

# STAR WARS

## LA CIUDAD DE LAS NUBES

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



## CAVERNA DE ROL

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

# C

## apítulo Uno

### La Ciudad de las Nubes

#### Introducción

La acción comienza con los PJs a punto de llegar a La Ciudad de las Nubes, una pequeña explotación de *Gas Tibanna* situada en Beshin. Pasa desapercibida a ojos del Imperio, ya que ni siquiera forma parte de la Asociación de Minas.

Los PJs son parte del contingente que estaba en la base rebelde de Hoth. Tras el ataque del Imperio, los rebeldes deben marchar al punto de encuentro, pero los PJs se han visto obligados a dirigirse a La Ciudad de las Nubes para reparar su nave, un carguero ligero de la clase YT-1210, modificado para poder albergar más pasajeros, con el que huyeron del planeta helado justo antes de que el generador principal de poder fuese volado por los aires por el General Veers.

La nave de los PJs, aunque sigue de una pieza tras el largo y peligroso viaje, necesita reparaciones urgentes, y tal vez la ciudad flotante sea un buen lugar para parar unos días.

**Comentario para el DJ:** Puedes permitir a los PJs que empleen su propia nave en vez del carguero *Alfa* si lo estiman conveniente. En todo caso, las características del carguero *Alfa* se incluyen en la presente aventura en caso de que los PJs precisen de él. En

adelante, toda mención al carguero *Alfa* será sustituida por “la Nave”, siendo igualmente aplicable a la que en su caso empleen los PJs.

#### CARACTERÍSTICAS DE CARGUERO ALFA (SERIE YT-1210)

Tripulación: 6

Autonomía: 1 mes

Carga: 100 ton. métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x2 ½

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sub-lumínica: 2D

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 2D

Cápsula de escape

Armas:

- Un cañón turboláser:

- Control de Fuego 2D - Daño 2D+2

Pantallas: 1D+2



#### 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

## ee en Alto

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

Tras la dura derrota que la Alianza Rebelde ha sufrido de manos del Imperio en el planeta helado de Hoth, la lucha contra la tiranía debe continuar. Por muchas que hayan sido las pérdidas sufridas en la Base Echo, los valientes rebeldes no cejarán en su empeño hasta haber librado a la galaxia del yugo de Palpatine.

A bordo de una de las naves que han sobrevivido a la masacre de Hoth, los PJs buscan refugio en el planeta de Bespin. Allí, relativamente lejos de la atención del Imperio, esperan poder reparar su nave y marchar rumbo al punto de encuentro desde el que la Alianza Rebelde retomará la iniciativa en la Guerra Civil Galáctica ¿Vivirán los PJs para verlo?

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

## Aterrizaje de emergencia

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

Los PJs se preparan para bajar de la Nave apenas ha tocado tierra. La rampa de desembarco toca suelo en

mitad de una gran cortina de humo provocada por el tren de aterrizaje. Los PJs finalmente abandonan la Nave, pudiendo ver por primera vez la Ciudad de las Nubes desde otra perspectiva. Tan pronto como todos descienden de la Nave, una puerta próxima a la plataforma de aterrizaje se abre, dando paso a un grupo de tres guardias de la Ciudad. Uno de ellos se adelanta para hablar con los PJs.

### Guardia Jerrol Blendin

Altura: 1,60 m

Lealtad: A sí mismo

Humano

DES 2D+2 PER 3D+1

Blaster 3D+2 Buscar 3D+2

Esquivar 4D+2 Mando 4D+1

CON 2D FOR 2D+1

Burocracia 3D Vigor 3D+1

MEC 3D+2 TEC 3D

**Código de daño de las armas y equipo:**  
Bláster de bolsillo (3D+1); Comunicador de corto alcance.



Tan pronto como los PJs ven al guardia, saben que las cosas no marchan bien. No se amedrantan por la cara de pocos amigos que trae, pues han aterrizado sin permiso alguno y es comprensible que algún tipo de correctivo deban sufrir, sino por la actitud excesivamente arisca que tiene con ellos. Pronto, demasiado pronto a decir verdad, los problemas de los PJs parecen acrecentarse y comprenden por qué el guardia tiene esa actitud. Un

grupo de tres soldados de asalto imperiales salen del mismo edificio del que lo ha hecho Blendin con anterioridad.

Realmente, no es preciso que los PJs ataquen a los soldados. Si abren fuego, continúa en esta Sección. Si no lo hacen, acude a la Sección *“Registro a fondo”*.

#### Soldado de asalto

DESTREZA 2D (Reducido a 1D)

Blaster 4D (Reducido a 3D)

Parar sin armas 4D (Reducido a 3D)

Esquivar 4D (Reducido a 3D)

Fortaleza 2D (Incrementado a 3D)

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

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

**Códigos de daño de las armas:** Pistola Blaster aturdidora 4D



Afortunadamente para los PJs, los soldados de asalto disponen de blasters aturdidores, por lo que en caso de caer bajo el fuego de éstos, sólo quedarán inconscientes. El caso de Jerrol Blendin y los guardias es distinto, ya que sí están armados con “fuego real”, por lo que podrán acabar con los PJs.

Acude a la Sección *“Torre de seguridad”* si los PJs son derrotados.

Acude a la Sección *“Chatarra inservible”* si los PJs salen victoriosos.

## Registro a fondo

Uno de los soldados imperiales se acerca con cautela al jefe del grupo de guardias. Mientras que el soldado le habla, el guardia dirige distintas miradas llenas de sospecha a los PJs.

Los PJs podrían comenzar a pegar tiros. Para ello, atiende al final de Sección *“Aterrizaje de emergencia”*, ya que el efecto del enfrentamiento es idéntico al referido allí. Si los PJs son cautos, verán cómo el guardia se acerca hasta ellos y les indica que, como han aterrizado sin permiso alguno, se va a inspeccionar la Nave.

La inspección se efectuará sin incidencias, pero una vez finalizada, los PJs deberán capear el temporal. El guardia les preguntará qué han ido a hacer allí y por qué el historial de navegación está borrado.

En función de la pericia de los PJs al inventar la historia, la dificultad de la correspondiente Tirada de Timar variará. A título orientativo, si se limitan a decir que la Nave sufrió un percance en mitad de un viaje, la dificultad sería de 8. Por supuesto, cualquier mención a Hoth o la Alianza supondrá su captura, para lo que se acudirá a la Sección *“Torre de seguridad”*. Si el timo sale bien, acude a la Sección *“Chatarra inservible”*.

## Torre de seguridad

Los PJs han sido derrotados con estrépito. Tan pronto como fueron reducidos, una nueva cuadrilla de



soldados imperiales salió en auxilio de sus compañeros, por lo que ha quedado demostrado que cualquier intento de escapar no era más que una mala y poco exitosa idea.



Los PJs son trasladados a la Torre de Seguridad de la Ciudad, tras haberles sido retirado su equipo. Allí, entre lamentos y preocupaciones, los PJs son encerrados junto a varios mineros de Gas Tibanna. Si hablan con ellos, sabrán que el Imperio ha tomado la Ciudad, y que el anterior administrador, Lando Calrissian, recomendó a los habitantes de la colonia minera que se marchasen, antes de hacerlo él mismo. Sin embargo, los mineros no tuvieron suerte, y están encerrados.

Acude a la Sección *“Tortura imperial”*.

### Chatarra inservible

Los PJs han salido airosos. Un nuevo grupo de soldados, esta vez más numeroso y bien armado que el anterior, llega a la plataforma de aterrizaje 327. Los PJs se disponen a luchar, pero la puerta de la que han salido los soldados salta por los aires, despejando así el camino a los afortunados PJs.

Tras el desconcierto inicial de los PJs, un alienígena sullustano alcanza la posición de éstos. El alienígena dirige a

los PJs unas palabras en su idioma. Los PJs deberán tener cierta pericia (Dificultad 8 con la habilidad de Lenguas) para entender lo que les comenta el alienígena. Tanto si son capaces de entender el mensaje como si no, los PJs captarán que lo mejor es seguir al sullustano, que irá corriendo hacia la Nave. Todo cobrará mayor sentido cuando vean un enorme grupo de imperiales que están tomando la plataforma de aterrizaje.

