

STAR WARS

"EL ESPIRITU DEL JEDI"

En un recóndito lugar del universo, una cruenta guerra se abate sobre miles de planetas sometidos al poder del maligno Emperador. Solo un valiente grupo de Rebeldes lucha por la paz y la libertad de la galaxia.
La galaxia de STAR WARS.

Por: Alejandro Fresno

Números de Dificultad y Equilibrio del Juego

Como DJ, debes cambiar esta partida y adaptarla a tu grupo particular de jugadores, para ello, puedes utilizar la carta de Números de Dificultad que se halla en la mejora de las reglas.

Historial de la Aventura

Los PJs se encuentran a bordo de la corbeta corelliana "Rey Sandor", a bordo de la cual, también se encuentra la princesa Leia Organa, líder de la rebelión.

Encontramos pues a los PJs al comienzo de la primera de las películas de la trilogía, antes de la disolución del senado y la desaparición de Alderaan.

Hechos Recientes

-Se rumorea que el Emperador está construyendo una estación espacial armada llamada "La Estrella de la Muerte". (Sin embargo, esa es otra historia)

-Se rumorea también acerca de la construcción de una fábrica ensambladora de Vehículos de Asalto Terrestre, del tamaño de un pequeño planeta.

- Últimamente han sido hallados vestigios y reliquias, relacionadas con una antigua religión que rendía culto a un misterioso poder llamado "La Fuerza", cuyos máximos representantes eran los extintos Caballeros Jedi.

Comienzo de la Aventura

Entregales a tus jugadores una copia

del guión de la parte final y asigna una parte a cada personaje.

Lee en alto la siguiente sección, y después deja a tus personajes que inicien el guión.

L

EE EN ALTO

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

Nos encontramos en un período de guerra civil. Las naves espaciales Rebeldes atacando desde una base oculta, han logrado su primera victoria contra el malvado imperio galáctico.

A bordo de la corbeta corelliana "Rey Sandor" en misión diplomática hacia Alderaan, se encuentra un curioso grupo de agentes de la Alianza de los que pronto dependerá el futuro de la rebelión.

Al otro lado de la galaxia el Emperador está desarrollando los medios necesarios para construir la más gigantesca y amenazadora factoría para la ensamblación de Vehículos de Asalto Terrestre.

Con ellos, las ofensivas terrestres contra la Rebelión se convertirán en una victoria segura, y la Alianza será borrada de la existencia del Universo ...
Para siempre.

CAPÍTULO UNO

Ataque y Fuga

Describe en voz alta a los jugadores el siguiente párrafo encerrado entre comillas así como todos los posteriores.

"La última descarga ha golpeado duro. Las luces se apagan y se encienden con un flash de intermitencia. La nave entera retumba, y la gente llevada por el pánico corre en desbandada por el pasillo, mientras hombres armados corren hacia los accesos de la nave."

Haz que los jugadores lean el guión.

"Unas descargas de Turboláser se abaten de nuevo sobre la corbeta, provocando se pronto una súbita oscuridad en el momento en que la puerta se abre."

Haz una pequeña pausa para aumentar la tensión entre los jugadores y continua.

Una voz les tranquiliza y dice:

"No se alarmen caballeros."

Describe al hombre como alto, corpulento y con barba de marino. Se presentará como el Comandante Reese a cargo del navío y les pedirá excusas por saltarse el protocolo e ir al grano.

"En ese momento, la puerta se abre y un hombre con uniforme de oficial de cubierta entra exaltado."

El oficial de cubierta informará al Comandante de que las defensas han caído, los escudos deflectores no aguantarán mucho más y de que han alcanzado el reactor principal.

"En la cara del Comandante se dibuja una sombra de preocupación."

Reese ordenará al Oficial que aguanten como sea y se disculpará por la interrupción, después interrogará a los PJs sobre lo que saben acerca de la fábrica ensambladora de Vehículos de Asalto, les confirmará los rumores y les dirá que el problema es mayor de lo que pueden imaginar.

