



HUÍDA DE SARRABAHN

STAR WARS

Que Star Wars vuelve a estar de moda es indiscutible. Y para que te apuntes tú también al "revival", aquí te ofrecemos este módulo

POR ALEX FERNÁNDEZ

NOTA SOBRE LAS PUNTUACIONES

Las puntuaciones de este módulo son válidas tanto para la Primera como para la Segunda Edición del juego (esta última aún no traducida), con lo que los que conocen sólo la primera no tienen más que ignorar aquellos datos que les suenen a chino. Algunos datos sobre vehículos, naves o PNJs se han omitido por constar ya en guías y suplementos.

El sistema Sarrabahn ha mantenido siempre una política de clara neutralidad con relación al conflicto armado que enfrenta al Imperio con la Rebelión. Sin embargo Sarrabahn dispone de una gran riqueza de recursos naturales, sobre todo del valioso Ytterbio, y de un potencial industrial y energético que lo convierten en un aliado más que deseable para ambos bandos. Tanto los imperiales como la Rebelión han enviado multitud de embajadas diplomáticas con la intención de lograr un pacto militar con el sistema, pero los resultados no han pasado del terreno económico. La relación comercial con Sarrabahn ha sido fundamental para la Alianza, ya que es uno de los pocos lugares en los que puede obtener con facilidad y seguridad grandes cantidades de abastecimientos y materia prima, especialmente del valioso Ytterbio que necesita como munición de sus cañones láser. Sin embargo, esta situación va a durar poco tiempo: el Imperio es consciente del tremendo peso del sistema para la logística rebelde, y ha decidido cortar por la fuerza esta fuente de suministros, al tiempo que la pone a su propio servicio, así como a buena parte de sus fuerzas armadas, entre las cuales ya hay numerosos simpatizantes de Palpatine. Los PJs se encuentran en Sarrabahn escoltando un convoy de carga rebelde repleto del preciado Ytterbio y en el que viaja, además, una emba-

jada diplomática que se encuentra en la capital negociando un ventajoso acuerdo para los suyos. Al tercer día de misión se desencadenan los hechos: el servicio de espionaje aliado avisa de un inminente ataque imperial y envía órdenes tajantes de salir de inmediato del sector

EL EQUINOCCIO

Una de las joyas de la corona de la flota de transportes rebelde, se halla entre las mejores de su clase, sobre todo gracias a las modificaciones hechas por el capitán Carey y al excelente nivel de dedicación de sus tripulantes:

NAVE: Carguero pesado Equinoccio.

ESCALA: Nave grande.

LONGITUD: 230 metros.

TRIPULACIÓN: 17.

HABILIDADES DE LA TRIPULACIÓN:

Astrogración 4D, Pilotaje naval 4D:

Equinoccio 5D, Artillería naval 4D, Pantallas 3D+2.

PASAJEROS: Habitualmente, ninguno; durante la aventura, 740.

CAPACIDAD DE CARGA: 70.000 metros cúbicos; 175.000 Tm.

AUTONOMÍA: 4 meses.

HIPERIMPULSOR: x2.

HIPERIMPULSOR DE SEGURIDAD: x6.

COMPUTADORA DE NAVEGACIÓN: sí.

MANIOBRA: 0D.

VELOCIDAD/ MOVIMIENTO: 2D/ 4;

(Atmósfera: 280; 800 Km./h).

CASCO: 6D.

PANTALLAS: No.

ARMAS: CUATRO BATERÍAS LÁSER (disparan por separado):

Escala: cazas.

Control de fuego: 1D.

Daño: 5D.

Arco de tiro: una posterior, dos frontales, otra en torreta (inutilizada durante el primer combate).

En total, en la Equinoccio se hallan embarcados: el capitán Primann Carey, su segundo, Heroni Biret, once tripulantes, cuatro artilleros, 745 refugiados, el jefe de la misión diplomática, Mon Takver, tres delegados de la misión, el jefe de la escolta, Gunn Dirwynn, treinta soldados de escolta, veinte técnicos de apoyo, varias unidades R-2 y 3PO, junto con otros droides auxiliares (entre ellos tres droides médico Dos-1B), dos deslizadores aéreos T-46 y tres vehículos oruga pesados.

La escolta del Equinoccio la constituyen cuatro Z-95 "Cazacabezas", dos cazas de asalto Ala-B, y el Ala-X de Van Cramm, más la nave de los PJs.

ARCHIVO 74 B-SISTEMAS PLANETARIOS

SARRABAHN:

A 75 B

Cuarto planeta de un total de doce. Orbita alrededor del sistema doble Log-7, compuesto por dos estrellas de rango G6. Posee dos lunas, Anarres y Urtas, no habitables pero con importantes asentamientos mineros e industriales comunicados con el planeta mediante una completa red de barcasas espaciales.

GEOGRAFÍA:

El setenta por ciento de la superficie se halla cubierto de agua. Abundancia de selvas tropicales con temperaturas elevadas (20 grados estándar de promedio). Terreno muy accidentado, con abundante actividad volcánica, lo que unido a la peligrosidad de la fauna y a lo impredecible del clima, con ciclones frecuentes, hacen de éste un mundo de difícil colonización.

SOCIEDAD:

Población mayoritariamente humana (87%), aunque con presencia de sultistan y otras minorías menos relevantes. Pocos núcleos urbanos importantes; la capital, Nio Essela, apenas llega a los 560.000 habitantes. Sistema político socialdemócrata, con dos partidos principales, uno de ellos de marcada tendencia pro imperial, actualmente en la oposición, aunque goza de un amplio respaldo.

ECONOMÍA Y COMERCIO:

Sistema de economía planificada, aunque un 36% del volumen total de la producción está en manos privadas. La principal fuente de ingresos la constituyen las exportaciones de minerales, y muy especialmente de Ytterbio, siendo uno de los principales yacimientos de la Galaxia. Importa fundamentalmente tecnología espacial y textiles. Cuatro astropuertos.

