará bloqueada) tiene éxito, acude al siguiente Capítulo.

En caso contrario, acude a la Sección "Alternativas".

### Por los pelos

Parece que los PJs han tenido suficiente pericia logran coger unos extintores de mano y rociarse con líquido anti incendios. Eso les da suficiente tiempo como para acceder a la siguiente sala antes de que se selle el pasillo donde se ha producido la deflagración.

Todo está a oscuras, con la única iluminación de las rojas luces de emergencia.

Los PJs, conocedores de los protocolos más básicos de seguridad, son conscientes de que para activar una ruta de escape deberán abrir una puerta lateral de emergencia al siguiente pasillo, el que por el momento es su próximo destino.

Para ello, deben acceder al ordenador de control de la zona. Una Tirada de Manejar computadoras de dificultad 5 bastará.

Si no tienen éxito, un rebelde ajeno a su grupo y que ha corrido similar suerte conseguirá manipular correctamente el ordenador. Así, tanto si los PJs manipulan el ordenador por sí mismos como si lo hace el rebelde, acude al siguiente Capítulo.

### Sin ayuda

Los PJs retiran las cajas y el oficial les ordena avanzar. Cuando se quieren dar cuenta, el rebelde no está con ellos, y le



ven volviendo sobre sus pasos al grito de "*¡No os detengáis!*".

Los PJs se encuentran solos ante la puerta previa a su próximo destino. Una Tirada de Seguridad de dificultad 8 bastará. Si no tienen éxito, una unidad R2 saldrá oportunamente de una caja de embalaje rota. El androide hará el resto.

Así, tanto si los PJs abren la puerta como si lo hace la unidad R2, acude al siguiente Capítulo.

**Comentario para el DJ:** Como ventaja adicional, más allá del hecho de poder continuar la aventura, los PJs podrán contar con la Unidad R2 el resto de la aventura, si bien no será aplicable con ésta ninguna bonificación que los PJs hubieran podido obtener por liberar al oficial de seguridad de su habitación.

Para las características de la Unidad R2 se recomienda utilizar la plantilla de personaje secundario disponible en el blog [www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com).

Por supuesto, los PJs también pueden crear un personaje R2 *ad hoc* con las reglas correspondientes de creación de androides publicadas por West End Games. Dichas reglas se basan en la fijación de 1D en todas las Características, y el Reparto de 12D entre una, dos o tres habilidades.

## Alternativas

La puerta no se abre y, por si fuera poco, ha quedado bloqueada. Alguien de los demás rebeldes dará la idea, si no se les ocurre a los PJs (Percatarse de

ello será tan sencillo como superar una Tirada de Percepción de dificultad 5), de colarse por los conductos de ventilación.

En principio, el conducto de ventilación será adecuado para un PJ como un Ewok o un Niño. Si no hubiera ninguno en el grupo, se podrá optar por un PJ de tamaño normal.

En todo caso, para llegar a la rejilla del sistema de ventilación será preciso el éxito de una Tirada de Tregar de dificultad 10 (15 si el PJ no es un Niño o Ewok). Cualquier PJ que ayude al que trepe podrá añadir la mitad del resultado de su Tirada de Vigor a la Tirada de Tregar.

Una vez logrado lo anterior, el PJ deberá dejarse caer desde la altura de la rejilla. La caída no representa un gran problema, pues una Tirada de Fortaleza de dificultad 5 bastará para salir airoso. Por supuesto, en el poco probable caso de incapacidad o muerte del PJ, se podrá repetir la operación tantas veces como se quiera con otros PJs hasta que haya éxito.

Una vez logrado atravesar el conducto y dejarse caer al otro lado, el PJ que haya llevado a cabo la tarea podrá abrir la puerta desde el lado opuesto a donde está el resto de PJs, permitiendo avanzar al grupo. De este modo, acude al siguiente Capítulo.

Por supuesto, si algún PJ resultó herido o incapacitado al caer desde el conducto de ventilación, será buen momento para curarlo.

## C

## apítulo Dos

**Diagnóstico de situación****Introducción**

Las alarmas siguen sonando en la zona de los barracones, mientras que los PJs avanzan a la zona de proa. Es curioso el contraste de este sector en comparación con la ruidosa y oscura sección de la nave que han abandonado los PJs.

*"Deben haber atacado primero la zona de barracones. Saben dónde golpear primero"* señala uno de los rebeldes. *"Por fortuna esta zona no parece dañada"* expone otro.

Tan pronto como dice esto, un enorme estruendo se deja oír en la nave. Las alarmas vuelven a sonar con fuerza, y los rebeldes, PJs incluidos, reciben instrucciones del oficial de mayor rango del grupo.

Realiza una Tirada de 1D, para decidir la suerte de los PJs.

Acude a la Sección *"Estribor"* si el número es impar.

Acude a la Sección *"Babor"* si el número es par.

**Estribor**

Los PJs corren coordinados con un numeroso grupo de rebeldes. En poco espacio de tiempo llegan a la sala de control de esa sección de la nave. Varios rebeldes comienzan a buscar

rápidamente material para reparar cualquier eventualidad. Mientras tanto, los PJs emplean el terminal de control para diagnosticar la situación.

La dificultad para realizar un diagnóstico correcto asciende a 12. Así, para un diagnóstico óptimo los PJs deberán superar dicha dificultad con una Tirada de Manejar Computadoras. Con tal situación, los PJs descubrirán que los sistemas que fallan son Refrigeración, Gravedad y Sellado Magnético de la nave.

Si el resultado es menor o igual a 12 pero superior a 6, los PJs sólo detectarán los fallos de los sistemas de Gravedad y Sellado Magnético.

Por último, si el resultado es menor o igual a 6, los PJs sólo detectarán el problema del sistema de Gravedad.

Una vez detectados los problemas que correspondan, acude a la Sección *"Ejecución"*.

**Babor**

De una u otra forma, los PJs son los que deben organizar la situación. Hay un par de paneles en la sala de control de esta parte de la nave. Los PJs deberán repartírselos como estimen oportuno.

Una Tirada de Percepción de dificultad 8, les revelará que los paneles son de control de seguridad y sistema antidisturbios. Ahora deberán decidir cómo repartirse, ya que deberán emplear ambos paneles para conocer correctamente la situación.

Adicionalmente, los PJs deberán encargarse de buscar material ante cualquier eventualidad. Los PJs podrán decidir que para esta tarea se encargarán ellos mismos, o bien encomendársela a alguno de los rebeldes que los acompañan.

**Comentario para el DJ:** Los PJs podrán preguntar a los rebeldes que los acompañan la “plantilla” a la que responden. Como se verá más adelante, la plantilla del PJ o PNJ seleccionado será vital a la hora de determinar qué material encontrarán.

Una vez los PJs hayan tomado las decisiones requeridas con anterioridad, acude a la Sección *“Trabajando al límite”*.

