

# STAR WARS

## ANOAT

---

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



## CAVERNA DE ROL

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

## C capítulo Uno

### Por fin en Anoat

#### Introducción

**Comentario para el dj:** La presente aventura para *La Guerra de las Galaxias: el juego de rol*, ha sido creada como continuación de la aventura "Asalto en el espacio", si esta finaliza sin fracaso de la misión principal de los PJs. Dicha aventura está disponible en [www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com).

La acción comienza con el final del viaje estelar de los PJs a Anoat, el cual se vio interrumpido en "Asalto en el espacio" por una fragata de piratas trandoshanos. En función de la decisión que los PJs tomaran al respecto de la Nave, dicho viaje lo habrán realizado con la nave *Outrider*, pilotada por Dash Rendar, un contrabandista corelliano al que acompaña el robot LE-BO2D9 (si ambos sobrevivieron a "Asalto en el espacio"), o con su propia Nave.

Las características de *Outrider* y su tripulación se incluyen en la presente aventura en caso de que los PJs precisen de las mismas para la presente aventura.

En adelante, toda mención a *Outrider* será sustituida por "la Nave", siendo igualmente aplicable a la que en su caso hayan empleado los PJs en su viaje hasta Anoat. En todo caso, la nave deberá ser la misma empleada en la aventura "Asalto en el espacio".

#### CARACTERÍSTICAS DE OUTRIDER

Tripulación: 2

Pasajeros: 6 Aut.: 2 meses

Carga: 200 ton. métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: Cero Casco: 1D

Armas:

- Dos cañones láser - CF: 2D+1 - Daño: 5D
- Dos lanzamisiles (3Ud.) - CF: 2D - Daño: 7D

Pantallas: 1D+2



Dash Rendar

Altura: 1,80 m

Sexo: Masculino

Plantilla: Contrabandista

DESTREZA 3D+1

PERCEPCIÓN 3D

Timar 4D

CONOCIMIENTOS 2D+1

MECÁNICA 3D+2

Tecnología 3D+1

Pilotaje nav 5D+2

Artillería nav 5D

FORTALEZA 3D

TÉCNICA 2D+2

Cita: "Dile a ese gusano de Xizor que pagará lo que hizo a mi hermano (Sonido de Blaster). Mejor ya lo hago yo mismo"



LE-BO2D9

Altura: 1,70 m

DESTREZA 2D

PERCEPCIÓN 2D

CONOCIMIENTOS 2D MECÁNICA 4D+2

Tecnología 4D

Astrogación 6D

FORTALEZA 4D

TÉCNICA 3D+2

Rep. Naves esp 5D+2

Cita: "¿Disparo ya?"



Finalmente, también se incluyen los datos de *Wroshyr*, el Wookiee cuya deuda de vida los PJs pudieron haber ganado en la aventura Anoat.

*Wroshyr*

Plantilla: Wookiee (PNJ)

Lealtad: Deuda de vida

Altura: 2,20 m

Sexo: Masculino

DES 2D

PER 1D

Blaster 4D

CON 1D

FOR 4D+1

Lenguas 3D

Atacar sin armas 6D+1

MEC 2D

TEC 1D+2

Cita: "¡Ghrrrrraarrhgh!"



## 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 huida de la fragata de los piratas trandoshanos, el valiente grupo de rebeldes prosigue con la misión de reconocimiento del planeta Anoat para establecer una nueva base de la Alianza en el mismo.

En este empeño, los jóvenes rebeldes deberán evitar atraer sobre sí la atención del tiránico Imperio galáctico, hito que hasta el momento han logrado con éxito. Si siguen así, puede que la esperanza perdure para los pueblos de la galaxia.

He aquí la historia de esos anónimos héroes de la Alianza...

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 "La transmisión" que se encuentra a continuación.

## La transmisión

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

La transmisión parece estar afectada por algo o alguien. A duras penas los PJs pueden escuchar las palabras e instrucciones del Comandante de la Alianza Evram Lajaie.



La señal de la comunicación del Comandante Lajaie no podía ser peor.

Los PJs deberán realizar una Tirada de Técnica. Si la Tirada obtenida es menor a 15, los PJs no lograrán recuperar la transmisión, debiendo acudir en tal caso a la Sección *"Sin datos"*. Si la Tirada es igual o mayor a 15, recuperarán la transmisión, debiendo acudir a la Sección *"Transmisión de datos"*.

**Comentario para el dj:** En caso de éxito de los PJs, ten en cuenta el resultado. Anota si la Tirada es mayor a 19, ya que tendrá incidencia en el final de la historia.

## Sin datos

*"Demonios. Se fue. Hemos perdido el contacto y no creo que podamos recuperarlo"* se lamenta el PJ con más Técnica. La situación se ha complicado sobremanera con la ausencia definitiva de datos de la misión. Los PJs recuerdan los aspectos más básicos de la misma, tales como la atmósfera pesada, el clima extremadamente caluroso o la ausencia de población.

Sin embargo, para el establecimiento de una base rebelde es preciso tener en cuenta muchas variables de las que los PJs carecen. Así, la información relativa a aspectos tales como los recursos naturales disponibles en el planeta o el emplazamiento óptimo de la futura estación brillan por su ausencia.

Lejos de abatirse ante la pérdida de información, los PJs deciden ponerse manos a la obra. Para ello, como buenos rebeldes, saben que ganarse el favor de los habitantes del planeta, si los hay, es esencial para el éxito de las incursiones de la Alianza en nuevos planetas.

Así pues, buscar algún asentamiento cercano a la zona de aterrizaje será su primera tarea. El rastreo comienza sin más ayuda que los limitados sensores de la Nave. Los PJs deberán realizar una Tirada de programar computadoras.

Si la Tirada obtenida es menor a 10 los PJs localizarán una pequeña colonia. Deberán acudir a la Sección *"Ugnaughts"* para continuar la historia.

Si la tirada es igual o mayor a 10, pero menor a 15, los PJs localizarán 2 colonias. Los PJs deberán elegir si acuden a la Sección *"Ugnaughts"*, o a la Sección *"Forajidos de Anoat"*.

Si la Tirada es igual o mayor a 15, los PJs localizarán 3 colonias. Deberán elegir si acuden a la Sección *"Ugnaughts"*, *"Forajidos de Anoat"* o a *"Colonia de refugiados"*. También deben decidir si se dividen o no.

## Transmisión de datos

*“...Equipo de reconocimiento... Me alegro de contactar con vosotros. Os perdimos tiempo atrás, pero estábamos seguros de que estabais bien. Sabemos que habéis perdido el informe de la misión. Os lo envío completo. No es muy ortodoxo, pero es mejor que nada. Espero que el canal sea seguro y esté libre de interferencias imperiales. La transferencia tardará un rato. Cierro la comunicación para más seguridad. En adelante, os las tendréis que arreglar solos.”* El comandante Lajaie cierra la comunicación mientras que los PJs esperan a que la transmisión de datos se complete.

Se completa la transmisión de datos con éxito. Los rebeldes saben lo importante que es ganarse el favor de los habitantes del planeta, si los hay. Una vez analizados los datos del informe preeliminar de la misión, los PJs conocen de la existencia de 3 colonias.

La información preeliminar de la que disponen indica que una de las colonias (Sección *“Ugnaughts”*) parece menos avanzada que las otras dos.

Mientras, las otras son muy similares, aunque una de ellas (Sección *“Forajidos en Anoat”*) es algo más grande que la otra (Sección *“Colonia de refugiados”*), como si sus ocupantes quisieran pasar desapercibidos.

Los PJs deberán elegir a qué colonia se dirigen, y si se dividen.

## Ugnaughts

El camino hasta la colonia ha sido muy corto. De hecho, la Nave se ve sin problemas. Parece increíble que los PJs no repararan antes en el enclave, aunque tal vez eso pudiera deberse a lo absolutamente desolador del mismo.