NO CONFIDENCIAL

UNIDAD DE EXPLORACIÓN C-89
INFORME NO ACTUALIZADO

INFORME DE WEBB SLAINE
Nº347654/86
GRUPO TATOOINE



transportando, además del mineral, a todos los refugiados y simpatizantes de la Rebelión que puedan recoger en un plazo de seis horas, salvándoles así de las inevitables represalias del Imperio. El mensaje llega con un margen demasiado estrecho: el convoy aun se halla despegando de la capital, Nio Esseia, cuando las pantallas de los sensores quedan inundadas por las señales de la flota de ataque imperial que acaba de emerger del hiperespacio. Es el inicio de todos los problemas...

Aterrizaje forzoso

Mientras los cruceros y destructores Victoria imperiales se dirigen hacia las principales poblaciones del planeta para aplastar toda resistencia (con ayuda de los miembros de la facción pro-imperial), varios grupos de naves más ligeras se encargan de aniquilar los asentamientos más pequeños y de interceptar a cualquier nave que intente abandonar el sistema. Una tirada Fácil de Percepción (o Sensores) permitirá que los PJs descubran que un grupo de cazas se dirige hacia ellos para neutralizarlos. Se percaten o no, la alarma cundirá entre los rebeldes y la escolta se desplegará para hacer frente al enemigo: ocho cazas Tie se enfrentarán a los cazas de escolta, dos interceptores y dos cazas al Equinoccio, y dos interceptores la emprenderán con la nave de los personajes en cuanto haga caso omiso de

sus órdenes de rendición. Si los PJs no disponen de nave propia (¿todavía?) proporcionales un carguero ligero armado, y no te olvides de ajustar el calibre de la amenaza a la que se enfrentan según su nivel de habilidades y la capacidad de su nave.

Cuando los PJs hayan acabado con sus atacantes (o en la ronda cinco, lo que llegue antes) se darán cuenta de lo sucedido mientras tanto: aunque el Equinoccio ha destruido a tres de sus adversarios, el último de ellos (un interceptor) le ha causado graves daños en la propulsión y en el sistema de hiperimpulso. El capitán comunica que se verá obligado a realizar un aterrizaje forzoso y la nave se retira chisporroteante hacia SarraBahn, perseguida por el interceptor. Los demás escoltas siguen enzarzados en la lucha, por lo que sólo la nave de nuestros héroes puede eliminar al caza imperial, antes de que éste haga lo propio con el carguero. El Director puede dar al combate todo el dramatismo que considere oportuno (ya sabes que tirar detrás de la pantalla y poner cara de susto al leer los dados suele imponer mucho al auditorio, trátalos con crueldad), haciendo ver que el carguero puede explotar en cualquier momento si no se hace algo rápido. Si las cosas van mal para los PJs, haz que Van Cramm, el piloto al mando de la escolta de cazas rebeldes, les saque del apuro con sus habilidades de as, pero tampoco le conviertas en la mamá del grupo.

Al final de la batalla, 1D3 naves de escolta habrán sido destruidas (salvo la de Van Cramm, claro). Los agresores han corrido peor suerte, y lo único que queda de ellos es alguna llamara-da ocasional. Mientras tanto, el Equinoccio ha conseguido aterrizar sobre unas colinas próximas a la selva, pero ha quedado escorado sobre la ladera, sufriendo algunos daños estructurales; varios de los tripulantes y pasajeros han resultado heridos de diversa consideración, y el capitán, el veterano Primann Carey, ha ordenado desalojar la nave por temor a una explosión o a una fuga de radiación. Cuando el peligro ha desaparecido, al cabo de una hora, comienzan las tareas de reparaciones, en las que naturalmente han de colaborar los PJs. Este es un momento idóneo para poner a prueba sus habilidades, sus capacidades organizativas... y su paciencia. Sobre el paraje se desperdigan más de setecientos cuarenta refugiados (en no muy buenas condiciones: la Equinoccio no es una nave de pasajeros, y el aterrizaje no ha sido suave). Algunos pasajeros están heridos, otros al borde del pánico ante lo sucedido, y luego están los enanos, que ya son palabras mayores. El Director debe describir este tumulto de gente desesperada y desorganizada con todo lujo de

detalles, y debe presentar situaciones en las que se requiera a los PJs. Por ejemplo, se les pueden pedir tiradas de Supervivencia o Sistemas Planetarios para improvisar refugios y hallar emplazamientos apropiados y seguros para un campamento provisional. Tiradas de Mando para organizar a la muchedumbre, o de Negociar para tranquilizar a alguna histérica (o histérico) o convencer a algún arrepentido de que la rendición ante el Imperio no es una buena idea. La Medicina puede ser necesaria para atender a los heridos, y tiradas de Técnica y Mecánica serán precisas para emprender algunas reparaciones urgentes y las labores de estabilización del carguero, que será preciso enderezar con la ayuda de los vehículos disponibles. La dificultad de las tiradas puede oscilar entre Fácil y Muy Difícil (por ejemplo, puede haber heridos leves, pero también algún moribundo) y deben realizarse dentro de un marco escenificado, nada de trámites, por favor ("PJ Número Dos, Tiro-de-Medicina-Dificultad-Doce"). Así, un grupo de niños puede perderse entre la confusión, y los PJs, ante los angustiados ruegos de las respectivas madres, pueden verse en la coyuntura de tener que buscarlos entre la vegetación. Darán con ellos minutos después: están subidos a lo alto de un árbol al pie del cual una manada de hambrientos carnívoros espera darse el festín... y si los osados rescatadores no son buenos con el bláster, pueden acabar siendo el aperitivo. Cuando el jaleo inicial haya pasado y se hallen lo suficientemente mareados, los PJs serán llamados a presencia de Primann y Takver (el diplomático al mando de la embajada), que se han establecido en el puente del Equinoccio. Les explicarán que algunas de las piezas necesarias para la reparación se hallan inservibles, y no se dispone de recambios para sustituirlas, por lo que será necesario encontrarlas en otro sitio. De lo contrario no hay despegue posible, y es sólo cuestión de tiempo que los imperiales finalicen las operaciones de invasión y se dediquen a atar los cabos sueltos, capturando a los rebeldes (si es que no los hacen saltar por los aires directamente). Conociendo la reputación del grupo por anteriores trabajos, se les encomienda la tarea, en la que deberán actuar con la mayor celeridad posible. Sin embargo, la escolta de Dyrwinn no podrá ayudarles, pues debe permanecer junto al carguero para defender a los civiles de cualquier posible ataque. Los pocos vehículos de repulsión son demasiado grandes e imprescindibles para las reparaciones, y en cuanto a las naves, podrían ser fácilmente detectadas desde la órbita, revelando así la posición de los fugitivos de manera prematura. En otras palabras, que deberán ir solos y a pie hasta

