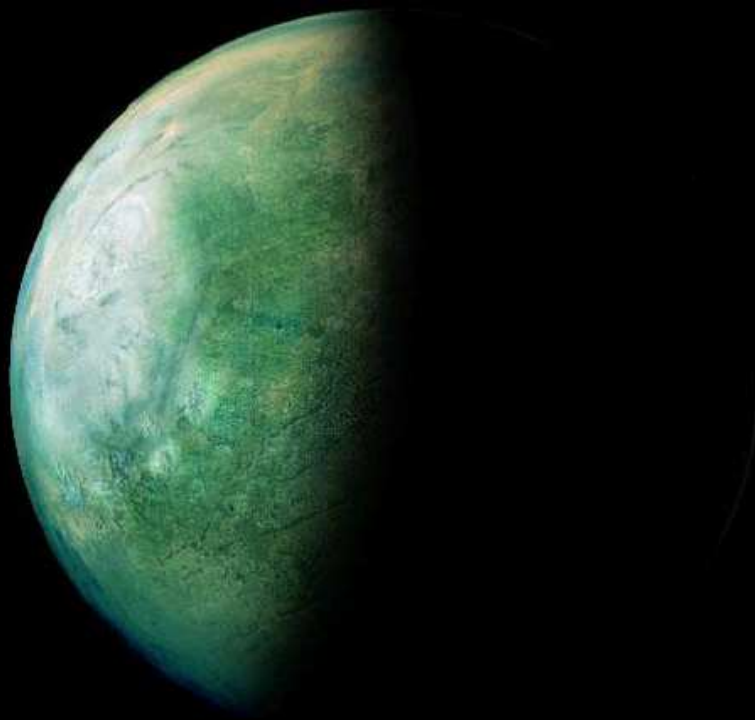


# STAR WARS

## PERDIDOS EN DANTOOINE

---

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

### Dantooine

#### Introducción

La acción comienza con los PJs orbitando Dantooine a bordo de la nave Espiral, una Corbeta Coreliana bajo bandera diplomática de Alderaan. La nave, con una amplia tripulación, enmascara una misión secreta de la Alianza Rebelde consistente en el transporte de cierta información militar de gran relevancia para su lucha contra el Imperio. En cuanto a los PJs, su misión es mucho más nimia, pues únicamente forman parte del equipo de defensa de la nave. En principio, esta misión será rápida y relajada.

#### CARACTERÍSTICAS DE *ESPIRAL*

Tripulación: 120

Autonomía: 1 año

Carga: 3000 ton. métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: 2D Casco: 4D

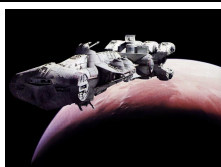
Armas:

- Seis cañones turboláser 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...

La Alianza Rebelde busca por todos los medios evitar la presión del Imperio. Para ello, recurre a la inmunidad diplomática de sistemas afines a su causa, aunque oficialmente leales al cada vez más desnaturalizado Senado Imperial.

A bordo de una de las naves de Alderaan propiedad de los Organa, los PJs son parte de una misión diplomática encubierta liderada por Liana Merian, antigua senadora de la época de la República. Hasta el momento, la tapadera, aunque débil, ha venido funcionando. Pero, ¿Quién sabe cuándo la suerte dejará de ser aliada de la Rebelión?

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 “Comandancia” que se encuentra a continuación.

## Comandancia

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

La discusión de los PJs termina con una llamada al interfono de la sala en la que estaban reunidos. Rápidamente, el grupo se pone en marcha ante las órdenes recibidas. Deben presentarse en la sección A de la nave, dónde les espera el oficial al mando.

### Capitán Antilles

Altura: 1,85 m



DES 2D+2	PER 3D + 1
Blaster 4D+2	Buscar 3D+2
Esquivar 5D	Mando 5D+1
CON 3D	FOR 2D+1
Tecnología 4D	Vigor 3D+1
Burocracia 6D	
MEC 3D+2	TEC 3D

**Código de daño de las armas:** Bláster de bolsillo (3D+1); Comunicador de corto alcance; Granada (5D)

Cita: “No olvidéis que el futuro de la galaxia está en nuestras manos”

Tan pronto como los PJs entran en la sala, el Capitán Antilles les recibe con un cálido saludo. Según les comenta, ha oído hablar del buen hacer del grupo

entre altos mandos de la Alianza. Aunque deseoso de trabajar con ellos, Antilles anticipa a los PJs que si todo va bien no vivirán emociones fuertes a bordo de la nave Espiral.

De momento, los PJs deben asegurarse de que ciertas instalaciones funcionan correctamente. Se trata de tareas rutinarias que poco o nada entretendrán a los PJs. Para ello, el Capitán les entrega una llave encriptada que da acceso a la zona restringida de la proa de la nave. Allí, los PJs deberán comprobar el correcto funcionamiento del ordenador que registra el historial de navegación y ayudar en la central de seguridad. En cuanto acaben con esas tareas, se les entregará la llave encriptada que da acceso a la zona de popa de la nave.

Acude a la Sección “Zona de proa”.

## Zona de proa

Los PJs avanzan por el Espiral cruzándose con innumerables soldados rebeldes. Aquí y allá, las comprobaciones del equipo se suceden sin demora ni respiro. Todos ellos saben que cualquier momento en que se baje la guardia puede suponer la caída bajo las garras del Imperio.

Los PJs llegan al centro de datos donde se aloja el principal ordenador de la nave. Un veterano oficial de comunicaciones rebelde se da la vuelta, explicándoles lo que maneja con sus monitores. Tras una pequeña charla de apenas un par de minutos, el técnico indica a los PJs que deberán reparar

una derivación en un cable del ordenador que registra el historial de navegación.



Muchos técnicos rebeldes de comunicaciones sirven primero en el Espiral antes de llegar a los principales puestos de mando de la Alianza Rebelde.

La operación no es complicada pero para llevarla a cabo los PJs deberán contar con un código facilitado por el jefe de seguridad. *“Preguntad en los barracones. Están en esta zona de la nave. El oficial es el Comandante Hudsol. Después os tocará ayudar en la central de seguridad.”*

Acude a la Sección *“Buscando a Hudsol”*.

### **Buscando a Hudsol**

Los PJs llegan a los barracones algo molestos por las vueltas que suponen van a dar para encontrar a Hudsol. El Comandante no está en los barracones. El único rebelde que ese encuentra allí (plantilla tahúr) dice que sabe dónde está, pero que sólo se lo dirá a los PJs si se juegan 100 créditos en una partida de dejarik. Ganen o pierdan, les dará la información, aunque no será fácil. Los PJs deciden si aceptan el chantaje o no. El rebelde no tomará en consideración ningún tipo de argumento que los PJs le puedan dar para hacerle recapacitar.

Si los PJs aceptan jugar a dejarik, el Comandante irrumpirá en el barracón con una sonora reprimenda al tahúr y al PJ que esté *“perdiendo el tiempo en tonterías”*.

