

STAR WARS

INSTRUCCIÓN EN LA ACADEMIA DE CARIDA

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

C

apítulo Uno

La Llegada a la Academia

Introducción

Comentario para el DJ: La presente aventura está especialmente pensada para dar a los PJs una historia o razón por la que acabar sirviendo en la Rebelión. Así pues, la aventura está diseñada para haberse desarrollado en el pasado de los PJs, recordando el momento en que éstos hipotéticamente llegaron a la Academia Imperial de Carida. Tras muchos dimes y diretes, los PJs, como habían hecho muchos de los que terminarían siendo héroes rebeldes, decidieron enrolarse en el Imperio. Su intención era derrotar a la Alianza Rebelde que pretendía acabar con la legalidad vigente. Pero tras los acontecimientos de esta historia, los PJs tomaron un camino muy distinto, desertando de las filas del Imperio para terminar luchando por la libertad de la galaxia.

Los PJs se encuentran orbitando Carida a bordo de un enorme destructor imperial de clase Victoria. Junto a ellos, cientos de entusiastas jóvenes esperan con gran ansiedad poder comenzar su entrenamiento y quién sabe si llegar a comandar una nave del mismo tipo que la que les está transportando plácidamente hasta la superficie del planeta imperial. A oídos de muchos de ellos han llegado nombres de miembros del Imperio que

estudiaron en Carida y que actualmente sirven en importantes destructores. Así, nombres tales como el del Comandante Praji o el Teniente Cabbel suenan muy a menudo entre los jóvenes que vienen de todos los rincones de la galaxia.



Fabricados a petición de la Antigua República por Rendili StarDrive durante el fin de las Guerras Clon, los destructores de la clase Victoria tienen múltiples utilidades. Entre ellas, aunque no especialmente importante, se encuentra el transporte de nuevos reclutas, así como aspirantes a serlo.

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 Recluta”, “Segundo Recluta” y así sucesivamente. Si tienes seis jugadores, cada jugador leerá una parte. Si tienes menos, asigna o elimina partes según sea necesario.

Comentario para el DJ: los PJs no son todavía Rebeldes. Su desertión es parte de la historia para que vayan creando su personaje. En el guión se incluye una mención al perfil de plantilla básica del personaje. Asigna o elimina los papeles en consecuencia si procede.

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

L

ee en Alto

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

La malvada alianza rebelde cobra cada vez más fuerza contra el legítimo Imperio Galáctico. Aquí y allá, los ataques se suceden en pos de la eliminación de los enemigos de la democracia que llevó al Emperador Palpatine a guiar con firmeza y determinación los designios de la Galaxia conocida.

Pero no todo está perdido. A pesar del empuje de los bárbaros rebeldes, muchos valientes jóvenes se alistan cada día en las academias de reclutamiento imperial. He aquí la historia de un puñado de esos anónimos héroes del Imperio...

Señala al jugador al que asignaste la parte de "Primer Recluta". Él o ella empieza a leer el guión en alto. Cuando el guión se acabe, describe la acción de "El último examen" que se encuentra a continuación.

El último examen

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

El destructor imperial de clase Victoria ha aterrizado en mitad de la academia de Carida. A lo lejos se pueden ver las tropas imperiales perfectamente alineadas para pasar revista. Las tropas de asalto se

entremezclan con muchos soldados de la armada Imperial que suelen ser utilizados como personal de comunicaciones en los planetas bajo dominio imperial.

Echando un vistazo sobre sus cabezas, los PJs pueden observar cómo la plataforma de desembarco comienza a retraerse, pues el destructor pronto deberá tomar rumbo a otro planeta.

Cuando los PJs, y a decir verdad todos los jóvenes que acaban de desembarcar del destructor, echan la vista al frente comprueban que hay un buen número de oficiales que se aproximan con semblante serio. De entre ellos destaca un oficial imperial de cierto rango, y del que se rumorea que puede llegar a Almirante.

Kendal Ozzel

Lealtad: A Palpatine

Altura: 1,70 m

Sexo: Masculino



DESTREZA 3D

PERCEPCIÓN 3D

CONOCIMIENTOS 3D

Mando 5D

MECÁNICA 2D+2

FORTALEZA 2D
TÉCNICA 2D

Los PJs creen haber sido ya aceptados en el gran ejército imperial, pero nada queda más lejos de la realidad. Tal y como ya habían impuesto anteriores comunicados como el nº 2734.19g, referido a la situación en Watza, las deserciones a favor de la Alianza Rebelde están a la orden del día. Por supuesto, esta información no es

conocida por los PJs ni los demás aspirantes a recluta. Aun así, la mayoría de ellos no tienen reparo alguno en someterse a los ya conocidos...

Cuestionarios de lealtad

Los PJs son asignados a un grupo de no más de diez reclutas, entre los que se encuentran personajes de los planetas más exóticos que puedan imaginar.

Cada uno de los PJs es llevado a una sala individual a someterse al "cuestionario de lealtad", un conjunto de preguntas que determinarán la afinidad del PJ al Imperio y su predisposición a ser un buen soldado de éste.

Las preguntas, aparentemente sencillas, son las siguientes:

- 1- Planeta de Origen.
- 2- Razón para alistarse.
- 3- Profesión (Plantilla) a la que se dedica el PJ.
- 4- Último viaje intergaláctico antes de llegar a Carida.
- 5- Familiares en el Imperio.

En función de las respuestas que el PJ dé, tendrá más o menos posibilidades de entrar a formar parte del ejército imperial. Se sumarán o restarán puntos en función de las respuestas que dé, resolviéndose su suerte de acuerdo con la siguiente sección "Éxito o fracaso". Para la suma de puntos, se deben tener en cuenta las siguientes claves:

Si el PJ pertenece a un planeta del núcleo duro del Imperio (Coruscant y planetas cercanos), será aceptado como Recluta. Si por el contrario, pertenece a uno de los planetas de mayor tradición rebelde (Yavin, Alderaan, Naboo), restará 3 puntos para la aceptación en el ejército imperial. Para el resto de planetas, sumará 1 punto.

Si el PJ indica como motivación el odio a la Rebelión, o algo similar, sumará 3 puntos. Si busca afán militar o algo similar sumará 1 punto. Si da otra razón "no rebelde" no suma ni resta.

En cuanto a la profesión escogida, los Jedi y estudiantes alienígenas de la Fuerza restarán 5 puntos, los contrabandistas restarán 3 puntos, 1 los cazarecompensas, forajidos y piratas, mientras que el resto ni suman ni restan, salvo el Capitán Imperial Retirado, que será inmediatamente readmitido.

Los PJs sumarán o restarán puntos en relación a su último viaje de igual modo que lo indicado para los planetas de origen de éstos, salvo Coruscant.