PILOTO DE LA ESCOLTA REBELDE

Todos los atributos y habilidades 2D, excepto **Destreza 3D**, **Artillería de cazas 5D**, **Pilotaje de cazas 5D**, **Pantallas 5D**, **Reparar naves espaciales 4D+2**. **Equipo**: pistola bláster (daño 4D), traje de vuelo, kit de supervivencia, comunicador.

SOLDADO DE LA ESCOLTA REBELDE

Destreza 3D+2: **Blaster 5D**, **Esquivar 4D+2**, **Granada 4D+2**, **Parar con armas 4D**.

Conocimientos 2D+2: **Supervivencia 3D**.

Mecánica 3D: **comunicaciones 3D+2**.

Percepción 3D: **Buscar 4D**.

Fortaleza 3D: **Atacar sin armas 4D+2**, **Escalar 5D**.

Técnica 2D+2: **Demolición 4D**, **Primeros auxilios 3D+2**.

EQUIPO: **Pistola bláster (daño 4D)**, **rifle bláster (daño 5D)**, **2 granadas**, **med-pac**, **3 cargadores**, **blindaje ligero (+2 a Fortaleza contra todo tipo de daño**, **cubre todo el cuerpo**, **no penaliza**).



PERSONALIDADES REBELDES

VAN CRAMM:

Es el capitán de la escolta de cazas. Un tipo frío y precavido, que no confía en el éxito de la misión rebelde, pero con una lealtad a toda prueba. Además, le encantan las causas perdidas. Sus puntuaciones son como las de sus hombres, pero con 2D más en todas las habilidades indicadas en dichas puntuaciones (recordar que la Destreza no es una habilidad, sino un atributo), además de Sistemas Planetarios 6D, Astrogración 5D+2. Seis puntos de Personaje.

EQUIPO: como el de sus hombres, pero sustituir la pistola por una bláster pesada (daño 5D).

PRIMANN CAREY:

El capitán del Equinoccio, un veterano de su oficio y un excelente profesional, enérgico, inteligente y honesto, decidió unirse a la Alianza cuando varios amigos suyos, falsamente acusados de pertenecer a la Rebelión, murieron vaporizados por un crucero imperial que interceptó su carguero y disparó contra éste sin tan siquiera darle la oportunidad de rendirse (aunque naturalmente la versión del Imperio difiere bastante de la original). Su tripulación le tiene en gran estima y le es totalmente leal. Cuando lo interpretas delante de tus jugadores, piensa en alguien parecido al capitán Kirk (aunque sea de una galaxia lejana...).

Destreza 3D+1: Bláster 4D, Esquivar 5D.

Conocimientos 2D+1: Razas alienígenas 5D, Sistemas planetarios 6D, Bajos Fondos 4D, Burocracia 4D+2.

Mecánica 3D+2: Astrogración 6D, Pilotar transportes 5D: Equinoccio 7D.

Percepción 3D: Negociar 5D+2, Mando 6D+1.

Fortaleza 3D.

Técnica 2D+2: Reparar cargueros 6D+2, Primeros auxilios 4D.

MON TAKVER:

Se trata del jefe de la misión diplomática, compuesta por él y tres delegados más. Takver es un excelente negociador, perfectamente consciente de sus limitaciones y sin ningún afán de protagonismo. Precisamente por todo ello, cuando comience la acción delegará

el mando en Carey y en Dirwynn, sabiendo que lo suyo no es la acción y que es mejor que sean los que se dedican a ella los que lleven las riendas hasta que las aguas vuelvan a su cauce. Como apenas va a intervenir en la aventura de manera directa, no te proporcionamos sus puntuaciones.

GUNN DIRWYNN:

Está al mando de los soldados de escolta de la misión diplomática, un cuerpo especializado en misiones delicadas que Gunn lleva con mano de hierro. Excelente y rudo luchador, es uno de los mejores en su trabajo y está orgulloso de sus hombres, pero su astucia queda muchas veces anulada por un exceso de audacia que le lleva a arriesgar demasiado. Gunn y los suyos pueden prestar apoyo a los PJs si estos se encuentran en una situación apurada, pero la mayor parte del tiempo permanecerán en la nave para defenderla de posibles asaltos. Entre el equipo del que dispone su unidad, se encuentran dos blásters pesados manejados por grupos de tres hombres. A la hora de interpretar a Gunn, piensa en el típico sargento hosco y carrabias con graves problemas cuando se trata de decir más de tres palabras seguidas sin intercalar un taco o una maldición.

Destreza 2D+2: Bláster 7D, Esquivar 5D+2, Granada 6D, Armas pesadas 5D, Atacar con armas 4D+2.

Conocimientos 4D: Bajos fondos 6D, Supervivencia 6D, Tecnología 5D.

Mecánica 3D: Cabalgar 4D, Manejar jetpack 4D, Pilotaje de cazas 4D+2.

Percepción 2D: Mando 5D:sobre su destacamento 7D, Esconderse 6D, Buscar 4D+2.

