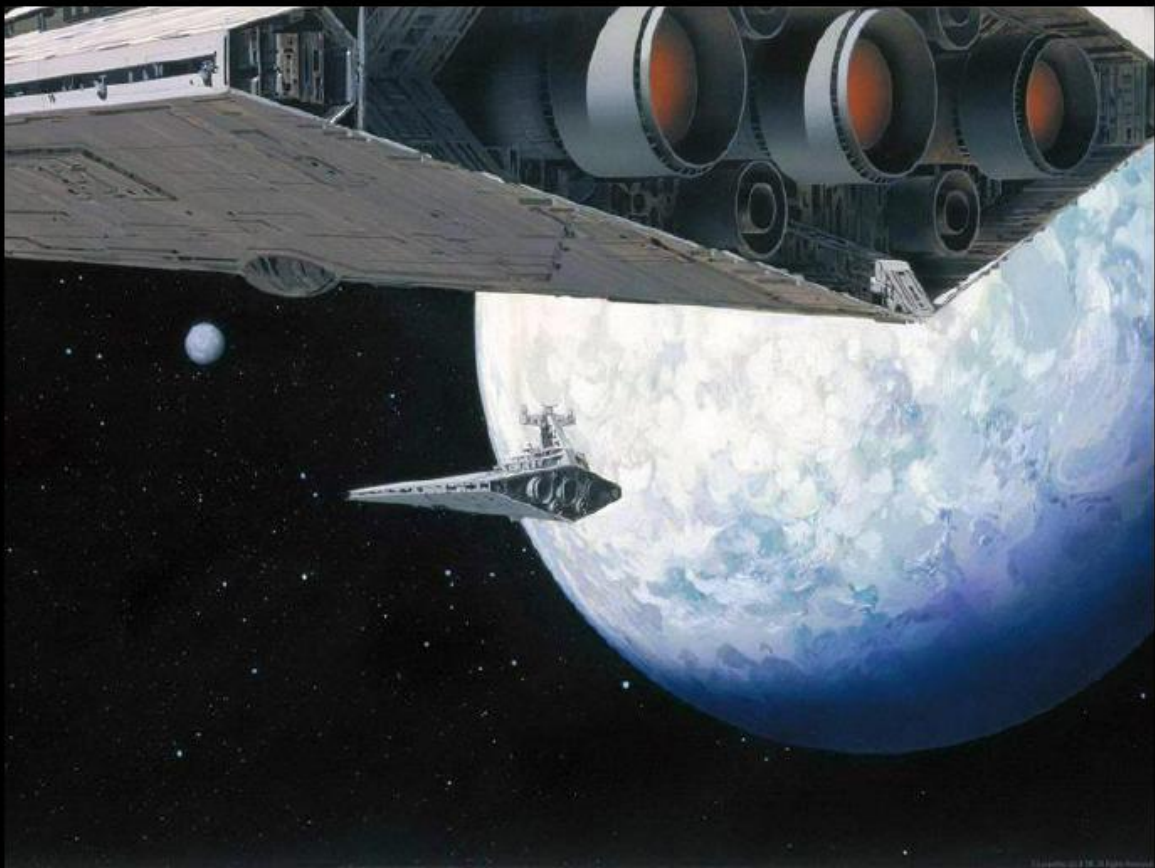


STAR WARS

GUERRA EN HOTH

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

C capítulo Uno

El planeta helado

Introducción

La aventura comienza con los PJs en la Base de Hoth. En el helado planeta la Alianza ha establecido una base secreta en la que los rebeldes esperan pasar desapercibidos para el Imperio tras la vital victoria lograda en la batalla de Yavin.

Sin embargo, adaptarse a la temperatura extrema de Hoth no es una tarea sencilla. Por ello, los PJs tienen asignados todo tipo de trabajos, tanto de mantenimiento de instalaciones y vehículos, como de reconocimiento de los alrededores de la base rebelde.

Amanece un nuevo día en Hoth, y la estrella que hace las veces de Sol despierta tan perezosa como siempre. Pareciera mentira por el frío que hace ahora, pero la diferencia térmica entre la noche y el día es abismal. Uno de los grandes problemas de la Alianza al establecerse aquí fue encontrar un sustrato rocoso lo suficientemente duro como para soportar la gelifracción y otros efectos del clima.

Tras unos minutos tratando de calentarse en sus barracones, que más bien parecen cubos de hielo, los PJs comienzan a equiparse debidamente. La ropa de abrigo, guantes, gorro y todo tipo de prendas térmicas se

superponen en un interminable ejercicio que se repite todas las mañanas.

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...

La Alianza se esconde a la espera del demoledor contraataque del Imperio. Aunque anímicamente importante, la Batalla de Yavin no ha hecho sino despertar a la bestia. Tras una profunda búsqueda, la Rebelión se ha instalado en el planeta helado de Hoth. Desde allí, pretender mantener la lucha contra el malvado Imperio galáctico.

Los PJs, como parte de las tropas destinadas en Hoth, se preparan para cualquier eventualidad, aunque el duro clima que los rodea será un escollo más duro que cualquier amenaza de Palpatine...

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 "En faena" que se encuentra a continuación.

En faena

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

Los PJs avanzan a través de pasillos helados y todo tipo de trastos que uno espera ver en una base militar. Así, la munición, los rifles, granadas y demás material bélico se apilan en armerías en las que conviven con cajas y cajas de víveres que difícilmente serán de utilidad una vez desembalados.

Una vez los PJs lleguen al hangar beta, en el que coexisten alas X, Alas Y, deslizadores y una fragata ligera en la que trabaja un wookiee, el oficial de cubierta, se dirigirá al grupo.

Tamizander Rey

DES 2D PER 2D
Esquivar 3D Mando 4D
CON 4D FOR 2D
Burocracia 6D TEC 4D
MEC 2D Seguridad 6D



Código de daño de las armas: Bláster de bolsillo (3D+1)

"Bien. Esto es lo que hay. Debéis ir al primer registro y ayudar en la puesta a punto del generador principal de poder."

Estamos tratando de adaptar los deslizadores al clima de esta nevera. Tal vez lo logremos más tarde pero como todavía no están listos, lo normal es que uséis tauntauns. Vosotros mismos, pero no es muy agradable caminar con tanta nieve."

Acude a la Sección "Bestias tozudas" si los PJs optan por emplear los Tauntaun.

Acude a la Sección "Viento helado" si los PJs optan por ir caminando.

Bestias tozudas

Los PJs se dirigen al hangar alfa y optan por montar unos tauntaun. Habrá suficientes de estas bestias para todos, por lo que cada uno hará de jinete de una de ellas. Como quiera que no están habituados a grandes cargas, los animales podrán llevar solamente el equipo de cada PJ.

Tauntaun

DESTREZA 2D

PERCEPCIÓN 3D

FORTALEZA 4D

Testarudez 1D

Código de velocidad 3D

Daño 5D+1

Capacidad de carga: 100 kilos más jinete, o 150 kilos.

Historial: Primeras criaturas nativas encontradas en Hoth. Tozudas y apestosas, permiten recorrer largas distancias.



Como quiera que el primer registro no queda muy lejos de la Base Echo, los PJs no encontrarán excesiva dificultad para llegar hasta el lugar en que está situado el generador principal de poder. Es vital para la Alianza que dicho artefacto esté plenamente operativo, tal y como quedará de manifiesto en la presente aventura.

Para llegar hasta el generador, los PJs deberán realizar Tiradas de Cabalgar consecutivas. La dificultad de cada Tirada será de 5 + la Testarudez del Tauntaun. Con cada éxito, se realizará una Tirada empleando el Código de velocidad del Tauntaun.

Comentario para el DJ: Se realizará una Tirada de Testarudez para cada Tirada de Cabalgar, por lo que la dificultad para éstas no será fija. No se tendrán en cuenta penalizadores por uso múltiples de habilidades. Debe notarse que los PJs pueden correr distinta suerte, dividiéndose el grupo por el momento. En tal caso, la acción se seguirá de manera separada para unos y otros.

El proceso seguirá, mientras no exista fallo, hasta alcanzar un total de 30 o más en las Tiradas de Código de velocidad. Una vez se alcance dicho número, se deberá acudir a la Sección *"Generador principal de poder"*.

Si existe error en las Tiradas de Cabalgar, el PJ saltará por los aires y se realizará una Tirada de Daño de tantos dados como Tiradas de Cabalgar se hayan hecho hasta el momento. Por ejemplo, si el fallo se produce en la

segunda Tirada de Cabalgar, se realizará una Tirada de Daño de 2D. El daño se resolverá de modo normal y se acudirá a la Sección *"Mordiendo el polvo"*.

Viento helado

El hielo y la nieve no son el mejor de los escenarios para moverse. Sin embargo, los PJs están a tiempo de echarse atrás y montar en Tauntauns, lo cual llevaría a la Sección *"Bestias tozudas"*.