Pronto un pequeño alienígena de raza Ugnaught sale al encuentro de los PJs. La comunicación con el pequeño ser puede ser bastante complicada (dificultad 12) para los PJs, por lo que más vale que tengan paciencia.



Originarios de Gentes, muchos Ugnaughts terminan trabajando en Bepin, otro de los planetas del sistema Anoat.

Los PJs deberán superar una Tirada de lenguas cada vez que deseen preguntar algo. El Ugnaught les podrá facilitar la siguiente información: 1) Desconoce si hay más emplazamientos 2) Llevan en el planeta varios meses, desde que se estrelló una nave con destino Bepin, donde iban a trabajar en las cámaras de carbonita 3) Ha visto unos seres con casco naranja deambular cerca de la colonia. A veces capturan a su gente 4) No colaborarán con la Alianza.

Cualquier otra cosa adicional de la que pregunten al Ugnaught será



respondida con un gesto de desconcierto por parte del alienígena.

Si los PJs se ganan la confianza del Ugnought podrán hacer trueque de productos con ellos. Entre el inventario de los Ugnoughts destacan tres medpac y un vibrofilo. Lo cambiarían por elementos de similar valor, aunque con una Tirada de Timar de dificultad 8 los PJs podrían llevarse gratis alguno de los productos de los Ugnoughts.

Tras este encuentro con los Ugnoughts, los PJs podrán acudir a cualquiera de los otros emplazamientos si tenían conocimiento de ellos (Sección *"Forajidos en Anoat"* o Sección *"Colonia de refugiados"*).

Si los PJs optaron por dividirse en grupos, los de esta Sección (así como los que pudieran quedarse en la Nave) podrían acudir a la Sección *"Forajidos de Anoat"* en mitad del progreso de la misma, siempre obviamente que hubieran conocido de la existencia del campamento de la misma.


Si los PJs desconocían de la existencia de los otros emplazamientos, deberán acudir a la Sección *"De vuelta a la Nave"*.

### Forajidos de Anoat

Los PJs alcanzan la posición de la colonia tras un buen rato de camino. Hace tiempo que perdieron la Nave de vista, por lo que en más de una ocasión se les pasa por la cabeza que podrían haber recorrido esa distancia a bordo de la misma. Sin embargo, el terreno es

especialmente inestable, por lo que difícilmente podrían haber aterrizado.

Los PJs pronto se dan cuenta de los peligros que encierra el enclave al que acaban de llegar, pues un ubés se topa con el grupo y comienza a atacarlos.

Ubés	
Plantilla: Forajido	
Lealtad: A su clan	
Altura: 1,9 m	Sexo: Masculino
DES 4D	PER 2D
Blaster 4D+2	Buscar 3D
Esquivar 5D	Escondarse/Furtivo 3D
Atacar con armas 6D+2	
CON 3D	FOR 3D+1
Lenguas 6D	Atacar sin armas 6D+2
MEC 2D+2	TEC 3D
Armamento: Pica de fuerza (DES+2D+1)	

La situación en el campamento ubés no es nada halagüeña. Los PJs pueden ver un buen número de ubeses patrullando el perímetro. De hecho, el ubés con el que se han topado bien pudiera ser un batidor de los feroces alienígenas. Los PJs, por momentos, se sienten con fuerzas de atacar el campamento, pero la presencia de un pequeño Rancor que los ubeses tienen enjaulado listo para ser liberado en cualquier momento, les quita la idea de la cabeza.

Tras este encuentro con el ubés, los PJs podrán acudir a cualquiera de los otros emplazamientos si tenían

conocimiento de ambos (Sección “Ugnaughts” o Sección “Colonia de refugiados”) y no los habían investigado ya.

Si los PJs desconocían de la existencia del emplazamiento de la Sección “Colonia de refugiados”, deberán acudir a la Sección “De vuelta a la Nave”.

## Colonia de refugiados

Los PJs llegan a un campamento relativamente grande. Las tiendas de campaña son muy similares a las de los moradores de las arenas de Tatooine, pues no obstante el ambiente de Anoat es muy similar. Ante el asombro de los PJs, un pequeño *H’nemthe* sale de una de las tiendas y les saluda afectuosamente en un más que aceptable básico galáctico “¡Qué bien! Habéi llegao ya. Rotux dijo que vendríai. Seguid a me.”



Los *H’nemthe* son excelentes comerciantes con los que la Alianza debería tener buenas relaciones en su lucha contra el Imperio.

Los PJs son llevados hasta una de las tiendas centrales del campamento. Al entrar en ella, quedan sorprendidos, pues un joven *H’nemthe* está meditando en pose Jedi. De hecho, un

sable Jedi todavía humea a su lado como si hubiera sido usado.

*“Adelante. Seguro que estáis cansados. Trae de beber y comer, Gak.”* Le dice el joven al niño *H’nemthe*. Una vez se ha ido, prosigue con la charla “Es un niño adorable. No esperaba que la Rebelión viniese aquí. Sois rebeldes, ¿Verdad? Si fueseis imperiales ya estaríamos muertos. A mi hermano le había dicho que esperábamos visita, pero era una mentira piadosa para hacerle más llevadera nuestra estancia aquí. No queremos ni podemos marcharnos del planeta. Estamos perseguidos en muchos sistemas por piratas y forajidos. Para protegernos, finjo ser un Jedi. Este sable es de un Jedi de mi pueblo. Llegó a mis manos gracias a un anciano de la aldea. La mayoría de las veces finjo estar meditando. Ya llega Gak con la bebida y la comida. Luego seguimos hablando.”

Los PJs disfrutan de la comida y la bebida de los *H’nemthe*. Rotux explica a los PJs que desde que se topó con unos ubeses y vieron su sable, no han vuelto a tener problemas con ellos. Sin embargo, no se fía de ellos, pues son la única amenaza del planeta y posiblemente quieran eliminar al resto de seres racionales, entre los que se cuenta el propio pueblo de Rotux y los Ugnaughts.

Rotux pide ayuda a los PJs para acabar con el campamento ubés. Deberá exponer sus ideas al Consejo *H’nemthe*, pero confía en que accedan a permitirle atacar el campamento.

Obviamente, Rotux accede a ayudar a la Alianza como contrapartida.

Acude al siguiente Capítulo.

## De vuelta a la Nave

Los PJs inician la marcha hacia la Nave. El primer paso para el establecimiento de una base rebelde en Anoat no ha tenido demasiado éxito, ya que los contactos con los habitantes del planeta han resultado ser claramente improductivos.

Los PJs, de repente, se topan con un pequeño *H'nemthe* que comienza a farfullar palabras ahogadas en un por otra parte más que aceptable básico galáctico *"¡Ayua me! ¡Po favo!"*.

Contrabandista de Anoat

Altura: 1,75 m

Sexo: Masculino



DES 3D+1

PER 3D

Blaster 4D+1

Buscar 3D

Esquivar 4D

Negociar 4D

CON 2D+1

FOR 3D

Lenguas 5D

Vigor 4D

Bajos Fondos 4D+1

MEC 3D+2

TEC 2D+2

Armamento: Bláster deportivo (3D+1)

Tan pronto como el muchacho, claramente asustado, termina de hablar, un par de hombres armados aparecen, y no vacilan en atacar a los PJs. La batalla está servida, aunque ya nada sorprende a los PJs.

Una vez la batalla con los contrabandistas finaliza, un joven *H'nemthe* armado con un sable Jedi aparece. Está ataviado con unas túnicas raídas de color ocre. Sin lugar a dudas, no es la mejor imagen de un jedi que los PJs hayan podido ver o imaginar una vez oídas las historias de los veteranos de las guerras clon que están en la Alianza Rebelde.

El pequeño alienígena *H'nemthe* corre a los brazos del joven mientras que agradece a los PJs su rescate *"Asias. Me han salvao, Rotux"*.

Acude a la Sección *"El falso Jedi"*.