Fortaleza 3D: Atacar sin armas 5D+2, Escalar 5D, Nadar 5D+2.

Técnica 3D+1: Demolición 6D, Primeros Auxilios 5D.

Siete puntos de personaje.

EQUIPO: Rifle bláster con mira computerizada (daño 5D+2), detonador termal (daño 10D), 4 granadas (daño 5D), Jetpack, blindaje de combate (+1D a Fortaleza contra ataques físicos, +2 puntos contra ataques energéticos, no reduce la Destreza, equipado con filtro respiratorio), comunicador, macrobinoculares, 4 cargadores, medpac.

que encuentren otro medio de transporte. Los sensores del Equinoccio han detectado lo que podría ser un pequeño asentamiento urbano a varios kilómetros al norte, así que lo más lógico es que los PJs se dirijan hacia allí. El único equipo que se les proporcionará consistirá en un medpac, una vara brillante, veinte metros de sinticuerda y provisiones para seis días (todo esto para cada uno), además de dos rifles bláster, una pistola de bengalas con seis cargas y dos tiendas impermeables con capacidad para cuatro personas cada una (esto para todo el grupo).

En busca de ayuda

La zona sobre la que ha aterrizado la Equinoccio es una agrupación de colinas totalmente rodeada por una inmensa selva cerrada y de difícil tránsito, con árboles que superan los ochenta metros de altura. A la tupida vegetación hay que sumar una temperatura que supera los cuarenta grados, enjambres de molestos insectos,

y los ocasionales depredadores que pueden atacar al incauto viajero. Los PJs partirán a mediodía, achicharrados y empapados en un sudor pegajoso. Aquellos que fallen una tirada Moderada de Vigor cada cuatro horas (hasta que anochezca) caerán desmayados, y será precisa una tirada Fácil/Moderada de Medicina para reanimarles. La tirada de Vigor será Difícil, si llevan blindajes no refrigerados. Los personajes recuperados de esta manera actuarán con un malus de -1D a todas sus acciones físicas, al menos hasta que se les aplique un medpac o descansen varias horas en un lugar fresco.

Por si fuera poco, apenas comienza a atardecer cuando se desata una tormenta tropical de las que hacen época: el suelo se convierte en un barrizal, resulta difícil respirar, y en poco tiempo todo el mundo estará calado. A los escasos minutos, los PJs que saquen una tirada Fácil de Percepción oírán un ominoso estruendo, producido por una gigantesca riada que se echa encima del grupo. Si algún PJ sacó la tirada, todos tendrán derecho a una tirada Moderada

de Saltar para alcanzar un árbol y ponerse a salvo. Los personajes que fallen la tirada de Saltar (que serán todos si nadie ha obtenido la de Percepción) serán arrollados y deberán hacer tiros Fáciles/Moderados de Nadar para lograr agarrarse a algo. Si fallan un segundo intento, empezarán a ahogarse (según las reglas de la página 43 -1ª Edición- o 86 -2ª Edición, en inglés-). Cualquiera que se halle a salvo podrá echar una mano, arrojando cuerdas o lianas, por ejemplo, lo que puede reducir la dificultad de la tirada. Si no quieres matar a nadie, siempre puede aparecer el típico tronco salvador, pero el PJ en cuestión puede acabar arrastrado a kilómetros de sus compañeros y quedar aislado. La riada pasa, pero la lluvia persiste; los PJs deberán obtener tiradas Moderadas de Supervivencia para encontrar un lugar apropiado para pernoctar, pudiendo hacer un intento cada diez minutos (si crees que tardan demasiado, puedes pedirles nuevas tiradas de vigor). Cuando lo consigan darán con una gran tronco hueco de más de diez metros de diámetro, que es el refu-



gio perfecto...aunque lamentablemente eso mismo es lo que piensa la manada de diez nurgs que se halla en el interior. Tras las inevitables tortas, los PJs podrán descansar en paz (y los nurgs también, aunque suponemos que en el otro sentido de la expresión). Al amanecer la lluvia ha cesado, y los personajes se hallarán descansados.

Apenas hayan reiniciado la marcha, los PJs encontrarán lo que estaban buscando, una pequeña instalación minera de prospección ubicada en un claro de la jungla y en la que trabajan unos 35 técnicos. Apenas hay más que las instalaciones de perforación, diez barracas prefabricadas, la caseta de los droides, un rudimentario

garaje y un edificio comedor, todo rodeado por una verja electrificada de tres metros de altura que mantiene alejados a los bichos. El único armamento disponible son cuatro fusiles bláster con miras computerizadas (ver LIDER39). Dependiendo de la actitud de los PJs, los mineros se mostrarán desde sencillamente recelosos hasta abiertamente hostiles. No les gustan los imperiales, pero aun menos el meterse en líos por ayudar a unos desconocidos. Si logran hablar con Wild Anvil, el jefe de la instalación, les explicará que carecen de los recambios que buscan los rebeldes, pero que en el astropuerto de Gizeh, al otro lado del estrecho que les separa del continente, podrán dar

SALTADOR AÉREO K-76

ESCALA: Deslizador.
TRIPULACIÓN: Uno.
PASAJEROS: Uno.
CAPACIDAD DE CARGA: 120 kilos (200 sin el pasajero, pero irá sobrecargado).
COBERTURA: Dos tercios.
CÓDIGO DE VELOCIDAD/MOVIMIENTO: 2D/ 70; 200 KPH.
MANIOBRA: 2D+2 (2D con sobrecarga).
CASCO: 3D.
ARMAMENTO: Ninguno.
TECHO DE VUELO: 10 kilómetros. Con sobrecarga, 300 metros.

FAUNA DE SARRABAHN, ALGUNOS BICHEJOS LISTOS PARA INCORDIAR:

NURG:

Una especie de rata gigante de metro y medio de longitud que suele atacar en grupos de 4+1D individuos. Son algo cobardes:

Destreza 4D: Correr 5D, Esquivar 5D, Parar sin armas 5D.