Si no aceptan, tan pronto como salgan de los barracones, verán al Comandante con un prisionero al que dirigen al sector de popa. En este último caso, los PJs deberán esperar a que el Comandante salga de la zona de popa, ya que no tienen permiso para acceder a la misma.

En cualquier caso, el Comandante terminará dando el código a los PJs, siempre y cuando le ayuden a interrogar a un prisionero, del que se sospecha que es un espía de la ISB imperial (Se trata del prisionero que indicaba anteriormente).

Acude a la Sección *“Infiltrado en la Rebelión”*.

### **Infiltrado en la Rebelión**

Los PJs acceden con Hudsol a una habitación hermética en la que han encerrado al sospechoso de pertenecer a la ISB. El Comandante deja solos a los PJs, no sin antes explicarles los elementos que tienen a su disposición. Entre los *“juguetes”* rebeldes, cuentan con un aparato de sedación, otro de descargas y el menos pernicioso cuestionario de preguntas que habitualmente se emplea en estos casos. El Comandante dice que los PJs son libres de usar lo que quieran, pero que extremen la precaución. *“No somos bestias, como los Imperiales.”*

*Evitar el daño físico si es posible"* sentencia antes de marcharse de la sala.

El supuesto espía de la ISB es un corelliano. Con cara de susto, Kirian Dodder (plantilla caza recompensas), que así se llama, permanece esposado de modo tosco a una silla. Los PJs deberán decidir qué emplean para interrogar a Kirian.

**Comentario para el dj:** Kirian efectivamente es un espía de la ISB. Poco pueden hacer los PJs para evitar que filtre información al Imperio, pues el daño ya está hecho. Queda por ver si los PJs consiguen hacer que confiese.

Acude a la Sección *"Charla con el espía"*

### **Charla con el espía**

Lo primero es elegir algún método para hacer que Kirian hable. Si los PJs utilizan el cuestionario normal, no lograrán información alguna.

Si emplean la máquina de descargas, deberán realizar una tirada de 1D contra la Fortaleza de Kirian. Si la Tirada de Fortaleza de Kirian es mayor o igual que la de los PJs, no hablará. Si la Tirada de los PJs es mayor que la de Kirian sin llegar al doble, les dirá que reconoce que es un espía pero que no ha enviado información alguna al Imperio. Por último, si la Tirada de los PJs es el doble o más que la de Kirian, éste se desplomará muerto. Los PJs pueden intentar realizar sucesivas descargas, lanzando 1D más cada vez

(Por ejemplo, 2D en la segunda vez; 3D en la tercera) aplicando las mismas reglas.

Si los PJs emplean la máquina de sedación, lo primero que deberían hacer es familiarizarse con ella. La máquina tiene 4 botones: rojo, naranja, amarillo y verde. El rojo provoca una sedación igual a 3D, el naranja 2D, y el amarillo 1D. El botón verde detiene para la máquina, administrando suero regenerador. Este sencillo mecanismo se puede comprender con una Tirada de tecnología de dificultad 5. La Tirada en sí no es obligatoria, por lo que los PJs pueden lanzarse a emplear la máquina con un mero reconocimiento visual.

La máquina de sedación funciona de manera similar a la de descargas, con la salvedad de que actúa contra la Tirada de Timar/Negociar. Así, para provocar la muerte de Kirian la Tirada de los PJs debe ser al menos el triple que la del espía. Si la Tirada de los PJs es al menos el doble que la de Kirian, éste balbuceará palabras incomprensibles que requerirán de una Tirada de Percepción de dificultad 15 para entenderlas. El mensaje es: *"Ya he informado al Imperio. Inspeccionarán la nave."* Si la Tirada no llega al doble que la de Kirian, el espía no hablará.

En todo caso, el Comandante Hudsol llegará tras el interrogatorio de los PJs a Kirian. Sea cual fuere el resultado, el Comandante les entregará el código de seguridad. Adicionalmente, y sólo en caso de que los PJs hayan matado por

accidente a Kirian, asignará un soldado rebelde para que vaya con ellos, “*Como precaución para que no os convirtáis en animales*”. Este soldado acompañará a los PJs el resto de la misión.

#### **Chad Hilse**

Altura: 1,73 m



DES 2D+2

PER 2D+2

Blaster 3D+1

Buscar 3D

Esquivar 5D

FOR 2D+2

Granada 3D+1

Vigor 3D+1

CON 1D+1

Atacar sin armas 3D+2

Tecnología 2D

TEC 1D

Supervivencia 2D Medicina 2D

MEC 1D+2

Seguridad 2D

**Código de daño de las armas:** Bláster de bolsillo (3D+1); Detonador termal (10D)

Acude a la Sección “*Reparando la zona de proa*”

### **Reparando la zona de proa**

Los PJs finalmente pueden volver a la zona de proa a reparar el ordenador que registra el historial de navegación. Tan pronto como los PJs arreglen el referido ordenador (El arreglo es automático, por lo que no será necesaria tirada alguna), el técnico de comunicaciones con el que habían hablado con anterioridad les dirá que se encarguen de ayudar en la central de seguridad.

Acude a la Sección “*Vigilando la nave*”.

### **Vigilando la nave**

Los PJs acceden al Centro de Seguridad. Muchos rebeldes se encuentran analizando datos y fluctuaciones en comunicaciones que llegan hasta los receptores de la nave. Uno de ellos entrega a los PJs la llave encriptada de acceso a la zona de popa, no sin antes indicarles que deben escoltar a un prisionero hasta la zona de detención de la nave.

Los PJs escoltan al prisionero, un *sullustiano* (Plantilla *sullustiano* PNJ) que se había colado en el Espiral. Al parecer, estaba robando piezas de la bahía de embarque, que precisamente está en la zona de popa a la que accederán más tarde los PJs.

Durante el corto trayecto hacia las celdas, el *sullustiano* se zafará de las esposas, dejando noqueado a uno de los soldados rebeldes que iba junto con el grupo de PJs, y robándole el bláster de bolsillo (3D+1). Hecho esto, el enfrentamiento será inevitable.

Una vez los PJs acaben con el *sullustiano*, podrán acceder a la zona de popa con la llave que les han proporcionado. De resolver los desperfectos causados por el alienígena ya se encargan otros rebeldes.

Acude a la Sección “*La zona de popa*”

### **La zona de popa**

Los PJs acceden a la zona de popa de la nave. Aquí se concentra gran parte de las instalaciones militares de la misma. En especial, destacan la bahía



de embarque y el control de las cápsulas de escape. En la primera de las dependencias mencionadas, los PJs deberán ayudar a coordinar la entrada de una nave de Ala X que está llegando en ese mismo instante.



Construidos por Incom, las naves de Ala X son el orgullo de la Alianza Rebelde.