El camino hasta el generador principal de poder obligará a los PJs a un esfuerzo relativamente importante en el que lo más difícil de superar será el frío. Si actúan de modo astuto, y realizan una Tirada de Buscar o de Burocracia de dificultad 10, los PJs habrán obtenido un equipo de supervivencia contra el frío antes de marcharse de la Base Echo. Ten en cuenta esto para más adelante.

Para llegar al primer registro, cada uno de los PJs deberá realizar Tiradas

de Vigor de dificultad 12. Una vez logrado un resultado total de 50, se deberá acudir a la Sección *“Generador principal de poder”*.

Comentario para el DJ: No se tendrán en cuenta penalizadores por uso múltiples de habilidades. Debe notarse que los PJs pueden correr distinta suerte, dividiéndose el grupo por el momento. En tal caso, la acción se seguirá de manera separada para unos y otros.

Si alguno de los PJs falla, deberá realizar una Tirada de Supervivencia de dificultad 10. Si el PJ tiene el equipo de supervivencia que se mencionaba con anterioridad, tendrá un bonificador +1 para dicha Tirada.

Si el PJ pasa la Tirada de Supervivencia, el fallo en la Tirada de Vigor se ignorará y se podrá añadir el resultado para el objetivo de alcanzar 50 indicado antes.

En cambio, si falla la Tirada de Supervivencia se deberá realizar una Tirada de Daño del doble de dados de las Tiradas de Vigor que se hayan hecho hasta el momento. Por ejemplo, si el fallo se produce en la segunda Tirada de Vigor, se realizará una Tirada de Daño de 4D.

El daño se resolverá de modo normal y se acudirá a la Sección *“Rescate in extremis”*.

Mordiéndolo el polvo

El/los PJs salen despedidos del tauntaun, algo magullado/s, pero con

una idea en mente: su misión. Deberán completar el camino hasta el generador principal de poder a pie.

Si actúan de modo astuto, y realizan una Tirada de Buscar o de Burocracia de dificultad 10, los PJs habrán obtenido un equipo de supervivencia contra el frío antes de marcharse de la Base Echo. Ten en cuenta esto para más adelante.



Para llegar al primer registro, cada uno de los PJs deberá realizar Tiradas de Vigor de dificultad 12. Una vez logrado un resultado total de 35, se deberá acudir a la Sección *“Generador principal de poder”*.



Nadie dijo que la vida en Hoth fuera a ser fácil para la Alianza Rebelde.

Comentario para el DJ: No se tendrán en cuenta penalizadores por uso múltiple de habilidades. Los PJs pueden correr distinta suerte, dividiéndose el grupo por el momento. En tal caso, la acción se seguirá de manera separada para unos y otros.

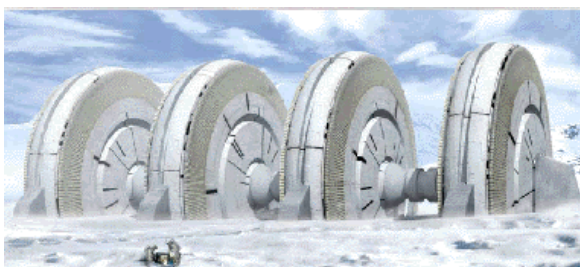
Si alguno de los PJs falla, deberá realizar una Tirada de Supervivencia de dificultad 10. Si el PJ tiene el equipo de supervivencia que se mencionaba con anterioridad, tendrá un bonificador +1 para dicha Tirada.

Si el PJ pasa la Tirada de Supervivencia, el fallo en la Tirada de Vigor se ignorará y se podrá añadir el resultado para el objetivo de alcanzar 35 indicado antes.

En cambio, si falla la Tirada de Supervivencia se deberá realizar una Tirada de Daño del doble de dados de las Tiradas de Vigor que se hayan hecho hasta el momento. Por ejemplo, si el fallo se produce en la segunda Tirada de Vigor, se realizará una Tirada de Daño de 4D. El daño se resolverá de modo normal y se acudirá a la Sección "Rescate in extremis".

Generador principal de poder

El generador principal de poder confiere a los rebeldes cobertura frente a bombardeos. Concebido como un sistema con alcance hasta el tercer registro incluido, es una importante obra de la ingeniería rebelde. Sin embargo, para que el escudo esté operativo los rebeldes deben realizar diversas tareas de mantenimiento.



Comentario para el DJ: cabe la posibilidad de que el grupo de PJs se haya partido como consecuencia de las acciones ocurridas en las Secciones previas. Si los PJs de esta Sección insisten en buscar a los compañeros perdidos, se les persuadirá indicando la existencia de patrullas de inspección del planeta. *"Si han tenido algún percance, se les encontrará. Hay patrullas de tauntauns pendientes de ese tipo de cuestiones. Poneos a trabajar."*



Los PJs deberán ayudar a maximizar la potencia del generador. Para ello deberán realizar diversas Tiradas de Técnica de dificultad 10. Cada PJ realizará cinco Tiradas de dicha habilidad, descartando la mejor y la peor.

Anota los aciertos de cada PJ, teniendo en cuenta que en total te habrás quedado con 18 resultados (está ideado para un grupo de 6 PJs. Si no tienes suficientes PJs, emplea a los soldados de la Base Echo indicados en la Sección extraíble).

Una vez anotes los éxitos cosechados, atiende a lo siguiente para tenerlo en cuenta más adelante:

0 éxitos. El generador explota. Fin de la aventura.

1 a 3 éxitos. El generador funciona al 30% de su capacidad.

4 a 6 éxitos. El generador funciona al 40% de su capacidad.

7 a 9 éxitos. El generador funciona al 50% de su capacidad.

10 a 12 éxitos. El generador funciona al 60% de su capacidad.

13 a 16 éxitos. El generador funciona al 80% de su capacidad.

17 éxitos. El generador funciona al 90% de su capacidad.

18 éxitos. El generador funciona al 100% de su capacidad.

Una vez que los PJs hayan acabado con las reparaciones, automáticamente volverán a la Base, dando pie al Capítulo siguiente.

Rescate in extremis

El/los PJ/s yace exhausto en la nieve. Sin la posibilidad de que sus compañeros le rescaten, queda a merced de alguna batida de patrullas rebeldes. El PJ realizará una Tirada de Supervivencia de dificultad 10.

Si tiene éxito, el PJ habrá activado una radio baliza con la que será rescatado y metido en un tanque de Bacta en la Base Echo. En cambio, no podrá actuar hasta el Capítulo Cinco.

Si el PJ falló la Tirada de Supervivencia, aun así podrá ser

rescatado. Realiza una Tirada de Supervivencia de dificultad 12. Si la Tirada tiene éxito, el PJ será rescatado de igual modo que el indicado en el párrafo anterior.



Maravilla médica ideada hace siglos por la raza Vratix. Bacta gelatinoso queda suspendido en una solución sintética para crear un ambiente curativo sin bacterias.

Comentario para el DJ: Para el resto de PJs sigue desarrollando con normalidad la aventura. Nada impide que todo el grupo caiga en esta Sección.

C

apítulo Dos

Más trabajo

Introducción

Los PJs han ayudado, en mayor o menor medida, al mantenimiento del generador principal del poder. Puede incluso que algunos de ello, si no todos, hayan tenido que ser rescatados de las frías tierras de Hoth. Cómo han llegado hasta aquí poco importa, pues queda mucho por hacer todavía para que la base rebelde esté plenamente operativa.

Si hay PJs que tuvieron que ser llevados al Tanque de Bacta en el Capítulo anterior, acude en primer lugar a "*El laboratorio médico*".

En caso contrario, acude a la Sección "*Adaptando los deslizadores*".

El laboratorio médico

Los PJs acuden al laboratorio médico a ver cómo evoluciona/n sus compañero/s tras haber sido rescatados de la nieve. Puede, si se tiene éxito conforme a lo descrito en esta Sección, que adelanten el momento en que esos PJs vuelvan a la acción junto al resto del grupo.

Los PJs que estén en el tanque de Bacta podrán adelantar a este Capítulo su recuperación, aunque con los efectos indicados en esta Sección. Para ello, el androide médico cuya ficha se indica en esta sección deberá tener

éxito en una Tirada de Medicina de dificultad 30.

El androide médico realizará una Tirada por PJ, sin posibilidad de repetición. Como se comentaba, en caso de éxito, el PJ se recuperará ahora. Adicionalmente el PJ tendrá una penalización -1D en todas sus habilidades y características, salvo Fortaleza, en el Capítulo Tres, y PJ se le considerará aturdido en el Capítulo Cuatro.

2-1B [Dosunobe]

DES 1D PER 1D

CON 1D FOR 1D

Razas alien. 5D TEC 1D

MEC 1D Medicina 9D



Historial: Construido por Genetech. Inusualmente independiente para ser un androide. Fue obligado a trabajar para un Moff en Firo hasta que fue liberado por Tíree. Ahora se dedica a servir a la Alianza.

