

STAR WARS

OSCURIDAD PERPETUA

Campaña de larga duración para La Guerra
de las Galaxias: el Juego de rol



E

El presente documento reúne las tres aventuras que forman parte de la primera gran campaña de larga duración elaborada por Caverna de rol para La Guerra de las galaxias: el juego de rol, el clásico de West End Games.

Dicha campaña, titulada *“Oscuridad perpetua”*, fue publicada en el blog Caverna de rol de modo paulatino. Sin embargo, lo que tienes ahora en tu poder es la campaña al completo, con un formato acorde a la existencia de un solo documento, pero con toda la información precisa para jugar la campaña. Por lo tanto, no se han producido cambios de contenido sustanciales respecto de las aventuras ya publicadas.

Como todo el material elaborado por Caverna de rol para La Guerra de las galaxias: el juego de rol, la presente campaña pretende homenajear el clásico de West End Games, publicado en España por la desaparecida Joc Internacional.

La campaña *“Oscuridad perpetua”*, al igual que otras muchas aventuras publicadas por Caverna de rol, está ideada para un grupo de entre 2 y 6 PJs. Por lo tanto, el Director de Juego deberá tener en cuenta esto a la hora de adaptar la campaña a su concreto grupo de PJs.

De igual modo, la dificultad de las acciones que se plantean puede ser

modificada para ajustarla a las habilidades de cada grupo de PJs.

En esta recopilación de la campaña existe una única Sección extraíble consistente en el Guión de cada una de las aventuras para los PJs y, en su caso, material adicional de ayuda. Por el contrario, no se incluyen mapas, con el objetivo de que sea el Director de Juego el que module la situación de la partida a su antojo, en función de la necesidad del momento y el estado de la mesa de juego.

La campaña está basada en la 1ª edición de La Guerra de las galaxias: el juego de rol. Sin embargo, la sencillez del sistema d6 permite adaptarla a las demás ediciones del juego.

Como material de uso del Director de Juego, aparte del Libro básico de la edición correspondiente, se estima recomendable la pantalla del Director de Juego creada por Caverna de rol. Obviamente, con mayor motivo, todo el material original de West End Games es igualmente recomendable. En todo caso, la Campaña tiene la información necesaria para ser jugada sin recurrir en exceso a material externo.

STAR WARS

CONTRABANDO EN EL BORDE EXTERIOR

1^{er} Episodio de la Campaña Oscuridad
Perpetua para La Guerra de las Galaxias: el
Juego de rol



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

C apítulo Uno

Contrabando en el Borde Exterior

Introducción

Una vez más, los PJs se encuentran a la espera de recibir instrucciones para una nueva misión. En esta ocasión, el sistema cuya atmósfera está más cercana no es otro que Ralltiir que, situado en el núcleo del Imperio, es un importante planeta con impresionante tecnología. Este planeta está en gran medida beneficiado por las Rutas comerciales, como la *Perlemiana*, de la que es una parada esencial.

La fortaleza de Ralltiir en el aspecto económico también se refleja en la presencia de negocios bancarios en su superficie, así como importantes yacimientos. Por todo ello, la Alianza Rebelde espera que se convierta en foco de alzamiento contra el Imperio.

La nave a bordo de la cual viajan los PJs es ni más ni menos que un crucero estelar *Mon Calamari*. Orgullo de la Alianza, demostración de la inteligencia de la raza *Mon Calamari*, se trata de un excelente navío de guerra. Los PJs bien podrían disfrutar de sus funcionales pero cómodas estancias, aunque lo normal es que pronto se les asigne alguna tarea.

Poco o nada saben los PJs de la razón de la presencia del crucero *Mon*

Calamari en *Ralltiir*, pues son ajenos a las importantes negociaciones que el Capitán rebelde va a entablar en el planeta. Sin saberlo, puede que los PJs estén asistiendo a uno de los momentos más cruciales de la Alianza. Sin embargo, es muy posible que la Fuerza les depare otro camino.