Todo marcha bien hasta que uno de los estabilizadores de la nave salta en pedazos por la cercanía de un campo de control gravitacional. El morro de la nave choca aparatosamente contra el techo de la bahía de embarque. Las alarmas suenan mientras las llamas provocadas por el incidente se apoderan de la estructura de la pequeña nave de combate.

*“¡Rápido, androides bombero!”* vocifera el oficial de cubierta. Varios androides R2 especialmente adaptados para la tarea rocían con espuma la nave de Ala X con la intención de apagar las llamas. Sin embargo, la mala suerte provoca que los androides sean pasto de las llamas en poco tiempo. *“¡Mangueras manuales!”* grita desesperado el oficial. Los PJs deberán ayudar a acabar con las llamas.

Hay un total de cuatro mangueras en la bahía de embarque. La dificultad para apagar el fuego vendrá determinada por el número de

mangueras empleadas, de tal modo que la dificultad será igual a 5D menos tantos dados como mangueras se usen con éxito para extinguir el fuego. Por ejemplo, si se usan dos mangueras correctamente, la dificultad será 3D. Para usar con éxito cada manguera, deberá hacerse frente a una Tirada de vigor de dificultad 5. Si varios PJs usan la misma manguera, podrán sumar sus correspondientes Tiradas de vigor.

Una vez determinado el número de mangueras empleadas con éxito, se tirarán tantos dados como correspondan a la dificultad. El número resultante será la dificultad que los PJs deben superar, lanzándose 1D por cada manguera.

Los PJs dispondrán de tres intentos para sofocar el fuego, durante los cuales se mantendrá el número de mangueras correctamente empleadas (Y por lo tanto la dificultad). Si tras ese tiempo no se ha apagado el fuego, el tanque de combustible de la nave de Ala X explotará provocando el estallido de la bahía de embarque y la muerte de todos los presentes en la misma.

Si todo sale bien y los PJs logran sofocar el fuego, podrán acceder al siguiente Capítulo, ya que las tareas que tenían encomendadas habrán pasado a segundo plano después del incidente del Ala X.

## C

## apítulo Dos

**Contratiempos****Introducción**

Los PJs descansan en sus habitaciones tras las tareas de mantenimiento y seguridad de la nave. Lo que aparentemente iba a ser tarea fácil se ha enredado sobremanera, pero ya nada importa a los PJs, pues hace un rato que duermen.

Las horas pasan antes de que el interfono de la habitación emita un pitido que se emplea para las comunicaciones internas de la nave. Todos los PJs saben que se les está reclamando para algún tipo de tarea.

Uno de los PJs, algo dormido todavía, consigue pulsar el botón del interfono que pone fin al pitido y da pie al holograma de comunicación. Ante los ojos perezosamente abiertos del PJ cobra forma la figura del Capitán Antilles: *"A la bahía de embarque. Llega la senadora."*

Acude a la Sección *"Abordaje imperial"*

**Abordaje imperial**

Los PJs llegan con premura a la bahía de embarque. En ella, todavía se pueden ver restos de las unidades R2 calcinadas por el incidente de la nave de Ala X. En esta ocasión, y como corresponde al recibimiento propio de una senadora, los PJs están ataviados

como soldados de Alderaan (El Típico traje de soldado rebelde de casco blanco y pantalones grises), con un reducido equipo consistente en un bláster deportivo (3D+1) y una granada (3D) por cabeza.

De este modo, todo es oficial y *"diplomático"* a ojos de posibles invitados de la senadora. Toda precaución es poca, ya que las comunicaciones con la lanzadera que trae a la senadora hasta la nave se cortan por seguridad.

La lanzadera de la senadora queda bajo el campo gravitatorio del Espiral. Tras unos lentos pero seguros movimientos, la nave aterriza suavemente y la rampa de desembarco se despliega. El humo generado por el sistema hidráulico casi no deja ver a las figuras que descienden.

Finalmente, los rebeldes presentes en la bahía (un total de 10 incluyendo a los PJs y, en su caso, a Chad Hilse) ven descender a la senadora, esposada y con una escolta de soldados imperiales. Un capitán de tropa imperial adelanta el paso e indica que todos están arrestados por el Imperio.

Algunos de los rebeldes abren fuego contra los imperiales.

Los PJs se pueden unir a ellos, acudiendo a la Sección *"Lucha sin cuartel"* o pueden tratar de convencerles con una Tirada de Negociar de dificultad 5 de que arrojen las armas, para lo cual deben acudir a la Sección *"Negociaciones diplomáticas"*.



## Lucha sin cuartel

Los disparos comienzan sin ton ni son. El alto número de soldados imperiales (13 más el capitán de tropa), así como el equipamiento superior de estos no invita a pensar en la victoria rebelde. Aun así, los PJs y los demás valientes soldados rebeldes no darán su brazo a torcer ante la situación que se les plantea.

### 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 4D



### Capitán imperial

DESTREZA 3D (Reducido a 2D)

Blaster 5D (Reducido a 4D)

Parar sin armas 5D (Reducido a 4D)

Esquivar 5D (Reducido a 4D)

Fortaleza 3D (Incrementado a 4D)

Atacar sin armas 4D

Los demás atributos y habilidades 3D

**Blindaje** +1 a la fortaleza a efectos de daño. Reduce el código y las habilidades de Destreza 1D

**Código de daño del arma:** Rifle Blaster 5D



## Negociaciones diplomáticas

Los rebeldes pronto son conscientes de que toda resistencia ante el ataque es inútil. La superioridad de los soldados de asalto ha pesado más que la valentía de los tripulantes de El Espiral. Incluso, los soldados rebeldes se sienten afortunados cuando los imperiales muestran unas granadas con muy mala pinta que posiblemente les tenían reservadas. Nuevamente, la superioridad del Imperio se ha manifestado del modo más crudo.

Mientras tanto, la senadora es llevada junto a los PJs a una sala próxima a la bahía de embarque, con el objetivo de revisar su matrícula diplomática.

Aparentemente, los PJs no deberían estar ahí, pero los imperiales ya no distinguen entre diplomacia y la parte de la tripulación que ha decidido no abrir fuego. Un droide IT-O entra

En caso de repeler el ataque imperial, se debe acudir a la Sección *"La senadora rebelde"* para continuar con la historia.

Por el contrario, si los soldados rebeldes que no son PJs ni, en su caso, Chad Hilse caen (Los disparos de los soldados de asalto se centrarán sólo en los PNJs, sin afectar a los PJs ni, en su caso, a Chad) se deberá acudir a la Sección *"Negociaciones diplomáticas"*.

flotando en la sala. El zumbido de los estabilizadores de la máquina es hipnótico, casi adormecedor. Sin embargo, tras esos pitidos, se encuentra un complejo método para derrumbar la voluntad del sujeto interrogado.

La senadora responde a las preguntas de los imperiales con evasivas, amparándose en su legítima condición de senadora imperial. Los soldados de asalto, al no obtener la información que buscan, deciden llevar al grupo hasta una celda de detención.

