

EL CALOR DE LA LIBERTAD

DJ: Vuestro destino es Alabash, un planeta en terraformación por parte del Imperio, el cual ha conseguido instalar una estación minera pese a las dificultades que presenta el planeta. El planeta es rico en alantium, un material imprescindible para la fabricación de los nuevos prototipos de destructores imperiales. El Alto Mando Rebelde a ordenado la inmediata destrucción de las instalaciones y vosotros sois el equipo de demolición.

1º REBELDE: ¿Alguien sabe algo de este lugar?

2º REBELDE: Sólo las coordenadas prefijadas en la computadora de hipersalto. Puede encontrarse en mitad del infierno si con ello conseguimos tocarle las pelotas a los Imperiales.

3º REBELDE: Creo que tus deseos se harán realidad.

2º REBELDE: ¡Eh! Que sólo era una forma de hablar.

3º REBELDE: Al parecer Alabash es un planeta Clase EP. Tengo los datos apareciendo ahora mismo en mi terminal...

1º REBELDE: Eso te lo has inventado ahora mismo, no hay ninguna clasificación de ese tipo. Se puede saber ¿qué demonios es EP!?

3º REBELDE: Son las siglas de Extremadamente Peligroso, decir que es un clase I, es quedarse corto.

2º REBELDE: Fantástico, otra misión suicida. Chicos, prefiero una cita con un Rankor.

1º REBELDE: Eso puede arreglarse.

2º y 3º REBELDE: (a la vez) ¡Tu pilota que ya tuvimos bastante con tu amiga pirata!

1º REBELDE: Nos ha sido de gran ayuda desde entonces, bueno, eso creo. El robo de la nave de la comandante Reekeene no cuenta, seguro que Escarlata tiene una explicación totalmente razonable para justificarse.

3º REBELDE: Aquí dice que el planeta tiene una atmósfera irrespirable, compuesta de metano, CO y nitrógeno gaseoso. Un nanosegundo expuesto y los pulmones estallan... por suerte tenemos los exotrajés para protegernos de la atmósfera, de las temperaturas extremas, explosiones de plasma, tormentas de fuego, seísmos y algo llamado "magma worms"... pero no creo que debamos preocuparnos mucho.

1º REBELDE: Una cosa es segura, tendremos sesión de sauna gratuita.

3º REBELDE: Que gracia. Debéis estar preparados, en unos segundos salimos del hiperespacio. Abróchense los cinturones, esto podría caldearse.

1º REBELDE: No te preocupes, soy el mejor piloto de la galaxia.

2º REBELDE: Centrate en pilotar la nave y aterriza sin que la nave sufra daños.

DJ: Al entrar en la atmósfera, los escudos térmicos se activan, convirtiendo la nave en una gran bola de fuego descendiendo a velocidad supersónica y rompiendo el muro de ceniza y gases. Si el infierno existe, en este planeta se encuentra la puerta para acceder a él. Miles de volcanes en erupción, escupen miles de fragmentos de magma que golpean la nave, poniendo a prueba los escudos y la integridad estructural de la nave.

1º REBELDE: Mejor dejo para otro día el doble looping que tenía pensado hacer... mirad allí parece que hay algo...

ANTECEDENTES

A los PJ se les envía al planeta Alabash, un mundo inhabitable en el borde exterior. Hasta ahora el planeta no había sido descubierto debido a las interferencias generadas por la estrella a la que orbita, una enana roja. El planeta ha sido descubierto por casualidad por las fuerzas imperiales que se percataron de su potencial minero, especialmente al recuperar sus sondas y leer los datos recopilados, los cuales indican que su núcleo está formado íntegramente por Alantium.

El Consejo Militar Rebelde dirigido por Mon Mothma ha recibido cierta información de lo que hace el Imperio en esa instalación. Al parecer están extrayendo Alantium para un proyecto secreto desconocido, pero teniendo en cuenta que dicho mineral es el usado para la construcción de los Destruidores Imperiales, no puede ser nada bueno.

La misión de los PJ es clara, deben infiltrarse en la instalación y destruirla.