En caso de que los PJs entendiesen al sullustano, tendrán la ventaja de que la dificultad de entenderle en adelante será la mitad de lo expuesto en cada caso en la aventura.

#### Debo Boperín

Altura: 1,60 m

Sullustano (PNJ)

DES 2D

PER 2D

Blaster 3D

Buscar 2D+2

Esquivar 4D

Timar 3D

CON 1D+1

FOR 2D

Tecnología 3D+1

MEC 3D

TEC 1D+1

Astrogación 5D

Demolición 2D+1

Equipo: Pistola blaster (4D) Granada (5D)



El sullustano, Debo, toma los mandos de la Nave con inusitada decisión. Tras su apariencia frágil, los PJs bien podrían estar ante uno de esos numerosos héroes anónimos que luchan contra el Imperio. El alienígena, inicialmente tenso, parece carcajearse en su idioma

mientras la Nave se eleva con los PJs a bordo de ella. De repente, la carcajada del alienígena da paso a un gesto de clara desesperación.

La Nave, todavía con gran parte de sus sistemas dañados, parece no levantar el vuelo lo suficiente. Ante esta situación, los PJs podrán salir airosos con el uso de la cápsula de escape de la Nave (En caso de que hayan empleado el Carguero *Alfa*), o con una hábil maniobra de Pilotaje naval de dificultad 10.

Si los PJs tienen éxito en su huida (Lo tendrán de modo automático si iban a bordo del Carguero *Alfa*), acude a la Sección "*Aterrizaje forzoso*". Si no logran superar esta complicada situación, la Nave, y los PJs, volarán en mil pedazos al estrellarse.

### **Tortura imperial**

Dos soldados imperiales irrumpen en la celda de los PJs que, desarmados, poco o nada pueden hacer para evitar que dos PJs (A elección del DJ, si no hay "voluntarios") sean sacados por la fuerza de la celda.

En adelante, los dos PJs (se puede ajustar el número para que sea menor si el grupo es muy reducido), desarrollarán esta Sección mientras que los demás PJs, de forma paralela, harán lo propio con la Sección "*Rescate inesperado*".

Los PJs no han tenido suerte. Tan pronto como son llevados a una sala cercana a las celdas, quedan

horrorizados por una máquina de tortura que no habrían podido imaginar ni en sus peores pesadillas.



Una máquina tan terrible que muchas veces logra su propósito sin siquiera ser encendida.

Los desafortunados PJs serán interrogados, y en función de la respuesta que den, podrán sufrir la tortura de uno de los juguetes favoritos del Imperio.

El sistema será el siguiente: El PJ irá respondiendo preguntas (Elección del DJ, pero relacionada con la pertenencia del PJ a la Alianza, misión que tenían, punto de reunión...) una tras otra. Para salir bien parado, el PJ deberá Timar al interrogador en cada una de ellas (La dificultad se irá incrementando a cada nueva pregunta, según lo decida el DJ. Se propone que la dificultad empiece en 8, luego 10 y finalmente 12).

Si el PJ va teniendo éxito en todas sus preguntas (Como mucho serán tres), el oficial interrogador se verá obligado a pasar al otro PJ, o incluso alguno de los que quedaron encerrados. (Para esto último, habría que acudir a la Sección "*Rescate inesperado*").

Sin embargo, si el interrogador no se traga lo que le dice el PJ, éste sufrirá una descarga de la máquina. El daño de

la máquina será de 2D, +1D por cada fallo que haya tenido el PJ. El resultado se confrontará contra una Tirada de Fortaleza del PJ. Por supuesto, si la Tirada del PJ es inferior al Daño de la máquina, se aplicarán las habituales reglas de daño, tal y como si el PJ hubiese sido alcanzado por un blaster.

Hay una última posibilidad, consistente en que el PJ decida traicionar a sus compañeros admitiendo su pertenencia a la Alianza. En tal caso, la misión habrá terminado para todos, siendo eliminados por los imperiales.

En cualquier otra situación, y sea cual sea el resultado del interrogatorio (Ambos PJs muertos, ilesos, o habiendo sufrido descargas pero todavía vivos), habrá que acudir a la Sección “*Rescate inesperado*” para ver la suerte de los otros PJs.

### **Aterrizaje forzoso**

La Nave (o la cápsula de escape) se precipita contra el suelo. El impacto, aunque duro, no parece haber afectado demasiado a los PJs. Lo único seguro es que han armado un gran revuelo en la plaza de la parte alta de la Ciudad. Cuando los PJs salen de los restos carbonizados de la Nave (o la cápsula de escape) ven cómo varios guardias de la Ciudad se acercan a su posición.

Debo se dirige a los PJs en su idioma. Una Tirada de Lenguas de dificultad 6 les hará entender que corran tras él a un refugio cercano. Si son capaces de entenderle, una sencilla Tirada de Vigor

de dificultad 3 les alejará del peligro. Si no entienden a Debo, la dificultad para tal Tirada será de 7.



El aspecto de la Ciudad de las Nubes recuerda, salvando las distancias, a Coruscant.

Si los PJs fracasan en su evasión junto a Debo, su misión también lo hará, al ser rápida e inevitablemente exterminados por los guardias de la Ciudad, enterados de la presencia de Debo, que al parecer es un importante miembro del contrabando local, si es que se puede considerar como tal a un sullustano.

Cabe la posibilidad de que sólo parte de los PJs huyan, y que los otros caigan. En tal caso, la aventura seguirá con los primeros en el siguiente Capítulo.

### **Rescate inesperado**

Los restantes PJs siguen encerrados. La torre, especialmente adaptada para encarcelaciones, está custodiada por un par de guardias de la Ciudad, y otros tantos soldados de asalto imperiales. Los minutos pasan lentos, con la preocupación puesta más en los PJs que han sido llevados a no se sabe muy bien dónde, que en la seguridad propia de cada uno.

De repente, un rápido sonido de blaster despierta de sus meditaciones a los PJs. Una nueva ráfaga, esta vez más

rápida si cabe y muy cercana, hace que los PJs muestren más interés en el origen de los disparos. Uno de los mineros de *Gas Tibanna* reconoce a varios de sus compañeros, que obviamente son los que han organizado el tiroteo con el objetivo de rescatarlos. Por fortuna para los PJs, los mineros escapan dejándoles vía libre para hacerse con el equipo de los guardias y soldados caídos.



La aparición de los mineros de *Gas Tibanna* ha sido un verdadero golpe de suerte para los PJs.

Los PJs tienen a su disposición el equipo de los dos soldados de asalto y de la pareja de guardias de la Ciudad. Aunque no es mucho (Un par de pistolas blaster 4D y dos blasters de bolsillo 3D+1), sería suficiente para sacar del atolladero a los PJs interrogados (Para ello, acude a la Sección "*Fin del interrogatorio*").

**Comentario para el DJ:** Los PJs podrían estar listos y disfrazarse de soldados de asalto. En tal caso, y suponiendo que no sean tan estúpidos de ir más PJs que los disfrazados a rescatar a los PJs interrogados, acude a la Sección "*Sorpresa*".

### Fin del interrogatorio

Los PJs irrumpen en la sala de interrogatorios. Antes de poder si

quiera rescatar a sus compañeros (si es que siguieran vivos), deberán acabar con un par de oficiales. Hecho esto, los PJs acudirán a la Sección "*Jeroen Webb*".

#### Oficial Imperial

Altura: 1,80 m

Lealtad: Al Imperio



DES 2D+2

PER 3D+1

Blaster 4D+2

Mando 5D+1

Esquivar 4D+2

FOR 2D+1

Granada 3D+2

Atacar sin armas 3D+1

CON 3D

TEC 3D

Burocracia 4D

Seguridad 4D

MEC 3D+2

Equipo: Pistola blaster (4D) Granada (5D)

### Sorpresa

Varios PJs llegan a la sala de interrogatorios. Antes de poder si quiera rescatar a sus compañeros (si es que siguieran vivos), deberán acabar con un par de oficiales (idénticos a los indicados en la Sección anterior). Afortunadamente, estos se fiarán de los "*soldados de asalto*" que tienen ante ellos, por lo que no podrán repeler los primeros ataques de los PJs, facilitando su aniquilación. Hecho esto, los PJs acudirán a la Sección "*Jeroen Webb*".