Les dará un Compu-Disco con información sobre el planeta Tramm en el Sistema de Bepin, y les advertirá que el Imperio se ha percatado de su gran potencial, pero que no mantienen mucho control sobre el planeta. Les explicará que su plan consistía en ir a Tatooine a recoger un pasajero de gran importancia para el Senado y llevarlo a Alderaan, para después ir a Tramm a parlamentar con el Líder del planeta y convencerle para que los suyos se unieran a la Rebelión, como prueba de fe debería

entregarle un objeto de forma cilíndrica que entregará a los PJs.

Les explicará que perteneció al salvador del planeta Tramm, el místico Jedi Ryan Silverblade. Se trata por supuesto de un Sable-Luz.

"Con un crujido se activa el sistema de comunicación de la nave:

-Las tropas imperiales han abordado la nave. ¡¡Atención!! Tropas imperiales han abordado la nave."

El Comandante les apremiará para que se marchen, y les dirá que no pueden quedarse más tiempo mientras pulsa un botón y una puerta se abre en el suelo de la estancia. Les dirá que el Imperio detectará la cápsula con los sensores del destructor, pero que el mismo le ha colocado a la cápsula un pequeño motor de repulsión, que debería permitirles llegar a la cara oculta de Tatooine antes de que les detecten para dispararles.

"El Comandante Reese saca un Bláster de bolsillo y se dirige corriendo hacia la puerta de la cámara mientras os desea buena suerte. Con un ruido ensordecedor explotan las cargas separadoras y la cápsula se aleja flotando hacia la atmósfera de Tatooine."

Los PJs deberán pasar una tirada de Manejar Repulsores, así como otra de pilotaje para tomar tierra sin problemas, ambas fáciles.

Comandante Reese

Siendo un simple piloto de caza de la Rebelión, participó en una partida de búsqueda de reliquias Jedi en un planeta perdido de Dantooine.

Cayendo el y su compañía en una emboscada Imperial, de la que sólo lograron zafarse el y un pirata Rebelde haciendo alarde de valor y buena puntería.

Alcanzaron su objetivo al esquivar al Imperio y encontrar la morada del Jedi Ryan Silverblade, donde hallaron un Sable-Luz, que el Jedi ocultó allí.

Consiguieron llevar el Sable a la Rebelión, lo que le valió un ascenso y lo colocó al cargo de la Corbeta corelliana "Rey Sandor."

CAPITULO DOS:

Una Cálida Bienvenida a Tatooine.

"Varios destellos de Turbolasers brillan por los visores de la cápsula que toma cada vez una velocidad más vertiginosa.

Varias cápsulas más han sido arrojadas a la vez que vosotros. Algunas se desintegran en una bola de fuego llena de color antes de llegar a la atmósfera.

El contacto con la tierra tampoco es muy grato, la cápsula zozobra, hace rizados sin parar y se balancea para al final tomar brusco aterrizaje en un arenoso suelo."

Los PJs deberán tirar por su fortaleza contra una dificultad moderada, o quedar aturridos durante algunas horas.

"El paisaje es desalentador , bajo el calor abrasador de dos ardientes soles en el ocaso, tratáis de orientaros en el terrible desierto."

Pueden elegir viajar de día, o de noche si viajan de noche dobla el número de Moradores de las Arenas del siguiente encuentro. Si eligen pasar la noche , serán necesarias tiradas de Supervivencia, para montar campamentos, refugios etc. Si los PJ miran en la cápsula encontrarán:

- Raciones de comida y agua para dos semanas.
- Equipo de supervivencia.
- Cohetes de señales.
- Tres MedPacs.

"El día amanece con pesadumbre y pereza mientras dos soles se alzan por entre las dunas del desierto."