CARACTERÍSTICAS CRUCERO ESTELAR MON CALAMARI

Longitud: 1200 metros

Tripulación: 5402

Tropas: 1200

Autonomía: 2 años

Capacidad de carga: 20000 toneladas métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 6D

Armas:

- 48 Baterías turboláser [Disparan por separado] Control de Fuego: 2D Daño: 4D

- 20 Baterías de cañones de iones [Disparan por separado] Control de Fuego: 3D Daño: 3D

- 6 Proyectores de rayos de tracción [Disparan por separado] Control de Fuego: 2D+2 Daño: Si impactan, capturan

Pantallas: 3D



Inicio de la aventura

Entrega a tus jugadores una copia del guión de la sección extraíble de esta primera aventura y asigna una parte a cada personaje.

Las partes tienen nombres como *"Primer Rebelde"*, *"Segundo Rebelde"*... Si hay seis jugadores, cada uno 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

Lee en Alto

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

Nuevamente, la Alianza Rebelde busca expandir su presencia en la Galaxia. A bordo de un crucero estelar Mon Calamari, los PJs esperan nuevas órdenes tras haber entregado información militar a los mandos a bordo de la enorme nave, que se aproxima hasta pocos parsecs de Ralltiir.

Las horas pasan lentamente en los aposentos de los PJs a la espera de una nueva misión. Acomodados en sus barracones, los PJs tratan de matar el tiempo de la mejor manera posible. Sin embargo, pronto deberán ponerse en acción, pues la lucha contra el malvado Imperio galáctico debe continuar sin dilación. ¿Qué nueva aventura les deparará la Fuerza?

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 *"El papel de cada uno"* que se encuentra a continuación.

El papel de cada uno

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

La nueva misión ya está sobre la mesa. Los PJs vuelven a las andadas antes de lo que les habría gustado, pero la batalla contra el malvado Imperio Galáctico no puede ni debe esperar. El suministro de materiales y equipo para la Alianza Rebelde es tan importante como las victorias militares, por lo que el ánimo de los PJs no debe decaer ni deben pensar que esta misión es una nimiedad. Los PJs se desperezan, y las primeras decisiones para llevar a buen puerto la misión deben comenzar.

Una Tirada de Burocracia de dificultad 15 indicará a los PJs los pasos a seguir. De igual modo, si el PJ que asumió el rol de *Primer Rebelde* en el guión sigue la lectura de panel de datos, obtendrá los pasos precisos para continuar su misión. En cualquiera de los dos casos anteriores, acude a la Sección *"Protocolo de actuación"*.

En cualquier otro caso, ya sea por ausencia de Tirada, o fracaso en la misma, o que el PJ no leyera el panel de datos con las instrucciones para la misión, acude a la Sección *"Sin saber qué hacer"*.

Protocolo de actuación

A los PJs se les encienden las luces. Como buenos y bien entrenados rebeldes, saben que los preparativos para la marcha con el Capitán, aunque rápidos, deben ser precisos. Por ello, se ponen manos a la obra con ellos cuanto antes. Lo primero que deben hacer es identificarse como acompañantes del Capitán, para lo que tendrán que ir a buscar al oficial de seguridad de la nave.

Conocedores de la disposición de la nave, y las rutinas del oficial que buscan, los PJs llegan a la sala de seguridad. Echando un rápido vistazo, observan que el oficial de seguridad no se encuentra en ella, por lo que deberán preguntar a los presentes, que son un total de tres.

La realización de una Tirada de Percepción determinará la pericia de los PJs al identificar los roles de los presentes en la sala.

Si la Tirada es superior a 10, los PJs identificarán al ayudante personal del oficial de seguridad, un ingeniero huraño y un droide de protocolo.

Si los PJs se dirigen al ayudante del oficial, éste les indicará que su superior está inspeccionando la zona de los motores de la nave. El éxito en una Tirada de Mando de dificultad 8 supondrá que el ayudante del oficial se salte los protocolos más básicos de seguridad y registre a los PJs como tripulantes de la nave del oficial, pudiendo acudir a la Sección *“Equipo”*.