### Jeroen Webb

Los PJs ven cómo aparece un humano ante ellos. "*Por fin encuentro rebeldes. Venid conmigo. Os sacaré de aquí*" Acude al siguiente Capítulo.



## C

## apítulo Dos

## Invasión imperial

## Introducción

Los PJs parecen haber solventado no sin dificultades sus primeros problemas en La Ciudad de las Nubes. Lo que se suponía un pequeño paréntesis en su camino, será, una vez más, una peligrosa aventura con el Imperio como invitado inesperado.

En función de si los PJs están acompañados de Debo o de Jeroen Webb, la situación será muy distinta. Así, si se toparon con Debo acude a la Sección *“Resistencia local”*. Si, en cambio, se toparon con Jeroen Webb, acude a la Sección *“Refugiados rebeldes”*.

## Resistencia local

Los PJs acceden a una dependencia junto a Debo. El sullustano parece invitar a los PJs a sentarse, y hace llamar a un intérprete para facilitar la, por otro lado, bastante sencilla comprensión de sus palabras. El intérprete no es sino un androide de protocolo.

El androide de protocolo explica a los PJs la situación en la que se encuentra La Ciudad de las Nubes, reparando en el hecho de que Debo es uno de los muchos contrabandistas encerrados por un bloqueo que el Imperio ha establecido en torno a Bepin. Los PJs

sabrán ahora que su llegada al planeta fue casi simultánea al establecimiento de dicho bloqueo.



Parte de los androides de la Alianza Rebelde en Hoth son reproducciones similares a C-3PO.

Los PJs son informados de los planes de Debo para salir de la Ciudad, ante la más que previsible llegada de más tropas imperiales. Para empezar, Debo, a través de su traductor, indica a los PJs que están en la parte alta de la Ciudad, donde abundan las zonas dedicadas al turismo. Afortunadamente, y a pesar del aparatoso accidente que han sufrido, el alboroto general de esta zona de la ciudad permitirá a los PJs pasar desapercibidos.

Haciéndose valer de ello y de sus contactos, Debo tiene planeado huir de la Ciudad evitando el bloqueo imperial con la ayuda de un jugador que frecuenta el casino.


**Comentario para el DJ:** El Imperio es consciente allí donde va que ciertos aspectos son inamovibles. Por supuesto, el lujo y el juego son dos atractivos de La Ciudad de las Nubes, y por lo tanto los sectores enteramente dedicados a ello siguen intactos, ajenos a la Invasión imperial.

Si los PJs deciden seguir con Debo, deben acudir a la Sección *“Sabbac”*. Si

entienden que es mejor aventurarse por su cuenta en la Ciudad, acude a la Sección “*Por libre*”.

## Refugiados rebeldes

Los PJs siguen a Jeroen Webb. Tenía dispuesto un aerodeslizador en un lugar cercano. Desafortunadamente, es el único tipo de vehículo que es permitido en estas circunstancias, tal y como les relata el rebelde. Si no fuera así, los PJs podrían dejar el planeta.

<b>Jeroen Webb</b>		
Altura: 1,75 m		
Plantilla de personaje: Espía		
DES 2D+1	PER 4D	
Blaster 3D+1	Timar 5D	
Esquivar 3D+1	FOR 2D+2	
CON 3D	TEC 3D	
Burocracia 4D	Seguridad 4D	
MEC 2D		
Pilotaje Naval 4D		
Equipo: Blaster de bolsillo (3D+1); Vibrofilo (FOR+1D+2) Comunicador; Panel de datos; Mochila.		
Una cita: “No escapé de Ralltiir para caer en manos del Imperio”		

El aerodeslizador toma tierra, por llamarlo de algún modo, en una amplia zona conocida como la explanada, en la parte alta de la Ciudad. Tan pronto como abandonan el vehículo, Jeroen indica a los PJs que le sigan.

Finalmente, llegan a un edificio cercano al Casino más grande de la

Ciudad. Según les indica Jeroen, llegó por casualidad a Bepin, junto con varios rebeldes con los que se propuso marchar al punto de encuentro. Sin embargo, el Imperio llegó y quedaron atrapados. Algunos de ellos intentaron escapar por su cuenta, pero a esta hora deben estar “*en el otro barrio*”, a juzgar por la ausencia de noticias.

Como buen conocedor de las técnicas de bloqueo imperiales, Jeroen sabe que a estas horas el Imperio ya habrá establecido algún tipo de código de salida del planeta para las naves afines a Palpatine. Para obtener información, propone ir al Casino, donde siempre se puede encontrar a alguien “*sabio*”, como se conoce en los bajos fondos a los traficantes de información. Por ello, los PJs deberán acudir a la Sección “*El gran casino*”.

Por supuesto, los PJs también podrían aventurarse a ir por libre, para lo que deberán acceder a la Sección “*Por libre*”.

## Sabbac

El Casino de La Ciudad de las Nubes es sorprendentemente grande. Entre sus muros, parece que nada ha pasado, y que los turistas y los ricachones del Borde Exterior están a sus anchas. Al frente de los PJs se encuentra Debo, que se acerca hasta un conocido jugador de Sabbac de raza Arcona.

Los dos alienígenas comienzan a hablar entre la algarabía de gente que llena el lugar. Los PJs podrán disfrutar de juegos de cartas, dados y una buena

ambientación de música en directo algo más variada que la de la Cantina de Mos Eisley. Por supuesto, la leche azul y todo tipo de brebajes gaseosos más propios de alienígenas también estarán disponibles.



Mientras que Debo y su amigo Arcona siguen de charla, los PJs presencian una curiosa escena. Dos alienígenas, uno de ellos trandoshano, se enzarzan en una discusión incomprensible (Dificultad de Lenguas 10) que acaba con uno de ellos atravesado por un láser. El trandoshano, lejos de temer la acción de la Justicia, se carcajea mientras que deja caer créditos a los empelados del Casino para que retiren al cadáver.

**Comentario para el DJ:** La discusión de los alienígenas surge del enfado del trandoshano, un caza recompensas llamado Bossk, por haber perdido una presa por culpa de un tal Fett.

Las conversaciones entre Debo y el arcona parecen haber finalizado. El sullustano expone a los PJs en un comprensible lenguaje materno (Dificultad de Lenguas 2) que el arcona no está dispuesto a revelar la información que han venido a buscar por menos de 1000 créditos.

Los PJs pueden acceder a los requerimientos dinerarios del arcona

(si no tienen dinero se lo prestará Debo), o bien tratar de rebajar el importe con un juego de sabbac a doble o nada.



**Comentario para el DJ:** En realidad, el arcona está tendiendo una trampa a los PJs, pues utiliza una baraja térmica especial que le permite ver las cartas del oponente, ya que la visión de los Arcona es de esta naturaleza. Para ganarle, los PJs deberán tener éxito con una Tirada de Jugar de dificultad 18. Si lo logran, la información les saldrá gratis y se podrán vanagloriar de haber derrotado al mejor jugador de Sabbac de La Ciudad de las Nubes.

Por supuesto, los PJs podrían darse cuenta del engaño con una Tirada de Percepción de dificultad 15. En tal caso, el arcona se verá obligado a dar la información a los PJs para que no le arruinen el “negocio”.

La información del arcona es la siguiente: Hay un androide de los imperiales que fue abatido en una refriega posterior a la toma de la Ciudad. Si los PJs obtienen su núcleo de memoria y lo reparan, podrán obtener los códigos de salida del planeta. A los imperiales no les habrá dado tiempo a dar de baja el sistema de actualización

de información del androide, y así podrán conocer el código. Para ello, deben acudir al Incinerador (En la Sección del mismo nombre) antes de que el androide sea destruido. Lamentablemente, el arcona desconoce el modelo de androide.

## Por libre

Bien o mal, los PJs han tomado la decisión de ir a su aire. Están en una Ciudad que, presumiblemente, no han pisado y en un ambiente enrarecido por la presencia imperial. Los PJs están algo perdidos, lo cual dificultará en gran medida su salida de Bespin.

Los PJs deciden adentrarse en el sector central de la Ciudad, aunque más que decidirse se ven arrastrados por una marea humana que huye de las tropas imperiales que van tomando posición en la explanada de la Ciudad.