Equipo:

- Computador de diagnóstico médico
- Computador analítico
- Dispositivos quirúrgicos

Una vez los PJs hayan sido atendidos, aquellos que se encuentren conscientes deberán acudir a la Sección "*Adaptando los deslizadores*" para continuar la aventura.

Adaptando los deslizadores

Los PJs llegan al hangar beta de la base rebelde. Allí, esta vez bajo la

coordinación del Mayor Bren Derlin, se les asigna otra misión de importancia, aunque no luzca demasiado en primera instancia. Se trata, ni más ni menos de la adaptación de los deslizadores al frío ambiente de Hoth. De esta tarea dependen muchas vidas.



Héroe de Nentan, el Mayor Bren Derlin supervisa la construcción de la Base de Hoth, de la que es jefe de seguridad.

Los PJs deberán adaptar tres deslizadores T-47 de Incom. Del resultado de esa adaptación dependerá gran parte del éxito que pueda tener la Alianza Rebelde en Hoth, pues los tauntaun tienen una capacidad limitada para recorrer grandes distancias.

Los PJs inician la adaptación de los deslizadores al ambiente de Hoth. Habrá un total de 3 deslizadores a adaptar, de modo que haya un par de PJs por deslizador si el grupo de juego es de 6 PJs. Si tienes menos de 3 PJs activos, emplea androides para reparar los deslizadores que haya de más.

Ningún deslizador debe quedar sin PJ si hay más PJs que deslizadores (Por ejemplo: 4 PJs no podrán copar 2 deslizadores, dejando uno sin PJs). Además, ningún PJ podrá adaptar más de un deslizador a la vez.

Para adaptar los deslizadores, los PJs deberán emplear su Habilidad de Reparar vehículos (usa Reparar naves espaciales si usas la primera edición de La Guerra de las Galaxias: el juego de rol) o Técnica, a su elección, contra una dificultad de 14. La mecánica para que la adaptación sea completa es superar 6 Tiradas de dicha dificultad.

Respetando las reglas indicadas con anterioridad, dos PJs podrían aunar esfuerzos para adaptar un deslizador, con lo que sumarán los resultados de sus Tiradas (aunque sean de distintas habilidades) y las dividirán entre 2. Si no quieren aunar esfuerzos, deberán escoger a uno de ellos antes de realizar las Tiradas.

Una Tirada de Burocracia o Percepción de dificultad 10 permitirá reclamar la ayuda de un androide de apoyo para la manipulación de cada deslizador.

WED-1016 Androide técnico

DES 1D

PER 1D

CON 1D

FOR 1D

MEC 1D

TEC 1D



Rep. vehículos 5D

Rep. Repulsores 5D

Rep. naves espaciales 5D

Historial: Androide de mantenimiento de naves Cybot Galactica. Repara más de 5.000 sistemas de a bordo diferentes. Usado por la Alianza en equipos de rescate.

Si dos PJs emplean al androide, éste podrá sustituir las Tiradas del PJ con resultado más bajo y tirar en su lugar si estaban aunando esfuerzos (si el resultado del androide es peor, los PJs deberán tragar con la "ayuda" del androide). Si se prefiere, el androide puede adoptar el papel de uno de los PJs, ya sea colaborando en la Tirada combinada, o siendo el único en tirar.

Para aquellos deslizadores para los que no haya PJs se realizarán Tiradas con un solo androide, no pudiendo aunarse esfuerzos con otro ni con un PJ que finalmente no haya realizado Tirada alguna.

Comentario para el DJ: Anota con cuidado la cantidad de fallos cosechados, ya que tendrá incidencia más adelante.

Una vez acabadas estas adaptaciones, acude a la Sección "*Maniobras de prueba*".

Maniobras de prueba

Los PJs han adaptado los deslizadores al ambiente de Hoth, o al menos han trabajado para ello. Ahora deberán comprobar si están plenamente operativos.

El Mayor Bren Derlin indica a los PJs que deben pilotar los deslizadores hasta el tercer registro y volver. Así comprobarán si la potencia del generador principal de poder es suficiente. Los sensores de los deslizadores deberían detectar la energía. Los deslizadores son así.

Deslizador de la Alianza Rebelde

Tripulación: 2

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 10 kilos

Código de velocidad: 5D+2

Maniobrabilidad: 3D

Fuerza estructural: 3D

Armas:

Doble cañón láser (fuego acoplado)

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 4D+2

Arpón energético

Control de fuego: 2D

Daño: 3D (ninguno si se usa el cable de arrastre y el disco de fusión)

Techo de vuelo: 175 kilómetros

Incertidumbre: El valor es igual al número de fallos cosechados en ese concreto deslizador en las Tiradas de la Sección "*Adaptando los deslizadores*". Por lo tanto, ese valor podrá variar de un deslizador a otro.

Cada vez que en esta Sección haya un fallo del piloto o del artillero y, en todo caso cada cinco asaltos, se realizará una Tirada de 1D. Si el resultado del Dado es menor o igual a la incertidumbre del deslizador, se producirá algún problema con éste. Para determinar ese fallo realiza una nueva Tirada de 1D para ver qué ha pasado.

1-2 El piloto pierde el control y choca contra un saliente rocoso de una

montaña. El deslizador sufre 2D de Daño que se resuelve de modo normal. Si el deslizador sigue de una pieza, la fuerza estructural sufre una merma permanente de 1D.

3-4 El arpón energético funciona mal. El artillero sufre una Tirada de Daño de 1D+2, que se resuelve de modo normal. El arpón queda inutilizado, con independencia de la suerte que corra el artillero.



5 El navegador del deslizador queda fuera de juego durante bastante tiempo como para que el piloto no pueda controlarlo. El deslizador sufre 3D de Daño que se resuelve de modo normal. Si el deslizador sigue de una pieza, la fuerza estructural sufre una merma permanente de 2D.

6 El deslizador no soporta las bajas temperaturas de Hoth y se estrella contra la nieve. El deslizador está inutilizado, y los PJs deberán escapar mediante una Tirada de Supervivencia de dificultad 12. A tal efecto, a los PJs se les considerará aturdidos.

Las pruebas que han de realizar los PJs consistirán en Tiradas de Pilotar vehículos y Artillería de vehículos alternas (usa el código de Pilotaje naval o artillería naval si usas la primera edición de La Guerra de las galaxias: el

juego de rol). Se aconseja dificultad 10 para ambos tipos. El total de Tiradas a realizar será de 10, por lo que el piloto y el artillero harán 5 cada uno.

Para los deslizadores que hayan quedado inutilizados acude al siguiente Capítulo, viendo si resulta de aplicación el siguiente párrafo.

Para aquellos deslizadores que sigan de una pieza, aunque sea con mermas en la fuerza estructural o en el arpón, acude a la Sección "*Escudo de energía*".

Escudo de energía

Los deslizadores que siguen de una pieza llegan hasta el tercer registro. Es entonces cuando reciben una comunicación de la Base. Se trata del Mayor Bren Derlin, que les indica si detectan la presencia del escudo de energía del generador principal de poder.

Cada uno de los PJs deberá realizar una Tirada de Programar / Reparar computadores de dificultad 12. Aquellos que logren pasar la Tirada realizarán una nueva Tirada, esta vez de Técnica de dificultad 10.

Anota los aciertos cosechados en la Tirada de Técnica y rescata el % de funcionamiento del generador cosechado en la Sección "*Generador principal de poder*". Por cada acierto, el generador incrementará su %, si es posible, en un 5%.

Anota el nuevo % para más adelante, y acude al siguiente Capítulo para continuar con la aventura.

C

apítulo Tres

Buscando rebeldes

Introducción

Tras haber probado los deslizadores, los PJs se pueden enfrentar a dos posibilidades bien diferenciadas.

La primera, que conducirá a la Sección "*Rescate de emergencia*", es que en el anterior Capítulo al menos uno de los deslizadores haya salido de una pieza, aunque sea con la fuerza estructural y/o el arpón energético dañados.

La segunda de las posibilidades es que todos los deslizadores hayan quedado hechos añicos. En tal caso, acude a la Sección "*Refugio peligroso*".

Rescate de emergencia

El/los deslizador/es recibe/n una comunicación de la Base Echo:



"Deslizador/es T-47. Aquí, Romas 'Lock' Navander. Hemos perdido contacto con (Especificar número) deslizador/es. Rastreen su posición y asegúrense de que los encuentran pronto. Se avecina una tormenta de nieve".

En adelante, por comodidad, el/los deslizador/es encargados de la búsqueda será/n denominado/s "patrulla", mientras que el/los deslizador/es a encontrar por la patrulla serán denominados "objetivo".

Comentario para el DJ: El objetivo puede estar formado por deslizador/es de PJs que hayan quedado hechos añicos el Capítulo anterior o, si todos los deslizadores salieron de una pieza aunque sea con la fuerza estructural y/o el arpón energético dañados, por otros deslizador/es en pruebas.



La patrulla buscará al objetivo mediante Tiradas de Técnica de dificultad 16. El PJ piloto con mayor código de Técnica de la patrulla realizará la Tirada, añadiendo 2 al resultado de la misma por cada deslizador que forme parte de la patrulla.