## Ejecución

Para esta Sección es esencial el orden en que los PJs se dispongan a arreglar los sistemas estropeados, sobre todo porque sólo podrán tratar de reparar uno por asalto.

La dificultad para arreglar el sistema de Gravedad será de 8. Así pues, la correspondiente Tirada de Técnica deberá tener en cuenta dicha dificultad. Si tiene éxito, el sistema estará reparado. En caso contrario, seguirá con la avería correspondiente, y los PJs deberán decidir en el siguiente asalto si insisten en reparar ese sistema o cambian a otro.

**Comentario para el DJ:** Por supuesto, es posible que los PJs no sepan que los otros dos sistemas fallan, y sigan

intentándolo con éste por puro desconocimiento.

La dificultad para arreglar el sistema de Sellado Magnético será de 10. En esta ocasión, la Tirada será de Seguridad. Si tiene éxito, el sistema estará reparado. En caso contrario, seguirá con la avería correspondiente, y los PJs deberán decidir en el siguiente asalto si continúan tratando de arreglar este sistema o cambian a otro, tal y como se explicaba antes para el sistema de Gravedad.

El sistema de Refrigeración es el más sencillo de reparar, pues la dificultad es de 5. En esta ocasión, la Tirada de habilidad a tener en cuenta será de Reparar Computadoras. Si tiene éxito, el sistema estará reparado. En caso contrario, seguirá con la avería correspondiente. Nuevamente, los PJs pueden desechar el arreglo del sistema en el siguiente asalto, o insistir en él.

Para ver el orden en que fallarán los sistemas, acude a la Sección *“Fallos sistémicos”*.

## Trabajando al límite

Cada uno de los rebeldes cumple con su cometido lo mejor que puede. Los PJs, por supuesto, no son una excepción, y se disponen a realizar el diagnóstico de los paneles que tienen ante sí.

La dificultad para realizar un diagnóstico correcto en cada uno de los dos paneles de la zona es de 10. Dicha dificultad se reducirá hasta 8 si los PJs

tuvieron éxito en la Tirada de Percepción de la Sección “Babor”. Así pues, para un diagnóstico óptimo los PJs deberán superar la dificultad resultante con una Tirada de Manejar Computadoras (para el caso del panel del Sistema Antidisturbios), y una Tirada de Seguridad (para el caso del panel de control de Seguridad).

Cuando la Tirada sea superior a la dificultad, los PJs se percatarán de que el sistema funciona mal. En caso de que la Tirada sea igual o inferior a la dificultad, los PJs creerán que el sistema está en pleno y completo funcionamiento, en vez de encontrarse en mal funcionamiento como en verdad ocurre.

Acude a la Sección “*El resultado del trabajo*”.

### **Fallos sistémicos**

El orden de fallos de los sistemas será Gravedad, Sellado Magnético y Refrigeración en dos, cuatro y seis asaltos, respectivamente.

De este modo, si los PJs no han arreglado el sistema en el momento de fallo del mismo se deberán atender a las consecuencias. Los fallos serán los siguientes.

El fallo del sistema de Gravedad provocará, obviamente, la ingravidez de la sección de la nave. En este ambiente, los PJs flotarán en el aire, y todos los códigos de habilidad que impliquen movimientos o interactuar con otros elementos o PJs sufrirán una

merma de 1D. La única de las características no afectadas será FOR, que por lo tanto se mantendrá igual.

Por su parte, el fallo en el sistema de Sellado Magnético de esta sección de la nave provocará la imantación de la misma, así como el cierre de puertas de seguridad. En estas condiciones, todo uso de láser que los PJs puedan hacer (Como tratar de destruir un panel con un bláster para “arreglar” un sistema, o abrir una puerta) provocará que el disparo salga dirigido a cualquier parte, provocando el daño correspondiente al arma en cualquiera de los presentes. En lo referente a las puertas de seguridad, éstas quedarán bloqueadas por completo.

Finalmente, el fallo en el sistema de Refrigeración provocará un aumento de temperatura que hará desmayarse a hasta caer inconscientes a los presentes. Para evitar esto, será necesario ir superando una Tirada de FOR de dificultad 12 cada asalto.

El correcto arreglo del sistema de Refrigeración podrá provocar la recuperación de los PJs y PNJs presentes. También cabe la posibilidad de enfundarse un traje espacial o similar que sea capaz de resistir la temperatura, aunque para tal caso habrá que encontrar el mismo con una Tirada de Buscar de dificultad 15.

La última posibilidad es abrir las puertas, una vez arreglado el Sistema de Sellado Magnético, de tal modo que la temperatura de las salas continuas refrigere en cierta medida el ambiente.

Por supuesto, si todos los presentes caen inconscientes la vida de todos ellos tocará a su fin.

**Comentario para el DJ:** El objetivo de esta Sección es, de una u otra forma, el arreglo de todos los sistemas afectados. Es importante que puedas innovar sobre la marcha y proponer situaciones críticas con el patrón indicado. Por supuesto, los PJs podrán optar en caso de fallo por reparar cualquier otro sistema, seguir con el mismo, etc...

Una vez se haya resuelto satisfactoriamente la situación, acude a la Sección *"Soporte vital"*.

## El resultado del trabajo

El orden de fallos de los sistemas será seguridad y antidisturbios en tres y seis asaltos, respectivamente.

De este modo, si los PJs no han arreglado el sistema en el momento de fallo del mismo se deberán atender a las consecuencias. Los fallos serán los siguientes.

El fallo del sistema de seguridad provocará la imposibilidad de apertura de puertas de esta sección de la nave. Asimismo, hasta un total de 6 torretas de seguridad (Determinar según el número de PJs) se activarán y tratarán de repeler a los presentes. Las torretas serán desactivadas si el sistema es arreglado, aunque pueden ser destruidas (Para tal caso, la FOR de las torretas ascenderá a 3D+1. El control de Fuego de las Torretas será de 3D y el daño de 2D+2). Para reparar el sistema

la dificultad de la correspondiente Tirada de Seguridad será de 10, si bien puede verse reducida de conformidad con lo indicado al final de la presente Sección. Obviamente, si la Tirada de Seguridad no tiene éxito el sistema seguirá estropeado.

Por su parte, el fallo en el sistema Antidisturbios provocará la expulsión de gas venenoso a través del sistema de ventilación. Los PJs deberán confrontar una Tirada de FOR con una Tirada de 2D+1D por cada asalto que el sistema lleve expulsando gas, sin contar el primer asalto. Así, si el sistema empezó a expulsar gas el anterior asalto, la Tirada que deberán superar los PJs será de 3D. Si la Tirada de FOR es superior, los PJs seguirán conscientes y podrán reparar el sistema con éxito en una Tirada de Manejar computadoras de dificultad 10. Si la Tirada de FOR es inferior o igual, los PJs caerán inconscientes. Si todos llegan a dicho estado, perderán la vida.