Percepción 3D: Seguir rastros 5D.

Fortaleza 2D+2: Escalar/Saltar 5D+2.

Velocidad/Movimiento: 2D/12.

Ataques: Suelen saltar varios sobre una misma presa, por lo que un ataque fallado por más de cinco puntos contra un nurg que se halle encima de su víctima suele dar a ésta en su lugar. Mordisco, Daño Fortaleza +1D.

OROVIRNA:

La versión modesta del Rancor, estos depredadores son enormes bestias de cuatro metros de alto y grandes fauces provistas de tres hileras de dientes. Su grueso pellejo rugoso les permite camuflarse entre la espesura, de manera que si el grupo tiene la desgracia de toparse con uno que permanezca al acecho, y falla su tirada de Buscar, lo tendrán encima cuando se quieran dar cuenta. De lo contrario no hay mayor problema, puesto que cuando se hallan en movimiento los orovirnas hacen tanto ruido que se les escucha desde kilómetros de distancia. Cazan en solitario, y no se caen muy bien entre sí.

Destreza 2D+1.

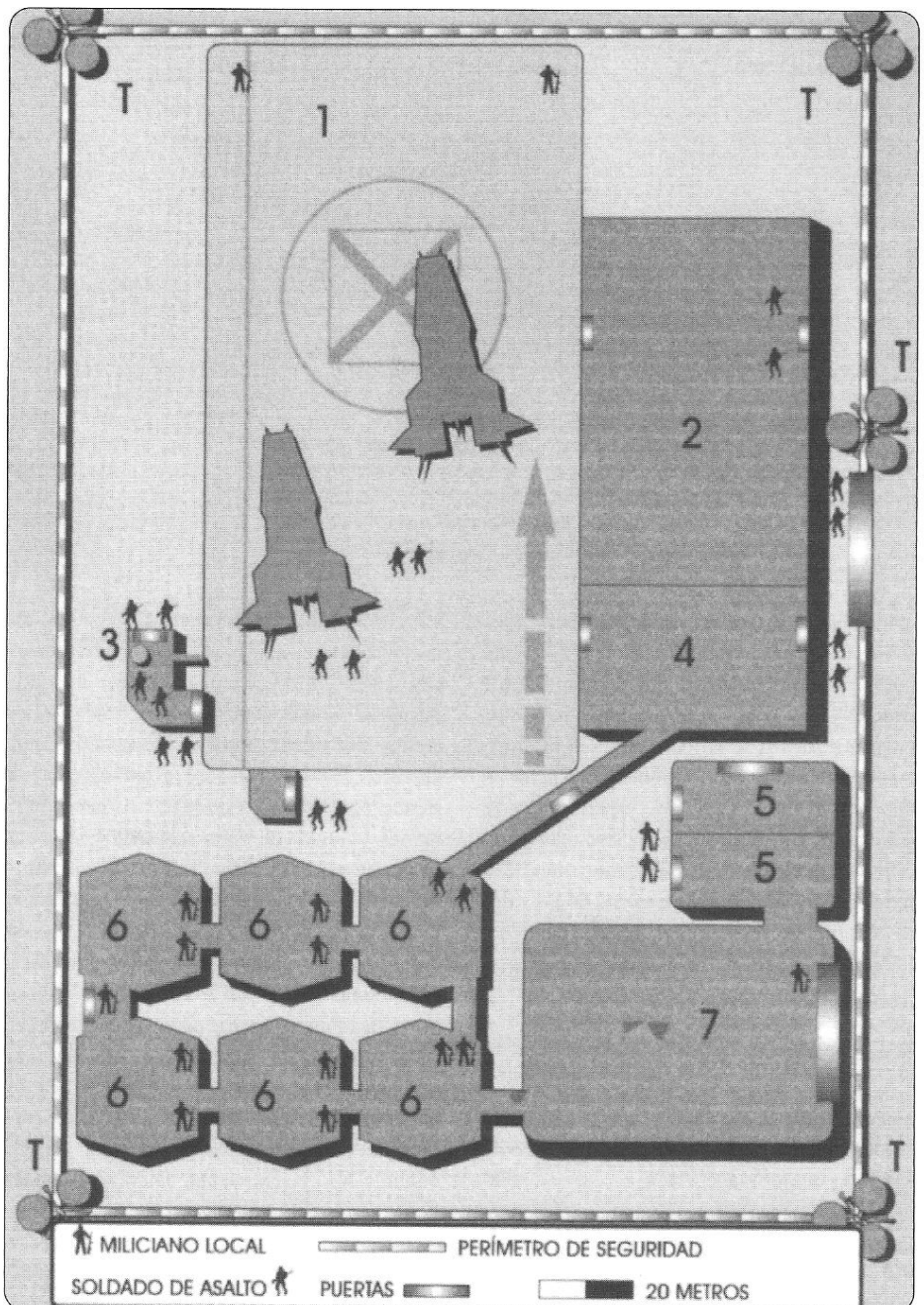
Percepción 2D.

Fortaleza 8D.

Velocidad/Movimiento: 2D/10.

Ataques: Zarpa, daño 7D, Mordisco (sólo si ha impactado antes con la zarpa), daño Fortaleza +1D.

Habilidades especiales: su piel le proporciona un +2D a sus intentos de Escondarse si se mantiene totalmente inmóvil.





COCHE DE LAS NUBES DE CÁPSULAS GEMLAS TORMENTA IV DE BESPIN

ESCALA: Deslizador.
TRIPULACIÓN: Uno.
PASAJEROS: Uno.
CAPACIDAD DE CARGA: 15 Kilos.
COBERTURA: Total.
CÓDIGO DE VELOCIDAD/MOVIMIENTO:
3D/ 520;1500 KPH.
MANIOBRA: 2D+2.
CASCO: 2D+2.
ARMAMENTO: DOBLE CAÑÓN Bláster
(fuego acoplado).

Control de fuego: 1D.
Daño: 3D.
Arco de tiro: frontal.