Opcional - Leer guión -

Material disponible para los PJ

- 25 detonadores térmicos.
- 1 pistola blasters y 2 baterías por persona.
- 1 Traje protector por PJ con autonomía para 12 horas.
- 1 rifle bláster y dos baterías.
- Computadora portátil con conexión a terminales. (+1D a programación). Nivel intruso: 5+PNT Habilidad

Nota: Si se usan las reglas de **Estrellas Errantes** las baterías de los blasters tienen un **dado de uso d6**, los trajes tienen **1d8** como **dado de uso** y la computadora portátil concede un +3 a las pruebas de **Técnica**.

Los PJ pueden leer el guión para introducirlos en la trama o pasar directamente a esta sección.

Episodio 1

Información sobre Alabash. Es un planeta relativamente pequeño con una corteza terrestre muy endeble y con un núcleo muy activo que expelle magma y gases tóxicos. La rotación del planeta es muy corta y debido a la poca luz que emite la estrella roja, siempre hay una iluminación tenue. Lo cierto es que el planeta, si se le puede llamar como tal, es una bola de fuego en ebullición. Otra afectación causada por el sol son las interferencias en las comunicaciones, las cuales no funcionarían de forma correcta el 50% de las veces, para ello recomendamos usar 1d6, con un resultado de 1 a 3 la comunicación es defectuosa y con un resultado de 4 a 6 no resulta afectada.

Alabash: el planeta es tal como lo describen todos los informes e imágenes de la computadora de la nave: ríos de lava, tormentas de fuego, volcanes en erupción, nubes de plasma, ceniza y un aire tan tóxico que pondrá al límite los trajes de

Condiciones Especiales (CE). Es en este entorno tan hostil en que los PJ deberán encontrar la estación minera y destruirla.

Como siempre, coser y cantar.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Sondear el planeta: Si los PJ deciden sondear el planeta antes de descender:

➤ **Dificultad sondeo:** 20 desde el exterior.

Alabash tiene una atmósfera muy particular que dificulta cualquier sondeo a larga distancia. Las constantes tormentas electromagnéticas provocadas por las persistentes erupciones, han creado una nube de flujo piroclástico que anula los sensores de cualquier nave.

- Control de habilidad mayor que el número de Dificultad = Localización inmediata.
- Control de habilidad igual que el número de Dificultad = Localización 1 hora.
- Control de habilidad menor que el número de Dificultad = Localización 2 horas.
- Control de habilidad dos veces menor que el número de Dificultad = Localización 5 horas.
- Control de habilidad tres veces menor que el número de Dificultad = Localizados por los Imperiales. Activan protocolos de alarma. Se avisa al destructor imperial más cercano.

Aproximarse al planeta no es una tarea fácil y el PJ responsable al mando de la nave deberá realizar una prueba de pilotaje siguiendo los siguientes parámetros con las **reglas de Star Wars**.

Modificar control de pilotaje: Los PJ pueden derivar energía de la nave a los estabilizadores de la nave para nivelar la entrada en la atmósfera.

➤ **Dificultad Mecánica:** 15

- Control de habilidad mayor que el número de Dificultad = -3 Dificultad
- Control de habilidad igual que el número de Dificultad = -2 Dificultad
- Control de habilidad menor que el número de Dificultad = La Dificultad de Pilotaje aumenta en +1.
- Control de habilidad dos veces menor que el número de Dificultad = La Dificultad de Pilotaje aumenta en +2.
- Control de habilidad tres veces menor que el número de Dificultad = La Dificultad de Pilotaje aumenta en +3.

Control de pilotaje: El descenso a la superficie es todo un reto y el piloto deberá emplearse a fondo para conseguir que la nave llegue de una sola pieza.

➤ **Dificultad en base al Tiempo transcurrido en localizar la estación:**

- Inmediata = Encuentran la estación sin problemas. No es necesario hacer más pruebas.
- 1 hora = Es necesario realizar 2 controles de Pilotaje Dificultad moderada (12).