## El falso Jedi

Los *H'nemthe* guían a los PJs a una pequeña aldea repleta de tiendas al estilo de los moradores de las arenas de Tatooine. El grupo pasa a una de las tiendas centrales del campamento. Una vez allí, Rotux les invita a sentarse mientras se sienta al estilo Jedi, hace un gesto a su hermano, que sale disparado fuera de la tienda. Inmediatamente, Rotux comienza a hablar a los PJs.

*"Os agradezco lo que habéis hecho por mi hermano. No esperaba que la Rebelión viniese aquí. Sois rebeldes, ¿Verdad? Si fueseis imperiales ya estaríamos muertos. A mi hermano le había dicho que esperábamos visita, pero era una mentira piadosa para hacerle más llevadera nuestra estancia aquí. No queremos ni podemos marcharnos del planeta. Estamos perseguidos en muchos sistemas por*



*piratas y forajidos. Para protegernos, finjo ser un Jedi. Este sable es de un Jedi de mi pueblo. Llegó a mis manos gracias a un anciano de la aldea. Luego seguimos hablando. Seguro que queréis saber quiénes son los que atacaban a mi hermano. Se trata de aliados de los ubeses que están en el planeta."*

Mientras que Rotux sigue hablando, los PJs disfrutan de la comida y la bebida de los *H'nemthe* que comienzan a traer varios niños del pueblo. Rotux explica a los PJs que desde que se topó con los ubeses y vieron su sable, no han vuelto a tener problemas con ellos. Sin embargo, no se fía de ellos, pues son la única amenaza del planeta y posiblemente quieran eliminar al resto de seres racionales, entre los que se cuenta el propio pueblo de Rotux y un poblado de Uгнаughts.

Rotux pide ayuda a los PJs para acabar con el campamento ubés. Deberá exponer sus ideas al Consejo *H'nemthe*, pero confía en que accedan a permitirle atacar el campamento. Obviamente, Rotux accede a ayudar a la Alianza como contrapartida.

Acude al siguiente Capítulo.

## C

## apítulo Dos

**El campamento ubés****Introducción**

Los PJs han establecido contacto con los habitantes del planeta. El pueblo *H'nemthe* puede ser de gran apoyo para los PJs, y contar con Rotux, al que los ubeses creen un Jedi, puede suponer la diferencia entre el fracaso o el éxito de la misión.

Como punto de partida de la alianza entre los PJs y los *H'nemthe*, los PJs se verán obligados a eliminar la presencia de los ubeses en Anoat. La Alianza siempre se ha caracterizado por evitar los enfrentamientos con las colonias ya establecidas, pero la presencia de los ubeses supone un foco de atención para todo tipo de individuos de mal vivir.

Acude a la Sección *"El Consejo H'nemthe"*

**El Consejo H'nemthe**

Una enorme y llamativa tienda cercana a la de Rotux sirve de centro de reuniones para el Consejo de ancianos del pueblo *H'nemthe*. Entre ellos, se puede adivinar la grandeza que en otro tiempo debió tener Jarek, el anciano *H'nemthe* que preside el Consejo. Frente a los miembros del mismo, Rotux se inclina de modo educado para pedir la palabra. Los Pjs, tras él, escuchan cómo expone la situación.

*"La presencia del campamento ubés debe ser eliminada. Los esclavistas campan a sus anchas y atacan a los Ugnaughts para llevárselos de aquí. Poco tiempo tardarán en cansarse de traficar con ellos, y el objetivo siguiente seremos nosotros. No sabemos qué nos deparará el futuro, pero al menos quiero que nuestro pueblo sea dueño del mismo. Debemos unirnos a la Alianza Rebelde y ayudar a estos jóvenes a establecerse en Anoat. Os ruego que lo consideréis"*

Rotux hace un gesto a los PJs para que hagan una reverencia de despedida y esperen fuera de la tienda junto con él.

Rotux, bastante seguro del resultado favorable de la decisión del Consejo, explica a los PJs que en caso de aceptar su petición, el Guardia que protege la tienda del Consejo colocará un pañuelo verde en la entrada de la tienda. Si fuese rechazada la petición, el pañuelo sería rojo.

Tras un rato esperando, los PJs verán cómo el Guardia que protege la tienda del Consejo coloca el pañuelo verde.

Acude a la Sección *"Los planes de Rotux"*

**Los planes de Rotux**

*"Sé cómo actúan, y qué es lo que buscan. Suelen vigilar los alrededores del campamento en pequeños grupos para capturar Ugnaughts, o lo que se tercié. Os propongo que nos hagamos con algunos de ellos y nos disfrazemos."*

*Hecho esto, podríamos entrar en la base y hacernos con el control de la misma. También podíamos hacernos pasar por esclavistas. Están muy interesados en Wookiees, robots y bueno, en mí...”*

Si los PJs deciden disfrazarse de ubeses deberán acudir a la Sección *“La suerte de los héroes”*.

Si los PJs deciden hacerse pasar por esclavistas y entregar a Rotux (o bien a Wroshyr o a LE-BO2D9), deberán acudir a la Sección *“La primera captura del día”*.

### **La suerte de los héroes**

Los PJs deciden emboscar a un grupo de ubeses. Aunque puede que no lo sepan, los trajes ambientales ubeses y las máscaras de éstos se ajustan a la perfección a prácticamente cualquier tipo de cuerpo (Los únicos que no pueden usarlos son los Wookiees).

Mientras que el grupo deambula cerca del campamento ubés, unos pasos cobran más y más fuerza. Alguien se aproxima, y los PJs podrían tratar de ocultarse. Una Tirada de emboscar contra la Tirada de los ubeses de Percepción, bastará para ver si los PJs logran pillar desprevenidos a los humanoides, o si se topan con ellos de frente.

Si los PJs emboscaron a los ubeses, que serán igual en número a los PJs más Rotux y Dash (Por ejemplo, un total de 5 ubeses para un grupo de 4 PJs más Rotux, sin contar a Wroshyr, ni

LE-BO2D9), Wroshyr se encargará de acabar con dos ubeses. Dash y/o LE-BO2D9. Los restantes ubeses se enfrentarán a los PJs.

Si los PJs no lograron emboscar a los ubeses, deberán enfrentarse a ellos sin la ventaja de la eliminación directa indicada con anterioridad.

Si los PJs desisten de su idea y quieren engañar a los ubeses con la entrega de algún compañero como esclavo, deberán acudir a la Sección *“La primera captura del día”*.

Si prefieren infiltrarse sin más en el campamento, deberán tener en cuenta que no todos van disfrazados de ubeses, y que Wroshyr y LE-BO2D9 no pueden disfrazarse, por lo que deberán prescindir de ellos por el momento. Acuden a la Sección *“Ubeses nuevos”*.

### **La primera captura del día**

Los PJs han decidido entregar a alguno de sus compañeros de viaje (Puede ser Rotux, Wroshyr y/o LE-BO2D9) a los ubeses.

Si quieren disfrazarse de ubeses, un grupo como el de la anterior Sección aparecerá (aplica las mismas reglas de antes) Una vez derrotado el enemigo, los PJs deberán hacer creer a los ubeses del campamento que realmente son de su clan. Afortunadamente, los ubeses que los PJs han derrotado eran nuevos, por lo que la dificultad para hacerse pasar por ellos no es mucha (Timar, 5).

Tras, en su caso, hacerse pasar por ubeses, los PJs deberán entregar al o

los prisioneros. Nuevamente, la habilidad de Timar será esencial. La dificultad será distinta en función de los prisioneros que ofrezcan a los ubeses. Si ofrecen a Rotux o a Wroshyr, la dificultad será 10 (8, si se hicieron pasar por ubeses). Si ofrecen a ambos, la dificultad será 8 (6, si se hicieron pasar por ubeses). Finalmente, si ofrecen únicamente a LE-BO2D9, la dificultad será 12 (10, si se hicieron pasar por ubeses). Ofrecer a LE-BO2D9 junto a cualquiera de los otros dos compañeros, o incluso con ellos, no facilita más las cosas.