La ruta elegida por los jugadores puede variar según esta tabla:

<u>Rumbo Norte</u>	Tiempo: 10 días para el siguiente episodio.
<u>Rumbo Sur</u>	6 días
<u>Rumbo Este</u>	15 días
<u>Rumbo Oeste</u>	13 días

Por cada día que permanezcan en el desierto, deberán pasar una tirada de Vigor

Con comida y agua-----	Moderada	11 a 15
Sin Comida y agua-----	Difícil	16 a 20
Con comida y agua-----	Fácil	6 a 10
en Bantha		

Primer Día: Los Exploradores de Las Arenas

Los PJs deberán realizar una tirada de Buscar para detectar criaturas por los alrededores, de dificultad moderada.

"Un pequeño movimiento hace que un poco de arena se deslice por una pequeña duna cercana. Una criatura con pardos ropajes se ha ocultado detrás de la duna."

Tirada de Razas Alienígenas:

- 3 a 5-----Probablemente ratas Womp
- 6 a 10-----Moradores o Jawas
- 11 a 15-----Son Moradores, que se ocultan en los desiertos de Tatooine, son muy hostiles y peligrosos.
- 16 a 20-----Describe a los Moradores de La Guía de Star Wars.

Los Moradores están a corto alcance con una cubierta pesada del terreno. Si los jugadores miran detrás de las dunas , encontrarán dos Banthas de los Moradores, que podrán montar con una tirada de Cabalgar.

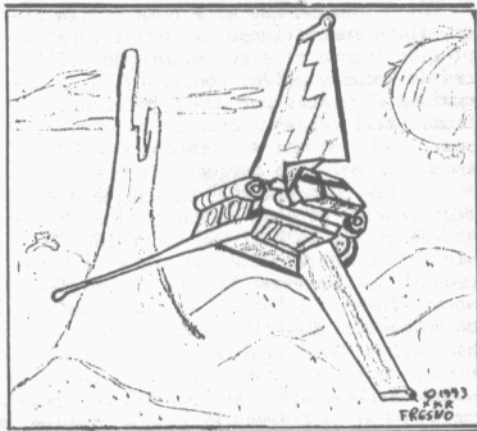
El resto de la travesía transcurrirá sin más incidentes, hasta el último día.

Ultimo Día: Con Lucas:

"El paisaje se vuelve rocoso y lentamente la arena va desapareciendo."

Si los PJs hacen una tirada de percepción fácil, se percatarán de que a lo lejos está aterrizando una nave, si la tirada es de más de 15 o miran por unos Macrobinoculares, verán que se trata de una Lanzadera Imperial de transporte de tropas.

Al adentrarse cada vez más en la zona rocosa, deberán realizar una nueva tirada de Percepción moderada, para detectar un brillo que proviene de una cercana ladera.



Para trepar por la ladera, deberán pasar una tirada de Escalar fácil y dejar los Banthas, si los cogieron.

"Sobre una piedra hay una pila de huesos, vagamente humanoides corroidos por el tiempo, el brillo proviene de unos Macrobinoculares ya rotos. El esqueleto conserva un desgastado papel enrollado en los huesos de la mano y un parche que recubre el ojo derecho."

Lee la carta del Capitán Lucas de la sección final y señala que cerca de donde ellos están hay un túmulo de rocas parecido al del mapa, cuando los PJs bajen de las rocas... "De improviso un rayo escarlata corta el aire con rapidez estrellándose en una roca detrás de vosotros. Varios disparos surgen de nuevo de los Blasters de dos Soldados de Asalto de Exploración, apostados tras unas rocas con sendos Dewacks detrás."

Los Imperiales atacan antes a los PJs al cogerles de sorpresa. Haz que una vez muerto uno de los soldados, el otro intente escapar si tiene la oportunidad. Los Soldados están a medio alcance y tienen una cubierta media por el terreno.

Cuando los PJs vayan al lugar señalado del mapa, se encontrarán con una gran ladera con una gigantesca piedra de veinte metros de largo por cinco de alto. Si disponen de explosivos, tendrán que hacer una tirada de Demolición fácil. Si no disponen de explosivos, deja que ingenien alguna forma de quitar la roca.