La dificultad de reparación de los dos sistemas indicados se podrá ver reducida en 2 puntos, en función del resultado de la búsqueda de material realizada en la Sección *"Babor"*. Para ello, será necesario que entre los PJs o rebeldes que estuviesen buscando el material para reparaciones hubiera algún ingeniero huraño. Si lo había, la dificultad para reparar tanto el sistema antidisturbios como el sistema de control de seguridad se reducirá. Por supuesto, si no había ningún ingeniero huraño, la dificultad quedará igual.



**Comentario para el DJ:** El objetivo de esta Sección es, de una u otra forma, el arreglo de todos los sistemas afectados. Es importante que puedas innovar sobre la marcha y proponer situaciones críticas con el patrón indicado. Por supuesto, los PJs podrán optar en caso de fallo por reparar cualquier otro sistema, seguir con el mismo, etc...

Una vez se haya resuelto satisfactoriamente la situación, acude a la Sección *"Soporte vital"*.

### **Soporte vital**

Tras muchos imprevistos, los PJs consiguen avanzar en su camino por la nave. Al llegar a la nueva Sección de la misma, se topan con un nuevo pitido a modo de alarma. Están familiarizados con él, todos los rebeldes lo están. Se trata ni más ni menos de la alarma más comprometida que podía haber. El sistema de soporte vital de la nave está dañado.

El descenso de energía para priorizar la habilitabilidad de la nave se manifiesta de inmediato. Las luces pasan a ser de emergencia en la Sección entera de la nave, dificultando la visión de los PJs (-1D a la habilidad de Buscar mientras dure esta situación) a no ser que dispongan de visores infrarrojos o nocturnos.

Para el arreglo del sistema de soporte vital de la nave los PJs deberán encontrar en primer lugar el panel de control de esta Sección de la nave. Para ello deberán pasar una Tirada de Percepción de dificultad 12, o bien una

Tirada de Buscar de dificultad 6 que les hará encontrar el mapa de la zona donde se especifica la ubicación del panel que buscan.

**Comentario para el DJ:** Anota el número de fallos cosechados hasta obtener éxito en cualquiera de las dos variantes ofrecidas.

Una vez ubicado el panel, los PJs deberán pasar una Tirada de Técnica de dificultad 15 para entender el mismo.

**Comentario para el DJ:** Anota el número de dígitos de diferencia entre la Tirada de Técnica y la dificultad requerida, si el resultado de la Tirada primera fuese inferior a 15.

Tanto si los PJs fallan la Tirada de Técnica como si tienen éxito en ella, los PJs se dispondrán a arreglar el sistema con una Tirada de Supervivencia. La dificultad para dicha Tirada será de 5. Dicha dificultad se incrementará en 1 por cada fallo cosechado hasta llegar a encontrar el panel de control. De igual modo, se añadirán tantos puntos como el número en que se haya fallado, en su caso, la Tirada de Técnica.

En todo caso, los PJs deberán arreglar el sistema antes de cinco asaltos, o la atmósfera de la nave se volverá inhabitable, suponiendo ello la muerte de todos los pasajeros de la misma.

Por supuesto, una vez arreglado el sistema de Soporte vital, acude al siguiente Capítulo para seguir la aventura.

## C

## apítulo Tres

## Defensa naval

## Introducción

Los PJs han logrado mantener la nave todo lo operativa posible. Pero una vez asegurado el Sistema de Soporte Vital para los pasajeros de la Nave, es preciso que los PJs se encarguen de las defensas de la misma.

La situación es grave, tal y como les revela el Capitán de la Corbeta, a cuyo puesto han llegado los PJs tras más de un dolor de cabeza. El diagnóstico no podría ser peor, pues los daños son cuantiosos, y la hipervelocidad hace tiempo que no funciona.



*Al igual que el Almirante Ackbar, el Capitán de la Corbeta Diamante nació en Mon Calamari.*

Es por ello que los PJs deben arreglar las pantallas deflectoras de la nave y la artillería de la misma. Ambos tienen graves problemas de funcionamiento, pero los PJs deberán arreglar los dos. La decisión de por dónde empezar queda en sus manos. Por supuesto, sólo ellos son tan astutos y temerarios como para hacerse cargo de la situación.

Si los PJs deciden arreglar primero las pantallas deflectoras de la nave acude a la Sección "*Defensas aéreas*".

En cambio, si los PJs deciden arreglar primero la artillería acude a la Sección "*Al ataque*".

## Defensas aéreas

Los PJs optan por arreglar en primer lugar las pantallas deflectoras de la nave. Para ello deberán hacer un diagnóstico del estado de las mismas, debiendo superar una Tirada de Reparación de naves espaciales de dificultad 10.

Si la Tirada tiene éxito, acude a la Sección "*Cruda realidad*".

En caso contrario, acude a la Sección "*Torpe diagnóstico*".

## Al ataque

Bien dicen que la mejor defensa es un buen ataque. Los PJs, sabedores de ello, han optado por emplear sus fuerzas en el arreglo de la artillería de la nave. Sin embargo, los ataques sobre la Corbeta se suceden, y el sistema de la misma tiene una peculiaridad: la poca o mucha energía que tiene la nave se prioriza en la defensa, por lo que cualquier ataque o daño supone una pérdida de energía en favor de los escudos de la nave, y que los PJs cuenten con muy poco para su activación.

Siendo lo anterior así, se deberá realizar una Tirada de 3D. Si la Tirada es inferior a 12, la energía se mantendrá

como estaba. En caso de que la Tirada sea igual o superior a 12, la energía de la que dispondrán más adelante los PJ se reducirá en 10%.

**Comentario para el DJ:** Anota el resultado de la Tirada y tenlo en cuenta en la Sección "*Diagnóstico de armamento*", a la que debes acudir a continuación.

### **Cruda realidad**

Los PJs hacen un diagnóstico bastante hábil. Con él sabrán que la energía de la nave asciende a 70 puntos. Adicionalmente, los PJs sabrán que cada pantalla deflectora consume 10 puntos, y cada uno de los cañones turbo laser dobles consumen 15. Con estas premisas los PJs deberán realizar el reparto que estimen oportuno de energía en las pantallas deflectoras.

Una vez hecho el reparto de energía que los PJs estimen oportuno, anótalo y acude a la Sección "*Ultimando los detalles*" para hacer el reparto correspondiente de energía entre los cañones turbo laser dobles.

### **Torpe diagnóstico**

Los PJs hacen un diagnóstico según el cual conocen que la energía de la nave asciende a 70 puntos.

Adicionalmente, los PJs sabrán que cada pantalla deflectora consume 5 puntos, y cada uno de los cañones turbo laser dobles consumen 20. Con estas premisas los PJs deberán realizar el reparto que estimen oportuno de energía en las pantallas deflectoras.