Si el PJ tiene algún familiar distinto de un soldado de asalto que forma parte del ejército Imperial recibirá 3 puntos, mientras que si es su familiar es uno de los soldados de asalto recibirá un punto. Para el resto de casos, recibe cero puntos.

Ahora, suma las puntuaciones obtenidas para cada PJ y pasa a la siguiente sección.

Éxito o fracaso

Salvo que el PJ haya obtenido una admisión directa conforme a la sección “Cuestionarios de lealtad”, deberá atenerse a las consecuencias de sus respuestas.

Si el saldo es positivo, el PJ será aceptado en el ejército sin más. Si el saldo es de cero, será aceptado con cierto recelo. Si el saldo es negativo, el PJ deberá pasar un segundo interrogatorio.

Para “incentivar” las respuestas de los PJs cuyos cuestionario de lealtad no ha sido satisfactorio, los imperiales cuentan con un droide de tipo IT-O, una auténtica maravilla de la persuasión imperial.



Estos artilugios de impresionante poder de persuasión son usados comúnmente con los prisioneros rebeldes.

El droide de tipo IT-O emite insistentes sonidos algo impactantes. El PJ pronto nota el efecto de la droga narcotizante del droide (-1D fortaleza). Sólo entonces, comienza el verdadero interrogatorio de un agente de la ISB especializado en el interrogatorio a sospechosos de ser espías rebeldes. Muchos inconscientes han sido descubiertos por este astuto agente

intentando infiltrarse en el ejército imperial.

El PJ deberá superar hasta dos tiradas (dificultad media y difícil), para lo que empleará su habilidad de fortaleza. Si supera las dos tiradas, el PJ será descartado como espía y será aceptado en el ejército imperial.

Si no supera las dos tiradas, deberá superar una Tirada de Timar con dificultad media, ya que se trata en realidad de un espía rebelde con una misión secundaria que cumplir en Carida y que consiste en provocar el mayor número de deserciones posible entre el grupo al que sea asignado y unos cuantos destrozos...

Si se falla la Tirada de timar, el PJ está perdido...

Comentario para el DJ: En la última sección del módulo se revelará a todos los PJs esta misión secundaria. De momento, sólo el PJ ó PJs que resulten ser espías podrán conocer su misión, sin conocer entre ellos la misma, ni aun cuando todos sean espías.

Acude al siguiente Capítulo.



La tortura es un “bello arte” practicado por el Imperio.

C apítulo Dos

Los nuevos reclutas

Introducción

Los PJs han logrado su objetivo, y ahora son orgullosos reclutas de la mayor maquinaria armada de la Galaxia. En poco tiempo estarán recibiendo la instrucción necesaria para acabar con la Rebelión. Para ello, contarán con la ventaja que proporciona Carida, al estar provisto de un medioambiente capaz de emular prácticamente cualquier escenario que se pueda imaginar.

“Reclutas, ¡A formar en orden! Seréis distribuidos inmediatamente en grupos de 5 (Comentario para DJ: ajústalo al número de PJs para que los PJs formen un grupo único) y se os asignarán vuestras primeras misiones en este Planeta. Os servirán de adiestramiento para enfrenaros a la Rebelión.” Las órdenes del comandante imperial no tardan en ser atendidas.



Todos los oficiales imperiales son muy exigentes con los nuevos reclutas, y los de Carida no podían ser una excepción. La dura formación militar y el rápido alineamiento de las tropas al servicio del Emperador son vitales para la supervivencia del Imperio galáctico.

Reconocimiento en el Pantano

La primera misión de reconocimiento de los PJs no se ha hecho esperar. Ataviados con los correspondientes trajes de soldado de asalto, pero con adaptación para el terreno que visitarán, los PJs son llevados hasta un enorme terreno pantanoso.

Equipo de soldado de asalto de cada PJ

Blindaje: +1D a la Fortaleza a efectos de daño. +2D a Nadar. El código y las habilidades de destreza se reducen 1D.

1 granada (5D)

Armas: Pistola Blaster (4D) Rifle Blaster (5D) Pistola lanza dardos, 10 ud. (3D)

Su objetivo muy simple: recuperar el material de detonación de un edificio al otro lado del pantano y, de paso, conocer qué ha ocurrido con las tropas que estaban encargadas del mismo, ya que hace días que no responden a las llamadas del alto mando.

Deberán recorrer el pantano a pie, ya que el puente que empleaban antes las tropas está destruido y rodeado de impenetrable maleza.

Comentario para el DJ: Misión secundaria para los espías Rebeldes. Deben hacer volar el edificio.

Pasa a la siguiente sección.

Camino hacia el Búnker

Los PJs inician su andadura por el Pantano. Deben ser rápidos, ya que se rumorea entre los reclutas más

veteranos que no es un buen lugar para perderse.

Los PJs se encontrarán ante la siguiente disyuntiva: Avanzar por el camino de lecho rocoso de la zona (Acude a la sección "Peligro bajo la roca") o directamente a través de la zona pantanosa nadando (Acude a la sección "¿Qué demonios?"). En el segundo de los casos deberán ser consumados nadadores, si no quieren acabar sus días en el fondo del pantano...

Peligro bajo la roca

Los PJs avanzan confiados por el lecho rocoso del pantano. Apenas cubre por esta parte, por lo que pueden caminar tranquilos sobre el firme suelo. De repente, uno de los PJs (A elección del DJ o al dado más bajo. Si empatan varios PJs, recibirán el mismo "trato" al considerar que están cerca) es fruto de un desafortunado ataque al pisar una mina (Daño 5D).

Los PJs deberán ingeniárselas para evitar morir de camino. Hay un total de 3 minas más (De igual código daño que la anterior), que ahora se encuentran a la vista, y que podrán desactivar con dificultad media si tienen éxito usando la habilidad Demolición (dificultad media). Las minas que desactiven las podrán acumular a su inventario.

Tras este "agradable camino", los PJs lograrán alcanzar finalmente el puesto de vigilancia. Acude a la sección "Problemas en el búnker".

¿Qué demonios?

Desoyendo cualquier posibilidad de tomarse las cosas con calma, los PJs deciden avanzar nadando en mitad del pantano. En primer lugar, deberán superar una tirada de nadar en dificultad fácil. Por momentos, la travesía parece muy placentera.

Si los PJs hubieran prestado un poco de atención a los comentarios de los demás reclutas, sabrían que el pantano está plagado de criaturas de todo tipo. De entre todas ellas, los PJs se toparán (El concreto PJ queda a elección del DJ o al dado más bajo, con desempate) con una *Dragonsnake* (Atacar sin armas D3+1/ Daño D4).