En caso de que no se tuviera éxito con la Tirada de Mando descrita anteriormente, que sólo se podrá probar una vez para todo el grupo, el ayudante remitirá a los PJs a hablar con el oficial, que está en la zona de motores, para lo que acudirán a la Sección *“Credenciales”*.

Por su parte, el ingeniero huraño pedirá ayuda a los PJs si le dirigen la palabra. Los PJs podrán creer que al ayudarle en su tarea obtendrán información, pero nada más lejos de la realidad, ya que el rebelde no sabe ni quién es el oficial de seguridad. En todo caso, la ayuda consistirá en que le pasen unas cuantas llaves hidráulicas y material por el estilo. Para ello, el PJ que le ayude deberá pasar hasta tres Tiradas de Técnica de dificultad 8, 10 y 12, respectivamente. El fallo en ellas únicamente supondrá la reprimenda del ingeniero, mientras que el éxito en las mismas no tendrá recompensa alguna. Los PJs, de este modo, se verán obligados a interactuar con alguno de los otros dos PNJs de la sala.

Por último, el droide de protocolo les contará sus funcionalidades y todo lo que su mecánico ego quiera emitir, pero cuando le pregunten por el oficial de seguridad, se limitará decir que *“ese rudo charlatán”* se marchó a los motores tras la conversación que el droide de protocolo tuvo con el ordenador central de la nave, cuyo lenguaje es de los más curiosos de la galaxia. Si los PJs quieren hacer caso al droide, deberán acudir a la Sección *“Credenciales”*.

Comentario para el DJ: Los personajes de la sala no interactuarán entre sí, ya que estarán ocupados con sus quehaceres correspondientes. Por ello, los PJs deberán hablar al menos con el droide de protocolo o el ayudante del oficial de seguridad para tener una idea de cómo seguir la aventura.

Sin saber qué hacer

Los PJs salen disparados de sus habitaciones. Saben que una rápida respuesta es siempre bien vista por los altos mandos, y se dirigen rápidamente en dirección al Hangar. Sin embargo, uno de los oficiales de cubierta de la nave, que estaba en mitad de una inspección de la zona más cercana a las habitaciones, detiene a los PJs.

“¿Dónde vais con tanta prisa? Identificaos” ordena mientras que llama a varios guardias para que vigilen la situación.

Comentario para el DJ: Resultaría absurdo, ya que están en una nave de la Alianza hablando con un superior rebelde, pero si los PJs intentasen la estupidez de atacarlos, cuestión complicada ya que los PJs no tienen equipo, o desautorizar al oficial, acude a la Sección *“Castigo ejemplar”*. En caso de que se limiten a identificarse y explicar lo que están haciendo, continúa en la presente Sección.

“Tened en cuenta que jamás podemos fiarnos de lo que vemos. Allí donde vayáis, cualquiera puede ser un imperial o un espía a su servicio. Sois los

muchachos que acompañarán al Capitán. Espero que seáis más responsables con el encargo que os han asignado. Una cosa más. Respetad el protocolo, aunque como bien parece que lo desconocéis, os daré un par de lecciones al respecto. Lo primero que deberíais haber hecho es identificaros como acompañantes del Capitán. Os ahorraré el esfuerzo transmitiendo personalmente al Capitán vuestros datos. Id a por vuestro equipo y cargadlo en la lanzadera del Capitán.”

Acude a la Sección *“Equipo”* para continuar la aventura.

Equipo

Los PJs vuelven a sus habitaciones. La estancia no es demasiado lujosa, e incluso muchos otros rebeldes suelen compartir habitación con ellos, si bien ahora no hay nadie más que los propios PJs allí.