Una vez hecho el reparto de energía que los PJs estimen oportuno, anótalo y acude a la Sección "*Ultimando los detalles*" para hacer el reparto correspondiente de energía entre los cañones turbo laser dobles.

### **Diagnóstico de armamento**

Los PJs deberán hacer un diagnóstico del estado del armamento, debiendo superar una Tirada de manejar computadoras de dificultad 14.

Si la Tirada tiene éxito, acude a la Sección "*Éxito de diagnóstico*".

En caso contrario, acude a la Sección "*Desastre*".

### **Ultimando los detalles**

Los PJs acceden a la parte de control del armamento de la nave. Una vez aquí, deberán hacer el reparto entre los cañones turbo laser dobles de la energía sobrante que no hayan repartido entre las pantallas deflectoras de la nave.

Una vez hecho el correspondiente reparto de energía, anótalo y acude a la Sección "*Puente*" para continuar la historia.

### **Éxito de diagnóstico**

Los PJs hacen un diagnóstico bastante hábil. Con él sabrán que la energía de la nave asciende a 70 puntos.

**Comentario para el DJ:** Si el resultado de la Tirada indicada al final

de la Sección *“Al ataque”* fue superior a 12, la energía se verá reducida un 10%.

Adicionalmente, los PJs sabrán que cada pantalla deflectora consume 10 puntos, y cada uno de los cañones turbo laser dobles consumen 15. Con estas premisas los PJs deberán realizar el reparto que estimen oportuno de energía en cañones turbo laser dobles.

Una vez hecho el reparto de energía que los PJs estimen oportuno, anótalo y acude a la Sección *“Completando la defensa”*.

## **Desastre**

Los PJs hacen un diagnóstico según el cual conocen que la energía de la nave asciende a 70 puntos.

**Comentario para el DJ:** Si el resultado de la Tirada indicada al final de la Sección *“Al ataque”* fue superior a 12, la energía se verá reducida un 10%.

Adicionalmente, los PJs sabrán que cada pantalla deflectora consume 5 puntos, y cada uno de los cañones turbo laser dobles consumen 20. Con estas premisas los PJs deberán realizar el reparto que estimen oportuno de energía en cañones turbo laser dobles.

Una vez hecho el reparto de energía que los PJs estimen oportuno, anótalo y acude a la Sección *“Completando la defensa”*.

## **Puente**

Los PJs llegan al puente tras efectuar los repartos de energía pertinentes.

Según les indica el Capitán de la nave, los PJs ahora deben transferir la energía al panel de mando principal para que se complete el reparto que han realizado con anterioridad. Los técnicos del puente están demasiado ocupados tratando de maniobrar con la nave como para encargarse de ello personalmente.

Los PJs deberán pasar una Tirada de Manejar Computadoras de dificultad 12 para todo el grupo. La dificultad para dicho manejo podrá ser verse reducida en 2 puntos si los PJs pasan una Tirada de Tecnología de dificultad 8. Obviamente, para beneficiarse de dicha reducción, el PJ que haya pasado la Tirada de Tecnología deberá ser el mismo que maneje la computadora.

Si la Tirada de Manejar Computadoras tiene éxito, la transferencia será completa, y tanto las pantallas deflectoras como los cañones turbo laser dobles a los que los PJs hayan asignado energía en las Secciones anteriores, obtendrán el 100% de ésta.

Anota el reparto y acude al siguiente Capítulo.

En cambio, si la Tirada de Manejar Computadoras falla, la transferencia se interrumpirá. Así, tanto las pantallas deflectoras como los cañones turbo laser dobles únicamente recibirán el 80% de la energía que los PJs hubieran asignado en las Secciones anteriores.

Anota el reparto y acude a la Sección *“Incidente en el puente”*.

## Completando la defensa

Los PJs acceden a la parte de control de las pantallas deflectoras de la nave. Una vez aquí, deberán hacer el reparto de la energía sobrante que no hayan repartido entre los cañones turbo laser dobles de la nave.

Una vez hecho el correspondiente reparto de energía, anótalo y acude a la Sección *"Puente"* para continuar la historia.

## Incidente en el puente

Parte de la transferencia de energía no ha llegado a buen término. Los paneles de control principal de la nave comienzan a registrar un aumento exponencial de la tensión en los circuitos. Antes de que los PJs puedan hacer nada, uno de los paneles explotará, provocando 4D de daño a todo aquel que se encuentre en un radio cercano.

Los afectados (Se puede realizar una selección al azar incluyendo PJs) deberán realizar una Tirada de FOR para ver qué tal parados han salido.

**Comentario para el DJ:** Si la Tirada de Fortaleza es menor o igual que la Tirada de Daño, el PJ resultará herido. Si la Tirada de Daño es el doble que la Tirada de Fortaleza, el PJ quedará incapacitado. Si fuera el triple, el PJ habrá muerto. Si la Tirada de Fortaleza es mayor que la Tirada de Daño, el PJ quedará aturdido. Un PJ aturdido sufre una merma de 1D en todos sus códigos y habilidades, salvo FOR, un asalto.

Afortunadamente para los presentes, los hombres del puente están preparados para casi cualquier cosa. Además, siempre habrá alguien presente para atender a los PJs.

Los PJs incapacitados deben ser atendidos de inmediato, salvo que prefieran pasar a estar mortalmente heridos, condición que adquirirán si tras 3 asaltos no han sido recuperados conforme a lo dispuesto en esta Sección.

La dificultad para recuperar a los PJs incapacitados será de 8. Para el caso de los PJs que estén heridos, la dificultad ascenderá a 3.

Si la Tirada de Medicina supera la dificultad, el PJ pasará al estado de salud inmediatamente inferior al suyo. Así, un PJ herido pasaría a normal.

Para el caso de los PJs incapacitados, si la Tirada de Medicina es el doble de la dificultad, el PJ pasará directamente a normal. Por su parte, si la Tirada de Medicina es simplemente mayor a la dificultad, el PJ incapacitado pasará a herido. Por supuesto, en caso de que la Tirada de Medicina sea inferior a la dificultad, el PJ permanecerá igual, debiendo tenerse en cuenta que los PJs incapacitados pasarán a mortalmente heridos si no son curados antes de cinco asaltos.

Una vez los PJs sean recuperados, se podrá acudir al Capítulo siguiente para continuar la aventura.



## C

## apítulo Cuatro

## Salvando el Hangar

## Introducción

Los PJs reciben nuevas instrucciones del Comandante. Al parecer, hasta el puente de mando ha llegado la información de que un par de lanzaderas imperiales han irrumpido en el hangar. La situación habría sido bien distinta si la Corbeta hubiera estado en pleno funcionamiento. En todo caso, la misión de los PJs es clara: repeler el ataque y manipular las lanzaderas para una hipotética evacuación.