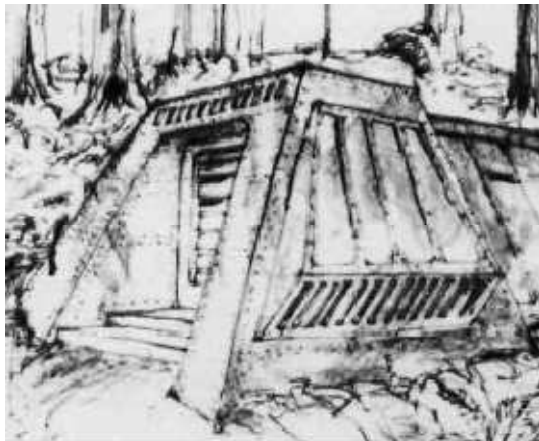
Una especie mortal que emplea sus colmillos y su capacidad para ahogar a sus presas hasta darles muerte. Se alimenta de cualquier cosa, y los soldados de asalto no son mal bocado.

Si los PJs han salido airosos de su agradable encuentro con la criatura, podrán completar su excursión pseudo acuática superando una Tirada de nadar en dificultad media. Tras ello, acude a la sección "Problemas en el búnker".

Problemas en el Búnker

Los PJs alcanzan finalmente su destino. El pantano no parece ahora gran cosa, pero el trayecto no ha sido nada fácil. Como bien les advirtieron en

la Academia, la zona está algo desolada. La puerta del complejo, un búnker algo carcomido por la vegetación, está cerrada a cal y canto.



Tras mucho pensar, a lo mejor no tanto, los PJs podrán ver dos claras posibilidades. La primera de ellas es volar la puerta (Sección "Artillería"), mientras que la segunda requiere de algo más de pericia, ya que implica manejar los controles externos de seguridad, cuyos códigos de acceso no pudieron ser renovados una vez se perdió el contacto con el Búnker (Sección "Malditos circuitos").

Artillería

"¿Por qué no volamos la puerta?" Se aventura a preguntar uno de los PJs. Tal vez se lo hubiera pensado mejor de saber lo robusta que es (Fortaleza 4D), pero da la impresión de que podrá caer si son hábiles con sus granadas (Si el daño es mayor que la tirada de fortaleza, los PJs podrán entrar en el Búnker). Si fallan, siempre les queda intentar abrir la puerta manejando los controles externos de seguridad (Sección "Malditos circuitos"). Si tienen éxito, acude a la Sección "Láasers".

Malditos circuitos

Los PJs confían en sus habilidades. Posiblemente esta puerta con dificultad 12 no será obstáculo para ellos, aunque siempre pueden echarse para atrás y volar la puerta (Sección "Artillería"). Si tienen éxito en la apertura de la puerta manejando los controles (Seguridad media), acude a la Sección "Láasers".

Láasers

Los PJs acceden al Búnker. Las luces del edificio están apagadas. Dentro reina la calma, demasiada, a decir verdad. Pronto se topan los PJs con los cuerpos de varios de los soldados de asalto que estaban a cargo del lugar. Especialmente chocante resulta el encuentro con el cuerpo del oficial de mando que, sin la protección del traje de asalto de 18 piezas típico del imperio, debió caer muy rápidamente. Los PJs llegan al panel de Control cuando comienzan los disparos de los láasers...



Daño: 3D Fortaleza: 1D Control de Fuego: 3D

Los PJs podrían destruir los láasers (Sección "Fuego cruzado"), la llave de mando que los controla cuando funcionan bien ("¡Dispara!") o intentar desactivarlos en el panel de control central ("Tocando botones").

Fuego cruzado

Comienzan los disparos de los PJs contra los láser. La distancia es media (dificultad 8). Los láser serán un total de 4 (Ajústalo según el número de PJs). Si los PJs tienen suerte conseguirán destruirlos y acceder a la Sección "Controles manipulados".

Tocando botones

Mientras que uno de los PJs corre a manipular el panel de control (Seguridad con dificultad 9), los demás deberán cubrir al valiente PJ. Si los PJs tienen suerte conseguirán desactivar los láser y acceder a la Sección "Controles manipulados".

¡Dispara!

"¡Fueeeeeeeego!" gritan los PJs. La llave de mando es un objetivo sencillo con cuya destrucción los PJs podrán solventar el problema de los láser. Hecho esto, no les quedará más remedio que acudir a la sección "Encerrados en el Búnker".



Fortaleza: OD Las llaves de mando imperiales no se idearon para ser tiroteadas.

Controles manipulados

Los PJs se han desecho de los láser de manera rápida y sin complicaciones. Tal vez sea momento de ver qué ha fallado para que los atacasen de ese modo. Una sencilla tirada de seguridad (dificultad 5) les revelará que uno de los cables del panel de mando ha sufrido un cortocircuito, provocando que se activen los láser. Así de triste ha sido el final de los miembros de la tropa del búnker.

Aún así, los PJs deben continuar su misión y acudir a la sección "Material de detonación".

Material de detonación

El material de detonación que han venido a buscar está convenientemente ubicado en mitad de la sala contigua a la sala de los láser.

No es que sea mucho (apenas una pequeña caja de no más de diez detonadores termales), pero bien podría hacer volar por los aires el edificio. Pueden acudir a la sección "Misión completada".

Encerrados en el Búnker

La llave de mando salta por los aires, y aunque provoca que dejen de funcionar los láser, también hace que el panel de control más cercano a ellos explote, provocando que bajen las puertas de seguridad externas. Así, los PJs quedan encerrados en el Búnker.

Los PJs podrían intentar volar la puerta por los aires (Sección "Fuerza

bruta”) o emplear un panel de control que esté activo (Sección “Puertas blindadas”).

Fuerza Bruta

Los PJs deciden volar las puertas externas. Para ello, bien podrían usar las granadas de su equipo, o el material de detonación que han venido a buscar, el cual está en mitad de la sala contigua a la sala de los láser.

En todo caso, la puerta volará por los aires, dejando a los PJs el tiempo justo para escapar antes de que el Búnker se derrumbe tras ellos, sin que puedan llevar consigo el material de detonación restante.

Acude a la sección “¿Misión completada?”.

Puertas blindadas

Un panel de control alejado sigue activo. Es fácil de manejar (dificultad 5), por lo que en breve las puertas se abrirán y los PJs serán libres.

Una vez las puertas estén abiertas, deben acudir a la Sección “Material de detonación”.

Si fracasan en la apertura de las puertas siempre podrán intentar abrirlas en la Sección “Fuerza bruta”.