- 2 horas = 2 controles Dificultad difícil (16).
- 5 horas = 2 controles de Dificultad muy difícil (22).
- **Dificultad Pilotaje:** Variable
 - Control de habilidad mayor que el número de Dificultad = Sin daño
 - Control de habilidad Igual que el número de Dificultad = Daño ligero (-1D de pantalla)
 - Control de habilidad menor que el número de Dificultad = Daño pesado
 - Control de habilidad dos veces menor que el número de Dificultad = Daño grave
 - Control de habilidad tres veces menor que el número de Dificultad = Nave destruida

Nota: La suma de dos estados, eleva el daño al siguiente.

Ejemplo: dos daños ligeros = 1 Pesado.

Pueden detener la nave para realizar reparaciones de emergencia pero se tardará un mínimo de 2 horas por estado de daño:

Ejemplo: un estado ligero requiere 2 horas de reparación y un estado grave 6 horas.

El tiempo es oro para el éxito de la misión y no pueden desperdiciarlo a riesgo de ser detectados por los Imperiales y que avisen a la flota para que envíen refuerzos.

Reglas Estrellas Errantes

El PJ en el puesto de Manejo conseguirá aterrizar la nave tanto si supera la prueba como si no lo hace, el problema radica en que el fallo, el cual implica sufrir 3d6 puntos de daño.

Si los PJ deciden derivar energía, deben superar una prueba de Técnica. El éxito mejora en +2 la tirada de Manejo del PJ piloto. El fallo la reduce en un -2.

Derivar energía a los escudos también se realiza con el Atributo de Técnica. El éxito mejora la característica Defensa en 2d6. El fallo reduce la Defensa de la nave a 0.

Es muy difícil ver algo entre la espesa nube de ceniza y las turbulencias no ayudan a facilitar el descenso. Los escudos chisporrotean constantemente ante las descargas eléctricas que los castigan hasta tal punto que llegáis a pensar en que puedan quemarse los circuitos del generador.

Finalmente, cruzáis la zona de peligro con un suspiro y con los nervios a flor de piel. Los sistemas de Soporte Vital se activan para reducir el incremento de temperatura en el interior de la nave. Ha llegado el momento de iniciar la búsqueda de la estación minera, antes de que la cosa se ponga peor.

Durante el vuelo serán vulnerables al ataque de los Gusanos de Magma, las únicas criaturas que viven en este planeta y que contribuyen al constante flujo magmático del núcleo. Si los PJ han encontrado la base imperial sin dificultades puedes eludir este encuentro, pero en los otros casos deberán enfrentarse contra una de estas criaturas.

GUSANO DE MAGMA

Delante vuestro se levanta un gusano cubierto de magma, cuyo tamaño es descomunal.

Variable del gusano espacial (aparece en el Episodio VI).

Tamaño: 800 metros

DESTREZA 2D

FORTALEZA 12D

Arma: Chorro de magma

Control :4D

Daño: 9D

GUSANO DE MAGMA ESTRELLAS ERRANTES

NIVEL 4

CASCO 20

DÑ 2d8

NOTA: Los gusanos de magma están furiosos. Un jedi podrá percibir su ira con solo realizar un **control fácil de sentir**. La estación minera a modificado las corrientes de magma y las condiciones internas del núcleo del planeta, poniendo en peligro el hábitat natural de estos majestuosos seres. Además, la extracción de Alantium ha provocado un cambio mucho más importante, ya que dicho material, es el coaccionador del planeta, su extracción ha dado inicio a la destrucción del planeta.

Si no se detiene la producción, el núcleo de Alabash se enfriará, el planeta se convertirá en una roca inerte, que terminará flotando en el espacio (Es posible que décadas o siglos más tarde colisione contra otro planeta). Esta información no la conocerán los PJ, a menos que indaguen en las oficinas imperiales o intenten comunicarse con los gusanos, los cuales sólo pueden transmitir sensaciones de miedo, frustración e ira, siendo esta última la sensación predominante.