El Capitán explica a los PJs que por motivos de seguridad las puertas hasta el hangar, un total de tres, están selladas. No aconseja abrirlas desde el panel de mando, ya que no sabe a ciencia cierta si el sistema es fiable en las actuales condiciones de la nave. En todo caso, alguno de los PJs podrá quedarse en el puente abriendo las puertas de una vez para todos los PJs.



*Las tropas imperiales están cerca de campar a sus anchas por la Corbeta Diamante. ¿Podrán los PJs evitarlo?*

Decidan lo que decidan, los PJs deberán acudir a la Sección "*Buscando al enemigo*".

## Buscando al enemigo

Los PJs corren por los pasillos en dirección al hangar. La distancia no es mucha y, afortunadamente, la situación en éstos es todo lo buena que puede ser en estas condiciones. Los PJs sólo esperan que estas circunstancias no sean algo meramente pasajero. En todo caso, su avance no se detendrá por nada.

Si los PJs optaron por abrir las puertas desde el puente, acude a la Sección "*Coordinación*".

En caso contrario, acude a la Sección "*Apertura manual*".

## Coordinación

El PJ que se haya quedado en el Puente deberá pasar una Tirada de Seguridad de dificultad 10. Si tiene éxito, todas las puertas que separan al resto de PJs del hangar quedarán abiertas, pudiendo unirse a ellos.

En caso contrario, las puertas deberán abrirse manualmente, ascendiendo la dificultad de apertura a 12 con la correspondiente Tirada de Seguridad. Recuerda aplicar la bonificación que los PJs, en su caso, obtuvieran en el Capítulo Primero.

En caso de necesidad de apertura manual de las puertas, la misma operación se deberá repetir en las otras dos. A medida que vayan

produciéndose las Tiradas anota los fallos, ya que tendrá incidencia más adelante.

Acude a la Sección *"Estudiando la situación"*.

### Apertura manual

Los PJs deberán abrir las tres puertas que les separan del hangar con una Tirada de Seguridad de dificultad 10 cada una. Recuerda aplicar la bonificación que los PJs, en su caso, obtuvieran en el Capítulo Primero.



*Los PJs deberán manejarse bien con los sistemas de apertura de las puertas de la nave.*

La misma operación se deberá repetir en cada puerta. A medida que vayan produciéndose las Tiradas anota los fallos multiplicados por dos, ya que tendrá incidencia más adelante.

Acude a la Sección *"Estudiando la situación"*.

### Estudiando la situación

Los PJs llegan a la puerta del hangar. Para bien o para mal, parece que el acceso es tan simple como presionar un botón. Los PJs podrán tratar de manipular los sistemas de seguridad interior del hangar en la sala de control

previa al mismo, o directamente acceder a él.

En el primer caso acude a la Sección *"Eliminando intrusos"*.

En el segundo, acude a la Sección *"Contra el enemigo"*.

**Comentario para el DJ:** Por supuesto, nada impide un uso combinado de ambas opciones, manejando el sistema de seguridad uno de los PJs, mientras que los demás se enfrentan al enemigo.

### Eliminando intrusos

El PJ se sienta ante el panel de seguridad del hangar. Para un correcto manejo del mismo, el PJ deberá realizar una Tirada de Tecnología de dificultad 6.

Si la Tirada tiene éxito, el PJ obtendrá una bonificación de +1 para el resto de Tiradas con este panel de control. Adicionalmente, se habrá percatado de que el panel controla las torretas internas.

Además, sólo en caso de que la Tirada sea mayor a 12, el PJ descubrirá que el panel manipula también el campo magnético del hangar.

En cualquier caso, con independencia del resultado de la Tirada de Tecnología efectuada, aunque sea fallida, el PJ deberá usar el panel con la correspondiente Tirada de Seguridad de dificultad 10 (12 en caso de que se pretenda conscientemente manejar el campo magnético del hangar).

Si la Tirada es superior a 10, acude a la Sección "*Torretas*".

Si la Tirada es superior a 12, en el caso de que el PJ haya procedido al manejo consciente del campo magnético del hangar, acude a la Sección "*Manipulando el campo magnético*".

Si la Tirada es inferior o igual a la correspondiente dificultad, el PJ habrá accionado por error el sistema de campo magnético.

Al hacerlo, todo aquello no imantado (naves, androides, etc...) o dentro de una nave en el hangar será expulsado al espacio. Por supuesto, esto incluirá también a los PJs e imperiales que estuvieran en el hangar. Menuda buena ha liado el PJ con su torpe manejo del panel de control...

Tras el cierre del campo magnético, el PJ o PJs podrán acceder a la Sección "*Manipulando las lanzaderas*".

### Contra el enemigo

Los PJs irrumpen en el hangar, en el que habrá una escuadra formada al menos por un total de hasta cuatro soldados de asalto. A dichos imperiales habrá que añadir tantos soldados de asalto como fallos se hubieran producido en la Sección "*Coordinación*" o "*Apertura manual*" (Recuerda que en este caso hay que multiplicar los fallos por dos).

Una vez los PJs acaben con los soldados de asalto, acude a la Sección "*Manipulando las lanzaderas*".

#### Soldado de asalto



DESTREZA 2D (Reducido a 1D)

Blaster 4D (Reducido a 3D)

Parar sin armas 4D (Reducido a 3D)

Esquivar 4D (Reducido a 3D)

Fortaleza 2D (Incrementado a 3D)

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 aturdidora 4D

### Torretas

El PJ manejará hasta un total de tres torretas (Usa el código de la Característica Mecánica) con el panel de control. Las torretas tendrán un Control de Fuego que asciende a 3D, mientras que el Daño que provocan asciende a 3D+2.

El PJ podrá disparar las tres torretas (Disparan por separado) cada asalto, lo que implica que una múltiple utilización de habilidades. Así, para la segunda torreta el PJ dispondrá de su código de la Característica Mecánica menos 1D, y para la tercera, su código de la Característica Mecánica menos 2D.

En todo caso, la dificultad para dar a cada uno de los blancos será de 10. De igual modo, los soldados de asalto podrán destruir las torretas, que tienen un código de Fortaleza que asciende a

2D+2. La dificultad que deberán superar los soldados de asalto asciende a 7. Para fijar el número de soldados de asalto se estará a lo dispuesto en la Sección "*Contra el enemigo*".

Tras dos asaltos, los soldados imperiales podrán llegar a la posición de mando del PJ. Por ello, más vale que el PJ se esmere si no quiere vérselas con ellos en persona.

Una vez los PJs acaben con los soldados de asalto, acude a la Sección "*Manipulando las lanzaderas*".