Misión completada

Al salir del Búnker, los PJs se topan con un oficial imperial. *“Excelente, reclutas. Vuestro trabajo recuperando el material de detonación ha sido brillante. Hemos recibido una*

comunicación atrasada del Búnker mientras que estabais dentro. No sé qué habéis hecho, pero parece que reactivó las comunicaciones. Ahora sabemos que la inactividad se debió a problemas en la instalación. Os escoltarán a la academia. Vuestro trabajo aquí ha concluido.”

Los PJs reciben +1 a seguridad como premio a su entrega. Si tienen +2 a la seguridad antes de recibir el premio, se quedan con 1D más. Así, seguridad D2+2 pasa a ser 3D, mientras que seguridad D2+1 pasa a ser D2+2.

Acude al siguiente Capítulo.

¿Misión completada?

Los PJs salen con la lengua fuera justo cuando el Búnker salta por los aires. El oficial imperial que les espera fuera y que ha acudido al recibir un mensaje tardío que había quedado bloqueado en las comunicaciones del Búnker hasta que algo reactivó las mismas, se queda perplejo.

“Marchaos...”

Los PJs reciben +1 a demoliciones, con el mismo sistema de premio que la Sección “Misión Cumplida”. Los PJs espías reciben +2.



Acude al siguiente Capítulo.

C apítulo Tres

Travesía en el Desierto

Introducción

Tras la misión del Búnker, los PJs han estado unos días recibiendo instrucción dentro de los muros de la Academia. En ellos, han podido descansar y reflexionar sobre la estrategia y la disciplina imperial.

Como parte de la mejora de esta última los reclutas han de acudir a un emplazamiento en una zona desértica del planeta, con el objetivo de que pongan en práctica los protocolos de entrega de mercancía. En esta ocasión se trata de unos bidones de agua, pero ningún recurso es prescindible en este planeta.

Unas monturas poco nobles

“Aquí tenéis vuestros medios de transporte. Son Dewbacks, unas criaturas a las que tendréis que acostumbraros, pues en las zonas desérticas son empleadas por el Imperio. Son fantásticos animales de carga y, llegado el caso, pueden ser utilizados para embestir al enemigo.”



Un Dewback es una criatura especialmente adaptada al desierto.

“Recordad que vuestros trajes están perfectamente adaptados a los infortunios del desierto. Tened cuidado con el regulador de temperatura de vuestros guantes corporales, ya que os deberá mantener con vida. Si se estropea no tardaréis en sentir los efectos del calor. En vuestros equipos hay una cápsula de humidificación que os permitirá sobrevivir lo suficiente. Mi consejo es que cada cual gaste su cápsula y no se la entregue a nadie. Prefiero un recluta muerto a un grupo de idiotas.”

Equipo de soldado de asalto de cada PJ

Blindaje: +1D a la Fortaleza a efectos de daño. El código y las habilidades de destreza se reducen 1D.

Guante corporal con control de temperatura.

1 granada (5D)

Armas: Pistola Blaster (4D) Rifle Blaster (5D) Lanzador de granadas de impacto, 10 ud. (5D)

Camino a ninguna parte

Los PJs comienzan la travesía por el desierto. Entre su equipo hay un mapa de las Dunas que les muestra dos posibles rutas. La primera, algo más corta, fue extrañamente abandonada hace tiempo por el Imperio (Sección “Ruta inhóspita”). La segunda, algo más larga, es la más frecuentada por los soldados de asalto imperiales que parten desde la academia de Carida (Sección “El intenso sol de Carida”).

Ruta inhóspita

Los PJs cabalgan con sus elegantes monturas por las dunas. De repente, los Dewback se vuelven como locos. Los PJs deberán hacerse con su montura en sendas arremetidas (Tirada de Cabalgar fácil y media) si no quieren perder a su bestia.

Si los PJs pierden a sus Dewback, deberán montar en el de algún compañero, y cargar (Tirada difícil) con los bidones de agua el resto del camino. Tras en su caso, someter a los Dewback, los PJs verán acercarse a un grupo de weequay. Muy posiblemente fuese eso lo que alteró a los Dewback.

Todavía se ve a lo lejos restos de las cápsulas de lo que probablemente sea la nave caída de los weequay, cuando los ataques de éstos comienzan.

Goltar (Líder Weequay)

Tipo de plantilla: El (la) Merc

Lealtad: A Quay



Altura: 1,7 m Sexo: Masculino

DES 3D+2 PER 2D+1

Blaster 4D+2 Mando 5D+1

CON 2D+2 FOR 3D+2

Atacar sin armas 5D+2

MEC 2D+2 TEC 3D

Material: Pistola Blaster (daño 3D+2), Pica (FOR+1D, Dificultad 10).

Los otros weequay tienen igual habilidad que Goltar pero con habilidad Blaster 3D+2. Están equipados con un

Blaster deportivo (daño D3+1). No poseen Pica.

Tras resolver la batalla con los weequay, los PJs podrán proseguir con su viaje, ya sea a pie o cómodamente sentados en sus Dewback.

Tras esto, acude a la sección “Emplazamiento en el desierto”.

El intenso sol de Carida

Los PJs avanzan con paso lento pero firme por las dunas de Carida. Realmente, parece que están en un planeta tan caluroso como el mismo Tatooine, pero por suerte no todo Carida es así. La realidad es que en esa parte del planeta hace tanto calor porque los rayos del sol más cercano inciden directamente sobre la misma, al contrario que en las demás.

Los PJs deberán superar una Tirada de cabalgar con dificultad 12. En caso de error, caerán del Dewback quedando destrozado su guante corporal, el mismo que mantiene la temperatura de sus cuerpos para que puedan continuar con su viaje.

Los PJs deberán hacer uso de sus cápsulas de *humidificación* (usar como medpac con dificultad 10). Si tienen éxito, podrán resistir hasta encontrar un traje en el que funcione el guante corporal. Si fallan, podrán usar las cápsulas de sus compañeros. Si no logran éxito alguno, el PJ morirá.

Acude a la sección “Emplazamiento en el desierto”.

Emplazamiento en el desierto

Los PJs llegan hasta el emplazamiento militar al que debían llegar. Nada más bajar de sus monturas y entrar por la puerta del complejo ven cómo se acerca corriendo un soldado de asalto por el arenoso patio del complejo. El soldado parece que grita algo, pero cuando está cerca de los depósitos de comida de Dewback de la instalación, un enorme gusano emerge engullendo al soldado.

Comentario para el DJ: Misión secundaria para los espías Rebeldes. Deben hacer volar el edificio.

Los PJs pueden comprobar cómo no hay nadie con vida en el complejo. El patio donde estaba el soldado de asalto tiene claras marcas de movimientos de tierra cerca del depósito de comida de Dewback.