"Si es verdad que esta roca oculta algo, lleva mucho tiempo haciéndolo. La explosión inunda el aire levantando millares de rocas y polvo. Penetráis en la oscuridad envueltos por una polvorienta bruma, allí entre escombros, se encuentra semi sepultado con un montón de polvo y escombros un viejo Carguero Ligero."

Los PJs pueden entrar al Carguero y registrarlo, pero al entrar a las bodegas de carga, se activará el Droide de vigilancia del Capitán Lucas que les exigirá que abandonen la nave enseguida o abrirá fuego. Si los PJs se presentan como amigos del Capitán Lucas o dicen que que este ha muerto, deberán realizar una tirada de Timar o Mando respectivamente ambas fáciles. Si le atacan Kryon responderá con la fuerza. El Droide también se desactivará si se pronuncia su nombre:

Kryon 20. Con una tirada de Tecnología muy fácil los computadores de la nave darán esta información:

Carguero registrado como:

-Black Rose en Mús Easley.

-Fire Bird en Alderaan.

-Snake Cobra en Dantooine.

-Night Shadow en Endor.

-Fire Ball en Corellia.

-Sentinel en Besspin.

Uno de los ordenadores informará de que es imposible el vuelo sub-luminico, debido a fallos en los Repulsores, cortocircuitos y piezas impropias del sistema. Otro computador informará que todo está en orden y que se puede despegar de inmediato.

Con una tirada de Reparar Naves Espaciales o Tecnología, se encontrará que el Hiper-Impulsor está dañado más allá de todo arreglo posible en ese momento. Es por tanto imposible viajar a la velocidad de la luz y alcanzar el planeta Tramm.

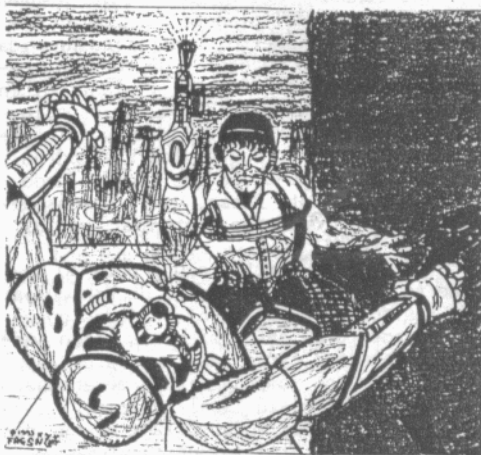
"En ese momento una sacudida hace temblar la nave, quince Soldados de Asalto bloquean la entrada de la caverna y se dirigen hacia el carguero disparando."

Si los PJs intentan despegar, deberán pasar una tirada de Pilotaje moderada.

"Los impulsores Sub-Luminicos silban, la carlinga del piloto se ilumina, el Carguero se mueve y casi arrolla a los soldados de Asalto que disparan inútilmente sus armas mientras os alejáis con un rizo en la Rosa Negra."

BLACK ROSE

Nave: Black Rose:
Tipo: Carguero ligero tipo Corellia
Tripulación: 2 mínimo
Pasajeros: Seis
Carga: 100 Tm
Autonomía: 2 meses
Multiplicador de Hiper-Impulsión: X 1/2
Computadora de Navegación: Si
Hiper Impulsor de Seguridad: Si
Velocidad Sub-luminica: 3D
Maniobrabilidad: 1D
Casco: 4D
Pantallas factor: 1D
Armas:
Dos Cañones Láser:
Control de Fuego: 2D
Daño: 4D



CAPITULO TRES

Mos Eisley

Sección Uno: El Espacio-Puerto.

Con una tirada de Sistemas Planetarios sabrán que el puerto más cercano es Mos Eisley, al que llegarán en corto espacio de tiempo.

"Una voz es emitida por la radio transmisora del Carguero: -Carguero identifique-se inmediatamente, nombre, carga y motivo de su estancia."