Acude a la Sección *“Revelando las cartas”*

### **La senadora rebelde**

El último de los soldados imperiales cae ante los ojos de los PJs. La valentía de éstos ha sido determinante para repeler el ataque imperial. La senadora, lejos de sentirse aliviada ante la oposición al ataque, se dirige irritada a los soldados rebeldes y a los PJs. *“Idiotas. Ahora el Imperio enviará naves en busca de estos soldados. Tenemos que hacer algo. Venid conmigo. ¡Llamad al Capitán Antilles!”* ordena a varios soldados.

La senadora entra todavía irritada en una sala de conferencias de la nave. Allí, nada más llegar el Capitán Antilles, ordena a éste y a los PJs que descendan a Dantooine. Allí está establecida una base rebelde a la que la senadora llevaba una unidad R2 con información militar de gran importancia para la Alianza. Desafortunadamente,

la lanzadera en la que viajaba la diplomática fue interceptada antes de que pudiera entrar en la atmósfera de Dantooine.

Acude a la Sección *“Preparados para despegar”*.

### **Revelando las cartas**

Tan pronto como las puertas opacas de la celda se cierran, la senadora informa a los PJs de que si activan un mecanismo oculto con la clave *“Incom”*, podrán acceder a una cápsula de escape. El mecanismo generará una explosión simulada que les permitirá ganar tiempo para llegar a Dantooine.

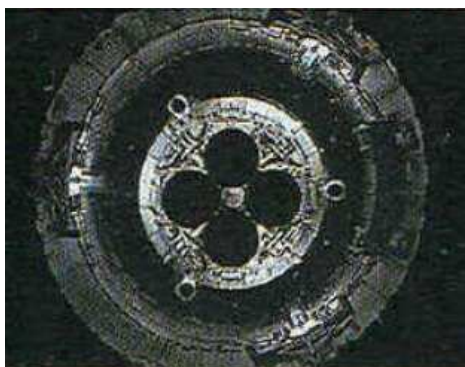
Una vez allí, los PJs deberán acudir a una base rebelde a la que la senadora llevaba una unidad R2 con información militar de gran importancia para la Alianza. Desafortunadamente, la lanzadera en la que viajaba la diplomática fue interceptada antes de que pudiera entrar en la atmósfera del planeta.

De acuerdo con el plan de emergencia para este tipo de situaciones, el Capitán Antilles habrá dispuesto todo, unidad R2 incluida, para esperar a los PJs en la cápsula de escape. La senadora está convencida de que los imperiales vendrán a interrogarla nuevamente, por lo que ordena a los PJs esperar un tiempo prudencial para activar el mecanismo que les comentaba.

Poco tiempo pasa hasta que una pareja de soldados de asalto se lleva a la senadora. Los PJs podrían intentar

reducir a los soldados, aunque no es nada recomendable, considerando que están desarmados. Si los PJs lograsen esa heroicidad, deberían hacer frente al resto de soldados de asalto que quedasen del enfrentamiento de la Sección "Abordaje imperial". Si tuvieran éxito, deberían ir a la Sección "La senadora rebelde", exceptuando la parte que es igual a la de la presente Sección.

En cambio, si como aconseja la cordura no hacen nada, los PJs activarán el mecanismo. Tras la explosión, que podría causar pequeños daños (1D+1) en un PJ a la elección del dj, se abrirá el acceso a la cápsula de escape, donde ya esperan el Capitán Antilles y R2-X2, la unidad a la que se refería la senadora. Los PJs suben a la cápsula, que tras el correspondiente cierre de las compuertas, inicia su camino hacia Dantooine.



Tras los altercados vividos a bordo del Espiral, los PJs están rumbo a Dantooine en una nueva misión.

Acude al siguiente Capítulo.

## Preparados para despegar

Los PJs están algo sorprendidos por cómo se han desarrollado las cosas. Sin embargo, no tienen mucho tiempo que

perder. Acceden a la bahía de embarque, donde la lanzadera de la senadora está dispuesta para ellos. A bordo de la nave se encuentra el Capitán Antilles. De igual modo, la unidad R2, del submodelo X2, sube por la rampa todavía desplegada.

### 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

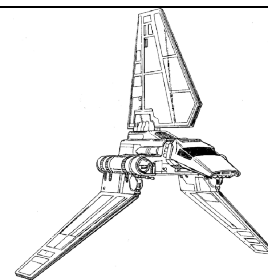
Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 2D+2

Armas:

- Un cañón láser

- Control de fuego: 4D - Daño: 2D



Tan pronto como los PJs suben a la nave, ésta empieza a elevarse.

Acude al siguiente Capítulo.

# C

## apítulo Tres

### Escapando a Dantooine

#### Introducción

Los PJs han dejado atrás el Espiral tras más de un altercado inesperado. La unidad R2-X2 emite los pitidos de costumbre en los pequeños androides astromecánicos. Mucho temen los PJs que la situación va a empeorar de un momento a otro.

#### Unidad R2-X2

**Altura:** 1 metro

**Fortaleza:** 2D+1



#### Habilidades (las no descritas son 1D):

Astrogación: 3D+2

Funcionamiento de naves espaciales: 4D+1

Programación y reparación de computadores: 4D

Reparación de naves espaciales: 5D

#### Equipado con:

- Tres piernas con ruedas (Una de ellas retráctil)
- Un brazo retráctil.
- Un sensor visual de alcance.
- Dispositivo de conexión a naves espaciales.
- Pantalla de vídeo.
- Memoria para tres saltos al hiperespacio programados.
- Información militar de la Alianza Rebelde

Si los PJs van a bordo de la lanzadera, acude a la Sección “*Contrarreloj*”. Si van

a bordo de la cápsula de escape, acude a la Sección “*Bloqueo imperial*”

#### Contrarreloj

Hasta el momento, el viaje había comenzado bien. Unos minutos antes de que R2-X2 emitiese sus insistentes zumbidos, el Capitán Antilles había hecho gala de su pericia en el manejo de naves espaciales. No es de extrañar, pues es un experto en pilotar naves de todo tipo.

La lanzadera, con un vuelo “*indiferente*”, como diría cierto contrabandista corelliano, se acerca a Dantooine. De repente, el zumbido de un TIE sorprende al Capitán Antilles y a los PJs.

#### CARACTERÍSTICAS DE TIE INTERCEPTOR

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos

Autonomía: 1 día

Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva hiperimpulsor

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 5D+2

Maniobrabilidad: 3D+2

Casco: 3D

Pantallas: 0D

Armas:

- Cuatro cañones láser (Disparan juntos)
- Control de fuego: 3D - Daño: 6D



El rostro del Capitán Antilles se desenfoca por momentos. La decisión que tomen los PJs será clave para poder proseguir su misión. Tal vez puedan lograr acabar con el TIE. Podrían optar por intentarlo, o huir a toda velocidad hacia el planeta lo más pronto posible.