Los PJs entran en un ascensor que no se detiene hasta que llega al nivel inferior de la Ciudad, una zona en la que muchos ugnahuts trabajan en condiciones pésimas. De hecho, varios han bajado en el ascensor, que ahora permanece apagado, con los PJs. A estos la intuición les dice que algo debe haber allí abajo.



La parte baja de la Ciudad es peligrosa, y pocos se aventuran en ella salvo que se les obligue...

De repente, sus sensaciones se ven certificadas de la peor manera pues al grito de “¿Quién anda ahí?” los PJs se topan con varios (ajustar según PJs) soldados de asalto.

Los disparos comienzan rápidamente, y los PJs deberán ser certeros si no quieren caer ahora, tras el largo camino recorrido hasta aquí. (Para los soldados de asalto, utiliza las mismas características que en la Sección “Aterrizaje de emergencia” del Capítulo anterior, con la única excepción del armamento, que será Rifle Blaster 5D)

En caso de repeler el ataque imperial, se debe acudir a la Sección “En la pasarela”.

## El gran casino

Los PJs llegan solos al gran casino, pues Jeroen se ha quedado en su escondite tratando de coordinarse con otros rebeldes, y buscar más gente que quiera marcharse de Bespin.

Entre los muchos personajes que están en el casino, los PJs deberán tener cuidado a la hora de elegir a quién se acercan. Una Tirada de Percepción abrirá el abanico de posibles objetivos de los PJs.

Si la Tirada (una para todo el grupo) es mayor a 10, los PJs se fijarán en un contrabandista de raza Duro. Por una cantidad razonable (500 créditos, con una posibilidad de rebaja a la mitad con negociar de dificultad 10) les indicará la misma información que el arcona de la Sección “Sabbac”, añadiendo que el

androide que buscan es un androide de poder.

Si la Tirada es igual o inferior a 10 pero superior a 5, los PJs repararán en un jugador humano que les venderá la misma información que el arcona por 800 créditos. Pueden rebajar 200 créditos el precio si le ganan una partida de dejarik, que costará 20 créditos. Para hacerlo, deberán superar la Tirada de Jugar (5D) del humano.

Finalmente, si la Tirada de Percepción es inferior o igual a 5, siempre quedará la posibilidad del arcona de la Sección “*Sabbac*”.

En el hipotético caso de que los PJs no tengan dinero para ninguna de las acciones anteriores, podrán salvar al arcona de una trifulca con un Quarren DES 2D CON 1D+2 MEC 2D PER 2D+1 FOR 2D+1 TEC 1D+2 (Blaster deportivo 3D+1) al que acusa de hacerle trampas (lo que no deja de ser cierto). En agradecimiento a la ayuda prestada, el arcona revelará a los PJs la información que tiene.

Una vez los PJs hayan obtenido la información, deberán acudir a la Sección “*Incinerador*”.

### En la pasarela

El camino parece despejado aunque algo tétrico. Si los PJs intentan retomar el ascensor, éste no funcionará, por lo que se ven obligados a continuar por los túneles del lugar. Sus pasos les llevan hasta una pasarela bastante estrecha y con peligro de caer.

Allí, a lo lejos, existe un pequeño puesto que tal vez de alguna respuesta a los PJs, así como la posibilidad de volver por dónde han venido o a un nuevo y provechoso destino.



En el puesto hay unos monitores con botones parpadeando. Cualquier intento por accionar los mismos será inútil, razón por la cual los PJs deciden inspeccionar un poco más el lugar. Al hacerlo, observan a un soldado de asalto que se encuentra de espaldas a ellos tratando de reparar un androide de poder. *“Maldito seas. Justo ahora que tienes los códigos de salida del planeta, te estropeas. Te sacaré esa información de la memoria aunque tenga que rearmarte pieza por pieza”* se lamenta el soldado.

Obviamente, el soldado de asalto (con las mismas características de la Sección “*Aterrizaje de emergencia*” del primer Capítulo, pero desarmado) podrá ser abatido por los PJs. Tras ello, podrán acudir a la Sección “*Datos de salida*”.

### Incinerador

Los PJs llegan hasta el incinerador de basuras. Allí, unos cuantos ugnights rebuscan entre los restos destinados a la pira. Si los PJs conocen el modelo de androide que contiene los datos de salida, simplemente podrán forcejear



(Tirada de Vigor de dificultad 2) con los ugnights para hacerse con ella.

Si los PJs desconocen el modelo de androide, deberán afanarse en la búsqueda del mismo. Una Tirada de buscar determinará el número de restos de androides que encontrarán.

Si la Tirada es superior a 10, hallarán restos del androide correcto (un androide de poder). Si la Tirada es superior a 5 pero igual o inferior a 10, hallarán una cabeza de androide y los restos del androide de poder. Finalmente, si la Tirada es igual o inferior a 5, hallarán otros restos de un androide más, completando así un total de tres restos de androides.

Una vez halladas conforme a lo anterior los restos correspondientes, los PJs deberán acudir a la Sección *“Recuperando los datos”*.

### Datos de salida

El soldado yace abatido, mientras los PJs se aproximan al androide. Una Tirada de Reparar androides de dificultad 6 permitirá a los PJs acceder a la memoria. Tan pronto como lo hacen, los botones parpadeantes de los monitores quedan fijos.

Por mera intuición, los PJs tocan los botones en un orden preestablecido que da paso a imágenes de seguridad. Al parecer, el ascensor en el que han descendido vuelve a estar operativo, e incluso si los PJs insertan la memoria en el panel, aparece un pequeño código alfanumérico: “LV35”, previsiblemente

de salida, se muestra en la pantalla. Hecho esto, los PJs tienen vía libre para volver al ascensor, accediendo así al Capítulo siguiente.

### Recuperando los datos

Toca extraer toda la información de los restos de los androides. Por fortuna, con un mero panel de datos (Que encontrarán en la estancia si no tienen uno en su equipo) los PJs podrán tener éxito en su tarea. Para ello, deberán pasar una Tirada de Reparar androides de dificultad 8.



Los PJs deberán escoger entre, en su caso, los tres restos de androides. Si escogen los restos del androide de poder y tienen éxito en su Tirada, obtendrán un pequeño código alfanumérico: “LV35”. En caso de error, o incluso con éxito en los otros androides, el código será “ZX41”.

Una vez los PJs hayan recuperado los datos de uno de los androides, los ugnights empezarán a gritar y chillar. Al parecer, el incinerador está fuera de control, y los PJs deberán abandonar la sala (Así como los restos de androides) si no quieren morir carbonizados. Por ello, sólo podrán recuperar los datos de uno de los androides.

Los PJs seguirán en su huida a los ugnights, llegando a un ascensor, pasando así al Capítulo siguiente.

## C

## apítulo Tres

## Buscando transporte

## Introducción

Los PJs se han hecho con los datos de salida del planeta, pero ahora deben obtener con un transporte adecuado que no levante sospechas. Para ello, lo primero que deben hacer es volver a encontrarse con su contacto (ya sea Debo Boperín o Jeroen Webb) o ver qué posibilidades tienen (en caso de que vayan por libre).

Si los PJs cuentan con la ayuda de Debo Boperín, acude a la Sección *“Contrabando”*. Si cuentan con la ayuda de Jeroen Webb, acude a la Sección *“La causa rebelde”*. Si han decidido ir por libre, deben acudir a la Sección *“Altercados imperiales”*.

## Contrabando

Los PJs se reúnen con Debo Boperín. El sullustano parece bastante contento cuando los PJs le muestran el código obtenido. Una vez más haciendo uso del androide de protocolo, el sullustano les indica que deben llegar hasta una plataforma de embarque situada en la parte alta de La Ciudad de las Nubes para encontrarse con unos contrabandistas amigos de Debo.

Así pues, los PJs y Debo se apresuran camino a la plataforma de embarque a través de uno de los numerosos pasillos de la Ciudad de las Nubes. Justo al

llegar a uno de los corredores principales, los PJs escuchan los pasos de varios (ajustar según PJs) guardias de la Ciudad.



Los PJs podrían optar por liarse a tiros con ellos, o intentar una Tirada de Esconderse (una para todo el grupo). Tanto si la Tirada es inferior o igual a 7, como si deciden disparar a los guardias, los PJs deberán acudir a la Sección *“Fuego enemigo”*. En cualquier otro caso, los PJs deberán acudir a la Sección *“Rumbo a los contrabandistas”*.