Por último, si los PJs se disfrazaron de ubeses deberán tener en cuenta que la comunicación se realizará en ubés (Dificultad de Lenguas, 10), aspecto que no ocurrirá si no se hacen pasar por ubeses, (los negocios hacen entenderse a todo el mundo).

Si alguna de las tiradas falla, los PJs deberán acudir a la Sección *"La mascota del jefe"*. Si todo sale bien y se hicieron pasar por ubeses, deberán acudir a la Sección *"Celdas"*. Si todo sale bien, pero no se hicieron pasar por ubeses (simplemente acudieron al campamento ofreciendo escalvos), deberán acudir a la Sección *"Negociaciones arriesgadas"*.

## **Ubeses nuevos**

Los PJs se hacen pasar por ubeses y acuden al campamento sin reparo alguno. Deberán hacer creer a los ubeses que realmente son de su clan. Afortunadamente, los ubeses que los PJs han derrotado eran nuevos, por lo

que la dificultad para hacerse pasar por ellos no es mucha, si bien sería menor si hubieran decidido traer algún prisionero a modo de regalo (Timar, 10).

Si el engaño falla, los PJs deberán acudir a la Sección *"La mascota del jefe"*. Si los ubeses tragan, los PJs podrán acudir a la Sección *"Jugando con el Rancor"*

## **La mascota del jefe**

Los PJs no han entrado todavía en la parte edificada del campamento ubés, y ya tienen problemas. Una alarma suena de modo estridente. Muchos de los ubeses huyen despavoridos al saber lo que se avecina.

La mascota del jefe de los ubeses, un Rancor que sepa la Fuerza de dónde ha salido, ha sido liberado por el maestro de bestias del clan ubés. Lo de maestro es un decir, ya que el pobre desgraciado ha sido el primero en caer.

Los PJs deberán hacer frente a la criatura con lo que sea, aunque bien es cierto que un par de ubeses luchan contra ella, sin demasiado éxito por el momento.

Otra mala noticia para los PJs, es que para acceder al resto del complejo ubés deberán desactivar la alarma que de uno u otro modo está conectada con un collar de fuerza que lleva el Rancor. Por lo que se ve, la activación de la alarma ha bloqueado las puertas de acceso al complejo. Un nuevo contratiempo más, pero nada que los

PJs no puedan solventar con su habitual pericia en el arte de los enfrentamientos suicidas.

Rancor

DESTREZA 3D

PERCEPCIÓN 1D

FORTALEZA 8D



Tamaño: El Rancor mide 4 metros de alto a nivel del hombro. Quizás no haya alcanzado todavía su máximo nivel de desarrollo.

Combate: El Rancor intenta pegar un zarpazo a su víctima y aferra a su presa (Daño 8D) para luego metérsela en la boca y morderla (Daño D10).

Cita: "Grrrrrrrrr"

Salvo que los PJs se conviertan en comida de Rancor, podrán desactivar el ingenioso artefacto que ha bloqueado las puertas del complejo, y acceder a la Sección "*Instalaciones ubeses*".

## Celdas

Los PJs han logrado colarse en las instalaciones ubeses sin despertar sospecha alguna. Acompañan a su prisionero o prisioneros hasta las Celdas del complejo. Ha sido sorprendentemente fácil llegar hasta allí.

La suerte sonríe a los PJs cuando los ubeses que estaban de guardia les dejan vía libre. Una sencilla tirada de Lenguas (Dificultad 3) revelará a los PJs que los ubeses que se marchan hablan algo de "cambio de turno" y patrulla

con "los otros cuatro". Al parecer, por las cuentas que pueden hacer los PJs, los ubeses que hay en el campamento no son muchos. Contando a esos dos guardias y los cuatro a los que se refieren, estarían en un total de 6, a los que posiblemente hubiera que añadir el jefe del complejo, acompañado de un par de guardaespaldas, el Rancor y el maestro de bestias que es preciso para atar en corto a la criatura.

Los PJs, y los prisioneros, son libres de deambular por las *Instalaciones ubeses* (Acude a la Sección del mismo nombre).

## Negociaciones arriesgadas

Los PJs son llevados hasta el jefe ubés. Este parece haber recibido de buena gana la noticia de los nuevos prisioneros. La reunión comienza por una serie de preguntas sobre los PJs y los prisioneros. Los PJs deberán estar finos (Dificultad 10) con su Habilidad de Timar para crear una historia que el jefe ubés se pueda tragar.

En el caso de que el entregado fuese Rotux, el jefe ubés estará especialmente interesado en saber cómo al capturado el "jedi", y qué ha pasado con su sable de luz.

**Comentario para el dj:** Los PJs deberán haber decidido antes de la Sección qué hacer con el sable de luz. Pueden entregarlo al jefe ubés, o habérselo ocultado Rotux a sus captores.



Si los PJs no tienen suerte con sus negociaciones, comenzarán las hostilidades con el jefe de los ubeses y sus dos guardaespaldas. Si eso sucede, acude a la Sección *“La huida de la Celda”*. También deben acudir a esta Sección si las negociaciones de los PJs van bien.

#### Kalaj

Plantilla: Forajido

Lealtad: A sí mismo



Altura: 1,95 m      Sexo: Masculino

DES 4D              PER 2D

Blaster 5D+2      Buscar 5D

Esquivar 6D      Escondarse/Furtivo 3D

Atacar con armas 7D+2

CON 3D              FOR 3D+1

Lenguas 10D      Atacar sin armas 8D+2

MEC 2D+2      TEC 3D

Armamento: Pica de fuerza (DES+3D+1)

Blaster (Daño 5D+1)

### Jugando con el Rancor

Los PJs han tenido suerte en su engaño a los ubeses. En el patio del complejo hay unos cuantos ubeses haciendo poniendo al día distinta maquinaria. Uno de ellos, el maestro de bestias, pide ayuda a los PJs. Se dirige a ellos en idioma ubés, aunque su lento parloteo reduce la dificultad de comprensión (Dificultad 7).

El maestro de bestias viene a decir a los PJs que cojan una pica de fuerza

Pica de fuerza (DES+2D+1) para atacar al Rancor.

Mientras abre la jaula y ajusta el aparato regulador que la bestia (sus características están en la Sección *“La mascota del jefe”*), los PJs arman un buen jaleo. Dejan a la bestia acabar con el maestro de bestias, aunque eso provoca que los PJs se las tengan que ver con ella. Afortunadamente, la pica de fuerza inmovilizará a la bestia mientras los demás ubeses acuden a ver qué ha pasado con el maestro. Esto les da a los PJs la posibilidad de introducirse en las *instalaciones ubeses* con la excusa de acudir a por ayuda (Acudir a la Sección del mismo nombre).

### Instalaciones ubeses

Si los PJs vienen desde la Sección *“La mascota del jefe”*, se topan con cuatro ubeses que les preguntan qué demonios ha pasado fuera. Una Tirada de Timar de dificultad 8 evitaría el enfrentamiento con estos ubeses, y permitiría a los PJs enviar a éstos al patio a ver qué ha pasado. En su marcha, los ubeses mencionan (Dificultad de lenguas 8) que esperan que no haya saltado por accidente el mecanismo de destrucción de la jaula. Los PJs emplean el mecanismo, que está en un panel de datos cercano, acabando no sólo con el Rancor, sino con los demás ubeses que están fuera. Ahora tienen vía libre hacia *el despacho del jefe* (Acude a la Sección del mismo nombre).

Si los PJs vienen desde la Sección “Celdas”, se topan con cuatro ubeses que les preguntan qué demonios hacen deambulando con los prisioneros. Una Tirada de Timar de dificultad 5 evitaría el enfrentamiento con estos ubeses, indicándoles que algo falla con el mecanismo de las celdas. Los ubeses acudirán entonces a hablar con uno de los ubeses de fuera, encargado de los sistemas de seguridad. En su marcha, los ubeses mencionan (Dificultad de lenguas 6) que esperan que no ocurra algo similar a los problemas del mecanismo de destrucción de la jaula. Los PJs emplean el mecanismo, que está en un panel de datos cercano, acabando no sólo con los ubeses con los que se acaban de topar, sino también con el Rancor y los demás ubeses que están fuera. Ahora tienen vía libre hacia *el despacho del jefe* (Acude a la Sección del mismo nombre).