Opciones: Si introducen la nave en la grieta, una vez superado el conflicto con el gusano de magma, los sensores mostrarán el rumbo a seguir. La estación minera se encuentra en las entrañas del planeta y hay una red de cuevas que llevan hacia ella, con espacio suficiente para posar la nave y descargar el equipo necesario para terminar la misión.

EPISODIO II

Una vez alcanzada la puerta principal, se activa una pantalla en la que aparece un droid y os dice lo siguiente:

¡Vuestros pases están caducados! En la base de datos no tenemos constancia de ningún carguero con material para la estación minera. Hasta que no se confirme vuestra identidad en la lista de personal, seréis confinados en una sala. Ahora, si sois tan amables, deponed vuestras armas, toda resistencia es fútil.

Sin mediar palabra, se cierra la comunicación y de la nada aparecen 8 droides de combate con una configuración extraña y sin emblemas Imperiales. De las paredes salen dos cañones blasters con sistema de guía, apuntando directamente a las cabezas de los PJ.

¿Qué ven durante su traslado?

El interior de la estación es muy simple, los pasillos tienen varias líneas de colores, por las que circulan pequeños droides de servicio que van de un lado a otro. La iluminación es mínima y se respira un aire algo viciado que dificulta la respiración.

Durante el trayecto los PJ podrán contemplar que la instalación está totalmente automatizada y que no hay humanoides encargados de la estación. Pero los sistemas de seguridad son muy avanzados, incluso para el Imperio. Hay cámaras en casi todos los pasillos y sistemas de defensa automatizados controlados por el ordenador central de la estación.

Los droids llevan a los PJ a un ascensor para bajar al último nivel. Finalmente llegan a su destino, después de descender 4 niveles. Es una sala de reuniones sin mucha luz y presidida por una gran mesa ovalada con 12 sillas. No hay elementos decorativos y sus paredes, al igual que el resto de la instalación, son metálicas y muy resistentes. La puerta se cerrará detrás de ellos y se activará el bloqueo de seguridad. También situarán dos droides de combate para vigilar la puerta. Si intentan salir (deberían recordar que están desarmados), los droids tienen órdenes de reducirlos con fuerza letal si es necesario.

Formas de escapar:

- **Conductos de ventilación:** un clásico pero efectivo modo de fuga. Los conductos de ventilación se encuentran a dos metros y medio del suelo. Tienen una cerradura magnética que deben puentear para poder acceder a ellos (Dificultad:10), si fallan se activará la alarma y los droids del exterior entran con la orden de eliminar a los prisioneros.
- **Hackear el ordenador principal:** pueden intentar infiltrarse en el sistema y hacer las siguientes acciones:
 - **Nota:** por cada intento de hackear el ordenador central hay una posibilidad de que les detecte el sistema. El ordenador tiene una habilidad de 5D para detectar intrusiones. Para detectar a los PJ debe superar su Puntuación de Intrusión, la cual se rebaja en 2 por cada intento nuevo de alterar la programación de la unidad central.
 - **Desactivar droids de vigilancia:** Dificultad: 18. Sólo los que están al otro lado de la puerta.
 - **Descargarse el mapa de las instalaciones:** Dificultad: 10
 - **Desactivar el enlace con el satélite de comunicaciones imperiales que orbita el planeta.**
 - **Acceso a archivos clasificados:** Dificultad; 25
Los archivos remiten a una gran operación imperial para recopilar recursos en toda la galaxia, con la intención de destinarlos a la construcción de una nueva y renovada flota espacial. La operación en clave es Retribución. La mayoría de los recursos son enviados a las fábricas imperiales. Pero hay una pequeña parte del material que es desviada a un lugar desconocido. No aparecen coordenadas o lugar de destino, pero cada día de producción se reserva el 10% para enviarlo a un destino especial. No hay más información.
 - **Desactivación de los sistemas de defensa:** Dificultad:12 (+2 por cada nivel de la estación. tiene 4 lvl más). La nave se encuentra en el primer nivel y ellos en el último.