## La causa rebelde

Jeroen felicita a los PJs por su buen hacer con los códigos obtenidos. Sin embargo, les avisa de que no ha podido obtener transporte seguro para marcharse del planeta. Para que no cunda el desánimo entre los PJs, el espía rebelde asegura que tiene un plan y que si lo ejecutan correctamente podrán marcharse cuanto antes.

Así pues, el espía indica a los PJs que un grupo de soldados imperiales van a celebrar la toma de la Ciudad con una pequeña fiesta en un comedor de la Ciudad. Se trata, sin duda de un momento ideal para coger desprevenidos a los imperiales. Hecho esto, podrán obtener las tarjetas de acceso a su hangar y coger cualquier nave imperial a la que, una vez usado el

código de salida del planeta, nadie pondrá reparo alguno.



Una vez explicado el plan, Jeroen propone ejecutarlo de dos formas alternativas. La primera de ellas, poco elegante, es atacar a los desprevenidos imperiales sin más, para lo que acudirán a la Sección *“Aguando la fiesta”*. La segunda, algo más trabajada, implica hacerse pasar por personal del Casino y servir bebida envenenada a los imperiales, para lo que se debe acudir a la Sección *“Mal servicio”*.

### Altercados imperiales

Casi por arte de magia, como si la Fuerza hubiera mediado en su favor, los PJs se encuentran con los códigos de salida del planeta y la posibilidad de marcharse de allí en dirección al punto de encuentro. Para ello, deberán ingeniárselas y encontrar un medio de transporte adecuado a sus necesidades.

Mientras que tratan de pensar en el siguiente paso, los soldados imperiales vuelven a cruzarse en su camino. Una nave de tipo centinela aterriza cerca de su posición, y una cuadrilla de cuatro soldados imperiales desciende de la misma. Uno de los soldados se adelanta exigiendo a los PJs que se identifiquen. En esta ocasión, el altercado es inevitable, y los PJs deberán acabar con

los soldados ante la evidente imposibilidad de razonar con ellos.

Una vez los PJs acaben con los soldados de asalto, deberán acudir a la Sección *“Huida estratégica”*.

### Fuego enemigo

El ruido de los blasters comienza a retumbar en las paredes. Los soldados de asalto, todavía sorprendidos por la presencia de los PJs y su determinación, tardarán una ronda en poder atacar. Así pues, los PJs tendrán vía libre hacia el encuentro con los contrabandistas. Para ello, deben acudir a la Sección *“Rumbo a los contrabandistas”*.

### Rumbo a los contrabandistas

Los PJs, tras el escollo de los soldados de asalto, llegan hasta una zona cercana a las plataformas de embarque de la Ciudad de las Nubes. Allí, rodeado de hasta tres gamorreanos (PNJ) se encuentra un contrabandista weequay conocido por Debo.

Ak Ared

Altura: 1,90 m

Contrabandista

DES 3D+1

PER 3D

Blaster 4D+1

Buscar 4D

CON 2D+1

FOR 3D

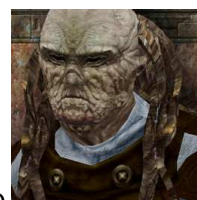
Tecnología 3D+1

MEC 3D+2

TEC 2D+2

Astrogación 4D

Equipo: Pistola blaster (4D)



Los PJs se quedan esperando mientras Debo y el Weequay comienzan a debatir en una mezcla incomprensible (Lenguas, dificultad 20) de dialectos alienígenas. Cuando finalizan la charla, Debo se da la vuelta y se limita a decir: *"Problemas"*. El grupo será entonces atacado por los contrabandistas.

Ni que decir tiene que los PJs deberán acabar con vida si quieren continuar la misión. Cuando hayan acabado con tres de los cuatro contrabandistas, el último que quede en pie pedirá clemencia a cambio de indicarles donde está el transporte que habían prometido a Debo.

Los PJs se verán obligados a ser clementes con el contrabandista, y accederán a la Sección *"¿Qué nave escogemos?"*

### **Aguando la fiesta**

Los PJs llaman a la puerta de la sala, que se encuentra repleta de imperiales, pues un total de cuatro soldados de asalto y dos oficiales se están dando un festín. La suerte les permite pasar, ya que los comensales estaban esperando a los camareros para que siguiesen con su servicio.

Los PJs iniciarán los disparos nada más entrar a la sala, disponiendo así de la primera tanda de ataques antes de que los imperiales puedan responder. Una vez los PJs acaben con los imperiales, encontrarán un panel de datos con los códigos de acceso al hangar donde se encuentra la nave tras

la que han venido los PJs. Para llegar hasta ella, sólo tienen que acudir a la Sección *"Robo peligroso"*.

### **Mal servicio**

Los PJs se harán primero con unos uniformes de camareros del complejo gracias a una Tirada de Negociar de dificultad 8. La Tirada únicamente servirá para determinar el montante a pagar al encargado, que se contentará con 10 créditos (en caso de éxito con la Tirada) en vez de con 50.

Una vez los PJs tengan los trajes, deberán preparar veneno para los comensales. Para ello, deberán realizar una Tirada de Medicina. El resultado de la Tirada marcará la potencia del veneno, contra que posteriormente deberán realizar una Tirada de Fortaleza los imperiales de la sala.

Una vez los PJs accedan a la sala, lo primero que deben hacer es tener suerte. Una Tirada de Percepción del imperial más cercano a la puerta servirá para dilucidar si se percata de que los PJs van armados. Si la Tirada es superior a la dificultad determinada por el DJ (Se propone 10), se iniciará un encuentro similar a la Sección *"Aguando la fiesta"*, con la salvedad de que los cinco imperiales restantes (sin contar al que descubre "el pastel") atacarán primero. Finalizado el tiroteo satisfactoriamente, los PJs encontrarán un panel de datos con los códigos de acceso al hangar donde se encuentra la nave tras la que han venido los PJs. Para llegar hasta ella, sólo tendrían que acudir a la Sección *"Robo peligroso"*.

Si los PJs tienen éxito en la ocultación de las armas, deberán ver cómo reaccionan los imperiales al veneno. Como todos brindarán al unísono, las Tiradas serán simultáneas. Aquellos imperiales que repelan el veneno comprenderán la razón de la caída de sus compañeros y tardarán un asalto en atacar a los PJs, dando paso a un tiroteo con igual resultado que lo comentado anteriormente.

Por supuesto, si todos los imperiales caen, los PJs podrán encontrar tranquilamente el panel de datos con las claves de acceso al hangar de la nave que buscaban. Hecho esto, tan sólo quedará acudir a la Sección *“Robo peligroso”*.

### Huida estratégica

El último de los soldados cae ante la alegre mirada de los PJs. Sin embargo, sólo ahora se percatan de que la nave no está vacía, y que el piloto comienza a levantar el vuelo. Todo parece indicar que se dispone a atacar a los PJs de un momento. La lógica dicta retirada, salvo que los PJs consigan una Tirada de uno entre un millón (Dificultad 30) con sus precarias armas.



Si los PJs tienen éxito en la destrucción de la nave, se verán obligados a acudir a la Sección *“Golpe*

*de suerte”*. Si no destruyen la nave, antes de acudir a la referida Sección, deberán realizar hasta 3 Tiradas de Vigor (el número de Tiradas que cada PJ deberá hacer se determinará mediante 1D, dividiendo el resultado entre dos, con redondeo a la baja) de dificultad 6, 8 y 10 respectivamente.

### ¿Qué nave escogemos?

Los PJs llegan hasta el hangar privado de los contrabandistas acompañados por el último superviviente de éstos. Antes si quiera de que puedan darse cuenta, el contrabandista se marcha despavorido. Sin embargo, los PJs se verán obligados a escoger entre dos naves que están en el hangar, ya que escojan la que escojan, la otra no funcionará. Las naves disponibles son:

#### CARACTERÍSTICAS DE MIST HUNTER

Tripulación: 6

Autonomía: 2 meses

Carga: 50 ton. métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 3D

Armas:

- Un cañón turboláser:

- Control de Fuego 3D - Daño 3D+2

Pantallas: 2D





### CARACTERÍSTICAS DE PUNISHING ONE

Tripulación: 6

Autonomía: 1/2 mes

Carga: 50 ton. métricas



Multiplicador de hiperimpulsor: x1 ½

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 2D

Maniobrabilidad: 3D

Casco: 2D

Armas:

- Un cañón turboláser:
- Control de Fuego 2D - Daño 3D

Pantallas: 3D

Una vez los PJs hayan escogido la nave que quieran, deberán acudir al Capítulo siguiente para continuar la historia.