Las taquillas individuales junto a las camas de los rebeldes preservan el equipo de cada PJ, entendiendo por éste el que está fijado por defecto en la correspondiente plantilla de personaje así como otros objetos que hayan podido conservar de otras aventuras. También en la sala destacan un par de taquillas comunes.

Comentario para el DJ: Unos PJs conformistas podrían coger su equipo y avanzar a la Sección *“Cargando el equipo”*, siguiente apartado para seguir la aventura. Sin embargo, nada impide que los PJs busquen en la habitación más material.

Si los PJs tratan de buscar más material en la habitación, lo que podrán encontrar dependerá del resultado obtenido en una Tirada de Buscar, y de dónde estén buscando.

Para el caso de que los PJs busquen en las taquillas de los demás rebeldes, se precisará un resultado de entre 10 y 14, ambos inclusive, con la Tirada de Buscar para encontrar una baraja de cartas de pazzak. En caso de que el resultado sea de 15 o más, obtendrán también 125 créditos. Por supuesto, los PJs deberían tener algo de vergüenza, y no robar a sus compañeros, pero eso queda a su voluntad (Así como queda a decisión del Director de Juego conceder Puntos del Lado Oscuro por tan bonita acción).

Si la Tirada es inferior a 10, dará la casualidad que el dueño de la taquilla sorprenderá a los PJs en plena acción. Esto implicará que los PJs deban Timar (Con una Tirada de dificultad 8) a ese rebelde para que no arme revuelo. También podrían obtener éxito con una Tirada de Mando de dificultad 10.

En ninguno de los dos casos indicados en el párrafo anterior el rebelde permitirá que le quiten nada, pero entregará a los PJs un medpac para su misión (Suponiendo que el PJ se haya justificado por ese aspecto). Si hubiera fallo en cualquiera de las formas de evitar problemas con el rebelde, éste llamará a guardias rebeldes acusando a los PJs de robo, y debiendo seguirse la aventura en la Sección *"Castigo ejemplar"*.

Si los PJs deciden buscar en las dos taquillas comunes de la sala, podrán encontrar dos medpac y un bláster deportivo (3D+1) con sólo abrir la taquilla (la cerradura está abierta). El éxito en una Tirada de Buscar de dificultad 12, revelará en una de las taquillas un compartimento oculto con material de asalto donde los PJs podrán encontrar dos granadas (5D).

Una vez que los PJs hayan terminado de Buscar, y salvo que sea de aplicación la Sección *"Castigo ejemplar"* conforme a lo explicado anteriormente, acude a la Sección *"Cargando el equipo"* para seguir la aventura.

Credenciales

Los PJs se presentan en la zona de motores. Allí, el oficial de seguridad parece reconocerlos, por lo que los PJs no entienden por qué han debido identificarse. *"Son cuestiones de procedimiento"* aclarará el oficial si los PJs plantean algo al respecto.

El oficial recoge los datos de los PJs y les indica que cojan su equipo para marcharse cuanto antes. Por supuesto, esto también implicará obtener el dinero para pagar al contrabandista con el que deben encontrarse en Eriadu.

Acude a la Sección *"Equipo"* para continuar la aventura.

Castigo ejemplar

Los PJs son encerrados en unas celdas de la zona de detención debido a su comportamiento tan incomprensible como ilógico. Más allá del severo

correctivo en sí, y la imagen inmadura que han ofrecido, la misión que tenían asignada se verá retrasada. Pasarán dos días seguidos en las celdas del crucero Mon Calamari.

Comentario para el DJ: Durante esta Sección, trata de hacer que los PJs reflexionen. No pueden hacer todo aquello que les venga en gana, por mucho que luchen por la libertad de la galaxia. Durante esta Sección, apenas unos minutos en la sesión de juego, el mundo seguirá su curso, lo cual incidirá en la aventura.

Acude a la Sección *"Fin del castigo"* para poder continuar.