Los Dewback, atraídos por la comida, se aproximan al patio y son aniquilados por el gusano. Los Dewback bloquean la entrada que habían empleado los PJs, por lo que deberán atravesar el patio para salir del emplazamiento.

Para matar al gusano (no podrán hacer nada más), los PJs podrían usar un AT-ST que ven colocado en la cornisa más cercana al patio (Sección “Montón de chatarra”), o, si superan una Tirada de Percepción de dificultad 15 utilizar la Sección “Calo Nord”.

Montón de chatarra

Los PJs optan por lo más sensato. El AT-ST les proporciona una buena

potencia de fuego. Sin embargo, el vehículo bípedo parece no poder moverse, por lo que alguien deberá llamar la atención del gusano. Por supuesto, cuanto más cerca quiera atraer del AT-ST al gusano, más difícil será para el PJ que llame la atención de la bestia.

Así, si el PJ supera una Tirada de correr fácil (se supone que llama la atención del gusano y corre antes de que éste lo engulla), el PJ que maneje al AT-ST deberá atacar (Daño 2D; Control de Fuego 1D) al gusano con Tirada difícil. Si el PJ que corre supera una Tirada de correr difícil, el objetivo del AT-ST será fácil. Si la Tirada de correr es media, la del objetivo, también lo será.

Acude a la sección “Speeder bikes”.

Calo Nord

“Se me ocurre dejar unas cuantas granadas listas para detonar en un saco de comida de Dewback, lanzarlo al patio, y esperar a que el gusano se las coma. Seguro que lo destroza.”

El PJ a buen seguro que conoce la historia de Calo Nord, reputado caza recompensas de la Antigua República que utilizaba estas tácticas poco adecuadas para enfrentarse a rivales poco recomendables.

En función del número de granadas que empleen, la dificultad será menor. Primero deben decidir cuántas granadas meten en el saco de comida de Dewback. La dificultad será de 12 para 1 granada; 9 para 2 granadas; 6

para 3 y 4 para 4. Los PJs podrán intentarlo hasta agotar existencias.

Acude a la sección "Speeder bikes".

Speeder bikes

Los PJs acaban con el gusano, pero deben pensar en cómo volver sanos y salvos a la Academia de Carida sin sufrir bajo el sol de las dunas. Aunque disponen de trajes nuevos dentro del complejo, caminar de vuelta a la academia les llevaría más de dos días, a los cuales no podrían sobrevivir ni con cápsulas de humidificación. Tampoco funcionan los comunicadores, por lo que no pueden llamar a pedir ayuda. Por lo tanto, parece que la única opción que tienen es usar las speeder bike del emplazamiento.

"No funcionan. Necesitan células de energía." diagnóstica rápidamente el PJ más diestro en mecánica. Las células podrían ser de los restos de speeder bikes destrozadas en el patio por el gusano (Sección "Buscando entre escombros"), o de la fuente principal del complejo (Sección "Sabotaje del espía").

Buscando entre escombros

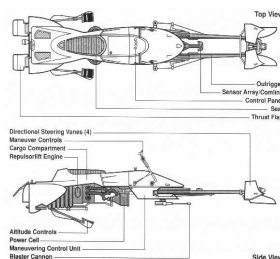
Los PJs deberán buscar tantas células de energía como PJs sean, ya que las speeder bike usadas en el desierto no pueden llevar más que un soldado para evitar el sobrecalentamiento. Así, deben superar una Tirada de buscar fácil y una de Rep. Repulsores de dificultad 8 para poner en marcha las speeder bikes.

Los PJs reciben +1 a Buscar como premio a su entrega.

Acude al siguiente Capítulo.

Sabotaje del espía

Uno de los PJs (El espía, si lo hay, con más habilidad de Timar) indica que lo mejor es que empleen las células que abastecen el complejo. *"Son más potentes y estarán menos dañadas que las de las speeder bikes destrozadas por el gusano"* afirma a los demás. En verdad, el PJ tiene razón, ya que las células se acoplan con una Tirada de Rep. Repulsores de dificultad 2. Los PJs inician la rápida marcha en las speeder bike dejando atrás el emplazamiento, que salta por los aires al haberle dejado desprovisto de la fuente de energía que alimentaba los conductos de ventilación.



Los PJs reciben +1 a Demoliciones como premio a su entrega. El PJ espía recibe también +1 a Timar.

Acude al siguiente Capítulo.

Capítulo Cuatro

Imperiales de Butaca

Introducción

Tras el trabajo de campo (excelente si los PJs no volaron edificio alguno), la siguiente parte de la formación se produce dentro de las instalaciones de la Academia. Si bien ya habían estado unos días dentro de la misma, los PJs pueden visitar ahora nuevas salas de las vastas instalaciones imperiales.

Estrategia imperial

Los PJs son llevados por un oficial imperial hasta una cómoda sala. En el centro de la misma se encuentra una enorme mesa ovalada con capacidad para un buen número de imperiales, lo cual indica que se trata de una sala de conferencias.

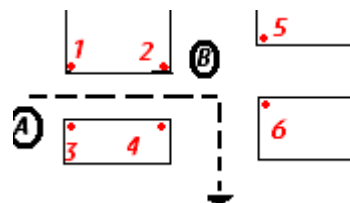


Una enorme y elegante sala de adiestramiento

A pesar de la gran capacidad de la habitación, tan sólo los PJs y un instructor están presentes ahí en ese mismo momento. El instructor utiliza un control remoto para activar un holo proyector situado sobre la mesa. De repente, los PJs pueden observar un pequeño plano de una calle.

Comentario para el DJ: Misión secundaria para los espías Rebeldes. Obtener el software de entrenamiento imperial. Para ello precisan un panel de datos.

“Este es un ejercicio práctico. Muchas de nuestras misiones consisten en la defensa de altos mandos del Imperio en planetas recién incorporados al mismo. En ellos, hay que extremar la precaución ya que nunca se sabe dónde puede haber rebeldes. Este es el plano de la zona, con el itinerario de la marcha del oficial. Debéis escoger un sitio de los marcados y un arma adecuada para el mismo para defender al oficial de un ataque en A, y otro en B. Una vez que lo tengáis, evaluaremos el resultado con ayuda del programa de estrategia que contiene este terminal”



Los PJs tienen para elegir entre Blaster y un Rifle disruptor de Tenlos de la serie DXR-6. Después deben seleccionar uno de los puntos del mapa, considerando la ruta que toma el oficial. Aquí está la solución:

Sitio y arma para Defender un ataque en A: Se puede emplear el Blaster desde el punto 1 ó DRX-6 desde el punto 6.

Sitio y arma para Defender un ataque en B: Se puede emplear el Blaster desde el punto 5 ó DRX-6 desde el punto 3.