Para escapar del TIE, deberán alejarse de él con las correspondientes tiradas de velocidad sublumínica. Con una vez que ganen distancia respecto al TIE será suficiente, pues la nave imperial entrará colada en la atmósfera pulverizándose, con tan mala suerte que parte de los restos del TIE golpearán la lanzadera.

Ante el más que posible fracaso de la tarea de evasión, los PJs deberán tratar de acabar con el TIE. Si logran acabar con la nave imperial, tendrán la mala suerte de que la lanzadera será golpeada por restos del TIE carbonizado.

En cualquiera de los casos (Huida o destrucción del TIE), acude al siguiente Capítulo.

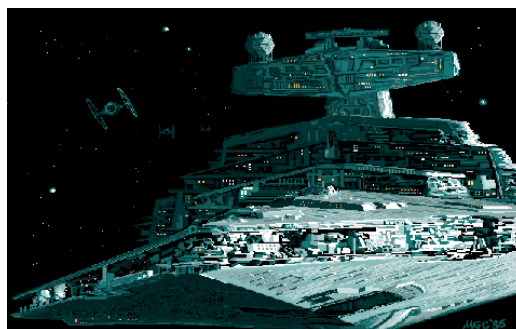
## Bloqueo imperial

La incómoda cápsula de escape todavía goza del impulso del sistema de eyección que activaron los PJs. Aunque ellos no lo saben, se debió producir algún tipo de fallo en el mismo, ya que la explosión simulada se llevó por delante a un par de soldados de asalto imperiales, provocando un enorme revuelo a bordo del Espiral, y dando más margen a su evasión.

En todo caso, los PJs están ahora más preocupados por llegar a Dantooine que en pensar en el Espiral y lo que dejan atrás. Todos saben que cualquier encuentro con una nave imperial sería nefasto. La cápsula de escape no tiene armamento, y sus sistemas de navegación apenas darían para esquivar un láser (Maniobrabilidad 1D).

De repente, los peores presagios de los PJs se hacen realidad. R2-X2 emite pitidos nerviosos, alertando de las luces intermitentes del panel de control de la cápsula. *“Se aproximan naves del Imperio”* informa el Capitán a los PJs.

Un simple vistazo al exterior revela la cercana posición de una nave comandante del Imperio. Se trata de un destructor de clase imperial del que posiblemente provengan las tropas que abordaron al Espiral. De hecho, los PJs pueden observar cómo un TIE/IN se acerca con rapidez hacia su posición.



El Imperio abusa de su superioridad militar siempre que tiene ocasión. Por supuesto, esta vez no podía ser una excepción.

*“Nos han visto seguro. Debemos decidir qué hacer”* dice pensativo el Capitán Antilles. A primera vista, los PJs parecen tener varias posibilidades. Según lo que decidan, podrán contarle o no.

### CARACTERÍSTICAS DE TIE/IN

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos

Autonomía: 1 día

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



la nave imperial sufrirá daños al entrar en contacto con la atmósfera de Dantooine. Parte de los restos del TIE golpearán a la cápsula de escape, que proseguirá su descenso a la superficie de Dantooine.

Acude al siguiente Capítulo.

Por un lado, podrían tratar de aguantar los posibles disparos del TIE. El casco de la cápsula es bastante fuerte (3D+1), por lo que es posible que pueda aguantar los al menos tres ataques que puede hacer el TIE antes de que la cápsula entre en la atmósfera de Dantooine.

Otra posibilidad que tienen es abrir el compartimento de recambios con la esperanza de que el TIE quede pulverizado con el golpe (Daño 4D).

Por supuesto, también pueden maniobrar para esquivar los disparos del TIE, pero en ese caso alargarán su agonía hasta 5 turnos.

En cualquiera de los casos, siempre que no queden pulverizados por el TIE,



## C

## apítulo Cuatro

## Despertar en Dantooine

## Introducción

Las señales de emergencia del transporte despiertan a los PJs. Los daños son evidentes, aunque si todo sale bien los PJs no precisarán más que llegar a la base rebelde.

Lo que sí deberán tener en cuenta es el equipo del que disponen. Si los PJs se vieron obligados a huir en la cápsula de escape, tan sólo dispondrán de un bláster deportivo (Daño 3D+1) por cabeza. Es todo lo que pudo recopilar el Capitán Antilles antes de su frenética marcha de la nave Espiral. Sin embargo, si tomaron la lanzadera dispondrán de su equipo habitual.

Acude a la Sección *“Informe de daños”*

## Informe de daños

Minutos más tarde de despertarse, los PJs comprueban con desdicha que la unidad R2 ha sufrido daños. Al parecer, el droide no estaba bien sujeto y ha saltado por los aires con el impacto.

Los pitidos entrecortados dan paso a un caminar, es un decir, errático de la unidad R2. La carcasa parece seriamente dañada, al igual que parte de los circuitos, que chisporrotean sin remedio. El temor de que los datos almacenados en su memoria se hayan perdido es evidente.

Los PJs, atentos a las evoluciones del droide, deberán decidir qué hacer con él. A simple vista, los PJs podrían reparar el droide para que recuperase todas sus funcionalidades. Con ello, no tendrían que cargar con él. También podrían despedazar el droide para transportar sólo la cabeza. La opción de cargar con él parece algo más descabellada, sobre todo considerando que los PJs carecen de transporte terrestre y no saben cómo de lejos están de la base. La última opción (salvo que a los PJs se les ocurra algo mejor) es cargar los datos de la memoria en un panel de datos, con el peligro de la corrupción de los mismos.

Acude a la Sección *“Reparaciones”*

## Reparaciones

Los PJs deben tomar una decisión rápida, pues no saben si el estado del droide irá a peor y acabará perdiendo la información contenida en su memoria. En función de lo que hayan decidido, deberán acudir a la subsección correspondiente.

Si los PJs decidieron reparar la pequeña unidad R2 para que pudiese recuperar completamente todas sus funcionalidades, apreciarán que no es especialmente difícil (Reparar Droides, 8). Si tienen éxito, la unidad R2 recuperará sus funciones de reparación y autodiagnóstico, habiéndose salvado los datos que contiene la memoria. Si fallan, el dj deberá realizar una tirada de 1D. Si en esa tirada el resultado es 5 ó 6, los datos se habrán perdido. Si es cualquier otro resultado, los PJs podrán

utilizar cualquier otro método de reparación.

Si los PJs deciden recuperar la cabeza, apreciarán que se trata de una tarea con cierta complicación (Reparar Droides, 10). Sin embargo, si tienen éxito sólo tendrán que cargar con la cabeza del droide. Si fallan, el dj deberá realizar una tirada de 1D. Si en esa tirada el resultado es 4 a 6, los datos se habrán perdido. Si es cualquier otro resultado, los PJs podrán utilizar cualquier otro método de reparación.