Si los PJs le cuentan una historia deben pasar una tirada de Timar moderada. Si no les creen o les cuentan la verdad una patrulla de soldados de asalto les esperará en el hangar. Si les creen, lee lo siguiente.

"Carguero Blackrose, todo en orden y confirmado, puede aterrizar en el hangar 4.1, una inspección del puerto subirá en cuanto aterricen. Cierro transmisión."

Cuando la inspección de funcionarios suba a bordo, encontrará algo "ilegal". Un buscado Pirata, Forajido, Jedi o Contrabandista, un Droide asesino, un Bláster Pesado ilegal etc., pero el silencio es algo fácil de comprar en Mos Eisley, no menos de 2000 Créditos. Cuando salgan del hangar, un funcionario les advertirá que dejar la nave estacionada en el hangar les costará 500 Créditos, más 50 Créditos por hora. También les informará de que si quieren servicio técnico les costará 500 Créditos más.

Después de la revisión el mecánico les dirá que le llevará cuatro horas repararlo, y que necesita piezas especializadas de no menos de 7000 Créditos.

Si los PJs prótestan (lo que no será extraño), el mecánico, señalará hacia un cartel de la pared, y les dirá que participen en la carrera de Motos Deslizadoras en la Pista de Aceleración.

Sección Dos: La Carrera.

Cuando los PJs salgan a la calle lee lo siguiente.

"Un torrente de gente de todas las razas serpentea por las calles, comprando, vendiendo y negociando. Un individuo encapuchado con una trompa y de color azul se os acerca."

El encapuchado les ofrecerá "hermanas", una partida ilegal de Sabacc y objetos del mercado negro. Si juegan al Sabacc y ganan, sus ganancias no superarán los 999 Créditos. Cuando lleguen a la Pista de Aceleración, podrán alquilar el célebre Acelerador Nebulón Q de Mobquet a bajo precio, (tiradas de timar o negociar.), si no por 500 Créditos podrán alquilar la no menos famosa Moto Deslizadora Demonio Amarillo. Haz que los jugadores, por lo menos uno, gane la carrera, cuyo premio son 15000 Créditos y el Deslizador en el que participaban. Así podrán pagar las reparaciones del Black Rose.

Al finalizar la carrera, un montón de ruido proveniente de la taberna de la Pista de Aceleración, llama la atención de los jugadores.

"Un montón de ruido e increíble alboroto llega hasta vuestros oídos, acompañados de una suave cantinela musical, que proviene de una Cantina cercana."

Al acercarse más a la puerta, un hombre sale despedido por los aires y cae a los pies de los PJs levantando un montón de polvo, se pondrá en pie, sonreirá dirá "hola", y con nuevo ímpetu volverá a entrar corriendo de nuevo en la Cantina, para salir otra vez del modo anterior.

"El hombre, entre sus fugaces apariciones, observáis que es un hombre joven, rubio y con ojos verdes, lleva un chaleco negro y una Pistola Bláster Pesada."

Los PJs pueden meterse en la pelea si lo desean, lee lo siguiente a la salida de la Cantina.

"De súbito vuestro nuevo amigo se pone pálido al mirar hacia atrás."

Balbuzeará que son los Imperiales que le buscan, y echará a correr en la otra dirección, pero al torcer la esquina se encontrarán con ocho nuevos imperiales con uniforme de exploración (Los que persiguen a los PJs.). Haz que los persigan por las calles de Mos Eisley hasta llegar al Espacio-puerto, desde donde despegarán en medio de ráfagas de rayos Bláster.

Al salir de la atmósfera se encontrarán con un gigantesco Destructor Espacial, que les exigirá su rendición inmediata, necesitan entretener al Destructor lo bastante como para pasar a velocidad-Luz. Tres turnos de combate. Cinco Cazas Tie les entreterán mientras tanto.