### **Manipulando el campo magnético**

El PJ se dispone a accionar el campo magnético. Sin embargo, los PJs que estén en el hangar deberán tener cuidado y evitar ser succionados por el vacío espacial. Para ello deberán optar entre sujetarse a algún objeto imantado, como una de las naves, lanzaderas imperiales incluidas, que hay en el hangar, o subirse en alguna de ellas y cerrar la puerta de descenso.

Para la primera de las opciones los PJs deberán pasar una Tirada de Vigor de dificultad 12.

Para el segundo de los casos los PJs deberán pasar una Tirada de Vigor de dificultad 10 y una Tirada de Supervivencia de dificultad 8.

En caso de fallo en alguna de las Tiradas, el espacio será el nuevo hogar del PJ que haya errado.

Una vez terminado el uso del campo magnético, acude a la Sección "*Manipulando las lanzaderas*".

### **Manipulando las lanzaderas**

Los PJs supervivientes se acercan hasta las dos lanzaderas imperiales que habían tomado el hangar.

Si vienes desde la Sección "*Manipulando el campo magnético*", los PJs se las podrán ver con algún soldado imperial que se haya ocultado en las lanzaderas.

La manipulación de las lanzaderas implicará liberar los controles de las mismas, hábilmente bloqueados por los soldados de asalto. Una Tirada de Seguridad de dificultad 8 desbloqueará los mandos.

Si la Tirada falla, se activará el sistema de autodestrucción del panel. Una Tirada de Vigor de dificultad 5 evitará a los PJs más cercanos al panel ser dañados por una pequeña explosión de 1D+2 de Daño, contra la que deberá realizar la correspondiente Tirada de FOR. La explosión inutilizará la nave, pero afortunadamente no la hará explotar.

**Comentario para el DJ:** Las reglas para el Daño son iguales que las ya vistas en la Sección "*Incidente en el Puente*" del Capítulo Tres.

Una vez manipuladas las lanzaderas, anota el número de ellas en las que se tuvo éxito y acude al siguiente Capítulo.

## C

## apítulo Cinco

## Fin de la resistencia

## Introducción

Los PJs reciben a través de la megafonía del hangar un nuevo mensaje del Puente de la nave. El Capitán les ordena esta vez que entren en la sala de máquinas, cercana al hangar mediante un acceso oculto, y que traten de reparar la hipervelocidad de la nave. Tal vez se trate de la última opción que tengan para escapar con vida.

Para continuar la aventura, acude a la Sección *"Motores dañados"*.

## Motores dañados

Los PJs avanzan rápidamente por el pasillo oculto en el hangar. En poco tiempo podrán llegar a la zona de motores y tratar de arreglar la hipervelocidad. Hay que reconocer que ha sido una verdadera suerte que los soldados de asalto imperiales no hayan descubierto este acceso, ya que de otro modo podrían haber dejado la Corbeta Diamante a la deriva y sin posibilidad alguna de evasión.

Los PJs llegan finalmente hasta la zona de motores. Aquí deberán realizar un primer y rápido diagnóstico de la situación en la que se encuentran los mencionados propulsores. Para ello, acude a la Sección *"Comprobando motores"*.

## Comprobando motores

Los PJs hacen una rápida inspección de los motores a través de una Tirada de Reparar repulsores de dificultad 12.

Si la Tirada tiene éxito, acude a la Sección *"Reparaciones urgentes"*.

En caso contrario, acude a la Sección *"Explosión"*.

## Reparaciones urgentes

La situación es crítica, y los PJs deberán hacer virguerías para poder reparar la hipervelocidad. Para ello, deben pasar hasta tres Tiradas consecutivas de Reparar repulsores de dificultad 10, 12 y 14. Las Tiradas se deberán realizar por diferentes PJs.

En caso de éxito, acude a la Sección *"Un atisbo de esperanza"*.

En caso contrario, acude a la Sección *"Explosión"*.

## Explosión

Los PJs inspeccionan los cables cuando, sin previo aviso, un enorme estallido provoca una intensa deflagración. Es obvio que cualquier reparación de la hipervelocidad será inútil, pero los PJs deben preocuparse antes por su propio estado de salud.

Cada uno de los PJs deberá hacer frente a una Tirada de Daño con un código de 4D. La Tirada de Daño será única para todo el grupo, debiendo cada PJ confrontarla con su correspondiente Tirada de FOR.



**Comentario para el DJ:** Si la Tirada de Fortaleza es menor o igual que la Tirada de Daño, el PJ resultará herido. Si la Tirada de Daño es el doble que la Tirada de Fortaleza, el PJ quedará incapacitado. Si fuera el triple, el PJ habrá muerto. Si la Tirada de Fortaleza es mayor que la Tirada de Daño, el PJ quedará aturdido. Un PJ aturdido sufre una merma de 1D en todos sus códigos y habilidades, salvo FOR, un asalto.

A continuación, los PJs que estén aturdidos, deberán superar una Tirada de Supervivencia de dificultad 8 para escapar. Por supuesto, en caso de fallo, el PJ habrá perecido.

Los PJs incapacitados podrán ser arrastrados por los PJs aturdidos, efectuándose una Tirada de Vigor de dificultad 5, antes de una Tirada de Supervivencia de dificultad 12. El fallo en la primera Tirada implicará el abandono del PJ incapacitado, mientras que el fallo de la segunda Tirada, supondrá la muerte de ambos PJs.

Los PJs incapacitados deben ser atendidos de inmediato, salvo que prefieran pasar a estar mortalmente heridos, condición que adquirirán si tras 2 asaltos no han sido recuperados. Por supuesto, para ello deberán contar con la ayuda de alguno de los PJs que, ya sea herido o aturdido, haya sobrevivido a la explosión.

Los PJs heridos, al contrario que los incapacitados, podrán no ser atendidos, si bien sufrirán en este estado una merma en todos sus códigos y

habilidades, salvo FOR, de 1D hasta que sean curados.

La dificultad para recuperar a los PJs incapacitados será de 15. Para el caso de los PJs que estén heridos, la dificultad ascenderá a 10.

Si la Tirada de Medicina supera la dificultad, el PJ pasará al estado de salud inmediatamente inferior al suyo. Así, un PJ herido pasaría a normal.

Para el caso de los PJs incapacitados, si la Tirada de Medicina es el doble de la dificultad, el PJ pasará directamente a normal. Por su parte, si la Tirada de Medicina es simplemente mayor a la dificultad, el PJ incapacitado pasará a herido. Por supuesto, en caso de que la Tirada de Medicina sea inferior a la dificultad, el PJ permanecerá igual, debiendo tenerse en cuenta la previsión hecha en esta Sección sobre los PJs incapacitados.

Una vez los PJs aturdidos y los heridos hayan acabado de ayudar a los incapacitados, acude a la Sección *“Evacuación”*.