Con una Tirada con éxito, la patrulla encontrará al objetivo. Si no se quiere complicar demasiado la búsqueda, se puede establecer que todos los deslizador/es que componen el objetivo estén en una zona cercana. Si se quiere poner más complejidad, haría falta una Tirada exitosa por cada deslizador.

Cada vez que se encuentre un deslizador, se deberá acudir a la Sección *"Objetivo localizado"*.

Refugio peligroso

Los PJs se ven obligados a buscar refugio ante la enorme tormenta de nieve que arrasa el lugar. El PJ con menor Habilidad en Buscar realizará una Tirada.

Si el resultado de la Tirada es igual o superior a 10, los PJs descubrirán una cueva y podrán refugiarse en ella.

Si el resultado de la Tirada es inferior a 10, realiza tantas Tiradas de Daño de 2D como diferencia hubo con el 10. Por ejemplo, si el PJ sacó un 8, se realizarán 2 Tiradas de Daño de 2D. El resultado de la Tirada de Daño se comparará con la Fortaleza de cada uno de los PJs (se realiza una Tirada de Fortaleza por cada Tirada de Daño y se resuelve con normalidad). Tras dirimir el resultado de las Tiradas de Daño los PJs llegarán a una cueva.



Una vez dentro de la cueva, los PJs podrán tratar de recuperar a los heridos y mortalmente heridos, que habrán llegado gracias a los demás PJs, mediante éxito en Tiradas de Medicina de 15 y 20, respectivamente. Tras ello, comprobarán que las comunicaciones con el exterior son imposibles.

Los PJs realizarán una Tirada de Percepción de dificultad 12. Si los PJs no superaron la referida Tirada, serán sorprendidos y atrapados por un Wampa, debiendo acudir a la Sección *"Pies congelados"*. Si hay éxito escucharán unos ruidos que vienen desde dentro de la cueva, pudiendo atacar a la bestia.

Wampa

DES 3D

PER 4D

CON 1D

Buscar 6D

MEC 1D

FOR 7D

TEC 1D

Garras 7D+1

Dientes 7D+2

Especial: +3D a Escondarse/Furtivo en climas árticos



Los PJs se enfrentan a la bestia. Si acaban con ella deberán acudir al próximo Capítulo. Si la bestia puede con ellos (sólo dejará inconscientes a los PJs, no matando a ninguno), se debe acudir a la Sección *"Pies congelados"*.

Objetivo localizado

"Aquí T-47 de Incom transmitiendo a la Base Echo. Percibo señales de vida. Repito. Percibo señales de vida. Puede que sea el objetivo."

La patrulla localiza el objetivo. Si se decidió que cada deslizador del objetivo tuviese que encontrarse mediante una Tirada, habrá que seguir la búsqueda de los demás tras desarrollar la acción que se propone a continuación:

Si el deslizador encontrado es de PJs, habrá que considerar su estado, teniendo en cuenta el resultado que se produjese en la Sección *"Maniobras de prueba"* del Capítulo anterior. Es ahora cuando habrá, en su caso, que atender a los heridos mediante Tiradas de Medicina de dificultad 10.



Por su parte, se considera que los PJs mortalmente heridos por el impacto de su deslizador habrán muerto, salvo que el otro PJ que viajase en el deslizador siniestrado supere una Tirada de Medicina de dificultad 12.

Se actuará así para todos los deslizadores, procediendo en su caso a buscar a los demás mediante el sistema de la Sección *"Rescate de emergencia"* si se estimó preciso que hubiese una Tirada exitosa por deslizador.

Si no había deslizadores de PJs, el sistema será el mismo indicado, con la particularidad de que habrá un solo superviviente, de un total de tres deslizadores, que podrá ser atendido mediante una Tirada de Medicina de dificultad 10.

Una vez se haya desarrollado la acción de la citada Sección por haber encontrado todos los deslizadores que

forman el objetivo, se debe acudir a la Sección *"Demasiado frío para los deslizadores"*.

Demasiado frío para los deslizadores

Una vez los rescatados hayan sido estabilizados, los PJs tratarán de comunicarse con la Base Echo para confirmar el hallazgo de los deslizadores caídos. Sin embargo, pronto comprobarán que comunicarse con la base es imposible.



El éxito en una Tirada de Supervivencia de dificultad 14 permitirá a los PJs percatarse de algo de lo que ya les advirtió Romas 'Lock' Navander en su comunicación: una gran tormenta de nieve se acerca a su posición.



Si los PJs superan la referida Tirada, podrán tratar de poner en marcha sus deslizadores, aunque descubrirán pronto que todo esfuerzo es inútil: los

deslizadores no pueden soportar la temperatura tan baja que arrastra la tormenta.

Segundos más tarde, la tormenta de nieve caerá sobre los deslizadores, rompiendo los cristales, dañando la estructura de los vehículos, y haciendo su interior inhabitable. Los PJs deberán salir de los deslizadores y hacer frente a una Tirada de Daño de 2D.

Si los PJs no lograron pasar la Tirada de Supervivencia, la tormenta les azotará de lleno, provocando 3D de Daño en cada uno de ellos.

Comentario para el DJ: Si los PJs cuentan con el equipo de supervivencia indicado en el Capítulo Uno podrán añadir +1 a su Tirada de Fortaleza.

Una vez resueltas las Tiradas de Fortaleza, ya sea las de 2D o las de 3D, se deberá acudir a la Sección *“Refugio peligroso”*.

Pies congelados

Los PJs despiertan con cierto dolor de cabeza. Nada extraño, considerando que están colgando boca abajo... Al echar la vista a un lado, los PJs observarán que todo el grupo está en igual situación, y que el Wampa que los atrapó está devorando unos huesos de tauntaun.

Comentario para el DJ: llega ahora un buen momento para hacer la aventura plenamente cinematográfica. Si entre los PJs hay un jedi, narra cómo éste atrae su sable, se zafa del hielo que congela sus pies y cercena un brazo

del Wampa. Eso dará tiempo a los demás PJs para escapar, junto al jedi, y dar pie al siguiente Capítulo.



Si no resulta de aplicación el comentario para el DJ, el PJ con mayor Destreza podrá emplear un bláster de pequeño tamaño, como un bláster de bolsillo o un bláster deportivo, para zafarse del hielo. Para ello realizará una Tirada de Bláster de dificultad 5 y, acto seguido, podrá disparar al Wampa para desarrollar una batalla normal.

Los demás PJs podrán hacer lo propio, ayudando en su caso a zafarse del hielo a PJs sin armas ligeras, que habrán caído por el peso al suelo de la cueva. Por supuesto, pueden limitarse a atacar al Wampa junto al PJ que se liberó en primer lugar.

Termina de desarrollar la batalla, anotando si los PJs acaban con el Wampa y pasan la noche en la cueva, o si se ven obligados a huir de ella. En todo caso, se deberá acudir al Capítulo siguiente.

C

apítulo Cuatro

De vuelta en la Base Echo

Introducción

La acción prosigue tras el encuentro de los PJs con el Wampa. La criatura, siempre feroz, no ha recibido de la mejor de las formas a los rebeldes, que han podido sobrevivir a la hostilidad del enorme animal.

Para continuar la aventura habrá que tener en cuenta si los PJs huyeron de la cueva del Wampa, lo cual les conducirá a la Sección "*Manadas de tauntauns*", o si pasaron noche en la cueva del Wampa al acabar con él, lo que les llevará a la Sección "*Amanecer*".

Manadas de tauntauns

Los PJs huyen despavoridos de la cueva del Wampa. En el exterior, una enorme tormenta de nieve desaconseja pasar la noche a la intemperie. Sin embargo, los PJs no tienen más remedio que buscar algún modo de sobrevivir.

Los PJs deberán realizar una Tirada de Buscar de dificultad 10. En caso de no tener éxito en la referida Tirada, acude a la Sección "*Viento gélido*".

En cambio, el éxito en dicha Tirada permitirá a los PJs encontrar una manada de tauntauns (suficientes para todos) que podrían emplear para volver a la base Echo.

Para domar a las bestias, los PJs deberán tener éxito en una Tirada de razas alienígenas de dificultad 12.

Una vez los PJs logren tener éxito, teniendo en cuenta que cada tauntaun tiene capacidad para ser montado por un solo jinete, se deberán realizar Tiradas de Cabalgar de dificultad 6 + la Testarudez del tauntaun concreto que se monte.

Tauntaun salvaje

DESTREZA 2D

PERCEPCIÓN 3D

FORTALEZA 3D

Testarudez 1D+2

Código de velocidad 3D

Daño 4D+1

Capacidad de carga: 100 kilos más jinete, o 150 kilos.



Si se tiene éxito en un total de cinco tiradas conforme a lo indicado en el párrafo anterior sin fallo, se deberá acudir a la Sección "*Puertas cerradas*".