### Robo peligroso

Los PJs llegan hasta el hangar en que se encuentra la nave de los imperiales. Afortunadamente, nadie se encuentra custodiando la entrada, por lo que hacerse con la nave que venían buscando será coser y cantar.

Los PJs introducen el panel de datos en la terminal de entrada y, confiados en su buena suerte, esperan a que se abra la puerta. Esto ocurre casi de inmediato, y ahí está la nave, a la que suben sin problemas. Justo al arrancar los sistemas de la nave, un mensaje de autodestrucción aparece en los monitores. Tan sólo una exitosa Tirada

de Reparar computadoras (dificultad 8) evitará la catástrofe, ya que los accesos y salidas de la nave permanecerán cerrados hasta desactivar el sistema de autodestrucción.

Esquivado este último peligro, los PJs podrán acceder al siguiente Capítulo.

### CARACTERÍSTICAS DE LANZADERA

Tripulación: 2

Pasajeros: 8

Maniobrabilidad: 0

Casco: 5D

Pantallas: 1D

Capacidad de carga: 200 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

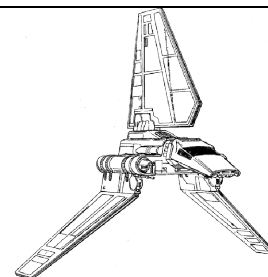
Computador de navegación: SI

Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 2D+2

Armas:

- Un cañón láser
- Control de fuego: 4D - Daño: 2D



### Golpe de suerte

Los PJs huyen de su encuentro con la patrulla aérea imperial. Corren y corren hasta entrar, sin darse cuenta, en un hangar privado donde, sin vigilancia alguna, una lanzadera con iguales características que la de la Sección anterior está dispuesta para que la "tomen prestada".

Nada impide a los PJs ya marcharse de allí, de modo que continuarán su aventura en el siguiente Capítulo.

# C

## apítulo Cuatro

### Huida fallida

#### Introducción

Los PJs han logrado hacerse con un transporte para salir del planeta. Ahora sólo queda esperar que el código de salida que obtuvieron sea correcto y pase los controles imperiales.

Si el código obtenido por los rebeldes fue "LV35", acude a la Sección "Control de salida". Si el código obtenido fue "ZX41", acude a la Sección "Bloqueo Imperial".

#### Control de salida

Los PJs dejan atrás la Ciudad de las Nubes. Poco a poco, aquel ingenio flotante va quedando atrás. Sin embargo, el verdadero reto viene ahora. Los PJs reciben una comunicación en la Nave.

"Nave XXX, deténgase para enviar el código de salida del planeta". Los PJs deberán manejar la computadora de la Nave. Con una sencilla Tirada de Manejar computadoras de dificultad 5 enviarán el código.

En caso de error, los imperiales considerarán que los PJs tratan de huir (lo cual no deja de ser cierto), y deberán acudir a la Sección "Batalla en las nubes". En caso de que la Tirada sea exitosa, los PJs podrán continuar su viaje en la Sección "Justicia de cazarecompensas".

### Bloqueo imperial

Los PJs dejan atrás la Ciudad de las Nubes. Poco a poco, aquel ingenio flotante va quedando atrás. Sin embargo, el verdadero reto viene ahora. Los PJs reciben una comunicación en la Nave.

"Nave XXX, deténgase para enviar el código de salida del planeta". El código se envía de manera automática. Tras unos momentos de tensión, los PJs intuyen que algo va mal, y no les falta razón, pero para ello deberán acudir a la Sección "Batalla en las nubes".

#### Batalla en las nubes

Un impacto da de lleno en el casco de la nave. Los zumbidos y los bips no dejan oír prácticamente nada. Los imperiales no dejarán pasar a los PJs. Antes de que se den cuenta tendrán a dos TIE/IN encima de ellos. Más vale que tengan suerte y habilidad para destruirlos.

#### CARACTERÍSTICAS DE OBSIDIAN

Tripulación: 1

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D

Pantallas: OD

Multiplicador de hiperimpulsor: No

Computador de navegación: No

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sub-lumínica: 5D

Armas: Dos cañones láser (Disparan juntos)

- Control de fuego: 2D - Daño: 5D



Los PJs harían bien en encomendarse a sus mejores habilidades, ya que los códigos de Mecánica de uno de los pilotos ascienden a 4D. El otro piloto, con 2D, es bastante más inexperto.

Si los PJs evaden el ataque eliminando a ambos TIE (No habrá forma de escapar si no es destruyendo a ambos), deberán acudir a la Sección “Daños estructurales”.

### Justicia de cazarecompensas

Los PJs se felicitan efusivamente ante su buena suerte. En poco tiempo, estarán camino al punto de encuentro. De repente, la nave recibe un mensaje holográfico. Ante los PJs aparece una imagen de un mandaloriano que emite una jerga poco comprensible (Dificultad de Lenguas 12) con claro gesto amenazante.

**Comentario para el DJ:** Lo que el mandaloriano “transmite” a los PJs es su malestar contra ellos. Al parecer, en algún momento se enfrentó con un resultado nada grato al dueño de la Nave en la que van los PJs. Pudo ser en una patrulla imperial (Si van a bordo de la lanzadera), o en una lucha por una recompensa o una guerra en otro planeta (Si van en cualquiera de las otras naves), pero en todo caso, el mandaloriano está de muy malas pulgas y los PJs deberán saber manejar la situación.

En todo caso, antes de que los PJs puedan si quiera asimilar la situación o evitar el enfrentamiento, la nave del mandaloriano se lanzará sobre ellos.

Tal vez lo mejor sería escapar, pero nada impedirá al mandaloriano la persecución de los PJs hasta que una de las naves haya sido destruida.

#### CARACTERÍSTICAS DE SLAVE III

Maniobrabilidad: 4D

Casco: 3D

Pantallas: 1D

Multiplicador de hiperimpulsor: Si

Computador de navegación: Si

Hiperimpulsor de seguridad: Si

Velocidad sub-lumínica: 4D+1

Armas:

Dos cañones láser (Disparan juntos)

- Control de fuego: 2D+2    - Daño: 4D

Misiles de concusión

- Control de fuego: 1D+1    - Daño: 5D



El mandaloriano es bastante hábil, ajustándose sus características a la plantilla de personaje disponible en [www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com). Si los PJs acaban con el mandaloriano deberán acudir a “Honor del clan Ordo”.

### Daños estructurales

El último TIE salta por los aires. Los gritos de júbilo se suceden, pero con demasiada prontitud, pues los estabilizadores de la nave dejan de funcionar, y el vuelo comienza a ser un mortal camino con dirección a La Ciudad de las Nubes. Aparentemente, aquel primer impacto hizo más daño del que los PJs habían podido apreciar en un primer momento.

Una vez más, los PJs deberán ser habilidosos pilotos para salir de ésta. Una Tirada de Pilotaje naval de dificultad 10 servirá para mantener el vuelo de la nave lo suficiente para aterrizar en un hangar de la zona baja de la Ciudad.

Hecho esto, los PJs podrán continuar la aventura en el siguiente Capítulo.

### Honor del clan Ordo

La nave del mandaloriano salta por los aires. Los PJs, jubilosos y tranquilos, comienzan los cálculos para emprender de una vez por todas su viaje hasta el punto de encuentro.

De repente, los sensores de la Nave indican que algo se aproxima. “*Demonios. ¡Son misiles!*” exclama el piloto. De algún modo, el mandaloriano ha dejado lo mejor para el final.



Fiarse de un mandaloriano supone cavar la propia tumba.