Si los PJs deciden cargar los datos de la memoria del droide, deberán tener en primer lugar un panel de datos, objeto que sí tendrán en la lanzadera pero no en la cápsula de escape. La tarea de carga de datos es relativamente complicada (Manejar computadores, 9) y lenta. Si los PJs tienen éxito, los datos se cargarán correctamente y podrán hacer lo que les plazca con la unidad R2 (Incluido repararlo por completo con la dificultad de la primera subsección). Si los PJs fallan, el dj deberá hacer una Tirada de 1D. Si el resultado es de 3 a 6, los datos se habrán corrompido, inutilizando el panel de datos.

**Comentario para el dj:** Por supuesto, en caso de fallo sin pérdida de datos, los PJs podrán volver a emplear el método de reparación que estuvieran usando todas las veces que quieran, aunque con dificultad +2 cada vez adicional.

Una vez se resuelva esta Sección (Ya sea con pérdida de datos, recuperación

de los mismos, o cargar con el droide) deberán acudir a la Sección *“Rumbo a la base”*

## Rumbo a la base


Los PJs ya han perdido demasiado tiempo con la reparación (o carga) del droide, así que pronto retoman la marcha hacia la base rebelde. Las verdes y apacibles praderas de Dantooine aportan algo de la calma perdida con tantas incidencias. Sin embargo, los PJs deberán tener calma hasta llegar a la base rebelde.

*“Desconozco la localización exacta de la base. Es información se la iban a transmitir a la senadora cuando la lanzadera fue interceptada por el Imperio. La seguridad en las comunicaciones es esencial, y no podemos aventurarnos a ponernos en evidencia.”* Se excusa el Capitán Antilles, cuyo comunicador de corto alcance ha quedado seriamente dañado.

Los PJs prosiguen el camino, rumbo al norte, más por instinto que por convicción. Saben que Dantooine es un planeta con escasa población, entre la que se puede destacar los emplazamientos unifamiliares de granjeros locales.

Tras un buen rato caminando, los PJs se encuentran con un niño que grita socorro. El chaval, de raza humana, está siendo atacado por un par de criaturas que cualquier PJ con un conocimiento suficiente de razas alienígenas (Dificultad 7) identificará

como *laigreks*. Si los PJs quieren ser verdaderos rebeldes deberán atacar a las bestias. El Capitán Antilles, así como en su caso Chad Hilse, no vacilarán en defender al chaval.

<b>Laigrek</b>		
DES 2D	PER 2D	
CON 2D	FOR 3D	
<b>Daño:</b> Patas delanteras (4D)		

Tan pronto como los PJs acaben con los dos *laigreks*, el chaval agradecerá su ayuda y les indicará que lo acompañen a su casa, que no dista mucho de ahí.

Acude a la Sección “Colonia de Dantooine”.

### Colonia de Dantooine

Los PJs siguen al chaval hasta unas granjas cercanas. Si no hubiera sido por el encuentro con los *laigreks*, es posible que los PJs no hubieran advertido la presencia de colonos en las granjas, que parecen algo destartaladas.



El niño comienza a gritar alocadamente llamando a sus padres. Estos salen a recibirle con una severa reprimenda “¿Dónde demonios has estado? Sabes que no puedes acercarte a la zona de los *laigreks*, hijo. Espero que no hayas estado otra vez por ahí.” Los padres, al darse cuenta de la presencia de los PJs, dirigen sus

miradas a estos. El niño explica lo sucedido a sus padres, los cuales invitan a cenar y pasar la noche en su granja a los PJs.

Acude a la Sección “Hospitalidad”

### Hospitalidad

La comida desfila ante los ojos de los PJs. El padre del chaval, que se llama Veat, explica a los PJs que los *laigreks* infestan la zona situada cerca del enclave en el que se encuentran. Por alguna extraña razón, las bestias se sienten atraídas por ese lugar.

*“Siempre se han visto rondando por ahí. Mi padre contaba que incluso hubo una cosa llamada Jedi hace mucho tiempo por ahí, en una especie de santuario.”* les cuenta el padre del chaval.

*“¿Qué es Jedi, papa? ¿Algo de comer?”* le pregunta su hijo.

*“Ni tu abuelo lo sabía, hijo mío. No nos perdamos en otras cosas. Lo que parece que sí que hay es una colonia con tecnología avanzada. No se meten con nosotros, aunque visten como ustedes. ¿No serán del mismo planeta? ¿Los venían buscando?”* pregunta intrigado el hombre.

**Comentario para el dj:** Obviamente, el hombre se refiere, aunque sin saberlo, a la base rebelde que buscan los PJs.

En otras circunstancias, los PJs deberían ser cuidadosos con lo que dicen. Si revelasen que el

emplazamiento se trata de una base de la Alianza podría provocar el rechazo de los lugareños, o incluso la venta de esa información al Imperio. En cualquier caso, el agradecimiento del hombre por haber salvado la vida a su hijo supondrá que conocer que se trata de una base rebelde no implique riesgo para los PJs. De hecho, Veat apenas conoce nada del mundo exterior.

De todos modos, una Tirada de Timar de dificultad 4 resolvería la situación con cualquier historia medianamente decente que se inventen, aunque Veat ha dado pie para que los PJs relaten algo relacionado con gente del mismo planeta que los PJs.

La noche cae rápidamente, y Veat invita a los PJs a dormir en su casa. En realidad, y siendo más precisos, los PJs deberán dormir en los establos de la casa. Allí, entre animales domésticos y bestias de carga, transcurrirán las horas hasta el nuevo amanecer.

Acude a la Sección “El Largo trecho”

## **El Largo trecho**

Al día siguiente de la cena, los PJs despiertan. El amanecer en la lejanía de la llanura les hace pensar que han perdido un tiempo precioso en la búsqueda de la base. Sin embargo, los PJs se habrían visto solos ante los peligros de la noche de Dantooine. De hecho, uno de los lugareños afirma que hay desapariciones de nocturnas tanto de animales como de mujeres y niños.

Los PJs deberán iniciar la marcha por el llamado Largo trecho, un camino que lleva al norte y que conviene recorrer lo más rápido posible. Para ello, Veat podría alquilarles un deslizador SoroSuub V-35 al módico precio de 60 créditos galácticos al día.



Los PJs han tenido suerte en contar con este transporte que, a diferencia del modelo normal SoroSuub con capacidad para 4 pasajeros, es lo suficientemente grande para los PJs y PNJs.

**Comentario para el dj:** Si los PJs le comentaron al hombre que son rebeldes, el precio se reducirá a 20 créditos.

Antes de que los PJs se marchen, y en agradecimiento a lo hecho por su hijo, el hombre les entrega unas bengalas con la correspondiente pistola para lanzarlas.

Acude al siguiente Capítulo.

# C

## apítulo Cinco

### Llegando a la Base

#### Introducción

Los PJs dejan el pequeño poblado donde han pasado la noche y retoman su camino. Poco queda ya para llegar a la Base Rebelde y entregar la información militar que la senadora les encomendó.