## **Un atisbo de esperanza**

Los PJs se deleitan con el claro y limpio sonido de la hipervelocidad a pleno rendimiento. Parece que han logrado un nuevo paso para la supervivencia de la nave. Sin embargo, nada está más lejos de la realidad. Tan pronto como la hipervelocidad está arreglada, oyen un gran estruendo acompañado de una nueva señal de emergencia de la nave.

Los PJs vuelven al hangar, y allí reciben una nueva orden a través de la megafonía. *“El fuego de los TIE es intenso, debéis salir a repelerlos con los Ala X y los Ala Y disponibles en el hangar”*. Así pues, los PJs se ven avocados a un combate estelar. Acude a la Sección *“Escogiendo nave”*.

## Evacuación

Los PJs llegan al hangar. Allí escuchan a través de la megafonía un mensaje directo del Capitán: *“¡Evacuación! No hay más que podamos hacer. Evacuación total. Grupo del hangar, utilizad los Ala X y los Ala Y disponibles para intentar repeler el ataque y facilitar la huida. Todo el mundo a evacuar la nave”*.

Acude a la Sección *“Escogiendo nave”*.

## Escogiendo nave

Afortunadamente para los PJs el hangar cuenta con un buen número de naves entre las que elegir, y siguen en buen estado.

Para un grupo de 6 PJs, las naves a utilizar serán 2 Ala X y 2 Ala Y. Ten en cuenta que en este último caso, hasta dos PJs podrán ir a bordo.

**Comentario para el DJ:** Para grupos con otro número será posible modificar el número de naves disponibles. Por supuesto, los PJs podrían utilizar las lanzaderas imperiales que hubiesen manipulado correctamente en la Sección *“Manipulando las lanzaderas”* del Capítulo anterior.

### CARACTERÍSTICAS DE LANZADERA

Tripulación: 2

Pasajeros: 8

Maniobrabilidad: 0

Casco: 5D

Pantallas: 1D

Capacidad de carga: 200 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: SI

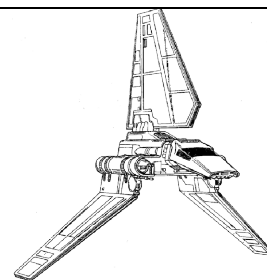
Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 2D+2

Armas:

- Un cañón láser

- Control de fuego: 4D - Daño: 2D



### CARACTERÍSTICAS DE ALA X

Tripulación: 1 (más unidad R2)

Pasajeros: Ninguno

Maniobrabilidad: 3D

Casco: 4D

Pantallas: 1D

Capacidad de carga: 110 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: NO

Hiperimpulsor de seguridad: NO

Velocidad sub-lumínica: 4D

Armas:

- Cuatro cañones láser (Disparan como uno)

- Control de fuego: 3D - Daño: 6D

- Dos lanzadores de Torpedos de Protones

- Control de fuego: 2D - Daño: 9D



### CARACTERÍSTICAS DE ALA Y

Tripulación: 2 (más unidad R2)

Pasajeros: Ninguno

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 4D

Pantallas: 1D+2



Capacidad de carga: 110 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

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

Hiperimpulsor de seguridad: NO

Velocidad sub-lumínica: 3D+2

Armas:

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

**Comentario para el DJ:** Por supuesto, las unidades R2 están incluidas en aquellas naves cuyas características las incluyan. No obstante, los PJs tendrán tiempo de montar sus propias Unidades R2 en las naves que hayan elegido.

Una vez los PJs se hayan montado en las respectivas naves podrán acudir a la Sección "*Batalla espacial*".

### **Batalla espacial**

Los PJs encienden los motores de sus cazas. Afortunadamente, los controles del sistema del campo magnético corren a cargo de los muchos rebeldes

que se dirigen a la zona del hangar con el objetivo de ayudar a los PJs.

El escuadrón sale rápidamente de la Corbeta, y finalmente los PJs ven a lo que se enfrentan. Hay un grupo numeroso de TIE/In. El número de ellos podrá ser determinado sobre la base de una Tirada de 2D-2.

Aún así, los PJs no estarán del todo solos ante los TIE/In. Aquí cobrará especial importancia el reparto de energía que hicieran entre las pantallas deflectoras y los cañones láser dobles de la Corbeta, con cuyo apoyo contarán los PJs.

**Comentario para el DJ:** Recuerda que dicho reparto se produjo en el Capítulo Tres, y que pudo verse reducido al 80% durante la transferencia indicada en la Sección "*Puente*" del referido Capítulo.

Ahora podrás revelar a los PJs la realidad de las necesidades energéticas de las pantallas y las de los cañones láser, ya que su diagnóstico pudo no ser acertado. En condiciones normales, para un correcto funcionamiento, las pantallas deben tener 10 unidades de energía asignada, mientras que cada uno de los cañones debería tener asignadas 15 unidades de energía.

Así las cosas, las pantallas deflectoras sólo funcionarán bien (1D) si tienen asignados 10 puntos de energía. Si la energía asignada es distinta de 10, sufrirá una merma en sus características. Así, si la energía asignada está entre 1 y 5, ambos inclusive, el código de la pantalla

ascenderá a 1D-2. Si la energía asignada está entre 6 y 9, ambos inclusive, el código de la pantalla ascenderá a 1D-1. Obviamente, sin energía, la pantalla o los cañones no funcionarán.

En cuanto a los cañones, una asignación de 15 o más puntos supondrá un sobrecalentamiento que inutilizará su código de Daño (0D). Si la energía asignada está entre 10 y 14, ambos inclusive, el código de daño ascenderá a 4D+1. Entre 7 y 9, ambos inclusive, el código de daño ascenderá a 4D. Entre 4 y 6, ambos inclusive, el código de daño ascenderá a 4D-1. Entre 1 y 4, ambos inclusive, el código de daño ascenderá a 4D-2. En ningún caso será afectado el Control de Fuego.

Pilotando la Corbeta (salvo que los motores hubieran explotado en la Sección "Explosión") estará el Capitán de la nave. A los mandos de los cañones y pantallas habrá rebeldes.

Capitán Whayelr		
		
Altura: 1,70 m		
DES 2D+1	PER 2D+1	
Esquivar 3D+1	Mando 5D+1	
CON 3D+1	FOR 3D	
Lenguas 4D+1	Vigor 4D	
Tecnología 4D+1	Nadar 8D	
TEC 3D+2	MEC 2D+1	
Artillería	6D+2	Rep. Repu. 3D+1
Pilotaje Nav.	5D+2	
Escudos Nav.	4D+2	

#### CARACTERÍSTICAS DE TIE/LN

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Autonomía: 1 día

Capacidad de carga: 110 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva hiperimpulsor

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 5D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D

Armas:

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

Pantallas: Ninguna

Con las premisas indicadas, la batalla naval comenzará. Los TIE/In se centrarán la mitad en la Corbeta Diamante, debiendo los PJs acabar con la otra mitad y, salvo que la Corbeta haya acabado con los demás cazas imperiales, con los restantes. Obviamente, en caso de que la Corbeta sea destruida, los PJs deberán acabar con los TIE/In.