En cuanto al resto de posibilidades, el instructor hará estas observaciones. Si empleásemos las posiciones 2 y 4 estaríamos mal colocados por la cornisa para A, y demasiado encima para B. Sería un buen lugar para atacar la zona B con granadas, pero pondríamos en peligro a nuestro protegido.

Si los PJs aciertan en su elección, recibirán +1 a supervivencia.

Prácticas de tiro

Los PJs son llevados a un simulador de tiro. Armados con un Rifle blaster, deberán abrir fuego sobre 3 remotos, objetivos móviles de uso común en toda la galaxia. El ejercicio busca que los PJs afinen su puntería disparando lo más rápido posible a los artilugios. De este modo, se acostumbrarán a los fuegos cruzados de una batalla.



Los remotos (Fortaleza 1D) también son empleados por la Alianza Rebelde para mejorar la precisión de sus tropas.

Los PJs deberán disparar a tres remotos. Afortunadamente, no todos los objetivos tienen la misma movilidad. Uno de ellos está quieto, lo que hace que no sea muy complicado acertar (dificultad fácil). Otro se mueve de manera pausada pero constante (dificultad media), mientras que el último es muy rápido (difícil).

Los PJs deberán disparar de una sola vez (mismo turno, con uso múltiple de habilidades) a los remotos. La ventaja con la que cuentan los PJs es que los remotos no están equipados con láser, por lo que no sufrirán ataques.

Si alguno de los PJs consigue acabar con los tres remotos, obtendrá +1 a Blaster.

Simulador de vuelo

Los PJs han llegado a un punto crucial en su entrenamiento. El vuelo es una de las más difíciles tareas que debe afrontar un recluta. Se adentran en una sala tras el instructor, el cual les emplaza a sentarse en el simulador de vuelo, que tiene más de diez plazas que imitan la cabina de un TIE/LN.

CARACTERÍSTICAS DE TIE/LN

Tripulación: 1
Pasajeros: Ninguno
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

“Este ejercicio es crucial. Los rebeldes emplean las naves de ala X como parte de sus ataques a los centros imperiales. En este simulador lucharéis contra una de esas naves en una reproducción de un combate. En el programa de entrenamiento están cargados todos los datos que son necesarios para manejar un TIE/Ln, así como datos de otros modelos. De día, podréis venir aquí cuando queráis a estudiarlos, pero sólo con un panel de datos de un oficial se pueden sacar de aquí, así que no os podemos dar copia de él.”

Comentario para el DJ: Misión secundaria para los espías Rebeldes. Obtener el software de entrenamiento imperial con los datos de los TIE.

CARACTERÍSTICAS DE ALA-X

Tripulación: 1 (más androide astromecánico) Pasajeros: Ninguno Capacidad de carga: 110 Kilos Multiplicador de hiperimpulsor: x1 Computador de navegación: Ninguno. Usa un androide astromecánico Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno Velocidad sub-lumínica: 4D Maniobrabilidad: 3D Casco: 4D Armas: <div style="padding-left: 20px;"> Cuatro cañones láser (fuego acoplado) - Control de fuego: 3D - Daño combinado: 6D Dos lanzadores de torpedos de protones - Control de Fuego: 2D - Daño: 9D Pantallas: 1D </div>

Cada uno de los PJ deberá realizar el ejercicio. El TIE que pilotan comienza persiguiendo al Ala X desde distancia media. A partir de entonces, deberán ir resolviendo esta secuencia:

- 1- El Ala X trata de alejarse, y el TIE quiere acercarse y disparar en el mismo turno.
- 2- El Ala X se queda quieto mientras el TIE se acerca y dispara. El Ala X trata de esquivar el disparo y se sitúa detrás.
- 3- Mientras el TIE se aleja, el Ala X dispara con distancia media. El TIE trata de esquivarlo.
- 4- El TIE y el Ala X vuelan frente a frente, disparándose el uno al otro con distancia corta, y debiendo esquivar los restos de la otra nave para salir airoso.

El ejercicio acaba cuando bien el TIE o el Ala X caen, o se termina la secuencia de 4 pasos detallada con anterioridad. Si el PJ acaba con el Ala X en el primer turno, recibe +1 a Pilotaje y Artillería naval. Si lo consigue en el segundo turno, recibe +1 a Pilotaje naval. Si lo logra en el cuarto turno (en el tercero se defiende el TIE) obtiene +1 a Artillería naval.



Conquista terrestre

Los PJs llegan a una sala en la que quedan absolutamente maravillados. Ante ellos, se extienden diez paneles con otras tantas recreaciones del puente de mando de un AT-AT, una de las maravillas de la maquinaria de guerra imperial. Pronto adivinan que el ejercicio pretende simular la toma de una base rebelde en la que se enfrentarán a los ya conocidos T-47 de la Alianza.

Instantes más tarde, cada uno de los PJs se encuentra en el asiento del simulador a manos de un AT-AT.

CARACTERÍSTICAS DE AT-AT

Tripulación: 3

Pasajeros: 40

Capacidad de carga: 400 kilos

Código de Velocidad: 2D

Fuerza Corporal: 6D

Armas:

Dos cañones láser pegados (fuego acoplado)

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 6D

Dos blasters medios (fuego acoplado)

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 3D

Incluso siendo un mero simulador, los PJs pueden comprobar la monstruosa arma de guerra que es un AT-AT. Tan pronto como terminan de activar los botones de la simulación, comienza la marcha entre las filas enemigas. El

planeta está lleno de praderas plagadas de imperiales y rebeldes en intensa lucha.

“Debéis alcanzar la posición del generador de escudo que protege la base. Los rebeldes suelen ser así de cobardes. Se esconden tras los generadores para evitar bombardeos. Por el camino os toparáis con T-47. Os recomiendo atacar primero a los que usan arpón, para luego acabar con los que disparan con sus cañones láser.”

CARACTERÍSTICAS DE T-47

Tripulación: 2

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 10 kilos

Código de Velocidad: 5D+2

Maniobrabilidad: 3D

Escala: Deslizador

Fuerza estructural: 3D

Armas:

Dos cañones láser (fuego acoplado)

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 4D+2

Arpón energético

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 3D (o ninguno si se utiliza el cable de arrastre y el disco de fusión)

Cada uno de los PJs deberá acabar con dos T-47. Uno de ellos tratará de atacar con el arpón, mientras el otro lo hará con los dos cañones láser. Una vez que el AT-AT haya acabado con ambos molestos atacantes, deberá afrontar la última de las pruebas. Se tratará de un

cañón láser anti-vehículos, el cual estará situado a media distancia y contará con las siguientes características:

Fuerza estructural: 2D

Alcance:

Corto 10 mts. a 500 mts

Medio 501 mts. a 2000 mts.