Cargando el equipo

Los PJs ya tienen su equipo y se deben dirigir al Hangar para cargar en la lanzadera del Capitán el mismo. Cuando lleguen al Hangar, deberán esperar a ser identificados. Si el oficial de seguridad recopiló sus datos en la Sección *"Credenciales"*, o los PJs pasaron por la Sección *"Sin saber qué hacer"*, no tendrán problema alguno para cargar el equipo y continuar en la Sección *"Miles de créditos"*.

Por el contrario, si el oficial de seguridad no les identificó, aspecto éste que se dará si convencieron al ayudante del oficial de seguridad en la Sección *"Protocolo de actuación"*, la situación variará sustancialmente. El oficial de seguridad observará que él no ha sido quién ha introducido los datos de los PJs entre el listado de tripulación. Por ello, el oficial de

seguridad pedirá explicaciones a los PJs.

El éxito en una Tirada de Timar de dificultad 12 sería suficiente para, con una explicación convincente, hacer ver al oficial de seguridad que la misión es más importante que la burocracia habitual, pudiendo pasar así a la Sección *"Miles de créditos"* para continuar la aventura, tras la carga.

Por el contrario, si la Tirada de Timar falla, los PJs se verán obligados a explicar que forzaron al ayudante del oficial de seguridad a romper los protocolos más básicos de actuación. Esta revelación provocará una curiosa reacción en el oficial, ya que lejos de arremeter contra su ayudante, llamará a éste para que sea la sombra de los PJs en su misión, *"Para que aprendas por ti mismo si es sensato seguir a este grupo"*.

Dartel Fredak

Altura: 1, 73 m

Técnico estándar



DES 2D

PER 2D

Esquivar 3D

Buscar 3D

CON 4D

FOR 2D

Tecnología 5D

Levantar 3D

MEC 2D

TEC 4D

Cabalgar 3D

Seguridad 6D

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

Equipo: Caja de herramientas (TEC+1D)

Comentario para el DJ: El ayudante del oficial, llamado Dartel Fredak, se incorporará como uno más al grupo, siendo incluido en adelante en el término PJ. Sus Tiradas de habilidad las realizará el DJ, pero el control de sus acciones corresponderá a los PJs. El DJ podrá vetar cualquier acción que no sea razonable, como suicidarse...

Una vez Dartel se haya incorporado al grupo y los PJs hayan procedido a la carga del equipo en la lanzadera, podrán seguir la aventura en la Sección *"Miles de créditos"*.

Fin del castigo

Las puertas de la celda se abren por fin. Han sido dos días agotadores en los que los PJs han sido tratados con mucha mayor condescendencia que si hubieran sido prisioneros de los soldados del Imperio. Aun así, sus huesos están doloridos, razón por la que todas las habilidades de Fortaleza y Destreza de los PJs, no así el atributo, sufrirán una merma de 1D hasta que acabe el próximo Capítulo.

Cuando los PJs salgan de la celda, además del rapapolvo correspondiente por su mal comportamiento, conocerán que la lanzadera del Capitán en la que deberían haber descendido hasta Ralltiir partió sin ellos.

Siendo así, los PJs llegarán al planeta en una nave distinta, y bajo la supervisión de un Mon Calamari que hará las veces de líder del grupo hasta llegar a Eriadu. Por supuesto, como una muestra de cautela más, el dinero de la

misión, un total de 95.000 créditos, será controlado por él.

Tero Beniak

Altura: 1, 73 m

Mon Calamari



DES 2D PER 1D+1

Blaster 4D Mando 3D+1

CON 2D FOR 2D

Lenguas 4D Nadar 6D

MEC 2D+1 TEC 2D+1

Pilotaje naval 5D+1

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

Comentario para el DJ: El Mon Calamari, llamado Tero Beniak, se incorporará como uno más al grupo siendo incluido en adelante en el término PJ. Sus Tiradas de habilidad las realizará el DJ, pero el control de sus acciones corresponderá a los PJs. El DJ podrá vetar cualquier acción que no sea razonable, o que contradiga el liderazgo respecto a los PJs.