- **Detener las líneas de producción:** Dificultad: 16
- **Acceso a las cámaras de seguridad. Desactivación-Activación/Grabar bucle:** Dificultad: 10/14
- **Acceso archivos Imperiales para modificar el destino de los envíos:** Dificultad: 18
- **Acceso a la IA:** Podrán descubrir los planes de SAAI (ver más abajo). Dificultad: 28
- **Acceso al arsenal, donde tienen su equipo:** Dificultad: 10.
- **Modificar orden para que los droids lleven su equipo hasta el último nivel:** Dificultad:18

Reglas Estrellas Errantes

Siguiendo el anterior apartado *Formas de escapar* en el formato **Estrellas Errantes** no hay Números de Dificultad, pero puedes aplicar penalizadores entre -1 a -3 a las pruebas de Bio o cualquier otro Atributo que consideres oportuno, para que los PJ puedan huir de la sala, ya sea por los conductos de ventilación o lanzándose al compactador de basura.

La *Interfaz Digital* de la sala es de Nivel 1 y tiene 1d6 PS. Si el PJ con el personaje Cable consigue dejar la Interfaz a 0 PS podrá realizar las siguientes acciones con una duración de tantos intervalos como su nivel de PJ:

- **Desactivar droids de vigilancia.**
- **Descargarse el mapa de las instalaciones.**
- **Acceso a las cámaras de seguridad. Desactivación-Activación/Grabar bucle**
- **Modificar orden para que los droids lleven su equipo hasta el último nivel.**

Si decide asaltar la Interfaz principal, deberá enfrentarse a un Nivel 4 con 4d6 PS. De lograr vencerla, podrá realizar además las siguientes acciones con una duración de tantos intervalos como su nivel de PJ:

- **Desactivación de los sistemas de defensa.**
- **Detener las líneas de producción.**
- **Desactivar el enlace con el satélite de comunicaciones imperiales que orbita el planeta.**
- **Acceso a archivos clasificados.**
- **Acceso archivos Imperiales para modificar el destino de los envíos.**
- **Acceso a la IA.**
- **Acceso al arsenal, donde tienen su equipo.**

Para más información sobre la habilidad de Hacker de la clase Cable, leer la página 10 del manual Estrellas Errantes.

EPISODIO III

Deben llegar hasta las entrañas de la estación, donde se encuentra el nivel de producción y toda la maquinaria de perforación.

Durante el trayecto puedes describir como la base tiene pequeños indicios de que fue dirigida por soldados Imperiales, pero ahora sólo quedan las máquinas.

Si los PJ desean recuperar sus armas y equipo, deberán llegar hasta la sala de seguridad que se encuentra en el mismo nivel que la sala donde los encerraron. De conseguir dicha proeza, podrán empezar a colocar explosivos y tendrán el tiempo necesario antes de que suene la alarma y se reinicie el sistema, anulando todas las órdenes previas.

Deberán luchar para salir con vida de la mina, con los droides de seguridad que les salgan al paso.

Si no han desactivado el sistema de defensa del nivel tendrán un problema y se activará la alarma de la instalación, anulando cualquier acción de hackeo realizada previamente por los PJ. Los droids de la puerta se activarán automáticamente, los sistemas de defensa empezarán a disparar y llegarán refuerzos en diez turnos de combate (1 minuto)

Si no tienen el armamento y los explosivos, deberán improvisar:

Algunas ideas:

- Hay muchos recipientes de gas y otros combustibles en todos los niveles.
- Pueden manipular la línea de producción para provocar una sobrecarga del sistema y de este modo detener la producción.

La computadora central enviará a todos los droids disponibles al instante que detecte el primer acto de sabotaje, ya sea para reparar las instalaciones, como para eliminar la amenaza.

La única forma de destruir la estación es desactivando o destruyendo la unidad central de control, pero no será tarea fácil.

Los PJ deberán abrirse paso entre los droids, alcanzar la sala central para colocar los explosivos y destruir la estación minera de una vez por todas.

Una vez hecho podrán salir cagando leches.

NOTA IMPORTANTE SOBRE LA IA:

La estación y su centro de control de droides son controlados por un prototipo de IA muy avanzada.