En cambio, un fallo en alguna de las Tiradas conducirá a la Sección "*Saco de tauntaun*".

Amanecer

La noche pasa mientras que los PJs se refugian en la cueva del Wampa. Ha sido duro, sin duda, razón por la que los PJs sufrirán un -1D en todas sus características y habilidades, salvo Fortaleza, el próximo Capítulo.

Los PJs podrán encontrar sus deslizadores, que afortunadamente no han sido destruidos del todo. Sin necesidad de Tirada, los PJs se plantearán que deben ponerse en contacto con la base Echo. Por fortuna, el sistema de comunicación de alguno de los deslizadores estará plenamente operativo, aunque el vehículo no podrá volar.

"Aquí el General Carlist Rieekan. Qué bueno escuchar de ustedes. Les hemos localizado. La patrulla de búsqueda de Senesca va a recogerlos. Permanezcan a la espera."



Los PJs deberán esperar a ser rescatados por Zev Senesca. Mientras tanto, realiza una Tirada de 1D. El resultado determinará el número de asaltos que los PJs tienen para encontrar y destruir un androide sonda sin que informe al Imperio.

Para localizar al androide sonda será preciso un éxito en una Tirada de Percepción de dificultad 10. Si se pasa

el número de turnos sin encontrar y/o destruir al androide sonda, el propio androide se autodestruirá.

Androide sonda

DES 3D PER 3D
Blásters 4D Buscar 4D
CON 2D+2 FOR 4D



Sistemas Planetarios 4D

MEC 3D TEC 2D+1

Equipo:

- Sensor de largo alcance (+1D Buscar objetos de 200 m a 5 km)
- Sensor de movimiento (+2D Buscar objetos en movimiento hasta 200 m)
- Cañón bláster 4D+2

Historial: Androide sonda Arakyd Viper. Tiene sensores específicamente diseñados para encontrar signos de actividad rebelde. Equipado con un sistema de autodestrucción. Un androide espía de larga duración.

Una vez los PJs finalicen, con éxito o sin él, la tarea de acabar con el androide sonda, anota el resultado de la misma. Zev y su equipo rescatarán a los PJs y se deberá acudir al siguiente Capítulo.

Viento gélido

El clima empeora por momentos, y los PJs tienen pocas oportunidades de sobrevivir. Deberán realizar dos Tiradas de Supervivencia de dificultad 12. Si alguno las supera, acude a la Sección "Tauntaun caídos". Si fallan, se acabó.

Puertas cerradas

Los PJs llegan a duras penas a las puertas de la Base Echo. Sin embargo, las puertas magnéticas están cerradas, y el frío persiste. Los PJs tienen varias opciones para salir del entuerto:

El éxito de una Tirada de Burocracia de dificultad 12 permitirá a los PJs acudir a la entrada del hangar alfa. Allí, el éxito de una Tirada de Seguridad de dificultad 10, o una de Burocracia o Mando de dificultad 12 permitirá a los PJs entrar en el recinto y pasar al Capítulo siguiente.

Los PJs también podrán tratar de llamar la atención de las cámaras de seguridad de la base. Una vez sean localizados por las cámaras, el éxito de una Tirada de Burocracia de dificultad 10 permitirá que el oficial de cubierta les reconozca y puedan pasar al siguiente Capítulo.

Si los PJs llevan tauntauns, podrán sacrificarlos y usar sus cuerpos como sacos mediante el éxito de una Tirada de Supervivencia de dificultad 8, dando paso a la Sección "*Escuadrón pícaro*".

Finalmente, los PJs podrían tratar de refugiarse en las trincheras del segundo registro. Llegar allí requerirá el éxito en dos Tiradas de Vigor de dificultad 10. Dichas Tiradas no serán necesarias si los PJs llevan tauntauns.

Una vez en las trincheras, los PJs sobrevivirán con éxito en una Tirada de Supervivencia de dificultad 12. Si esta Tirada falla, o no llegaron a la trinchera,

se podría intentar emplear algunos de los métodos de supervivencia indicados en esta Sección. Si los PJs se refugian en la trinchera, acude a la Sección "*Escuadrón pícaro*".

Saco de tauntaun

Los tauntaun de los PJs desfallecen por el frío de Hoth. Todo parece perdido. Sin embargo, una Tirada de Supervivencia de dificultad 8 (o el propio ingenio de los PJs si se considera adecuado) hará que empleen los cuerpos, todavía calientes, de las bestias como "saco de dormir".

Si los PJs usan los tauntaun como sacos, se deberá acudir a la Sección "*Escuadrón pícaro*".

Tauntaun caídos

Los PJs se topan con un grupo de tauntauns que caen ante sus ojos. El éxito de una Tirada de Supervivencia de dificultad 10 permitirá a los PJs usar los cuerpos de las bestias como sacos de dormir improvisados.

Si hay éxito en la Tirada indicada en el párrafo anterior, se deberá acudir a la Sección "*Escuadrón pícaro*".

Escuadrón pícaro

Unos deslizadores salen de la Base Echo. El grupo, dirigido por Zev Senesca, encuentra a los PJs, que serán inmediatamente tratados. Los PJs sufrirán -1D de penalización en el próximo Capítulo, al que se debe acudir, en todas sus Habilidades y Características, salvo Fortaleza.

C

apítulo Cinco

Invasión imperial

Introducción

Los PJs pueden haber llegado hasta aquí desde la Sección "*Escuadrón pícaro*" del Capítulo anterior, o desde el referido Capítulo pero sin pasar por la mencionada Sección.

En el primero de los casos se debe acudir a la Sección "*Reanimación*".

En otro caso, acude a la Sección "*Señal de alarma*".

Reanimación

El/los PJ/s heridos despiertan flotando en un tanque de bacta. Allí, bajo la supervisión de un androide médico, son reanimados para que vuelvan a servir a la Alianza Rebelde.

Comentario para el DJ: ten en cuenta las penalizaciones que puedan arrastrar los PJs de Capítulos anteriores.

Una vez anotados los efectos negativos en los PJs reanimados, acude a la Sección "*Señal de alarma*".

Señal de alarma

Las alarmas de la Echo Base suenan trayendo consigo un mensaje inquietante: "*El Imperio está atacando. Todos a sus puestos. Todos a sus puestos. T-47, prepárense para el ataque contra las tropas imperiales*". Los PJs deberán utilizar deslizadores

para combatir. Al menos debe haber un PJ a bordo de cada uno (habrá suficientes para todos). Serán los propios PJs los que decidan si desempeñan el rol de pilotos o de artilleros de los deslizadores.

Si precisas pilotos y/o artilleros para completar las parejas de los deslizadores, acude a la Sección extraíble. Allí también tienes una ficha de deslizador vacía los PJs.

Una vez los PJs se hayan distribuido en los deslizadores, determina mediante una Tirada de 1D sus rivales:

1-2: Un AT-AT

3-4: Un AT-AT y un AT-ST

5-6: Dos AT-AT y un AT-ST

Andador AT-AT

Tripulación: 3

Pasajeros: 40

Capacidad de carga: 400 kilos

Código de velocidad: 2D

Fuerza estructural: 6D

Armas:

Dos cañones láser pesados (fuego acoplado)

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 6D

Dos blásters medios (fuego acoplado)

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 3D



Andador AT-ST

Tripulación: 2

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 40 kilos

Código de velocidad: 3D

Fuerza estructural: 3D

Armas:

Un cañón bláster gemelo

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 4D

Un cañón bláster ligero gemelo

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 2D

Lanzador de granadas de impacto

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 3D



oponente, provocando que se dispare sobre ellos. Por su parte, el último deslizador, aprovechando la falta de reacción del vehículo oponente, dispara a éste con bonificador de 1D al código de Daño de su arma, si los tres deslizadores previos ejecutan correctamente los pasos indicados.

Para ejecutar la formación de ataque, el último de los pilotos realizará una Tirada de Mando. Anota el resultado, ya que podrás emplearlo como una reserva de puntos que añadir para las Tiradas de los demás pilotos que se requieren para esta técnica de combate. Tenlo presente en adelante, considerando que la reserva es única para todos los PJs.



Comentario para el DJ: Los pilotos de los AT-AT y AT-ST tienen las características descritas en la Sección extraíble.

La batalla comenzará desde distancia larga, pudiendo aplicar los PJs las técnicas de batalla definidas en la presente Sección, e identificadas en verde. Una vez los PJs acaben con todos los vehículos rivales, se deberá acudir a la Sección “Vuelta a la base Echo”.

FORMACION DE ATAQUE DELTA

La formación de ataque Delta requiere al menos 4 deslizadores. Los 3 primeros se dirigirán hacia el vehículo

El piloto de cada uno de los tres primeros deslizadores debe realizar dos Tiradas de Pilotar vehículos (usa la habilidad Pilotar naves espaciales si empleas la primera edición de La Guerra de las galaxias: el juego de rol) de dificultad 10 y 12, debiéndose realizar ambas con la penalización propia del uso múltiple de habilidades.