Acude a la Sección *"Interceptados"*

#### Interceptados

El deslizador se sacude bruscamente. Un potente laser ha impactado con dureza en el casco del vehículo que por momentos parece perder el rumbo. Tras unos rápidos y peligrosos cambios de rumbo, el choque contra el suelo es inevitable. El sordo impacto del vehículo lanza por los aires a los PJs, que sufren daños leves (Los PJs sufren daño de 1D).

Mientras que los PJs tratan de recomponerse, comprueban con cierta desesperación que el deslizador ha quedado inservible. En adelante, deberán caminar rumbo a su destino, aunque esa no es su mayor preocupación, ya que un grupo de cinco *aqualish* se aproxima con premura. No hace falta ser un genio para saber que el jefe del grupo ha sido quién ha disparado al deslizador, al menos a juzgar por la humeante

Carabina Blaster que sostiene con sus manos.

#### Golather

Plantilla: El/La Merc

Lealtad: A su clan

Altura: 1,70 m

Sexo: Masculino

DESTREZA 3D+2

Blaster 5D+2

Esquivar 4D+2

Granadas 4D

CONOCIMIENTOS 2D+2

Lenguas 3D+2

Bajos fondos 6D+2

FORTALEZA 3D+2

Vigor 4D+2

PERCEPCIÓN 2D+1

Timar 4D

Buscar 3D+1

MECÁNICA 2D+2

TÉCNICA 3D

Medicina 5D

**Equipo:** Carabina Blaster, Granada, panel de datos y medpac.

**Códigos de daño de las armas:** Carabina Blaster 5D. Granada 5D



Al parecer, el grupo *aqualish* ha alcanzado la posición de los PJs *"en son de paz"*, lo cual significa que si los PJs no oponen resistencia serán *"invitados"* a los cómodos aposentos de los mercenarios.

En manos de los PJs queda iniciar las hostilidades (Sección *"Tiroteo en las praderas"*) o rendirse ante el educado ofrecimiento de los mercenarios del planeta Ando (Sección *"Rehenes rebeldes"*).

## Tiroteo en las praderas

Comienzan los disparos sin dilación alguna. El grupo de *aqualish*, que los PJs habían considerado escaso, parece multiplicarse por momentos. En total, incluido *Golather*, hay un total de 10 de estas criaturas (plantilla el/la merc; Blaster de bolsillo 3D).

**Comentario para el dj:** Los PJs no morirán bajo ninguna circunstancia. Los PJs que llegasen a sufrir heridas que en condiciones normales pudieran suponer estar mortalmente heridos quedarán inconscientes.

Si los PJs logran acabar con todos los *aqualish* y llevan a la unidad R2 con los datos, acude a la Sección "*Suerte dispar*". Si los PJs acabaron con los *aqualish* pero no llevan a la unidad R2 (Usaron el panel de datos), acude a la Sección "*Caer de pie*". Finalmente, si todos los PJs caen, acude a la Sección "*Rehenes rebeldes*".

## Rehenes rebeldes

Un sonoro golpe en la cabeza es lo último que recuerdan los PJs. Al parecer, los *aqualish* los tienen prisioneros y despojados de su equipo (Armas, paneles de datos, medpacs y similares).

Uno de los *aqualish* pregunta en un arcaico básico galáctico quién está al mando. Los PJs podrán optar entre señalar al Capitán Antilles, u ofrecerse alguno de ellos. En cualquier caso, el interrogatorio de los mercenarios sobre

el personaje que elijan comenzará rápidamente.

El interrogatorio versará sobre el contenido de la información de la unidad R2, o del panel de datos (Según qué decidiesen los PJs para llevar los datos). En el caso de que los datos se hubieran perdido en el Capítulo Cuatro, el interrogatorio versará sobre el rumbo de los PJs.

En todo caso, el PJ (o Antilles) deberá tener pericia con su Habilidad de Timar (Dificultad 7) para dar largas a los *aqualish*. En función del éxito, o fracaso de la Tirada, los PJs habrán timado a los mercenarios, o podrán sufrir en sus carnes la ira de estos.

Si la Tirada es inferior a 7, la información, contenida en la unidad R2 o el panel de datos, será destruida, y el PJ (O el Capitán Antilles) eliminado. En este caso, el interrogatorio seguirá con el siguiente PJ "*voluntario*" con igual sistema que el que se está explicando en esta Sección (Incluida la eliminación del PJ o Antilles explicada en este párrafo).

Si la Tirada es mayor o igual a 7 pero inferior a 12, los *aqualish* serán engañados por los PJs diciendo que se dirigen al norte en busca de una colonia de mercenarios que buscan alianzas. En tal caso, acude a la Sección "*El último peligro*".

Si la Tirada es igual o mayor a 12, los *aqualish* serán convencidos de colaborar con la Alianza Rebelde. En tal



caso, acude a la Sección “Extrañas alianzas”.

## Suerte dispar

El último *aqualish* cae bajo el intenso fuego de los PJs. Mientras tanto, los PJs heridos se recuperan casi de manera milagrosa, como si la Fuerza hubiera intervenido en ello. De algún modo, la batalla ha salido bien, aunque con algo de mala suerte. La unidad R2 ha sufrido daños por un disparo perdido. El PJ con más Técnica diagnosticará la necesidad de llevar al droide a la base rebelde a la mayor brevedad si no quieren perder la información.

No todo es negativo para los PJs, pues los deslizadores de los *aqualish* están disponibles para ellos. Incluso, tres de ellos podrían transportar con cierta seguridad la unidad R2 dañada. Una Tirada de Técnica permitirá a los PJs decidir entre los tres deslizadores.

Si la Tirada es mayor o igual a 10, los PJs se percatarán de que el deslizador A es bastante más rápido y fácil de manejar que los otros dos.

Si la Tirada es mayor a 5 pero inferior a 10, los PJs sabrán que el deslizador B es más rápido y fácil de manejar que el C, pero desconocerán cómo de rápido es el deslizador A.

Si la Tirada es menor a 5, los PJs desconocerán el estado de los deslizadores. Una vez decidido el deslizador para transportar a la unidad R2, y quién lo va a pilotar, acude a la Sección “Carrera frenética”.

## Caer de pie

El último *aqualish* cae bajo el fuego de los PJs. Todo sale a pedir de boca para los PJs, ya que incluso los deslizadores de los *aqualish* están disponibles para ellos.

Los PJs tomarán los deslizadores y podrán poner rumbo a la Base Rebelde. Para tal fin, deberán acudir a la Sección “El último peligro”.

## El último peligro

Los PJs (Bien solos, o junto con los *aqualish* como fruto del engaño de la Sección “Rehenes rebeldes”) marchan rumbo norte nuevamente. En su rápido camino, se topan con un inesperado contratiempo. Ante ellos se dejan ver cuatro mercenarios mandalorianos (Finalmente, el engaño de los PJs no dejaba de ser cierto).