**Comentario para el DJ:** De hecho, el mandaloriano no ha muerto, sino que ha conseguido escapar de la nave antes de que ésta saltase por los aires. Una Tirada de Percepción de dificultad 25 revelará este hecho a los PJs, más

preocupados de evitar el impacto de los misiles que de perseguir al mandaloriano, cuyo *jet pack* le servirá para poder llegar a La Ciudad de las Nubes en perfecto estado.

El frenesí se apodera de los PJs. Para salir con vida de ésta, deberán esquivar los dos misiles de concusión lanzados por el mandaloriano. Para ello, se fijará la dificultad en base a una Tirada de 2D y 3D para el primer y el segundo misil, respectivamente.

Calculada la dificultad conforme al párrafo anterior, los PJs deberán hacer sendas Tiradas de Pilotaje naval. En caso de error en alguna de ellas, se deberá resolver el impacto con las habituales reglas y considerando los parámetros de la nave *Slave III* indicados en la Sección “*Justicia de cazarecompensas*”.

Por supuesto, también pueden tratar de hacer explotar el misil (Artillería naval Dificultad 10; Fortaleza de cada misil 2D), o simplemente soportar con estoicismo, y con una buena dosis de fortuna, ambos impactos.

Una vez resuelto con éxito este envite, los PJs apreciarán que la nave tiene daños (Ya sea por impacto de los misiles, un golpe en el casco, o simplemente impactos de los restos del *Slave III*). Por ello, se verán obligados a aterrizar en un hangar de la zona baja de la Ciudad.

Hecho esto, los PJs podrán continuar la aventura en el siguiente Capítulo.

## C

## apítulo Cinco

## La última esperanza

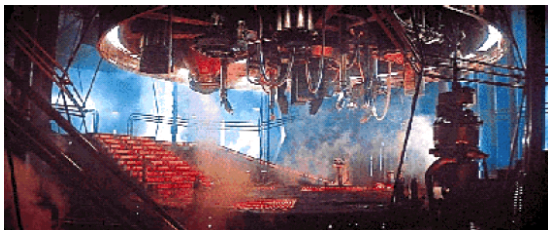
## Introducción

Los PJs vuelven a tener un futuro incierto. Nuevamente, deberán buscar cómo arreglárselas, y de paso poner fin a su ya largo periplo en La Ciudad de las Nubes.

Para continuar la aventura, acude a la Sección *“La sala de carbonita”*.

## La sala de carbonita

Los PJs se abren paso en la parte baja de la Ciudad. Afortunadamente, parece que esta vez los imperiales brillan por su ausencia. Nuevamente, se encuentran en la zona donde los ugnights trabajan. Se trata de una sala donde congelan en *Gas Tibanna*, aspecto que pueden saber bien a través de Debo o Jeroen, o por una mera Tirada de Conocimiento de dificultad 3.



De repente, los PJs escuchan unos pasos. Una Tirada de Esconderse de dificultad 5 (Una para todo el grupo), les permitirá apreciar cómo un par de guardias de la Ciudad llegan a la sala.

Si la Tirada es superior a 5, acude a la Sección *“Minas de Kessel”*. Si la Tirada

es menor o igual a 5, acude a la Sección *“Transporte”*.

## Minas de Kessel

Los PJs escuchan con atención a los guardias. Al parecer, se disponen a congelar en carbonita a varios presos para enviarlos a las Minas de Kessel.

Después de hacer una serie de comprobaciones, los dos guardias de la Ciudad conversan entre sí para fijar los datos principales de su misión: habrá X presos a congelar, donde X será igual al número de PJs menos 2. La nave que tienen preparada está en la plataforma de embarque 327, la misma en la que aterrizaron los PJs. El viaje está programado para esa misma noche, y para evitar problemas con el bloqueo deben utilizar el código *“MK46”*.

Los PJs podrían enzarzarse a tiros y tomar el lugar de los guardias. Para eso, acude a la Sección *“Congelados en carbonita”*.

Si los PJs simplemente deciden esperar a que los guardias se marchen de la sala, deberán acudir a la Sección *“Transporte”*.

## Transporte

Los guardias se marchan y los PJs observan cómo el panel de comunicaciones de la consola de control comienza a emitir sonidos.

Un simple control de los botones abrirá la comunicación: *“¿Me reciben? Estamos preparando una partida de Gas Tibanna para congelar. En diez*



*minutos estamos allí y les dejaremos la mercancía.”*

El tiempo pasa más rápido de lo que los PJs esperaban. De hecho, tan sólo terminar la comunicación, que había llegado con retardo de varios minutos al panel de control, un grupo de hombres entra en la sala con bloques de carbonita para congelar. Comienzan a preguntar a los PJs por el proceso de congelación.

Una Tirada de Timar de dificultad 10 solventará la situación, permitiendo a los PJs pasar por manipuladores de carbonita sin levantar sospecha.

Si la Tirada falla, los PJs serán apresados y deberán acudir a la Sección *“Enviados a Kessel”*.

Si la Tirada de Timar tuvo éxito, los hombres explicarán a los PJs que la nave que han concertado para el envío de la Carbonita está en una plataforma de embarque cercana. Le entregan los papeles y permisos a los PJs, y les indican el código de salida del planeta *“CVII”*. Al parecer, el envío va a Clack’dor VII.

Los hombres les recomiendan que sólo vayan 3 personas a bordo con la carga. *“Esta misma mañana los imperiales han volado una nave en el bloqueo porque había polizones. Si se hubieran congelado en carbonita, el escáner imperial ni se habría enterado.”*

Tras esta última e interesante información, los hombres abandonan el lugar, dejando a los PJs listos para acudir a la Sección *“¿Voluntarios?”*.

## Congelados en carbonita

**Comentario para el DJ:** La lógica debería hacer pensar a los PJs que deben tomar el lugar de los guardias, congelarse unos cuantos para hacerse pasar por los presos, y huir del planeta. Como DJ es tu misión hacerles ver esto. Puede ser una idea de Debo o Jeroen, o simplemente una fácil Tirada de Percepción. En todo caso, asegúrate de que los PJs *“deciden”* congelarse.

El proceso de congelación se basa en el empleo de la consola de control de la carbonita. Salvo que los PJs obliguen (Tirada de Mando de dificultad 8) a un ugnought a que les ayude a congelar a todos los PJs menos a dos de ellos, deberán proceder solos al control de la misma.



Con motivo de la llegada de Luke Skywalker a la Ciudad, la consola de congelación de carbonita fue modificada para funcionar en humanos.

En todo caso, para poder congelar a un PJ, y que éste siga con vida, deberán realizarse los siguientes pasos: En primer lugar, se deberá manipular correctamente el panel de mando (Dificultad 10, 5 si cuentan con la ayuda de un ugnought. La posibilidad de toparse con alguno quedará a decisión del PJ) con una Tirada de Manejar

computadoras. Si la Tirada falla, el PJ habrá muerto.

Si la Tirada es exitosa, se requerirá una segunda Tirada, esta vez de Fortaleza, del PJ a congelar. La dificultad de la Tirada de Fortaleza será de 10 (8 con la ayuda del ugnought). Nuevamente, si la Tirada es exitosa, el PJ habrá sobrevivido. El proceso se repetirá con los PJs que se deseen.

Cuando los PJs decidan que no siguen congelando a los demás, deberán acudir a la Sección *"Escáner imperial"*.

### Enviados a Kessel

Los PJs son capturados y rápidamente les indican que serán enviados a Kessel en unas cómodas camas de carbonita.



La congelación en carbonita es una ingeniosa pero muy arriesgada forma de viajar. Ideal para prisioneros que no valen nada.

Tras ser todos congelados según el sistema ya explicado aunque con tan sólo una Tirada de Fortaleza de dificultad 5 (La consola será controlada por manos expertas), serán cargados como mercancía en un destructor con destino a Kessel.

Para continuar la historia, acude a la Sección *"No hay esperanza"*.

### ¿Voluntarios?

Los PJs se ven avocados a congelarse. El proceso será idéntico al explicado en la Sección *"Congelados en carbonita"*, aunque en esta ocasión no podrán contar con ayuda de ugnought alguno.

Cuando los PJs decidan que no siguen congelando a nadie más, deberán acudir a la Sección *"Escáner imperial"*.