Las instalaciones ubeses no son muy acogedoras.

Si los PJs vienen desde la Sección “Jugando con el Rancor”, tienen suerte, pues cuatro de los ubeses de dentro del complejo salen a ver qué ha pasado con el Rancor. Uno de los ubeses dice a los PJs en su idioma (Dificultad 5) que “*Estén pendientes del mecanismo de destrucción de la jaula*”. Los PJs

emplean el mecanismo, que está en un panel de datos cercano, acabando no sólo con el Rancor, sino con los demás ubeses que están fuera. Ahora tienen vía libre hacia *el despacho del jefe* (Acude a la Sección del mismo nombre).

### La huida de la Celda

Las puertas de la celda se cierran, y quedan bajo control de dos ubeses. Dependiendo de los prisioneros, la salida de la Celda será de una u otra forma.

Rotux con sable (ya sea sólo, o acompañado de Wroshyr y/o LE-BO2D9): Rotux destruye los controles de la puerta. Los ubeses, aterrados, huirán. De este modo, Rotux continúa su periplo por la base provocando la huida de los ubeses al patio. En su búsqueda del cobijo del Rancor, los ubeses han sido tan tontos que han mencionado algo que Rotux ha escuchado con claridad sobre el mecanismo de destrucción de la jaula de la bestia. Rotux acciona el mecanismo, haciendo volar por los aires a la bestia y los demás ubeses.

Wroshyr (ya sea sólo, o junto con Rotux sin sable y/o LE-BO2D9): El Wookiee comienza a rugir con furia. Los ubeses que están custodiando la celda, confiando en su superioridad numérica, entran de manera descuidada en la misma. No pueden si quiera darse cuenta de lo que pasa cuando Wroshyr les rompe el cuello y avanza libre por la base, provocando la huida de los demás ubeses al patio. Si Wroshyr va con

Rotux, este habrá escuchado con claridad algo que mencionaban los ubeses sobre el mecanismo de destrucción de la jaula del Rancor, a cuyo cobijo han acudido. Rotux acciona el mecanismo, haciendo volar por los aires a la bestia y los demás ubeses. Si Rotux no va con Wroshyr, el Wookiee conseguirá agarrar a uno de los ubeses que huyen y, en un acto de suerte, lanzará al ubés contra el panel que contiene el mecanismo de destrucción, haciendo volar por los aires la celda del Rancor, y con ella a los ubeses del patio y la propia bestia.

LE-BO2D9 (sólo, o junto con Rotux sin sable): LE-BO2D9 manipula los controles de la Celda provocando la explosión del panel cercano a la misma. La suerte acompaña al droide de Dash, ya que una serie de explosiones en cadena provocan estragos en los paneles más cercanos a los otros ubeses que están en las instalaciones. Incluso, uno de ellos ha hecho activarse el mecanismo de destrucción de la celda del Rancor, llevándose por delante a todos los ubeses del patio y la bestia.

**Comentario para el dj:**  
Independientemente del prisionero o prisioneros que estaban encerrados, ahora podrá(n) ayudar a los PJs, acudiendo a la Sección *“La caída del líder”* en mitad de las fallidas negociaciones, o para coger desprevenido al jefe ubés si aquellas salieron bien.

## **El despacho del jefe**

Una vez más, a los PJs les sonríe la suerte. Avanzan por las instalaciones ubeses, hasta que alcanzan el despacho del jefe. El ubés comprende rápidamente la situación y tanto él como sus dos guardaespaldas inician el ataque sobre los PJs.

Una vez los PJs acaben con el ubés y sus guardaespaldas, el campamento estará bajo control de los PJs, y podrán acudir al siguiente Capítulo.

## **La caída del líder**

La ayuda a los PJs llega en el momento preciso. La batalla con el jefe ubés y sus guardaespaldas comienza. Una vez los PJs, acaben con ellos, el campamento estará bajo control de los PJs, y podrán acudir al siguiente Capítulo.

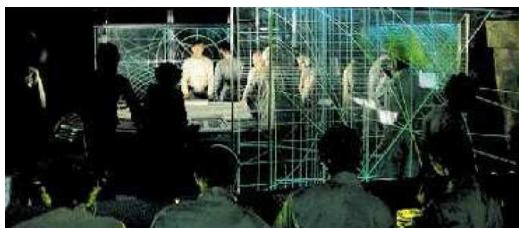
**C****apítulo Tres****La futura base rebelde****Introducción**

Los PJs han conseguido hacerse con el control de la base de los ubeses. No fue nada fácil, como se pudo comprobar, pero la misión sigue su, de momento, afortunado curso.

Acude a la Sección *“Desembarco en la base”*

**Desembarco en la base**

Los PJs comienzan a inspeccionar las instalaciones ubeses. Hay que reconocer que estaban bastante bien establecidos. El pueblo de Rotux se instala rápidamente en el antiguo emplazamiento ubés. Una inspección de rutina desvela que la toma del mismo por los PJs fue poco menos que cuestión de suerte, ya que el complejo está bien equipado.



Las instalaciones de una Base Rebelde requieren mucha preparación.

Entre la gente del pueblo de Rotux hay algunos viejos veteranos de las guerras clon, lo cual hace más fácil la paulatina militarización de la futura base rebelde. La base va tomando poco a poco un ambiente más cálido y

cercano. Entre las instalaciones destaca el hangar de las mismas. Hasta él los PJs desplazan la Nave, que hasta el momento había estado expuesta a las inclemencias del ambiente hostil de Anoat.

Un nuevo golpe de suerte permite a los PJs obtener más información. Los archivos ubeses, aunque inicialmente encriptados, caen bajo las habilidades informáticas de uno de los miembros del pueblo de Rotux.

Acude al siguiente Capítulo.

## C

## apítulo Cuatro

## Mineros en Anoat

## Introducción

El siguiente de los aspectos a tratar será el abastecimiento de mineral para la futura base rebelde.

Acude a la Sección *"Las minas"*

## Las minas

Los archivos ubeses, aunque incompletos y mal traducidos al básico galáctico, incluían un mapa con la localización del yacimiento minero con el que los ubeses se abastecían, si bien la mayoría de su material provenía del contrabando.

Los PJs llegan hasta las minas. Se trata de un complejo que visto desde fuera no llama la atención. Tal vez este sea uno de los motivos por los que los ubeses lo han adaptado de este modo. Afortunadamente, el complejo parece de fácil acceso y carece de vigilancia.

Acude a la Sección *"El panel de control"*

## El panel de control

Las minas parecen abandonadas hace tiempo, al menos a juzgar por el polvo acumulado en los controles de acceso. Sin embargo, los mandos siguen activos. Un único botón deja a las claras que la intención de los constructores

del lugar no era ni mucho menos impedir el acceso al mismo.

La puerta, una vez accionado el botón, se abre automáticamente permitiendo el acceso a una sala de control presidida por el correspondiente panel. En la pantalla, unos caracteres escritos en ubés (Dificultad de Lenguas 10) probablemente expliquen el sistema de apertura de las tres puertas que dan paso a sendas galerías, al menos a juzgar por el mapa cargado en un holopanel de la habitación. Alguien con la suficiente habilidad en programación de computadoras (Dificultad 12) podría alterar la configuración del panel para cambiar el idioma al básico galáctico.

**Comentario para el dj:** Si los PJs carecen de éxito con las habilidades indicadas, una Tirada de Tecnología de dificultad 8 le revelará a los PJs la intuitiva forma de seguir adelante.

**Comentario para el dj:** sólo se puede acceder a una de las galerías cada vez, ya que una enorme masa de gas verdosa inunda las mismas. La masa de gas no puede aislarse en una única galería porque volaría el complejo. Tampoco puede expulsarse el gas porque las minas carecen de conducto de expulsión, y porque el contacto con la atmósfera de Anoat haría saltar por los aires medio planeta.