En caso de destrucción de la Corbeta, o de eliminación de los TIE/In con la hipervelocidad de la Corbeta destruida, acude a la Sección "Destructor".

En caso de destrucción de los TIE/In, con la hipervelocidad de la Corbeta arreglada, acude a la Sección "Cálculos".

## Destructor

Justo cuando los PJs creen que la situación no puede ser peor, una enorme nave Imperial se aproxima a su posición. Se trata de un Destructor, el mismo desde el que han atacado los TIE/In.

### CARACTERÍSTICAS DE DESTRUCTOR CLASE VICTORIA

Tripulación: 5200

Tropas: 2040

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 4D

Pantallas: 3D+1

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: SI

Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 2D

Armas:

- 10 cuatribaterías turbolaser

- Control de fuego: 4D   - Daño: 5D

- 40 bibaterías turbolaser

- Control de fuego: 3D   - Daño: 2D+2

- Misiles de impacto

- Control de fuego: 2D   - Daño: 9D

- 10 Proyectoras de rayos de tracción

- Control de fuego: 3D   - Daño: 5D



Los PJs podrán declinar el ataque al Destructor y realizar los cálculos para una ruta de escape. Si optan por esto, acude a la Sección “Cálculos”.

Si los PJs atacan al Destructor, deberán acabar con él. Si tuvieran éxito

en tal tarea, deberán acudir a la Sección “Polvo espacial”. Por supuesto, siempre pueden echarse para atrás y acudir a la Sección “Cálculos”.

## Cálculos

Todo está casi listo para que los PJs y la Corbeta abandonen Clackdor VII. Sin embargo, un último escollo empeora la situación. Un Destructor, con las mismas características que en la Sección anterior, trata de retenerlos.

Simplemente con aguantar tres asaltos con vida, los PJs y la Corbeta habrán completado los cálculos para una ruta común de huida a Mon Calamari. Si lo logran, acude al siguiente Capítulo. Por supuesto, siempre pueden atacar el Destructor y probar suerte del mismo modo que en la Sección “Destructor”.

## Polvo espacial

La destrucción de la enorme nave imperial marcará un hito en la Alianza. Sin embargo, los intrépidos los PJs no están a salvo del todo todavía. Los PJs podrán maniobrar con una Tirada de Pilotaje Naval de dificultad 8 con el objetivo de escapar del amasijo de hierros y chatarra espacial en que se ha convertido el enorme Destructor imperial.

Si la Tirada tiene éxito, los PJs entrarán en el hangar de la Corbeta (o escaparán de los restos del Destructor) y podrán acudir al siguiente Capítulo.

En caso de fallo, los cazas de los PJs serán polvo espacial.



## C apítulo Seis

### Salvados

#### Introducción

Los PJs han logrado escapar de todos los peligros a los que se han enfrentado y viajan a Mon Calamari. Sin lugar a dudas, este enfrentamiento con el Imperio quedará grabado en sus mentes durante el resto de sus vidas.

Acude a la siguiente Sección.

#### Evaluación de la misión

Los PJs obtienen 7 puntos de habilidad como premio a su entrega a favor de la Alianza Rebelde.

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

- Salvaron al oficial de seguridad en el Capítulo Uno.
- Detectaron todos los fallos de los sistemas de su lado de la nave en el Capítulo Dos.
- La transferencia de energía a las pantallas deflectoras y los cañones turbo laser dobles en el Capítulo Tres se completó al 100%.
- Eliminaron a los intrusos del hangar en el Capítulo Cuatro utilizando el campo magnético.
- Repararon la hipervelocidad en el Capítulo Cinco.

Como premio último, recibirán tres puntos de habilidad si el destructor fue eliminado. Dichos puntos serán sólo dos si la Corbeta fue la que hizo el disparo que acabó con el Destructor.

## I ndicación final

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

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

## D UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a [cavernaderol@gmail.com](mailto:cavernaderol@gmail.com) con la referencia en el asunto "LA CORBETA DIAMANTE". En ese mismo mail podréis solicitar copia del módulo en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con el módulo mandéis vuestros comentarios para mejorarlo.

## G uión de la Aventura La Corbeta Diamante

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

Primer Rebelde: Jamás había estado tan cansado. Hace tiempo que no me encontraba tan fatigado.

Segundo Rebelde: A mí me suele pasar lo mismo tras una misión tan intensa como la que hemos tenido. Te relajas y notas todo lo que has dejado atrás.

Tercer Rebelde: Sólo espero que este periodo de calma dure bastante. Estoy algo harto de estas emociones tan intensas.

Cuarto Rebelde: ¿No os gustaría relajarnos un poco? ¿Dejar todo de lado un tiempo?

Quinto Rebelde: (Tremendamente indignado) ¿Vacaciones? ¿Acaso el Imperio te ha sorbido el seso?

Sexto Rebelde: El Imperio no, pero aquella bailarina de la Cantina...

Cuarto Rebelde: Dejadme en paz. No tengo la culpa de tener este encanto natural.

Tercer Rebelde: De natural nada, que tu buen número de créditos en copas te

costó “camelarte” a la muchacha.

Primer Rebelde: ZZZZZZZZZZZ.

Segundo Rebelde: (Bostezo) Bueno, yo me voy a unir a éste (Señala al Primer Rebelde). Avisadme si este trasto explota.

Tercer Rebelde: Está bien. Espero que nos marchemos pronto.

Primer Rebelde: (Entre sueños) ¿Dónde vamos esta vez?

Quinto Rebelde: Pues creo que nos dirigimos a...

(Sonido de alarma)

Sexto Rebelde: ¡¿Qué pasa?!

# LA CORBETA DIAMANTE

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

El Imperio persigue por toda la galaxia a las tropas rebeldes que intentan escapar de su tiranía. En la órbita del planeta Clackdor VII, el hogar de los Bith ubicado en el Sistema Colu, la Corbeta Diamante, de tipo Corellia, se encuentra a punto de iniciar un viaje interestelar.

A bordo de ella se encuentran unos valerosos rebeldes que debían entregar una importante información militar recogida en su última escaramuza contra las malvadas tropas del Imperio. Sin embargo, el objetivo de su misión puede mutar de forma dramática en unos pocos segundos, ya que la presencia de tropas imperiales en el Sistema Colu es conocida y temida por la Rebelión.

Los rebeldes, mientras tanto, esperan pacientemente a recibir órdenes mientras se ultiman los preparativos de la marcha. En esta ocasión, bien podrían reposar entre aventura y aventura al servicio de la Alianza Rebelde. Veamos qué les depara la Fuerza esta vez.



## CAVERNA DE ROL

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