### Mandaloriano

Altura: 1,80 m

Plantilla: El/La Merc



DESTREZA 3D+2

PERCEPCIÓN 2D+1

Blaster 6D+2

MECÁNICA 2D+2

Granadas 6D

TÉCNICA 3D

Esquivar 4D+2

FORTALEZA 3D+2

CONOCIMIENTOS 2D+2 Vigor 4D+2

**Blindaje** 1D a la fortaleza a efectos de daño. Reduce el código y las habilidades de Destreza 1D

**Códigos de daño de las armas:** Blaster de Repetición 6D. Vibrohacha FOR+2D. Detonador termal 10D

Si los PJs afrontan solos esta Sección, un grupo de rebeldes vendrá en su ayuda tan pronto como acaben con tres de los mandalorianos.

Si los *aqualish* (un total de 7 para este propósito) son los que se enfrentan a los mandalorianos, una avanzadilla rebelde repelerá al grupo superviviente (mandalorianos o *aqualish*) tan pronto como el otro grupo muera.

**Comentario para el dj:** En caso de que los PJs fuesen con los *aqualish* como fruto del engaño de la Sección “Rehenes rebeldes”, el equipo de los PJs (así como la unidad R2 o en su caso el panel de datos) será transportado con ellos para una posterior y oportuna recuperación.

Tras la liberación a manos de los rebeldes, acude al Capítulo siguiente.

### Extrañas alianzas

Los *aqualish* se han unido a los PJs con el objetivo de ayudar a la Alianza Rebelde. Por supuesto, esa ayuda mercenaria tiene un precio, y los PJs deberán saber negociarlo.

Una tirada de Negociar de dificultad 7 determinará lo caros y amplios que resultarán a la Alianza los servicios de los *aqualish*. Si la Tirada es inferior o igual a 7, la ayuda se limitará únicamente a apoyo logístico de los mercenarios, lo cual implicará que los PJs deban acudir a la Sección “*El último peligro*”, aunque con su equipo recuperado y un par de granadas (daño 6D) por cabeza.

Si la Tirada es superior a 7, el apoyo será también militar, contando los PJs con la escolta de cinco *aqualish* que evitarán problemas a los PJs. En este caso, acude al siguiente Capítulo.

### Carrera frenética

El PJ toma el mando del deslizador. La máquina vibra al arrancar el turbo motor, y el PJ inicia la carrera. Tres tiradas consecutivas de cabalgar serán suficientes para recorrer el trecho que dista hasta la Base Rebelde.

La dificultad a superar con la Tiradas de cabalgar dependerá del deslizador elegido en la Sección “*Suerte dispar*”. Al deslizador A le corresponde dificultad 6, al B dificultad 8, y al C dificultad 12.

Si las tres tiradas superan la dificultad, se deberá acudir al siguiente Capítulo (Considerando que los PJs restantes seguirán con cierto retraso al PJ que transporta la unidad R2).

Si alguna de las tiradas falla, se deberá acudir a la Sección “*El último peligro*”, considerando que el resto de PJs habrán visto el fallo del PJ que manejaba el deslizador y habrán acudido en su ayuda.

## C

## apítulo Seis

## La Base Rebelde

## Introducción

Los PJs han logrado escapar de todos los peligros a los que se han enfrentado y gozan ya de la compañía de los mandos rebeldes asentados en Dantooine. La Base, asentada en un antiquísimo enclave Jedi, es una auténtica maravilla.

Acude a la siguiente Sección.

## Evaluación de la misión

Los PJs obtienen 5 puntos de habilidad como premio a su entrega a favor de la Alianza Rebelde.

Si los PJs no perdieron los datos militares, recibirán un punto de habilidad más. La información militar se vuelca en los ordenadores de la Base. Sólo ahora conocen los PJs que un nuevo diseño de caza rebelde estaba de tras de la misión diplomática de Alderaan.

Los PJs también recibirán un punto más si no abrieron fuego contra los imperiales que asaltaron a la senadora. Esa decisión impidió que la nave Espiral fuera finalmente requisada por el Imperio, salvando la vida a los tripulantes de la misma. Sin embargo, si abrieron fuego, el destino de la nave Espiral fue el encarcelamiento de sus tripulantes. Ello provocará la imperiosa necesidad de dismantelar y evacuar la

Base de Dantooine en corto espacio de tiempo.

Finalmente, si los PJs establecieron la alianza con los *aqualish*, recibirán un punto adicional.

## 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: bláster de bolsillo (3D+1) y una granada (5D).

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

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: Por fin nos espera una misión agradable y sin sobresaltos de ningún tipo.

Segundo Rebelde: Sí, ya era hora. Se cuidan bien estos senadores (Largo trago a un vaso campaniforme con zumo de Juri).

Tercer Rebelde: Bueno, no frivolicemos (engulle apresuradamente un par de galletas mientras bebe un vaso de leche azul). Esta gente lucha por nuestra causa.

Cuarto Rebelde: Sí, y se juegan mucho en ello.

Quinto Rebelde: Son dignos de admiración. Bien podrían dedicarse a vivir la vida sin preocupaciones de ningún tipo.

Sexto Rebelde: A mí lo que me preocupa es qué hacemos aquí.

Primer Rebelde: Debemos poner todo nuestro empeño para que la seguridad a bordo de la nave sea óptima.

Segundo Rebelde: Bueno, sí. Pero ¿Qué llevamos? ¿En qué consiste la misión?

Tercer Rebelde: Eso, ¿Qué estamos protegiendo?

Cuarto Rebelde: (Tono burlón) Estamos en una legítima misión diplomática.

Quinto Rebelde: Bueno, no creo que importen más los detalles y pormenores.

Sexto Rebelde: Sobre todo cuando nuestros superiores no nos van a decir nada de ellos...

Primer Rebelde: En fin, quizá sea mejor no saber nada más.

Segundo Rebelde: Lo puedes tener por seguro. Si llegamos a saber para qué estamos realmente aquí, será que el Imperio ha metido sus narices en ello.

Tercer Rebelde: El Imperio... Estoy tan harto de él...

Cuarto: ¡Y yo de que te comas todas las galletas!

Todos: (Discusión por la comida y la bebida restante)

# PERDIDOS EN DANTOOINE

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

La Alianza Rebelde busca por todos los medios evitar la presión del Imperio. Para ello, recurre a la inmunidad diplomática de sistemas afines a su causa, aunque oficialmente leales al cada vez más desnaturalizado Senado Imperial.

A bordo de una de las naves de Alderaan propiedad de los Organa, los PJs son parte de una misión diplomática encubierta liderada por Liana Merian, antigua senadora de la época de la República. Hasta el momento, la tapadera, aunque débil, ha venido funcionando. Pero, ¿Quién sabe cuándo la suerte dejará de ser aliada de la Rebelión?



## CAVERNA DE ROL

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