Si el piloto del deslizador falla alguna de las Tiradas, puede virar el rumbo con una Tirada de Pilotar vehículos de

dificultad 10, afectada también por la penalización propia del uso múltiple de habilidades.

Si se falla la Tirada evasiva, habrá que diferenciar entre si se recurrió a ella en la primera o la segunda/tercera Tirada de Pilotar vehículos. Para el primer caso, acude a la Sección "*Fuera de Control*". Para el segundo caso, el deslizador se estrellará, dando pie a la Sección "*Choque frontal*".

Cada vez que los deslizadores se lancen contra el vehículo imperial, éste tratará de atacarlos, teniéndose en cuenta que el piloto también se ve afectado por el uso múltiple de habilidades.

Una vez el último deslizador ataque, podrá disparar con la bonificación referida al principio de la explicación de la formación si todo salió bien. Si no hubo éxito en lo anterior, se podrá atacar sin la bonificación.

Esta técnica de combate puede usarse tantas veces seguidas como se quiera, siempre que se siga teniendo cuatro deslizadores activos.

ARPÓN ENERGÉTICO

Esta técnica de combate sólo exige un deslizador, aunque conviene que se haga en grupos mayores, pues ello facilita las cosas. En el deslizador que se precisa debe haber, además del piloto, un artillero que estará a cargo del arpón energético.

En primer lugar, el piloto debe realizar una tarea de aproximación

mediante una Tirada de Pilotar vehículos de dificultad 10. La dificultad de dicha Tirada se incrementará con el resultado del Control de Fuego de cualquier arma que dispare el vehículo oponente, que debe ser un AT-AT (de ahí que sea recomendable usar más deslizadores como señuelos).

Si hay éxito en la Tirada de Pilotar vehículos, llegará el turno del artillero, que efectuará una Tirada de Artillería de vehículos de dificultad 12 (usa el código de Pilotaje naval o Artillería naval si usas la primera edición de La Guerra de las galaxias: el juego de rol). Esta Tirada determina si el arpón se ha enganchado a las patas del AT-AT.

Si la Tirada tiene éxito, llegará una alternancia de Tiradas de Pilotar vehículos y Artillería de vehículos de dificultad 10 que deberán realizar, respectivamente, el piloto y el artillero. Para determinar el número completo de Tiradas se emplea 1D+1 y se empieza por las Tiradas de Pilotar vehículos. Así, si el resultado es de 5, hará falta 5 Tiradas, de las cuales 3 serán de Pilotar vehículos y 2 de Artillería de vehículos.



Si todo sale bien, el AT-AT tendrá enganchadas las patas y caerá,

facilitando (+1D Control de Fuego; +2D Daño) que sea atacado por otros deslizadores.

En caso de fallo de las Tiradas de Pilotar vehículos se realizará una Tirada de 1D. Si el resultado es 1 ó 2, el deslizador se estrellará contra el AT-AT, debiendo acudir a la Sección "*Choque frontal*". En cualquier otro caso (resultados de 3-6), se debe acudir a la Sección "*Fuera de Control*".

En caso de fallo de las Tiradas de Artillería de vehículos se realizará una Tirada de 1D. Si el resultado es 1, el disco de fusión de la parte no liberada del cable de arrastre explotará destruyendo el deslizador. Si el resultado es 2 ó 3, el deslizador se estrellará contra el AT-AT, debiendo acudir a la Sección "*Choque frontal*". Si el resultado es 4 a 6, se debe acudir a la Sección "*Fuera de Control*".

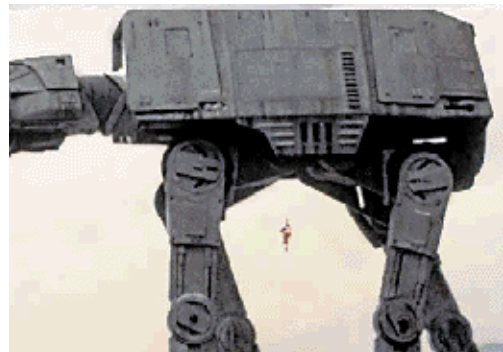
ATAQUE SUICIDA

Esta técnica de combate requiere de tres elementos: un PJ con sable jedi, un detonador termal o granada de impacto, y un gancho (que se puede obtener del equipo básico de cualquier deslizador). El objetivo puede ser un AT-AT o un AT-ST.

Por supuesto, ningún PJ a bordo de un deslizador puede emplear esta técnica, sino que se debe estar en tierra, expuesto a cualquier eventualidad como ataques de AT-ATs, AT-STs o soldados de asalto. Ten en cuenta esto a la hora de dirigir esta técnica.

Lo primero que deberá hacer el PJ es evitar ser aplastado por el vehículo. Para ello, se deberá tener éxito en una Tirada de Vigor de dificultad 10. Una vez hecho esto, se usará el gancho con una Tirada de Destreza de dificultad 12. Si hay fallo en esta Tirada, puede reintentarse, pero repitiendo el proceso desde el principio y esperando un par de asaltos en los que nuevamente se estará expuesto a los peligros indicados con anterioridad.

Una vez enganchado al vehículo, habrá que superar una Tirada de Fortaleza de dificultad 10 para no caer al vacío, lo cual provocaría 6D de daño si el vehículo atacado es un AT-AT (2D en caso de que sea un AT-ST).



Una vez estabilizado el PJ, se efectuará un ataque con el sable contra el casco inferior del vehículo (Fortaleza 3D para AT-AT, 1D para AT-ST) con una penalización -1D. Si no se tiene éxito, se puede retomar el proceso descrito en este párrafo al siguiente asalto.

Una vez roto el casco inferior del vehículo, se lanzará la granada o detonador mediante una Tirada de Granadas de dificultad 12, con una penalización -1D. Si no se tiene éxito, la granada explotará al PJ causando su

daño normal. Si se tiene éxito, el vehículo explotará.

En caso de explosión del vehículo, el PJ deberá dejarse caer mediante una Tirada de Escalar/Saltar de dificultad 14, seguida por una Tirada de Vigor de dificultad 12 para rodar por la nieve y evitar la caída del vehículo. Esta última Tirada estará afectada por las reglas sobre uso múltiple de habilidades. En caso de fallo de alguna de las Tiradas indicadas en este apartado, el PJ será aplastado por el vehículo.

Si todo sale bien para el PJ, podrá continuar la batalla acudiendo de la Sección "*Vuelta a la Base Echo*".

Fuera de control

El deslizador pierde el control y se estrella contra el suelo. Por fortuna, la nieve amortiguará algo el golpe, pero los PJs corren aun así cierto peligro. Los PJs recibirán 2D de daño, que se compararán contra su Fortaleza de modo normal.



Una vez resueltas las Tiradas de Fortaleza indicadas en el párrafo anterior, y considerando que los PJs deben abandonar el deslizador si no quieren ser aplastados por el vehículo

imperial, los rebeldes deberán realizar una Tirada de Vigor de dificultad 10. Si la Tirada falla, fin de la aventura. En cambio, si la Tirada tiene éxito, sigue en esta Sección.

Si alguno de los PJs está armado con un sable jedi y sacó 12 o más en la Tirada de Vigor del párrafo anterior, podrá ponerse en práctica la técnica de combate Ataque suicida. Si no resulta esto de aplicación, acude a la Sección "*Vuelta a la Base Echo*".

Choque frontal

El deslizador choca contra el vehículo imperial de manera violenta. El deslizador explotará acabando con sus ocupantes, y provocará 5D+2 de daño al vehículo imperial, que se comparará con la fuerza estructural de éste. Si el vehículo imperial no es destruido, al menos sufrirá una merma en su fortaleza estructural de 2D.

Una vez resueltas las Tiradas del párrafo anterior, la batalla proseguirá para los restantes PJs, pudiendo ejecutarse las técnicas de combate que resulten aplicables.

Vuelta a la base Echo

Esta Sección es algo peculiar, pues dependerá de las condiciones en las que se ha llegado aquí. Si los PJs llegaron desde la Sección "*Fuera de control*", estarán aturdidos y, en todo caso, los PJs deberán enfrentarse a soldados de asalto frío, con las características de la Sección extraíble, en función de una Tirada de 1D:

1-3 Soldados de asalto fríos (1 por PJ)

4-6 Soldados de asalto fríos (2 por PJ)

Para esta Sección habrá que tener en cuenta distintos aspectos. Por ejemplo, los soldados de asalto estarán corriendo hacia la Base Echo, con lo cual pueden sufrir caídas que les hagan perder el rastro de los PJs, cansancio que les haga estar mermados (tratar como aturdido), o ser víctima de fuego cruzado de la Alianza.