Finalmente, y por razones similares, no cabe realizar extracciones de ninguna de las galerías sin sellar las otras dos primero.



Así, los PJs deberán emplear el panel de control para trasladar la masa de gas a las dos galerías que no quieran visitar para poder acceder a la tercera. Una vez hecho esto, podrán abrir la puerta de la galería carente de gas.

Acude a la Sección “¿Dónde ir?”

### ¿Dónde ir?

Tres puertas para otras tantas galerías. Si los PJs tienen datos de la misión, conocerán que el Norte del planeta es rico en un mineral que la Rebelión podría emplear en la fabricación de naves espaciales. Se trata de una pequeña veta muy similar al *kammris* que se puede encontrar en otros planetas como Nikllon.

**Comentario para el dj:** En las otras dos galerías hay cristales que bien se podrían emplear para sables Jedi y hierro, respectivamente. Ninguno de estos aspectos está incluido en los datos del Comandante Lajaie.

Los PJs deberán elegir qué galería visitan.

### Galería del Este

La galería no está a una temperatura muy elevada. Todavía se notan algunos restos del gas verdoso que colma la atmósfera de la mina, pero no es nada que los PJs no puedan resistir. Por el suelo, cadáveres de Ugnaughts, que ejercían como mineros para los ubeses a la vista de sus ropas, se amontonan aquí y allá con aparentes cortes y daños no provocados ni por explosiones ni

blásters. De repente, los PJs escuchan un gruñido lejano. Una criatura se acerca hacia ellos con actitud agresiva.

Los PJs pueden tratar de escapar (Deben superar dos Tiradas de esquivar sin armas de dificultad 10 para huir de la bestia) o hacer frente a la bestia.

Si los PJs acaban con la bestia (Atacar sin armas 4D, Daño 4D+2, Fortaleza 3D), podrán comprobar que estaba cerca de una pequeña acumulación de cristales de adegan que bien podrían emplearse para un sable de luz.

**Comentario para el dj:** Los PJs podrán obtener uno de estos cristales para todo el grupo si al final de esta Sección aíslan esta galería para la extracción de mineral y se saltan el Capítulo Siete de la presente aventura de acuerdo con las instrucciones del mismo.



En la Antigua República, los cristales de Adegan se solían emplear en la lente de los sables para aumentar su potencia de fuego (Efecto: Daño+1)

Tras el encuentro, o huida de la bestia, los PJs podrán acudir a las secciones de las galerías que no hayan visitado, o a la Sección “Cierre de las galerías”.

### Galería del Norte

Unos robots mineros tratan de escarbar sin éxito *kammris* de las

paredes de la galería. Los PJs pueden avanzar sin que los robots reparen apenas en ellos. Finalmente llegan a la posición de un droide que se autodenomina el Capataz. No pasan más de cinco segundos antes de que el chiflado amasijo de circuitos ataque a los PJs.

Modelo: RA-7

Altura: 1,90 metros



DESTREZA 2D

PERCEPCIÓN 3D

Mando 4D+2

CONOCIMIENTOS 4D MECÁNICA 1D

Lenguas 4D+1

FORTALEZA 2D TÉCNICA 3D

Atacar sin armas 1D+1 Seguridad 5D+1

Cita: "Trabaja, holgazán"

**Comentario para el dj:** Si llegasen a controlar al droide, los PJs podrían manejar a su antojo los droides mineros y evitar costes adicionales a la Alianza Rebelde. Si los PJs lograsen abatirlo con un arma de iones, el droide se reprogramaría automáticamente reconociendo a los PJs como sus amos.

Los PJs podrán acudir a las secciones de las galerías que no hayan visitado, o a la Sección "Cierre de las galerías".

## Galería del Oeste

El calor en la galería es asfixiante. Tal vez por ello, tres pequeños robots

mineros no paran de atacarse entre sí, golpeándose con las perforadoras que deberían haberse empleado para extraer el hierro de las paredes de la mina.

Si los PJs no quieren morir por el calor, deberán huir cuanto antes de la galería. Si atacan a los robots (Atacar sin armas 1D+2, Daño 2D+2, Fortaleza 3D) con lázers, provocarán una explosión (Daño 5D).

Los PJs podrán acudir a las secciones de las galerías que no hayan visitado, o a la Sección "Cierre de las galerías".

## Cierre de Galerías

Los PJs deberán cerrar dos de las tres galerías si quieren poder extraer recursos de ellas en el futuro. El proceso es irreversible. Al menos eso es lo que indica la señal de alarma en el panel de control que hace retumbar la mina. "Patrón neuronal no ubés detectado. Cierre de emergencia en las galerías. Se sellarán dos de las galerías" es lo que parlotea el panel en básico galáctico, posiblemente para que los Ugnaughts que trabajaban en la mina lo entendieran.

Una vez cerradas las galerías que los PJs decidan, no tiene más sentido seguir en las minas.

Acude al siguiente Capítulo.

## C

## apítulo Cinco

## Granjeros de humedad

## Introducción

Una vez los PJs se han asegurado de que la Base de la Alianza podrá contar con el suministro de las minas, el siguiente paso es el suministro de agua. La colonia *H'nemthe* del planeta ha podido subsistir hasta el momento de los cargamentos de las múltiples naves caídas en Anoat. Sin embargo, estas provisiones de agua, además de circunstanciales, son insuficientes para una Base como la que los PJs pretenden establecer.

## Granja de humedad

Los PJs deben plantear una granja de humedad al estilo de Tatooine. La ausencia de agua en planetas como el de los dos soles y Anoat es el principal problema al que deben enfrentarse los rebeldes de las nuevas bases de la Alianza. Por ello, es preciso hacerse con la mayor cantidad posible de humedad para ser autosuficiente en el cultivo de alimentos y consumo de agua.

Para ello, una correcta ubicación de las estaciones hidropónicas que sirven para tal menester es esencial. Si los PJs tienen datos de la misión, conocerán una zona con un alto grado de humedad (Al menos, considerando las características de Anoat). En todo caso, Rotux proporciona a los PJs un sensor de humedad rescatado de las naves

caídas. El radio de acción del sensor sería, en cualquier planeta medianamente poblado y edificado, bastante corto, pero la ausencia de construcciones lo hará muy efectivo.



Las estaciones hidropónicas aprovechan la humedad subterránea para hacer crecer vegetales y frutas.

Si los PJs, a pesar de contar con los datos de la misión o por mero instinto aventurero, quieren buscar algún otro punto con cierto nivel de humedad, podrán utilizar el sensor de humedad proporcionado por Rotux.

El uso del sensor se basa en los conocimientos de Técnica de los PJs. Rotux únicamente conoce el uso del sensor porque un antiguo granjero de humedad de su pueblo, ahora ya muerto, lo reconoció el día que se lo encontraron entre los restos de las naves cercanas al campamento. Así, los PJs deberán realizar una Tirada de Técnica para ver qué suerte tienen.

Si obtienen menos de un 5, encontrarán una zona de humedad baja. Si la Tirada es igual o superior a 5 pero inferior a 10, encontrarán, además de la anterior, una zona de humedad media (se trata de la zona de los datos de la misión). Si la Tirada es igual o superior a 10, encontrarán, además de

las anteriores, una zona de humedad muy alta. Los PJs deberán decidir qué zona visitan para estudiar la viabilidad final de la ubicación de la estación hidropónica.

Acude a la Sección *"Zona muerta"* para la zona de humedad baja. Sección *"Granjeros establecidos"* para la zona de humedad media. *"El gusano de arena"* para la zona de humedad alta.

### Zona muerta

Los PJs son acompañados por Rotux. Alcanzan rápidamente la zona detectada por el sensor de humedad proporcionado por éste. De hecho, la distancia desde la antigua base ubés es muy escasa. Si bien este aspecto podría hacer pensar que los PJs han dado con una buena ubicación, la realidad es bien distinta. La sequedad de la tierra es manifiesta, y una gran tormenta de arena parece azotar la zona.