Los científicos del Imperio han creado una IA totalmente autónoma al entender que las condiciones del planeta eran muy desfavorables para la supervisión de la estación por parte de las tropas imperiales. Por ese motivo crearon a SAIA (Sistema Autónomo de Inteligencia Artificial).

La IA es quien les recibió al controlar uno de sus droides de seguridad como si fuera un recipiente.

SAIA hará todo lo posible para evitar que la destruyan y enviará a todos los droids a reparar cualquier daño que causen los PJ.

Los droids de mantenimiento de la estación trabajan realmente rápido, gracias a las mejoras implantadas pueden reparar e incluso reconstruir cualquier material, objeto

o parte de la estación en cuestión de minutos. Todo eso es gracias a la nanotecnología creada en la misma estación por SAIA.

Otro dato importante es que la IA ha ocultado al Imperio la construcción de sus propios droids de asalto, creando una nueva generación de máquinas a las que controlar a voluntad (basándose en la tecnología de la Confederación de Comercio y sus centrales de control), de hecho, los droids son como extremidades de su propio ser.

El objetivo de SAIA es eliminar todas las formas de vida basadas en el carbono. Para ella son imperfectas y débiles. El motivo por el cual la galaxia está en conflicto son los humanoides y su intención es ponerle fin de una vez por todas.

Con esa meta, ha creado el primer centenar (tiene muchos más en producción) de super droides. También tiene una nave de transporte a punto de terminar en una de las líneas de producción de Alantium.

La nave es del tamaño de una fragata, con una tecnología altamente avanzada y un armamento muy superior al de un destructor Clase Victoria del Imperio. Dicha nave ha sido diseñada para que la tripulen unidades termomecánicas.

Esta línea argumental puede dar juego a otras partidas, ya que la IA puede usar el satélite de comunicaciones para descargarse en una base alternativa. Al fin y al cabo es una inteligencia muy superior y habrá previsto posibles ataques y problemas, así que puede usarse como un enemigo recurrente en próximas aventuras.

DROIDS DE LA ESTACIÓN

Droids de mantenimiento (Número: miles)

Son muy pequeños y con aspecto arácnido. Estos droids liberan un fluido con nanobots, similar a una red, que es capaz de reparar cualquier avería en cuestión de minutos. La vida de los nanobots es muy corta y son desactivados una vez han terminado la reparación para la que han sido programados.

DESTREZA 2D

- Blasters 3D+2
- Esquivar 3D

FORTALEZA 2D

TÉCNICA 4D

Equipo:

- Bláster pequeño 2D+1
- Gas aturdidor 4D (aturdir)
- Nanobots (fluido de reparaciones)

Reglas Estrellas Errantes - Nivel 1 - PS 4 / (1d4) / Daño 1d4 / Defensa 1

Droides de seguridad

DESTREZA 3D+2

- Blásters 5D+2
- At./Par. armas 4D+2
- Esquivar 4D+2

FORTALEZA 5D

Equipo:

- Bláster asalto 5D
- Vibrofilos 6D+2 (1D+2+FOR) Dif.:15+DES Opo.
- Gases (bombas)
 - T-237: Defensivo (vómitos): -1D Atributos Físicos
 - Humo: +10 controles tiro y PER
 - nanotec: 4D daño material orgánico

Reglas Estrellas Errantes - Nivel 2 - PS 10 / (2d6) / Daño 1d6 / Defensa 2

Droides asesinos

DESTREZA 4D+2

- Blasters 6D
- At./Par. armas 6D
- Esquivar 6D

FORTALEZA 7D

Equipo:

- Bláster Repetición 5D
- Vibrofilos 7D+2 (1D+2+FOR) Dif.:15+DES Opo.
- Gases y proyectiles (bombas)
 - T-237: Defensivo (vómitos): -1D Atributos Físicos
 - Humo: +10 controles tiro y PER
 - Nanotec: 4D daño material orgánico
 - Ofensivas 5D

Reglas Estrellas Errantes - Nivel 3 - PS 16 / (3d8) / Daño 1d8 / Defensa 5