TECHO DE VUELO: 100 Kilómetros.

MOTO POLICIAL AVE DE PRESA C-90

ESCALA: Deslizador.
TRIPULACIÓN: Uno.
PASAJEROS: Ninguno.
CAPACIDAD DE CARGA: 3 Kilos.
COBERTURA: Un cuarto.
CÓDIGO DE VELOCIDAD/MOVIMIENTO:
3D/ 140;400 KPH.
MANIOBRA: 3D+1.
CASCO: 2D.
ARMAMENTO: CAÑÓN LÁSER.

Control de fuego: 1D.
Daño: 2D+2; si se emplea
el modo en aturdir, 4D.
Arco de tiro: frontal.

TECHO DE VUELO: 30 metros.

FUERZAS DE POLICÍA Y MILICIANOS DE GIZEH

MILICIANO TÍPICO: Todos los atributos y habilidades 2D, excepto Bláster 4D, Esquivar 3D+2, Atacar con armas 3D+2, Parar sin armas 3D+1, Granada 3D+2, Leyes 3D+2.
EQUIPO: Pistola bláster pesada (daño 5D), comunicador, porra (daño Fortaleza+1D), lentes infrarrojas (+1D en Percepción en condiciones de baja visibilidad por humo o luz escasa), granada (daño 5D+2), esposas (Fortaleza 6D), casco y chaleco (+2 a Fortaleza contra todo tipo de ataques, cubre cabeza y torso).

SARGENTO: Igual que sus hombres, pero con 5D en bláster, 4D en mando y 4D en motojet.

con ellos si logran eludir a las fuerzas de ocupación. La única manera de llegar al lugar sería con los saltadores K-76 de la base minera, pero serán necesarias tiradas Moderadas o Dificiles de negociar (o Timar, según las cosas) para convencer a los mineros de que cedan los vehículos, cosa imposible a no ser que dejen alguna garantía de su devolución, o incluso un rehén. Naturalmente, el uso de la fuerza es otra opción, pero menos ética.

El astropuerto de Gizeh

Gizeh es una gran ciudad separada del océano por "La Muralla", una impresionante formación natural de dos kilómetros de altura que consiste en una inmensa meseta de paredes verticales, surcada por un sinfín de intrincados laberintos de desfiladeros y gargantas. Los PJs no tendrán problemas para aproximarse a la ida, pero a su regreso, con los saltadores sobrecargados, pueden pasarlas moradas. Sorteado el obstáculo, y si dejan sus vehículos a unos diez o doce kilómetros de la ciudad, no pasará nada y podrán entrar sin problemas. Pero si optan por aproximarse en ellos, se les pedirá que se identifiquen, y si no buscan una buena excusa (tira-

da Muy Dificil de Negociar o Timar) se les exigirá que acepten la escolta de una escuadrilla de coches de las nubes que les conducirá hasta el astropuerto... siendo recibidos por veinte guardias locales que les retendrán en prisión hasta ser interrogados por los imperiales (si no se les ocurre un plan para escapar, pídeles las hojas de personaje a los ineptos de tus jugadores). Si no aceptan la escolta serán atacados, y la única alternativa será huir y esconderse en lugar seguro para aproximarse a pie más adelante.

Gizeh no es un lugar seguro para los rebeldes: columnas de humo se alzan desde varios puntos de la ciudad, pero ésta no ha sufrido demasiado castigo, pues los simpatizantes del Imperio se han hecho rápidamente con el control. La única presencia imperial en la urbe es la de un destacamento de veinte soldados de asalto en el astropuerto y sus alrededores, siendo la milicia local la encargada de patrullar las calles, en grupos de cinco hombres que obligan a identificarse a los sospechosos, deteniendo a todo aquel que no respete el toque de queda (de ocho de la noche a seis de la mañana) o que pueda estar implicado en "actividades subversivas". No obstante, la situación es aún tan confusa que no resultará demasiado difícil escabullirse de estas patrullas, o incluso sobornarlas o timarlas si es

LIBRERIA ATLÁNTICA

Especialistas en **MINIATURAS** para **WARGAMES**

FOUNDRY

DIXON

FRONT RANK

SHQ

OLD GLORY

ELITE

REDOUBT

HOVELS

C in C. Los mejores microtanks a 1:285 y al mejor precio.

Reglamentos

DBA • DBM • SHAKO • FIRE AND FURY
COMMAND D • CHIEF DE BATTALLON • ETC.

Games Workshop

Importamos directamente de Inglaterra.

Novedades 2 meses antes

Todo en cartas

MAGIC • EL SEÑOR DE LOS ANILLOS • STAR WARS
MYTHOS • ETC.

Rol nacional e importación

¡ Venta por correo a toda España !

Plaza de Santa María Soledad Torres Acosta, 2
28004 MADRID - Tel. (91) 523 17 67 - Metro Callao



preciso. Los PJs pueden descubrir la ubicación de las piezas que buscan desde alguna terminal callejera que aun funcione (tiradas moderadas de Tecnología, Programar computadoras, Investigación, etc...), o moviéndose por los bajos fondos (tiradas de Bajos Fondos e Investigación), siendo éste último un procedimiento mucho más lento y arriesgado.

Entrar en el astropuerto será imposible de día. Por la noche, los PJs deberán tener éxito con sus habilidades de Sigilo para escurrirse entre los vigilantes, y será precisa una tirada Moderada de Seguridad o de Programar Computadoras para acceder al hangar en el que se guardan los recambios sin dar la alarma. Estos recambios se hallan en el almacén superior de los que en el mapa aparecen marcados con el número cinco. No deben preocuparse del transporte de las piezas: en el propio hangar se hallan estacionados cinco esquifes de carga Bantha II de Ubrikan (consultar *La Guía*) equipados con grúas, que podrán llevar las pesadas piezas de doscientos kilos sin demasiados problemas (no así los saltadores que han traído a los PJs hasta aquí, que quedarían sobrecargados). Hay un total de tres piezas pesadas. El resto son componentes más ligeros y manejables.