Largo 2001 mts. a 10.000 mts.

Cantidad de fuego: ½

Control de fuego: 1D

Radio de explosión: Blanco

Daño: 2D+2



Por último, sólo quedará acabar con el generador de campo de fuerza de la base rebelde, de Fuerza estructural 4D. Cada PJ tendrá sólo 2 oportunidades (una media y otra fácil) para acabar con él. Si logra acabar con él al primer intento, el PJ recibirá +1 a tecnología. Si logra acabar con él al segundo intento, el PJ no recibirá bonificación alguna.

Acude al siguiente Capítulo.

C

apítulo Cinco

Entretenimiento imperial

Introducción

Comentario para DJ: Este capítulo está pensado para que los PJs espía puedan completar sus misiones secundarias.

Los reclutas son recompensados con una jornada de merecido descanso. El objetivo de los oficiales es que el entrenamiento no se lleve por delante a más reclutas de la cuenta. Así, los PJs pueden relajarse tomando copas, jugando manos de Sabbac o charlando con otros reclutas que se entretienen de la mejor manera posible.

El tahúr zurdo

Es uno de los reclutas más famosos de la Academia. Su maestría con las cartas le resulta tan lucrativa como ruinosa, pues se comenta que ha ganado y perdido grandes fortunas en una sola noche. Su última adquisición es un panel de datos de gran capacidad. *“Quién lo quiera deberá jugarse no menos de 300 créditos”*.

A pesar de lo testarudo que puede llegar a ser, el tahúr podría replantearse (Negociar medio) bajar 100 créditos la cuota.

Comentario para DJ: Un PJ espía podría ganar al Tahúr (Jugar 5D) para obtener el panel de datos y completar

una de las misiones de obtención del software imperial.

Tumbando al oficial

“Apuesto 100 créditos, y seguro que no los pierdo, a que no aguantáis más de tres rondas de cerveza” vocifera un oficial a los Reclutas. Se trata de un mando intermedio del que se dice que tiene en su poder las claves de acceso a la sala de instrucción de vuelo. Aparentemente, peca de lo mismo que su predecesor, y que no es ni más ni menos que una bocaza muy grande y un desmedido afán bebedor.

Si alguno de los PJs quiere retar al oficial (Fortaleza 3D+1) deberá ir superando rondas de Tiradas de dificultad 5, sumando 5 puntos cada vez, hasta que uno de los dos caiga. Se pueden “enfrentar” varios PJs al oficial a la vez.

Si el oficial pierde, cae desplomado, dejando caer un pequeño aparato similar a los que emplean los PJs para abrir sus habitaciones.

Competición de pulsos

Muchos reclutas provienen de alejados planetas en los que el más fuerte impone su Ley. Tal vez eso les lleve a comportarse de forma tosca y retar a pulsos (Fortaleza 3D) a cualquiera que tenga interés en jugarse 100 créditos.

Una partida de hologramas

Uno de las principales formas de entretenerse es jugar a las partidas de

hologramas. Similar al ajedrez, este juego se extendió con rapidez por toda la galaxia. La mayoría de los jugadores son meros aficionados (Jugar 2D+1) por lo que ni siquiera apuestan dinero. Aún así, las partidas son intensas y atractivas (Hay que ganar cuatro turnos para vencer).



Dejarik, también conocido como vrax, era muy común en los largos y aburridos viajes estelares

Pirata informático

Un PJ espía que tenga un panel de datos podría obtener el software de entrenamiento imperial con el que practicaron cómo escoltar a un alto mando.

Para ello, una vez que vayan a la sala de entrenamiento deberá utilizar el panel (Prog./Rep. Computadores) para cargar los datos. Aunque no implica demasiada dificultad (12), el panel podría quedarse atascado, y el PJ debería dar explicaciones (Timar, 10) a los oficiales imperiales que hacen ronda por las aulas.

Si fracasan en su intento de Timar, será encerrado, sin poder participar en ninguna sección más de este Capítulo.

Recompensa para PJ espía: Recibe +1 a Prog./Rep. Computadores si obtiene rápidamente los datos sin que se

atasque el panel. Si tiene que emplear sus habilidades como timador, no obtendrá recompensa alguna.

Pirata informático

Un PJ espía que tenga un panel de datos y el aparato con las claves de acceso a la sala de simulación de vuelo, podría obtener el software de vuelo con los datos de las naves imperiales.

Para ello, una vez que vayan a la sala de simulación deberá abrir (Seguridad) la puerta con las claves de acceso contenidos en la tarjeta de seguridad (dificultad media). Una vez hecho esto, podrá cargar los datos en el panel, lo cual resultará bastante difícil (12).

Recompensa para PJ espía: Recibe +1 a Seguridad si obtiene la información. Si fracasa, no obtendrá recompensa alguna.



Los espías son vitales para la supervivencia de la Rebelión.

Una vez que los PJs espías finalicen las misiones secundarias que quieran, o si simplemente no hay PJs espías, acude al siguiente capítulo.

C capítulo Seis

Primera misión oficial

Introducción

Los PJs han tenido la fortuna de que se les encomiende su primera misión oficial. Su entrenamiento ha sido satisfactorio, y los oficiales de la Academia quieren confirmar las buenas referencias del grupo. Los PJs deberán llevar un cargamento de pistolas Blaster a un planeta cercano, Tanaab.

Los PJs, incluido en su caso el encerrado en el anterior Capítulo, deben llevar la carga en una lanzadera especialmente diseñada para estos viajes, ya que la han modificado incluyendo un hiperimpulsor.

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

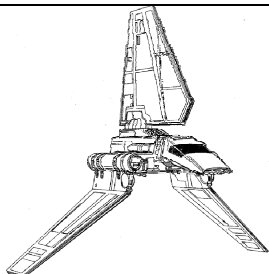
Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 2D+2

Armas:

Un cañón láser

- Control de fuego: 4D - Daño: 2D+2



Calculando rutas

Los motores de la lanzadera están en marcha. Los PJs por fin se sienten parte del ejército del Imperio galáctico cuando comienzan los cálculos para iniciar el viaje.

Según los datos que constan en los archivos de la nave la duración del viaje es de 7 días. Los PJs deciden si quieren acortar el viaje, aunque eso queda bajo su responsabilidad. Tras efectuar los cálculos pertinentes comienza el viaje (Simula que pasan los días).

Coordenadas equivocadas

Salvo que los PJs se conviertan en polvo espacial, llegará un momento de su viaje en el que lleguen a su destino, o al menos eso creen. Sin saber cómo, han ido a parar a un campo de asteroides cercano a Roche. De nuevo, los PJs están en un buen lío.