"Un amenazador y condenadamente grande Destructor Imperial aparece en las pantallas del Black Rose, cuyos sensores informan también de que se aproximan cinco Cazas Tie por la derecha en formación cerrada." Si logran pasar a Velocidad-Luz tira una vez en la tabla de contratiempos de Astrogración.

Al salir de la Velocidad-Luz se encontrarán delante del planeta Tramm.

"El planeta Tramm se encuentra delante de vosotros, su color gris azulado metalizado brilla en su roja Atmósfera cargada de metano."

Los Sensores del Black Rose informarán que el tamaño del planeta no supera los 10.000 Km de diámetro, identificarán vida animal, pero no vegetal y un terreno pedregoso compuesto de metal y plástico, en el planeta serán detectados dos espacio puertos de gran tamaño. (Para mayor información sobre el planeta, los PJs podrán repasar el Compu-Disco que les fue dado por el Comandante Reese, y les podrán detallar la información contenida en el "PLANET LOG".)

"El Espacio-Puerto, ocupa unos 50 Km. que se encuentran completos de Vehículos de Asalto Terrestre AT-AT afilados en el departamento de carga, mientras algún nativo trammiano carga las centenas de Lanzaderas con inmensas grúas mecánicas que manejan con sin igual pericia."

Los PJs deberían aterrizar en un sitio alejado de allí lo suficientemente llano. Pero los Imperiales les habrán detectado, y en cuanto bajen a la superficie serán atacados por un Andador AT-ST de exploración.

"Un leve zumbido llega hasta vosotros proveniente de una abertura en el abrupto suelo, por la que parece ascender algo. Una inmensa y diabólica máquina brota de la abertura en el suelo hasta convertirse en un Andador AT-ST, listo para la lucha!"

Pueden atacarlo, correr o esconderse,

Carrera Anual de Deslizadores:

Participantes: de 20 a 40
Duración: 4 vueltas/8 Rondas de Combate
Asistencia: de 2000 a 4000 espectadores.
Lugar: Pista de Aceleración de Mos Eisley

Habilidades Base de los Participantes:

Destreza: 2D+2
Percepción: 2D
Conocimientos: 1D
Fortaleza: 2D
Técnica: 2D
Mecánica: 2D

Reglas de la Carrera:

-No superar un techo de vuelo de 15 m.
-Todo lo demás está permitido.



a casi total falta de Reglas, es uno de los alicientes de la Carrera.



hasta quitárselo de encima.

"La superficie de Tramm es totalmente abrupta y cubierta de metal y escombros vestigios de una cruenta guerra civil, que sostuvieron los antiguos y lejanos habitantes del planeta en tiempos ya remotos que, extinguió toda una raza y una civilización de la faz de la existencia."

CAPITULO CUATRO:

Los Tramnianos

Los PJs podrán dirigirse a cualquier lugar del planeta, pero los únicos puntos de interés son los Espacio-Puertos, y están ocupados por el Imperio. Los Tramnianos tan sólo se encontrarán en los Espacio Puertos manejando las grúas de carga, ya que todas las ciudades Tramnianas se encuentran bajo la superficie.

Si los PJs quieren contactar con un nativo deberán infiltrarse en un Espacio-Puerto, deberán pasar una tirada de Escondarse/Furtivo moderada, si no, serán sorprendidos por tres Soldados de Asalto de patrulla.

Si consiguen entender al Tramniano, este se bajará de la grúa, abrirá un túnel antes cubierto con un pedazo de chatarra, y les conducirá por un laberinto de túneles interminables.

"El Tramniano se desliza por por la serpenteante maraña de túneles con una velocidad pasmosa, impulsado por sus cuatro extremidades inferiores. Hasta que por fin el túnel se ensancha, y van apareciendo signos de avanzada tecnología, por las paredes del túnel."

El Tramniano llevará a los PJs a la presencia, de su Líder Sectorial, y del consejo, pero sólo si se lo piden, si no les llevará a ver la ciudad subterránea, donde cientos de Tramnianos trabajan febrilmente en la construcción de piezas, para ensamblar Vehículos de Asalto Terrestre para el Imperio.