La clave del mapa del astropuerto (ver página 62) es la que sigue:

1: Pista principal de aterrizaje. Dos cargueros se hallan estacionados en ella.

2: Hangar de barcas. Hay un total de tres para transporte entre el planeta y naves en órbita.

3: Terminal y torre de control.

4: Almacenes de contenedores.

5: Almacenes de repuestos y hangares de los transportes de tierra.

6: Pistas secundarias. Todas son cubiertas, con techo desplegable. Es posible hallar aquí algún coche de las nubes de la policía, pero habitualmente están vacías.

7: Almacén de mercancías.

T: Torre de vigilancia con reflectores. Cada una está dotada de un bláster pesado de repetición (daño 8D; habilidad del tirador 4D).

Para salir del astropuerto las opciones son pocas: robar alguno de los cargueros de la pista es casi imposible, pues todo el personal armado de la base se les echaría encima (y los propios turboláser de los cargueros). A no ser que tengan un plan muy bueno para tomar el pelo a los guardias, los PJs deberán salir a todo gas, en medio de un espectacular tiroteo, y llevándose las puertas por delante (aplica las reglas de embestidas del reglamento) si no las vuelan antes (o las abren desde las torres). Dos motojets policiales perseguirán al grupo por las calles de Gizeh, pero lo complicado vendrá cuando salgan de ella: camino de la Muralla (que deberán atravesar a ras de suelo, volando entre las peligrosas paredes de roca que les rodean) un número de coches de las nubes equivalente al de vehículos que lleven los rebeldes intentará acabar con ellos desde el aire. La dificultad del terreno, en La Muralla, es Fácil/Moderada, y alguna tirada de Supervivencia (que no cuenta como acción) puede pedírsele al grupo cada cierto tiempo para evitar que se pierdan en el laberíntico complejo rocoso (tú eliges la dificultad, que sufran un rato). El cañón tiene algo menos de 25 kilómetros de longitud (lo que puede eternizar la persecución si viajan en los Bantha, a no ser que eliminen antes a los perseguidores). Si juegas sin el suplemento de reglas o la Segunda Edición, todo vehículo que obtenga setenta puntos o más en sucesivas tiradas de movimiento habrá salido del paso. Los perseguidores comenzarán su ataque a Medio Alcance (o unos 500 metros).

Los mercenarios

Cuando los PJs lleguen con las piezas serán recibidos en medio de una explosión de júbilo, pero no habrá tiempo para celebrarlo, pues de inmediato se iniciarán las reparaciones, en las que se pedirá la ayuda del grupo. Al cabo de media hora, los centinelas del puente darán la alarma

ANDADOR LIGERO AT-RK 87

ESCALA: Andador.

TRIPULACIÓN: Piloto y artillero.

PASAJEROS: Ninguno.

CAPACIDAD DE CARGA: 40 kilos.

COBERTURA: Total.

CÓDIGO DE VELOCIDAD/MOVIMIENTO:

3D+2/ 35;100 KPH.

MANIOBRA: 1D.

CASCO: 2D+2.

ARMAMENTO: CAÑÓN BLÁSTER GEMELO

GIRATORIO:

Escala: andador.

Control de fuego: 1D+2.

Daño: 4D.

Arco de tiro: Todos excepto el posterior.

CAÑÓN BLÁSTER LIGERO:

Escala: personaje.

Control de fuego: 1D.

Daño: 4D.

Arco de tiro: torreta.

FUMÍGENOS:

Control de fuego: 2D.

Daño: cubren de humo un área de diez metros de diámetro. -2D a todas las habilidades relacionadas con la visión.

al detectar un crucero ligero imperial en ruta de ataque hacia el Equinoccio, tras haber desembarcado un destacamento de mercenarios que se dirige hacia la nave con el apoyo de dos andadores. Los PJs tienen dos opciones: unirse a los hombres de Dyrwinn para plantar cara a las tropas que se acercan por tierra, o unirse a los cazas de escolta que se lanzan contra el crucero, para impedir que bombardee el Equinoccio desde el aire.

Si eligen lo primero, la batalla tendrá lugar en un desfiladero. Dyrwinn ubicará los dos bláster pesados de repetición de que dispone en un extremo, con órdenes de no ceder ni un palmo de terreno a los atacantes. Si quieres, el jefe de la escolta puede proporcionar algunos hombres a tus PJs, que pueden así poner a prueba sus dotes y sus habilidades de mando. Pueden ser necesarios para reforzar una posición delicada, para intentar rodear al enemigo, etc. Se supone que éste es el momento culminante, así que no te cortes en cargar las tintas y en darle tensión al asunto, pero tampoco te olvides de que en este juego se supone que los finales suelen ser felices. Durante el combate, los rebeldes perderán 3D6 hombres (pueden ser más o menos, dependiendo de lo bien o mal que lo hagan los PJs), antes de que los cazas acaben con el carguero ligero y pasen a atacar a las fuerzas de tierra, que se retirarán diezmadas.

Si optan por el combate aéreo, los cazas de escolta se encargarán de apoyar a Dyrwinn y

LOS MERCENARIOS

Los que atacan a los rebeldes pertenecen a la Compañía de Elrood, gente fría y metódica en su trabajo. En el ataque final participarán doce grupos de cuatro soldados más un oficial, apoyados por dos andadores ligeros y por el propio crucero imperial.

MERCENARIO TÍPICO: Igual que un miliciano de Gizeh, pero añade 3D en esconderse.

EQUIPO: Rifle bláster (daño 5D), pistola bláster (daño 4D+2), comunicador, 3 granadas, dos cargadores, casco y chaleco (+2 a Fortaleza contra todo tipo de daño, cubre torso y cabeza, equipado con filtro respiratorio).

CAPITÁN DE MERCENARIOS: Igual que sus hombres, pero con 3D+2 en Fortaleza y un dado más en todas las habilidades de combate. Añade manejar jetpack 4D.