Batería Anti infantería

Arma: Armas Golan DF9

Tipo: Batería anti-infantería modificada

Escala: Deslizador

Tripulación: 3

Fuerza estructural: 3D

Alcance:

Corto: 20 mts - 600 mts

Medio: 601 mts - 3000 mts

Largo: 3001 mts- 16000 mts

Cantidad de fuego: 2/1

Control de Fuego: 2D

Radio de explosión: 8 mts

Daño: 4D



En su camino hasta la Base Echo, estos PJs podrán ser ayudados de algún modo por los PJs que vayan a bordo de deslizadores (rescate y transporte si hay sitio para ellos, cobertura aérea, etc.) o algún soldado rebelde con las

características indicadas en la Sección extraíble.

Los deslizadores se registrarán, por su parte, por lo descrito en los siguientes párrafos.

Los PJs que vayan a bordo de deslizadores que sigan de una pieza recibirán el mensaje de retirada a la Base. Por supuesto, también podrán toparse con ciertos peligros, que serán fijados mediante 1D:

1-2 Disparos de torres de artillería rebelde que deberán esquivar mediante una Tirada de Pilotar vehículos de dificultad 12.

3-4 Disparos lejanos (dificultad de impacto 15) de AT-ATs. Se puede añadir a la dificultad el resultado de la Tirada de maniobrabilidad del deslizador.

5 Disparos medios (dificultad de impacto 20) de AT-ATs. Se puede añadir a la dificultad el resultado de la Tirada de maniobrabilidad del deslizador.

6 Trozos de metralla del generador principal de poder destruido por el General Veers. Se lanza 1D para fijar los trozos de metralla a esquivar, para lo cual se realiza una Tirada de Pilotar vehículos + la maniobrabilidad del deslizador. La dificultad para esquivar cada trozo la fija una Tirada de 4D.

Resuelve de modo normal las Tiradas correspondientes a los peligros, tanto de los PJs como de los deslizadores.

Si todo sale bien, se deberá acudir al siguiente Capítulo.

C apítulo Seis

Huida de Hoth

Introducción

Los PJs llegan a la Base Echo con una sola idea en mente: escapar de Hoth. La orden de evacuación ha sido dada, y los valientes rebeldes se verán obligados a huir de manera heroica. Acude a la siguiente Sección.

El primer transporte ha partido

En primer lugar, los PJs deberán ayudar a realizar los cálculos para usar el Cañón de iones planetario. En esta labor volverá a tener importancia el % de energía que el generador alcanzó en el Capítulo Dos, ya que aunque ha saltado por los aires, todavía queda algo de energía residual.

Si el % era del 100, lanza 6D.

Si el % era de 99-80, lanza 5D.

Si el % era del 79-60, lanza 4D.

Si el % era del 59-40, lanza 3D.

Si el % era del 39-20, lanza 2D.

Si el % era del 19-00, lanza 1D.

El resultado de los dados deberá ser repartido entre los distintos grupos de naves formadas por una Medium transport y dos Alas X. Para defender el camino de cada grupo, hará falta 4 puntos de esas Tiradas. El total de grupos a defender será de 2D.

Los grupos que no hayan sido defendidos por el Cañón de iones planetario deberán ser escoltados por los PJs. Para ello, deberán emplearse dos Ala X por cada grupo a escoltar. Los Alas X sobrantes, por no haber escoltado a ninguna Medium Transport, deberán acudir a la Sección "*Hiperespacio*". Si hacen falta más Alas X, emplea los de esta Sección, con pilotos de la Sección extraíble.



Los Alas X que custodian a los grupos deberán atraer el fuego sobre sí. Para ello, deberán realizar 1D de Tiradas de Pilotaje naval de dificultad 10. Si todo sale bien para al menos un Ala X, el grupo escapará, acudiendo al próximo Capítulo. En caso contrario, el grupo será destruido.


Hiperespacio

Aquellos Alas X pilotados por PJs que no se vean inmersos en tareas de escolta no escapan al peligro. Ni mucho menos. Cada Ala X deberá enfrentarse a un TIE/Ln proveniente de los destructores imperiales que, como el Stalker, están asediando Hoth.

Inicia la batalla a distancia media, desarrollándose de modo normal. Si el Ala X destruye al TIE/Ln, o si escapa más allá de distancia larga de la nave

Imperial, se deberá acudir al siguiente Capítulo. Para atacar al TIE, se podrá emplear la Técnica de combate indicada en la presente Sección, y que está marcada en verde.

CARACTERÍSTICAS DE TIE/LN


Tripulación: 1	
Pasajeros: Ninguno	
Autonomía: 1 día	
Capacidad de carga: 110 Kilos	
Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva hiperimpulsor	
Computador de navegación: Ninguno	
Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno	
Velocidad sub-lumínica: 5D	
Maniobrabilidad: 2D	
Casco: 2D	
Armas:	
<ul style="list-style-type: none"> - Dos cañones láser (Disparan como uno) - Control de fuego: 2D - Daño: 5D 	
Pantallas: Ninguna	

GIRO DARKLIGHER

Esta técnica de combate requiere un Ala X contra un caza imperial a distancia media o corta. El PJ realiza dos Tiradas de Pilotaje naval de dificultad 10 seguidas, con la correspondiente penalización por uso múltiple de habilidades. Si sale bien, el Ala X obtiene +1D al Control de Fuego.

Tras estas Tiradas, el PJ debe realizar una Tirada de Artillería naval con los cañones láser del Ala X. Esta Tirada

CARACTERÍSTICAS DE ALA X

Nave: Ala X de Incom	
Tripulación: 1 (más 1 Unidad R2)	
Pasajeros: Ninguno	
Maniobrabilidad: 3D	
Casco: 4D	
Pantallas: 1D	
Capacidad de carga: 110 Kilos	
Multiplicador de hiperimpulsor: x1	
Computador de navegación: NO	
Hiperimpulsor de seguridad: NO	
Velocidad sub-lumínica: 4D	
Armas:	
<ul style="list-style-type: none"> - Cuatro cañones láser (Disparan como uno) - Control de fuego: 3D - Daño: 6D - Dos lanzadores de Torpedos de Protones - Control de fuego: 2D - Daño: 9D 	

también estará afectada por penalización por uso múltiple de habilidades, y su dificultad se fijará según la distancia a la nave oponente.

Si las Tiradas de Pilotaje naval salen mal, será el oponente quien tendrá un bonificador +1D al Control de Fuego. Esta técnica se puede usar tantas veces como se quiera, siempre que se den las características requeridas con anterioridad.

Capítulo Siete

En el punto de reunión

La Alianza Rebelde ha sufrido un duro varapalo, pero nada está perdido todavía. La flota rebelde se reúne en el punto de reunión a la espera de reiniciar la batalla.

Acude a la siguiente Sección.

Evaluación de la misión

Los PJs obtienen 7 puntos de habilidad como premio a su entrega a favor de la Alianza Rebelde.

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

- Lograron que el generador funcionara al 80% de su capacidad en el Capítulo Uno.
- No se tuvieron fallos en la adaptación de los deslizadores en el Capítulo Dos.
- Acabaron con el Wampa en el Capítulo Tres.
- Encontraron y destruyeron al androide sonda en el Capítulo Cuatro.
- Utilizaron, con éxito la técnica de combate arpón energético en el Capítulo Cinco.
- Se salvó a todos los grupos de naves en el Capítulo Seis.

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

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

DUDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "*GUERRA EN HOTH*". 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 Guerra en Hoth

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: Otro día más en este cubo de hielo.

Segundo Rebelde: (Lamento) Con lo que hemos hecho por la Alianza.

Tercer Rebelde: Pues no queda otra que hacerse a lo que hay.

Cuarto Rebelde: Así es. Yavin ya no es seguro.

Quinto Rebelde: Estoy convencido de que a estas horas habrá sido bombardeado por el Imperio.

Sexto Rebelde: Es lo más lógico (todos le miran como diciendo "¿Qué demonios dices?") Quiero decir que "*para el Imperio*" es lo más lógico.

Primer Rebelde: Eso es cierto. Un sitio menos para esconderse.

Segundo Rebelde: Con lo bien que estaríamos en casa.

Tercer Rebelde: Con el Imperio oprimiendo la mayoría de los planetas. No lo creo...

Cuarto Rebelde: Eso es. Ni nuestras casas están a salvo.

Segundo Rebelde: Ahí tenéis razón.

Quinto Rebelde: ¿Y qué toca hoy? ¿Alguien lo sabe?

Sexto Rebelde: Habrá que preguntar al oficial de cubierta. A ver qué se les ocurre esta vez.

Primer Rebelde: Me temo lo peor.

Tercer Rebelde: ¿Otra vez?

Primer Rebelde: (Ironía). No, hombre, no. Esta vez nos mandarán a ver si el whisky corelliano de 200 años le sienta bien el hielo de este planeta. Seguro que es de vital importancia para la Alianza.

Tercer Rebelde: Vale, vale. Ya lo capto.

Cuarto Rebelde: Bueno (enfundándose los guantes) ¿Todos listos?