El Salón del Trono

"El inmenso trono se sitúa encima de una curva escalinada, alrededor se aposentan los veinte consejeros del Líder Tramniano, que os mira desde su gran trono con perplejidad."

Los Tramnianos se mostrarán deprimidos y desconfiados, y creen que la fuerza les ha abandonado. Al mostrarles el sable de

Ryan, recobrarán un poco la fe, y les pedirán una prueba de que La Fuerza está con ellos, y les propondrán partir una barra de metal con el Sable, en seis partes como hacía el Jedi Ryan Silverblade. Naturalmente con un elevado número de dificultad.

De improviso un Capitán Imperial surgirá de detrás del trono con diez Soldados, que entre los PJs y los Tramnianos vencerán, no antes de que el Capitán huya asustado por los túneles.

Obviamente los PJs no pueden dejar que advierta al Imperio, de que tratan de sublevar al planeta, así que deberían perseguirle. Como consecuencia de lo ocurrido en el salón del trono la lucha contra el Imperio de extenderá pronto en ese sector planetario.

El Gran Final

Cuando los PJs salgan de los túneles recibirán disparos de un Andador AT-AT, en el que se encontrará el Capitán Imperial Sikkor. Los PJs podrán correr hacia un cercano almacén de equipamiento, o coger uno de los siguientes vehículos del Espacio-Puerto:

-Andador AT-ST

-Interceptores Tie

-Un caza Z-95 incautado a la Rebelión.

Una vez derrotado el Capitán Sikkor, los PJs se enterarán de que los tramnianos han expulsado a los Imperiales de ese sector del planeta, no obstante, nuevas tropas de Imperiales llegarán de los otros sectores del planeta a poner orden, en el sector sublevado, por lo que, los PJs deberían irse de allí cuanto antes.

El líder tramniano, promete unirse a la Alianza, sabotear las actividades del Imperio en el planeta y construir Cazas ala X y A para la Rebelión.

De vuelta a su base Rebelde los PJs son decorados y nombrados Capitanes.

"En el triunfal momento en el que recibís la ovación de vuestros compañeros, reparáis en una etérea figura fluorescente de un hombre con una túnica que sonríe, tranquilo y asiente con la cabeza antes de desaparecer."

Distribuye los Puntos de Habilidad, según el juego realizado por cada uno.

STAR
WARS

SECCIÓN EXTRAÍBLE

EL ESPIRITU DEL JEDI:
Guión de Aventura

Primer Rebelde: Ese maldito Destructor nos va hacer añicos.

Segundo Rebelde: Estamos condenados ningún milagro nos salvará de esto.

Tercer Rebelde: Ni siquiera podemos pelear por nuestras vidas. Tenemos que quedarnos aquí y hablar con ese Comandante Reese.

Cuarto Rebelde: ¡¡Genial!! me voy a pasar mis últimos minutos esperando a un Comandante.

Primer Rebelde: Seguro que esto es por

culpa de esa mujer, de cierta importancia al parecer.

Segundo Rebelde: Seguro que ella no nos saca de este lío.

Tercer Rebelde: Creo que no vamos en una simple nave diplomática, oí decir a un alto cargo de la tripulación, que llevamos material de alto secreto robado al Imperio.

Cuarto Rebelde: ¡Lo que nos faltaba!, yo en el Espacio-Puerto, escuché que el Emperador, está haciendo una gigantesca fábrica para ensamblar Andadores, esto cada vez me gusta menos.

Primer Rebelde: Espera, se oyen pasos... hay alguien en la puerta.

¡Hey Amigo, ¡Que viaje! JA, JA, JA, que iría Ploovo nunca sabrá que me ha matado, le escapo en la cara. Si lees esto, es que has encontrado mi cadáver, si eres capaz de leer esto, no eres de esa gente de las arenas. Has encontrado mi Testamento.