EQUIPO: Como sus hombres, pero añade un jetpack y una pistola bláster pesada (daño 5D+1).

Dos puntos de personaje.

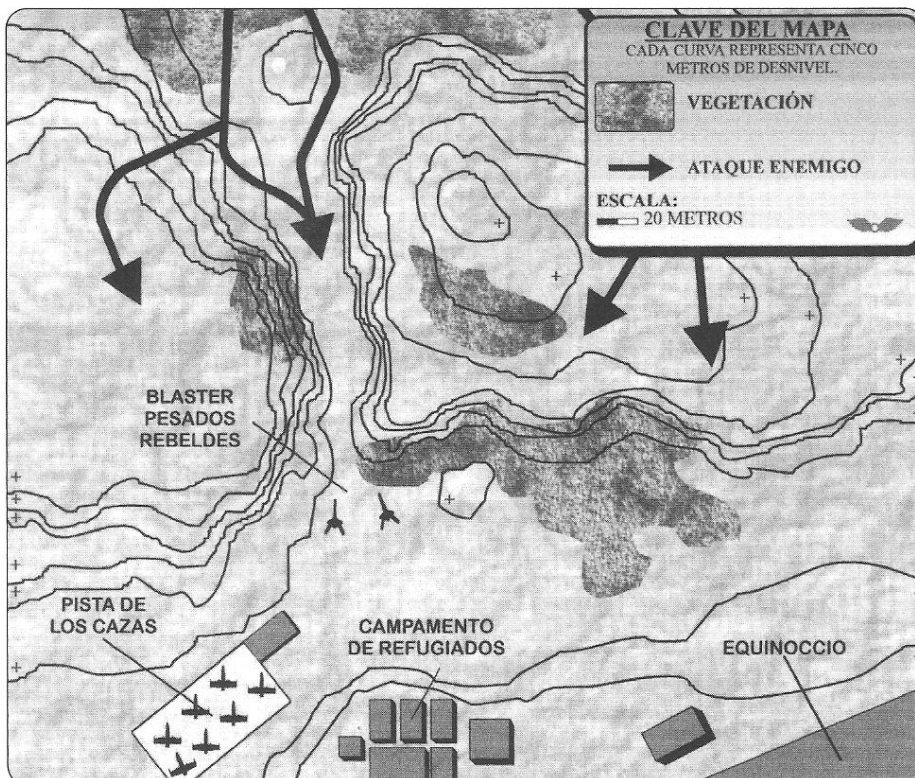
**CRUCERO LIGERO
DE ATAQUE IMPERIAL**

ESCALA: Nave grande.
 LONGITUD: 90 metros.
 TRIPULACIÓN: 15.
 HABILIDADES DE LA TRIPULACIÓN:
 Astrogración 3D+2, Pilotaje naval 4D,
 Artillería naval 4D, Pantallas 4D.
 PASAJEROS: Hasta 80 soldados.
 CAPACIDAD DE CARGA: 100 Toneladas.
 AUTONOMÍA: 1 mes.
 HIPERIMPULSOR: X2.
 HIPERIMPULSOR DE SEGURIDAD: x10.
 COMPUTADORA DE NAVEGACIÓN: sí.
 MANIOBRA: 1D.
 VELOCIDAD/ MOVIMIENTO: 2D/ 4;
 (Atmósfera: 280; 800 Km./h).
 CASCO: 5D.
 PANTALLAS: 2D.
 ARMAMENTO: TRES BATERÍAS LÁSER
 (disparan por separado):
 Escala: nave grande.
 Control de fuego: 2D.
 Daño: 4D.
 Arco de tiro: una frontal, una a
 la izquierda y una a la derecha.
 UNA BATERÍA AUXILIAR:
 Escala: cazas.
 Control de fuego: 2D.
 Daño: 3D+2.
 Arco de tiro: torreta.
 BOMBAS DE CAÍDA LIBRE:
 Escala: cazas.
 Control de fuego: 1D (sólo pue-
 den usarse a corto alcance).
 Daño: 7D.

los suyos, atacando a los andadores. Si el cruce-
 ro es neutralizado en menos de cinco rondas,
 los PJs podrán unirse al resto de la escolta, de
 manera que las bajas en tierra serán de sólo
 2D6.

La huída

Tras rechazar el ataque, las reparaciones del
 Equinoccio serán cosa de media hora y permi-
 tirán al carguero emprender el vuelo rápida-
 mente. La velocidad es crucial: una fragata
 Nebulón y su escolta de cazas intentarán evitar
 a toda costa que las naves rebeldes puedan sal-
 tar al hiperespacio. La Equinoccio necesitará
 siete rondas para alejarse del pozo gravitacio-
 nal de Sarabahn y poder saltar, y durante todo
 este tiempo los PJs tendrán que aguantar lo que
 les echen: habrá un interceptor por cada caza,
 y tres interceptores por cada carguero (cuatro
 por el Equinoccio). La amenaza final la supon-
 drán tres bombarderos TIE que intentarán volar
 la nave insignia de los fugitivos utilizando misi-
 les de impacto, aunque afortunadamente la
 Nebulón sólo podrá hacer uso de sus cañones
 los dos últimos asaltos, y desde largo alcance.
 Al final, si todo sale como es debido, el convoy
 rebelde saltará a la velocidad de la luz hacia la
 seguridad de una base rebelde...o hacia un viaje
 lleno de peligros que no ha hecho más que
 empezar.

**TENEMOS**

2.950
 Ars Magica



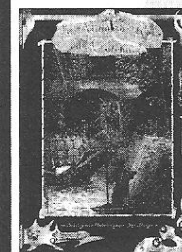
2.200
 el Jinete de
 la Tormenta



1.300
 Parma Fabula



2.200
 Mistridge



1.900
 la Alianza Rota
 de Calebais



1.900
 Lugares
 Míticos

TODAS LAS BES