### Escáner imperial

La nave con la que se han hecho los PJs y a bordo de la que están cargando, en su caso, a los PJs congelados en carbonita no es muy lujosa, pero servirá. Tal vez esta vez tengan más suerte.

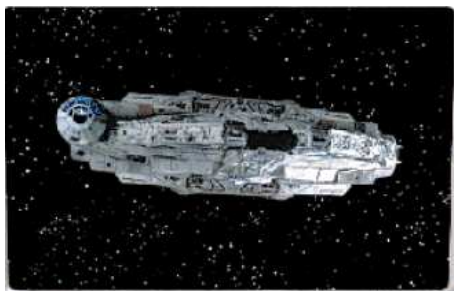
#### CARACTERÍSTICAS DE CARGUERO

Tripulación: 2 más un androide astro mecánico
Pasajeros: 6
Capacidad de carga: 100 toneladas métricas
Autonomía: 2 meses
Multiplicador de hiperimpulsor: x2
Computador de navegación: Sí
Hiperimpulsor de seguridad: Sí
Velocidad sub-lumínica: 3D
Maniobrabilidad: Cero
Casco: 1D
Armas:
- Un cañón láser
- Control de fuego: 2D+1
- Daño: 4D
Pantallas: Ninguna

Parece que de una vez por todas van a salir del planeta. Justo al abandonar la órbita, una nave imperial del bloqueo solicita a los PJs que mantengan su nave estable. En este momento, los imperiales proceden a hacer el escaneo de las formas de vida a bordo de la nave de los PJs. Pero antes de eso solicitan los códigos a los PJs.

Si el código de los PJs es MK46, únicamente podrá haber dos formas de vida a bordo de la nave. A estos efectos, los PJs congelados no contarán. Si el número de formas de vida es mayor a dos, la nave será inmediatamente pulverizada.

Si el código de los PJs es CVII, únicamente podrá haber tres formas de vida a bordo de la nave. A estos efectos, los PJs congelados no contarán. Si el número de formas de vida es mayor a tres, la nave será inmediatamente pulverizada.



Los rebeldes parecen haber tenido éxito. Llegarán al punto de encuentro.

Si los PJs salen airoso de esta situación, deberán acudir al siguiente Capítulo para continuar la aventura.

## No hay esperanza

Los PJs viajan congelados a bordo de una nave. Parece que la maquinaria de

Palpatine no ha tardado en apoderarse de las vidas de los presos de la Ciudad de las Nubes.



Únicamente la suerte podrá ayudar a los PJs en este momento.

**Comentario para el DJ:** en tu mano queda valorar si los PJs merecen salir de algún modo de ésta, o si hasta aquí llegó su suerte. En función de ello, lee un párrafo u otro de los siguientes:

Los PJs son descongelados. Están algo aturridos, pero en pocos instantes recuperan algo los sentidos. Apenas se tienen en pie, pero lejos de ser tratados con malos modos, alguien les arropa. Finalmente y para su tranquilidad, pueden ver a un oficial rebelde que les dice: *“Tranquillos, muchachos. Tenéis suerte de os empaquetaran con destino a Mon Calamari, en vez de Kessel. ¿Cómo se puede confundir un destructor imperial con una fragata médica?”* Acude al siguiente Capítulo.

Los PJs permanecerán de por vida en las minas de Kessel. Un mal final para una vida entregada a la causa Rebelde.

## C apítulo Seis

### El punto de encuentro

#### Introducción

Los PJs han logrado escapar de todos los peligros a los que se han enfrentado y gozan ya de la compañía de los rebeldes. Muchos peligros han pasado hasta llegar el punto de encuentro (o Mon Calamari) desde Hoth, y ahora sólo les falta reorganizarse para seguir luchando contra el Imperio.

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 viajaron en el carguero la nave quedará en su propiedad.

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

- Los PJs llegaron al punto de encuentro.
- Desecharon la ayuda de Debo Boperín y de Jeroen Webb.
- Descubrieron el secreto del arcona.
- Envenenaron con éxito a todos los imperiales.
- Lucharon con el mandaloriano.
- Si obtuvieron el código "MK46".

## I ndicación final

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

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

## D UDAS

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

## **G**uión de la Aventura La Ciudad de las Nubes (Si los PJs emplean el carguero Alfa)

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: ¡Demonios! Este trasto no puede más. Como no aterricemos pronto nos estamparemos contra alguno de esos edificios.

Segundo Rebelde: Podríamos intentar tomar tierra allí abajo. Esta Ciudad flotante me inquieta ¿No se vendrá abajo?

Tercer Rebelde: Sólo espero que la nave no se vaya abajo antes.

Cuarto Rebelde: ¿Qué es ese pitido? Es nuevo.

Quinto Rebelde: (Diagnóstico) Parece la computadora de navegación.

Sexto Rebelde: ¿Eso también falla?

Cuarto Rebelde: (Ironía) Genial, el registro de vuelo también se ha ido al garete.

Tercer Rebelde: ¿Qué más puede ir mal?

Primer Rebelde: No sé por qué de entre todos los transportes que había

disponibles tuvimos que coger precisamente éste.

Segundo Rebelde: (Escusa) Sí, ¡Échame la culpa de todo! Al menos no fui yo el que nos metió de lleno en ese campo de asteroides.

Tercer Rebelde: Tal vez con un piloto un poco más habilidoso...

Primer Rebelde: (Histérico) ¡Tal vez si te callaras alguna vez!

Quinto Rebelde: Bueno, parece que casi estamos. Ahí está la plataforma de aterrizaje.

Sexto Rebelde: Sí, la 327.

Primer Rebelde: En fin, parece que lo logramos.

Segundo Rebelde: ¿Ves cómo la nave era buena elección?

Tercer Rebelde: Bajemos para ver si hay daños en el casco...



**G**

## **uión de la Aventura La Ciudad de las Nubes (Si los PJs emplean su propia nave)**

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 (Dueño de la nave): ¡Venga, bonita! Un poco más y ya está.

Segundo Rebelde: Sólo espero que tu amada no se haga pedazos antes.

Tercer Rebelde: Podríamos intentar tomar tierra allí abajo.

Cuarto Rebelde: ¿Habíais visto algo semejante alguna vez?

Quinto Rebelde: Yo casi me centraría más en no estamparnos. Este viejo cacharro va ser nuestra tumba.

Sexto Rebelde: (Resignación) La computadora de navegación nos ha abandonado...

Cuarto Rebelde: El registro de vuelo también se ha ido al garete. No me extraña, las ratas son las primeras en abandonar el barco.

Tercer Rebelde: No seáis cenizos. Seguro que salimos de ésta.

Primer Rebelde: Esta nave aún tiene mucho dentro. Os enseñaré de lo que somos capaces juntos.

Segundo Rebelde: ¿Y por qué no lo has hecho antes?

Tercer Rebelde: Porque no tiene ni idea.

Primer Rebelde: (Histérico) ¡Callaos! ¡Que me desconcentráis!

Quinto Rebelde: ¿Es demasiado tarde para saltar? ¡Vaya! Ahí está la plataforma de aterrizaje.

Sexto Rebelde: Sí, la 327. Yo siempre supe que lo lograríamos (Animando al Primer Rebelde)

Primer Rebelde: Ya me debéis dos.

Segundo Rebelde: ¿Dos?

Tercer Rebelde: Aquella vez en Sullust no cuenta.

Cuatro Rebelde: ¡Si tú empezaste el jaleo!

Primer Rebelde: Me bajo por no oíros

Todos: Sonido de discusión.

# LA CIUDAD DE LAS NUBES

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

Tras la dura derrota que la Alianza Rebelde ha sufrido de manos del Imperio en el planeta helado de Hoth, la lucha contra la tiranía debe continuar. Por muchas que hayan sido las pérdidas sufridas en la Base Echo, los valientes rebeldes no cejarán en su empeño hasta haber librado a la galaxia del yugo de Palpatine.

A bordo de una de las naves que han sobrevivido a la masacre de Hoth, los PJs buscan refugio en el planeta de Beshin. Allí, relativamente lejos de la atención del Imperio, esperan poder reparar su nave y marchar rumbo al punto de encuentro desde el que la Alianza Rebelde retomará la iniciativa en la Guerra Civil Galáctica ¿Vivirán los PJs para verlo?



## CAVERNA DE ROL

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