Lucas
P.D. Cuidado con Kryon.



C

ARTA DE LUCAS, EL CONTRABANDISTA MUERTO QUE LOS PJS
HALLARON EN TATOOINE.

STAR
WARS

SECCIÓN EXTRAÍBLE

COMPU-DISCO

Planeta Tramm: Está situado en un alejado y recóndito Sistema, cercano a Bepin. La atmósfera está compuesta de Metano y Azufre en composición con otros gases en menor cantidad. La vida animal del planeta conocida, se reduce a los únicos habitantes reconocidos del planeta, los trammianos. El planeta es un pequeño corpúsculo, que mantiene su forma esferoide gracias a una máquina diseñada por los nativos, el radio del planeta no supera los 2000 Km, haciéndolo fácilmente conquistable por otras civilizaciones. No se registra vida vegetal en todo el planeta. Tramm es un planeta inhóspito para los respiradores de Oxígeno, siendo necesaria mascarilla para respirar allí. Los habitantes de Tramm se agrupan a las ordenes de líderes sectoriales, que a su vez rinden obediencia a uno al que llaman Gran Líder y que se encuentra en la capital Trammopol; actualmente los cuatro sectores en los que se divide están bajo control Imperial que tienen desplegada una nutrida guardia en cada sector. La superficie es abrupta y totalmente llena de escombros debido a alguna guerra que debió desatarse hace Eones. Los Trammianos son alienígenas de coloración anaranjada con pigmentación verde, disponen de cuatro globos oculares, así como de unos potentes colmillos y una Aspiro-Trompa, también están dotados con cuatro brazos con dos dedos al final, y cuatro extremidades inferiores. La historia conocida de Tramm se reduce a hechos recientes antes de las guerras clónicas, en cierta ocasión el planeta fue ocupado por Piratas espaciales, que establecieron su base allí, obligando a los trammianos a trabajar para ellos, el Jedi Ryan Silverblade derrotó a los piratas y los expulsó del planeta, los trammianos agradecidos le nombraron su Líder, hasta que el Imperio le ejecutó y dejó una guardia permanente en el planeta. Los trammianos que siempre habían sentido curiosidad por la Fuerza, cayeron en la depresión y no trataron de alzarse contra el Imperio.

En el Compu-Disco que el Comandante Reese dará a los PJS, se encuentra toda la información conocida sobre el Planeta Tramm.

DROIDE DE VIGILANCIA KRYON20	CAPITAN IMPERIAL SIKKOR:	TRAMMIANOS
Modelo: Kryon 20 (fabricante desconocido.)	Destreza: 2D+2	Destreza: 2D
Altura: 2 m.	Blásters: 5D	Conocimientos: 2D+1
Fuerza: 5D	Esquivar: 4D	Mecánica: 3D+1
Habilidades:	Armas Pesadas: 4D	Percepción: 2D
Blásters: 5D Búsqueda: 4D	Conocimientos: 3D	Fortaleza: 2D+1
Armas:	Burocracia: 7D	Técnica: 3D
2 Cañones Bláster:	Sistemas: 5D	Controlar: 1D
Daño: 6D	Tecnología: 4D	Sentir: 1D
Lanzador de Misiles de Impacto. (Agotados.)	Mecánica: 3D+2	Alterar: 1D
Daño: 7D	Astrogración: 6D	Para crear un trammiano personaje jugador, añade 6D a las habilidades.
Para más información lee el capítulo dedicado a los Drodes Asesinos, en las páginas 54 a 57, y decide que tipo de droide quieres que sea Kryon en tu aventura e inventale una historia.	Artillería: 5D	
	Pantallas: 4D	
	Percepción: 2D+1	
	Negociar: 7D	
	Mando: 7D	
	Buscar: 4D	
*De la guía de Star Wars	Fortaleza: 2D+1	
	Escalar: 5D	
	Vigor: 4D	
	Técnica: 3D	
	Seguridad: 4D	