Comentario para el DJ: En realidad, uno de los PJs espía (Asigna este rol en la siguiente Sección a uno si al principio de la historia no se obtuvo un espía) ha manipulado las coordenadas para llegar a una base de reclutamiento rebelde, astutamente situada en Roche, tras un campo de asteroides al que han de enfrentarse los PJs.

Un vuelo arriesgado

La lanzadera apareció en medio de un enorme campo de asteroides de todos los tamaños. Afortunadamente, la nave todavía no ha recibido impacto alguno, aunque va directa a un pequeño asteroide...

"Hay que dispararle" indica uno de los PJs con toda la calma que puede. El asteroide (Fortaleza 1D) no es muy grande, por lo que los PJs podrán acabar con él o recibir un buen golpe (Tratar como ataque 3D), ya que maniobrar es difícil para evitar el choque.

Los PJs deberán sortear un total de 3 asteroides más para poder salir del campo sin quedar pulverizados. Para ello, más vale que su piloto tenga coraje y sea habilidoso.

Deben superar (habilidad Esquivar) tres asteroides con cada vez mayor dificultad (5, 10 y 15), si no quieren recibir un buen impacto (3D, 4D y 5D). Si salen airosos, notarán cómo su nave comienza a agitarse y son incapaces de tomar los mandos de la misma.

De repente, reciben una comunicación: *"Lanzadera imperial, ¿Me reciben? Espero que seas tú, XXX"*.

Comentario para DJ: Elige un PJ espía que elijas de entre los disponibles, o uno cualquiera si nadie era espía según el Capítulo Uno para ser el Infiltrado. Dale a leer este trozo de texto.

Infiltrado: *"Sí, soy yo. Te traigo buenas noticias, una nave, unos Blaster*

y unos buenos aspirantes a la Rebelión."

El PJ Infiltrado corta la comunicación y se queda mirando al resto de los PJs. No podrán atacarle, ya que ha saboteado la nave para que en caso de disparos, los láser reboten en la cabina de la nave, haciendo inviable que alguien sobreviva. Entonces, notan cómo un rayo tractor, proveniente de no se sabe muy bien dónde, comienza a atraer a la nave.

PJ Infiltrado: *"¿Qué me decís? ¿Os unís a la Rebelión? El Imperio utiliza las tácticas más endiabladas que podáis imaginar. Posiblemente vuestros planetas estén siendo pisoteados y vuestros familiares sometidos a estricta vigilancia. Yo también estuve en el imperio, pero deserté al descubrir cómo habían matado a mi padre. Os lo aseguro, no os arrepentiréis."*

Es de esperar que los PJs se unan a la causa rebelde. Si no lo hacen, simplemente serán hechos prisioneros de por vida, así que tampoco les queda más remedio.

Acude al último capítulo para ver la recompensa a los PJs.

C apítulo Siete

Bienvenidos a la Rebelión

El rayo tractor atrae la lanzadera hasta la Base Rebelde de Roche. La rampa de desembarco se extiende y los PJs, todavía ataviados con sus trajes de soldado de asalto, son recibidos con enorme alegría por los miembros de la Base. Un alto oficial que parece al mando se dirige cordialmente a los PJs.

"Habéis tomado la decisión correcta, queridos compañeros. La galaxia es un lugar más lleno de esperanza con vosotros de parte de la Alianza Rebelde. Pronto podréis comenzar a servir en nuestras filas. Mañana tomaremos rumbo a nuestra base principal en Yavin, pero hoy descansad y sentíos como en casa. Ya habrá tiempo de charlar y conocernos mejor" concluye el oficial rebelde.



La seguridad en la base Rebelde es primordial.

Hasta llegar a ser nuevos miembros de la Alianza Rebelde, los PJs han pasado un sin fin de aventuras. Por todo ello, obtienen 10 puntos de

habilidad. Ya sois parte de la Rebelión. ¡Qué la Fuerza os acompañe!

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).

D UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "INSTRUCCIÓN EN LA ACADEMIA DE CARIDA". 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 Aventura de instrucción en la Academia de Carida

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 Recluta (Perfil Piloto atrevido): ¡Qué emoción! Me parece mentira que pueda estar aquí. Mi sueño de convertirme en un aguerrido piloto de TIE está cada vez más cerca.

Segundo Recluta (Perfil Tahúr): ¡Piloto de TIE! Debes estar chiflado para querer meterte en uno de esos trastos. Cambiando de tema, ¿Qué tal una partida de cartas?

Tercer Recluta (Perfil Explorador lacónico): ...

Cuarto Recluta (Perfil Ingeniero Huraño): A mí me interesa más este destructor que los TIE. Estamos casi aterrizando. ¿Lo oís? Es música para mis oídos.

Quinto Recluta (Perfil Niño): ¿De dónde sois? Me gusta viajar. No lo había hecho antes. ¿Qué es un TIE?

Sexto Recluta (Perfil Contrabandista): Lo que interesa realmente es ver las tácticas de registro de naves. Con suerte nos toparemos con alguna, jeje.

Primer Recluta: Había soñado siempre con esto. Ya casi puedo sentir la emoción de la instrucción.

Segundo Recluta: En serio, estás chiflado. ¿Cartas?

Tercer Recluta: (Mira al techo)

Quinto Recluta: Pero, ¿Qué es un TIE?

Sexto Recluta: (Murmura) Si tan sólo hubiera escondido mejor la mercancía todavía conservaría mi nave...

Primer Recluta: Tienen motores gemelos de iones, de ahí su nombre, ¿Lo sabíais? Producen un sonido muy particular.

Tercer Recluta: (Suspiro)

Segundo Recluta: Os aviso que tengo un mal día, seguro que me desplumáis con las cartas...

Quinto Recluta: ZZZZZZZZZZZ.

Cuarto Recluta: Y se despliega la rampa de desembarco.

Primer Recluta: Seguro que hay un buen número de pilotos para llevar este trasto, pero la soledad de un TIE...

Segundo Recluta: Pues guardo las cartas, a no ser que...

Tercer Recluta: (Bostezo)

Quinto Recluta: (Entre sueños) Quiero galletas, mami.

INSTRUCCIÓN EN LA ACADEMIA DE CARIDA

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

La malvada alianza rebelde cobra cada vez más fuerza contra el legítimo Imperio Galáctico. Aquí y allá, los ataques se suceden en pos de la eliminación de los enemigos de la democracia que llevó al Emperador Palpatine a guiar con firmeza y determinación los designios de la Galaxia conocida.

Pero no todo está perdido. A pesar del empuje de los bárbaros rebeldes, muchos valientes jóvenes se alistán cada día en las academias de reclutamiento imperial. He aquí la historia de un puñado de esos anónimos héroes del Imperio...



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com