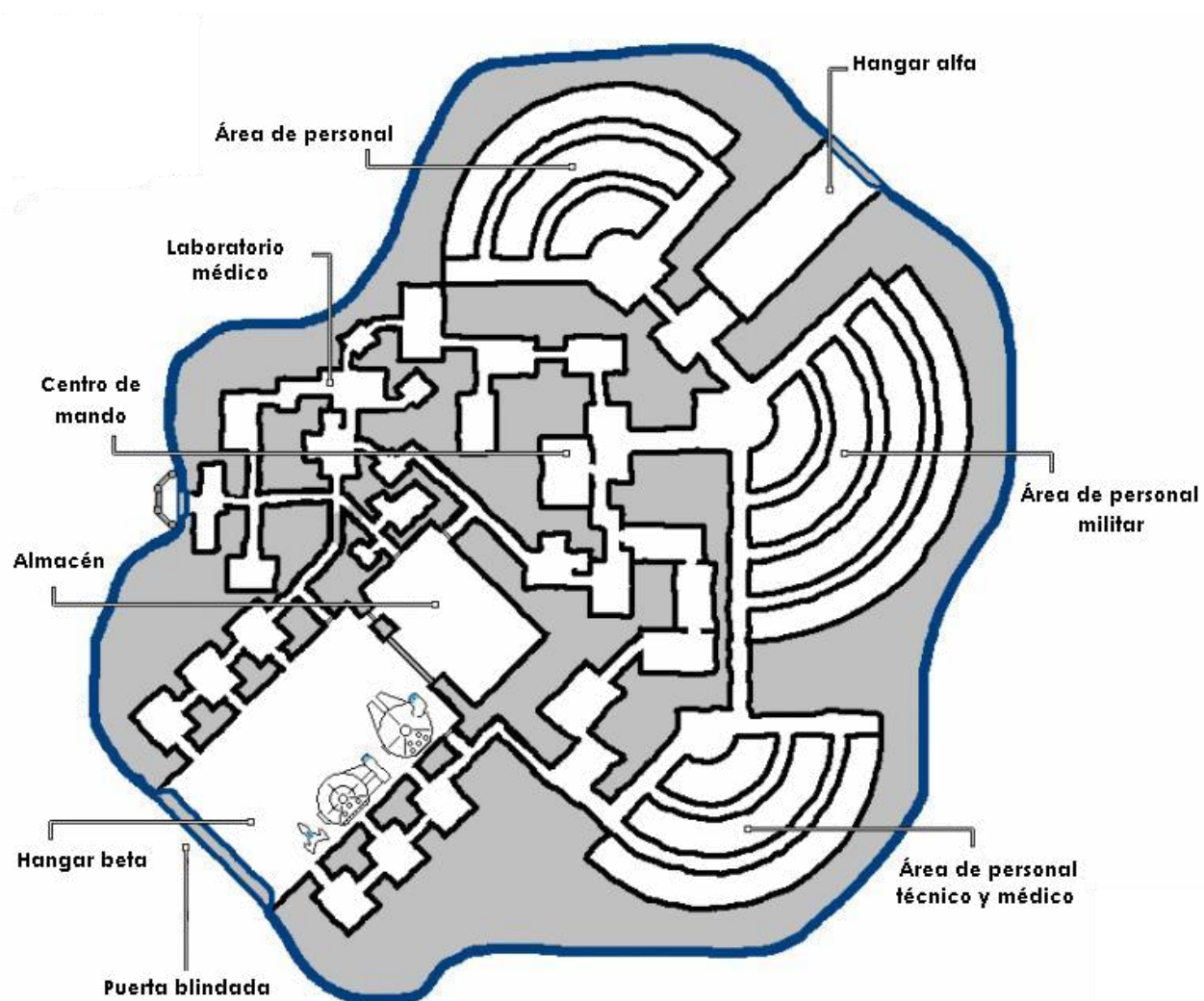
Quinto Rebelde: Sí, por mí sí.

Sexto Rebelde: ¿Acaso hay alternativa?

Primer Rebelde: Supongo que no...

Segundo Rebelde: Pues a ver al oficial de cubierta.

PLANO DE LA BASE ECHO



Soldado de la Base Echo

DES 3D PER 3D

Blásters 4D Buscar 4D

Granada 4D FOR 2D

CON 2D TEC 4D

MEC 2D Seguridad 5D



Código de daño: Rifle bláster 5D

Historial: El personal asignado a la Base Echo está formado por veteranos guerreros. Soldados como Jess Allashane están entrenados para enfrentarse al Imperio en ambientes helados.

Artillero rebelde

DES 2D PER 2D

CON 2D FOR 2D

MEC 2D TEC 2D

Artillería naval 4D

Escudos navales 4D

Artillería de vehículos 5D



Historial: Artilleros como Kesin Ommis de Coruscant son destinados a puestos de artillería en naves y vehículos rebeldes. Especialmente entrenados en operaciones de artillería.

Piloto rebelde de deslizador

DES 2D PER 2D

CON 2D FOR 2D

MEC 3D TEC 3D

Pilotar vehículos 5D

Pilotaje naval 5D



Historial: Derek "Hobbie" Kivlian es un típico piloto de deslizador. Desertó del Imperio junto a Biggs Darklighter. Ayudó en el motín a bordo del Red Ecliptic. Sirvió en los desertores del Red Ecliptic, y fue escolta de Luke en la Batalla de Hoth.

Piloto rebelde de Ala X

DES 3D PER 2D

CON 2D FOR 2D

MEC 3D TEC 3D

Escudos navales 5D

Pilotaje naval 5D



Historial: Wenton Chang, de Corulag, es uno de los típicos pilotos alistados voluntariamente a la peligrosa causa de la rebelión. Pocos tienen entrenamiento militar.

FICHA DE DESLIZADOR DE LA ALIANZA REBELDE PARA USO DE LOS PJS

Tipo de vehículo Deslizador T-47 de la Alianza Rebelde (deslizador de nieve)

Longitud 4,5 metros Tripulación 2 como máximo Capacidad de carga 10 kilos

Pasajeros Ninguno Fuerza estructural 3D

Código de velocidad 5D+2 Maniobrabilidad 3D Techo de vuelo 175 kilómetros

ARMAS

Arma principal Doble cañón láser (fuego acoplado)

Control de Fuego 2D Daño 4D+2

Arma secundaria Arpón energético

Control de Fuego 2D Daño 3D*

* Ninguno si se usa el cable de arrastre y el disco de fusión

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

Armas auxiliares _____

Control de Fuego _____ Daño _____

TRIPULACIÓN

PILOTO ARTILLERO

Mando _____ Art. Vehículo _____

Pilotaje vehículo _____

Imagen del vehículo



Características: Modelo modificado T-47 de Incom. Cerrado. Adaptado al clima de Hoth mediante la instalación de bobinas repulsores de calor

STAR WARS

Piloto de AT-AT

DES 2D+2 PER 2D+1

Bláster 4D+2 Buscar 3D+1

CON 1D FOR 1D+1

MEC 3D+2 TEC 1D

Artillería vehículos 5D+2

Pilotar vehículos 5D+2

Historial: Pilotando AT-ATs sobre el campo de batalla, estos pilotos están protegidos por 15 centímetros de blindaje reforzado. Por consiguiente, la infantería les mira con desprecio.



Piloto de AT-ST

DES 3D+2 PER 2D

Bláster 4D+2 Buscar 3D

CON 1D FOR 1D

MEC 4D TEC 1D

Artillería vehículos 6D

Pilotar vehículos 6D

Historial: Debido a las características de control inestable de los AT-STs, únicamente los reclutas más talentosos son asignados a la difícil tarea de pilotarlos en el campo de batalla.



Soldado de asalto frío

DES 2D (reducido a 1D)

Bláster 5D (reducido a 4D)

Parar sin armas 4D (reducido a 3D)

Esquivar 3D (reducido a 2D)

FOR 3D (incrementado a 4D)

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

Blindaje +1D a FOR a efectos de daño. -1D a DES y las habilidades de DES.

Daño de las armas: Pistola bláster 4D, Rifle bláster 5D, Granada de impacto 5D



Piloto imperial de TIE

DES 2D+1 PER 2D

Bláster 3D Buscar 3D

Esquivar 3D+1 FOR 2D+1

CON 1D+1 TEC 1D+1

Sis. Plane. 2D Prog/Rep. Comp. 2D+1

MEC 3D Rep. Naves espa. 3D+1

Artillería Naval 4D

Pilotaje naval 6D

Historial: Leales y sin temor alguno, los pilotos del Imperio usan todo tipo de técnicas para superar a su rival.



GUERRA EN HOTH

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

La Alianza se esconde a la espera del demoledor contraataque del Imperio. Aunque anímicamente importante, la Batalla de Yavin no ha hecho sino despertar a la bestia. Tras una profunda búsqueda, la Rebelión se ha instalado en el planeta helado de Hoth. Desde allí, pretende mantener la lucha contra el malvado Imperio galáctico.

Los PJs, como parte de las tropas destinadas en Hoth, se preparan para cualquier eventualidad, aunque el duro clima que los rodea será un escollo más duro que cualquier amenaza de Palpatine...



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com