Las tormentas de arena de Anoat parecen casi tan dañinas como las de Tatooine. No obstante, provocan **3D de daño** a su paso.

Los PJs pronto se dan cuenta de que más bien poco podrán sacar de esas tierras baldías. Cargan los datos en su panel. Si no conocen otras zonas avanzan al siguiente Capítulo. Si

conocen otras zonas, pueden visitarlas antes de decidir la mejor ubicación de la granja de humedad y acudir al siguiente Capítulo.

### Granjeros establecidos

Los PJs localizan con rapidez esta zona de Anoat que poco tiene que ver con el resto del planeta. Los gases tóxicos que han hecho perecer la antigua vegetación y convertir el ambiente en un desierto, no parecen haber afectado tanto esta parte del planeta.

Mientras que los PJs, visiblemente satisfechos, cargan los datos, una unidad droide de protocolo emerge, aparentemente, de las profundidades del planeta.



Los evaporadores de humedad son esenciales para la vida en planetas desérticos o de atmósfera tan hostil como Anoat.

Tras el pasmo inicial de los PJs y de Rotux, el droide se presenta como un droide granjero que estaba al cargo del cuidado de los evaporadores de humedad, cuyo lenguaje binario es una segunda lengua para él. Cuando los PJs le pregunten por los evaporadores, el droide accionará un mando de su antebrazo, revelando la posición de

varios evaporadores que ya estaban establecidos desde hace *“no menos de treinta años standard”*, en palabras propias del droide.

Los PJs actualizan sus datos y toman posesión del droide, el cual se queda a cargo de la granja. Si no conocen otras zonas avanzan al siguiente Capítulo. Si conocen otras zonas, pueden visitarlas antes de decidir la mejor ubicación de la granja de humedad y acudir al siguiente Capítulo.

### **El gusano de arena**

Rotux advierte a los PJs que muchas naves han caído en la zona rica en humedad que han detectado. Por alguna extraña razón, no hubo supervivientes, o las naves casualmente llegaron todas sin tripulación, lo cual le resultaría todavía más raro. El caso es que ni su pueblo, y ni si quiera los ubeses, han osado acercarse a esa zona a pesar de que sabe de buena tinta (entiéndase interferencias en comunicaciones) que muchas de esas naves traían caras especias.

Por ello, Rotux aconseja a los PJs que utilicen el aerodeslizador de su pueblo. En esta ocasión, no se trata de un objeto recuperado de los accidentes de otras naves, sino de una reliquia que trajeron consigo los *H’nemthe*. La única pega es que deberán repararlo primero si quieren emplearlo.

Si los PJs quieren reparar el aerodeslizador para ir a la zona rica en humedad, deberán acudir a la Sección *“Cables sueltos”*.

Si los PJs prefieren no reparar el aerodeslizador e ir a pie a la zona rica en humedad, deberán acudir a la Sección *“Peligro bajo tierra”*.

Si los PJs no quieren hacer nada de lo anterior y prefieren no investigar la zona rica en humedad, pueden visitar las otras zonas antes de decidir la mejor ubicación de la granja de humedad y acudir al siguiente Capítulo.

### **Cables sueltos**

Rotux le dice a los PJs que al aerodeslizador le faltan un par de piezas. Afortunadamente, dispone de ellas, pero no tiene la habilidad necesaria (Técnica 10) para instalar las mismas. Tampoco se atreve manipular el cuadro de mando (Mecánica 8), a pesar de que es más fácil todavía.

Una vez los PJs arreglen el aerodeslizador, podrán acudir a la Sección *“Rescate fallido”*. Si fallan en el arreglo del aerodeslizador o finalmente prefieren ir a pie a la zona de humedad alta, deberán acudir a la Sección *“Peligro bajo tierra”*.

Por supuesto, si no quieren hacer nada de lo anterior y prefieren finalmente no investigar la zona rica en humedad pueden visitar las otras zonas antes de decidir la mejor ubicación de la granja de humedad y acudir al siguiente Capítulo.

### **Peligro bajo tierra**

Los PJs llegan a la zona rica en humedad. Uno de los jugadores, al azar, deberá superar una Tirada de



esquivar de dificultad 5 para evitar ser engullido por un enorme gusano que emerge de la tierra.

Tan pronto como el gusano salga a la superficie, Rotux les dirá a los PJs que corran a subirse en alguno de los múltiples restos de naves de esa zona.

Una Tirada de percepción de dificultad 7 revelará a los PJs que el gusano ha salido justo por la zona donde más cajas abiertas de especia están desparramadas.

**Comentario para el dj:** La idea es que los PJs despisten al gusano lanzando cajas o sacos de especia a lejos de ellos para poder escapar mientras la bestia se entretiene (Debería pasar al menos uno de ellos una Tirada de Esquivar, dificultad 8). También podrían meter un detonador termal activado en uno de esos sacos para que el gusano, al engullirlo, salte por los aires. Afortunadamente para los PJs, muchos sacos de especia están sobre los restos de las naves que los resguardan, por lo que hacerse con ellos no será problema.

Una vez los PJs hayan escapado del gusano, podrán acudir a las otras zonas antes de decidir la mejor ubicación de la granja de humedad y acudir al siguiente Capítulo.

Si los PJs han matado al gusano, podrán recabar los datos pertinentes y antes de decidir la mejor ubicación de la granja de humedad y acudir al siguiente Capítulo, acudir a las otras zonas.

## Rescate fallido

Los PJs y Rotux llegan a la zona en aerodeslizador. Mientras que los PJs toman datos, observan cómo un alienígena de raza zabrak pide ayuda de modo desesperado. Justo cuando más cerca están de él, un enorme gusano surge de la tierra engullendo al zabrak y mostrando la razón de la ausencia de supervivientes.

Los PJs podrán huir de la zona dejándola por imposible (podrán acudir a las otras zonas antes de decidir la mejor ubicación de la granja de humedad y acudir al siguiente Capítulo), u optar por acabar con el gusano.

En este último caso, Rotux propondrá acabar con él estrellando el aerodeslizador contra la bestia. Una tirada de Cabalgar de dificultad 10 haría llegar a buen puerto a la tarea, si bien requerirá de una tirada de esquivar de cada uno de los PJs que estén a bordo del aerodeslizador para evitar estrellarse con él. La dificultad para esquivar la explosión vendrá determinada por una única tirada de 1D+2 aplicable a todo el grupo. Si los PJs hubiesen fallado la tirada de cabalgar o de esquivar, ni qué decir tiene que serán comida de gusano.

Suponiendo que los PJs hayan acabado con la bestia, podrán recabar los datos pertinentes y, antes de decidir la mejor ubicación de la granja de humedad y acudir al siguiente Capítulo, acudir a las otras zonas.

## C

## apítulo Seis

## Esclavistas

## Introducción

Los PJs han logrado asentar gran parte de los elementos básicos de la Base Rebelde. Fue una suerte hacerse con el control de la base de los ubeses, pero todo tiene sus inconvenientes...

## ¿Intrusos?

Los PJs se encuentran en la bahía de embarque principal del complejo. Aunque es algo rústica y no tiene rayo tractor, lo cual implica que las maniobras para el aterrizaje de las Naves sean difíciles, no está nada mal. Los ubeses tenían tres pequeñas lanzaderas para transportar a todos los ocupantes del complejo, pero bien podría caber una nave más grande, incluso con la Nave de los PJs ubicada donde está.

De repente, la compuerta de la bahía de embarque se abre de par en par. Una nave se interna en la bahía de embarque lentamente. Es evidente que el piloto tiene algún tipo de problema para aterrizar correctamente, ya que el ritmo cada vez es más parsimonioso.

Los presentes, entre los que se incluye Rotux, se miran de modo dubitativo. Nadie entiende qué o quién está en esa nave. Lo que sí es seguro es que de algún modo u otro, debía contar con los códigos de acceso, pues de otra forma

las puertas de la bahía de embarque no se podrían haber abierto por sí solas.

CARACTERÍSTICAS DE *DEMONIO GRIS*

Tripulación: 2

Pasajeros: 90 Aut.: 3 meses

Carga: 500 ton. métricas



Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 2D

Maniobrabilidad: Cero Casco: 4D

Armas:

- Cañón láser - CF: 2D - Daño: 4D

Pantallas: No

La rampa de desembarco se despliega ante la atenta mirada de los PJs y de Rotux. Aunque por momentos el humo de los engranajes del sistema de despliegue no dejan ver prácticamente nada, una oscura silueta va tomando forma. Parece alguien bastante alto y de forma humanoide.

El misterio continúa un buen rato, hasta que finalmente los PJs pueden ver con claridad qué tienen ante ellos. Se trata de un Duro, del mismo planeta, por supuesto, y está ataviado con una capa que posiblemente oculte armamento y demás “*útiles de viaje*”.

A pesar del desconcierto inicial del Duro, la presencia de los PJs no parece incomodarle demasiado. De hecho, comienza a hablar con ellos en básicos galáctico:

*“Sois nuevos. ¿No es así? ¿Dónde está Kalaj? No me digáis que... ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja! Le dije que tarde o temprano terminarían quitándolo de en medio. Bueno, a mí me da igual lo que hayáis hecho con él. Vengo a por el cargamento de esclavos. Espero que tengáis una buena remesa de Ugnaughts.”*

**Comentario para el dj:** Si los pjs cuentan con la deuda de vida de *Wroshyr*, podrían tratar de venderlo al esclavista. De hecho, el propio Duro se verá gratamente sorprendido por el ofrecimiento del Wookiee.

Es obvio que el Duro tenía un negocio de tráfico de esclavos con Kalaj. Los PJs podrán participar de ese negocio, o iniciar las hostilidades con el Duro.

En el primero de los casos, la misión habrá concluido, provocando la ira de Rotux, así como en su caso *Wroshyr* y los tripulantes del Outrider. Los PJs deberán enfrentarse a ellos y, con ayuda de los esclavistas, hacer de Anoat su base de operaciones. Obviamente, este comportamiento tendrá consecuencias, no sólo la necesaria huida de la Alianza Rebelde, sino un acercamiento inevitable al Lado Oscuro.

**Comentario para el dj:** Esto proporciona un hilo argumental nuevo a los PJs para moverse en un ámbito más propio de cazarecompensas, forajidos, y demás gente de esa calaña. Por supuesto, los PJs podrían completar su giro al Lado Oscuro aniquilando al Duro y su tripulación y haciéndose de

ese modo con la nave esclavista Demonio Gris.

En el segundo de los casos, los PJs se las tendrán que ver no sólo con el Duro, sino con otros 5 de sus compinches.

Gagstor

Plantilla: Forajido

Lealtad: Al dinero



Altura: 1,95 m

Sexo: Masculino

DES 4D

PER 2D

Blaster 5D

Negociar 4D

CON 3D

FOR 3D+1

Bajos fondos 5D

Vigor 4D+1

Supervivencia 6D

MEC 2D+2

TEC 3D

Armamento: Pistola Blaster (daño 5D+2)

Una vez que el festival de tiros toque a su fin (suponiendo que los PJs hayan seguido el recto camino de la eliminación de los esclavistas para continuar con su misión), deberán acudir al siguiente Capítulo.

## C capítulo Siete

### La llegada del Imperio

#### Introducción

Si la Tirada de la Sección “La transmisión”, del Capítulo Uno fue mayor a 19, sáltate este Capítulo y acude al siguiente. En caso contrario, continúa en éste.

#### La alarma en el hangar

La alarma del hangar suena con estrépito. El impacto de blásters y de fuego aéreo han hecho que se active. Al parecer el Imperio se ha presentado en Anoat. Algo mal deben haber hecho los PJs para que las tropas del Imperio hayan irrumpido en el planeta.

*“Huid todos para salvar la vida. Debemos marcharnos”* vocifera Rotux a su gente. Muchos de ellos le echan en cara la situación que viven, aunque días atrás estaban felices de instalarse en el antiguo campamento ubés. Las lanzaderas de los ubeses y la nave *Demonio gris* empiezan a llenarse de H’nemthe mientras que los PJs se meten en la Nave e inician la huida a no se sabe muy bien dónde.

Acude a la Sección “Huida de Anoat”

#### Huida de Anoat

Los PJs podrán optar entre ayudar a los H’nemthe, o encargarse de sí mismos, huyendo cuanto antes de Anoat. En el primero de los casos, los

PJs deberán hacer frente a 3 TIE Interceptores, mientras que en el segundo caso, únicamente deberán enfrentarse a uno de ellos.



Los soldados de asalto no dejarán vida a su paso. De ahí la necesidad de evacuar cuanto antes.

Una vez que hayan acabado con los TIE correspondientes, los PJs podrán acudir al siguiente Capítulo mientras que el viaje interestelar hacia un nuevo planeta ya ha comenzado.

#### CARACTERÍSTICAS DE TIE INTERCEPTOR

Tripulación: 1

Maniobrabilidad: 3d+2

Casco: 3D Pantallas: 0D

Capacidad de carga: 230 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: NO

Computador de navegación: SI

Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 5D+2

Armas:

- 4 cañones láser (Disparan juntos)

- Control de fuego: 3D - Daño: 6D



## C capítulo Ocho

### Evaluación de la misión

Por el momento, los PJs obtienen 7 puntos de habilidad como premio a su entrega a favor de la Alianza Rebelde, con independencia de lo exitoso que haya sido el emplazamiento de la Base de Anoat.

Si los PJs vienen del Capítulo Seis, recibirán un punto de habilidad más.

Los PJs también recibirán un punto más si al principio de la misión no contaron con los datos de la misma por fallos en la comunicación con el Comandante Lajaie.

Si los PJs vienen del Capítulo Siete y optaron por ayudar a escapar a los H'nemthe, recibirán un punto de habilidad más.

## I

### Indicación 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 necesario, contarán con el siguiente equipamiento: bláster de bolsillo (3D+1) y una granada (5D).

## D UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a [cavernaderol@gmail.com](mailto:cavernaderol@gmail.com) con la referencia en el asunto "ANOAT". 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 Anoat

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. Creía que esos lagartos acabarían con nosotros.

Segundo Rebelde: Yo también creía que no lo contábamos. Hemos tenido suerte.

Tercer Rebelde: Llámalo astucia.

Cuarto Rebelde: Sí, eliminar el historial de navegación y los archivos de la misión nos ha ahorrado problemas. ¿Quién sabe lo que hubieran hecho esos trandoshanos con esa importante información?

Quinto Rebelde: Seguro que el Imperio hubiera estado aquí si llegan a saber de nuestra misión.

Sexto Rebelde: En fin, el problema es que sin datos preeliminares la misión durará más de la cuenta.

(Se escucha el ruido de una transmisión en el panel de control de la Nave)

Primer Rebelde: ¿Qué demonios es eso?

Segundo Rebelde: ¡Una transmisión!

Transmisión: Equipo re...lde ¿Me reci...n? Soy Evram ...aie

Tercer Rebelde: ¡El comandante!

Cuarto Rebelde: Hay que hacer algo con la señal o lo perderemos.

Quinto Rebelde: Esas interferencias podrían ser imperiales

Sexto Rebelde: Algo tendremos que hacer...



# ANOAT

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

Tras la huida de la fragata de los piratas trandoshanos, el valiente grupo de rebeldes prosigue con la misión de reconocimiento del planeta Anoat para establecer una nueva base de la Alianza en el mismo.

En este empeño, los jóvenes rebeldes deberán evitar atraer sobre sí la atención del tiránico Imperio galáctico, hito que hasta el momento han logrado con éxito. Si siguen así, puede que la esperanza perdure para los pueblos de la galaxia.

He aquí la historia de esos anónimos héroes de la Alianza...



## CAVERNA DE ROL

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