Una vez Tero se haya incorporado al grupo, los PJs podrán seguir la aventura en el siguiente Capítulo.

Miles de créditos

Los PJs acuden a una de las grandes secciones de la nave. Bajo fuertes medidas de seguridad, acceden a una habitación muy bien iluminada en la que les espera un alienígena de raza sullust. Uniformado al estilo rebelde,

debe ser uno de los muchos nativos de su planeta que se están uniendo a la causa contra Palpatine últimamente.

El precio a pagar al contrabandista en Eriadu asciende a un total de 80.000 créditos. Esa es la cantidad mínima que los PJs recibirán del sullustano. Adicionalmente, podrán obtener hasta 20.000 créditos más para gastos del viaje. La cantidad adicional lograda dependerá de la habilidad que los PJs utilicen con el alienígena, de entre las habilidades Mando, Timar y Negociar. En todo caso, la dificultad de la correspondiente Tirada será de 15 (Los PJs sólo podrán realizar una Tirada de la habilidad elegida).

Si los PJs usan con éxito la habilidad de Mando, podrán obtener los 20.000 créditos mencionados antes. Sin embargo, ello implicará una utilización inadecuada de sus fuerzas (Zarandear al sullustano, mostrar un blaster, etc.) que podrá traer problemas a los PJs si un oficial de seguridad se percata (Tirada de Percepción de dificultad 8 con la habilidad de Percepción de un humano estándar). En tal caso, los PJs serán reducidos por miembros del cuerpo de seguridad y deberán acudir a la Sección *"Castigo ejemplar"*.

Si los PJs usan con éxito la habilidad Timar podrán obtener 17.000 de los 20.000 créditos mencionados antes. La cantidad de créditos se podrá ver reducida a 15.000 créditos si los PJs permanecen mucho tiempo en la sala o se les ocurre alardear de su engaño de algún modo cerca del sullustano

mediante cuchicheos o abiertamente y el alienígena se percata de ello (Código de Percepción del sullustano: 2D).

Comentario para el DJ: valora el tiempo máximo de estancia de los PJs en la sala, o la dificultad para que el sullustano se percate de los comentarios de los PJs.

Por último, los PJs podrán utilizar la habilidad de Negociar. El éxito les reportará 12.000 créditos de los 20.000 indicados con anterioridad.

El fracaso en el uso de cualquiera de las habilidades comentadas en esta Sección, distinto de los ya comentados, supondrá que los PJs recibirán sólo 10.000 créditos de los 20.000 indicados con anterioridad.

Una vez fijada la cantidad de créditos a recibir, y salvo que se deba acudir a la Sección *"Castigo ejemplar"*, los PJs recibirán una enorme caja que contiene el dinero. Ya sólo les quedará acudir al siguiente Capítulo para poder continuar con la aventura.



Han Solo recibió en Yavin su dinero por haber rescatado a la Princesa Leia de la Estrella de la Muerte. Los PJs no son tan famosos, pero su caja con dinero no tiene nada que envidiar a la del dueño del Halcón Milenario.

C

apítulo Dos

Descenso a Ralltiir

Introducción

Los PJs ya están preparados para su viaje hasta Ralltiir, desde donde deberán partir hacia su destino final, Eriadu. Aunque el viaje hasta el primero de los planetas será muy corto, los PJs no deben fiarse lo más mínimo. Al fin y al cabo, el montante de dinero que llevarán con ellos es un elemento nada tranquilizador teniendo en cuenta la gran cantidad de peligros que acechan en la galaxia.

Acude a la Sección *“Misión diplomática”* si al grupo no se incorporaron en el anterior Capítulo Dartel Fredak ni Tero Beniak, o si sólo se incorporó el primero de ellos.

Acude a la Sección *“Bajo otro mando”* si al grupo se incorporó en el anterior Capítulo únicamente Tero Beniak.

Misión diplomática

Los PJs acuden por fin al Hangar con la única tarea de subirse a la nave del Capitán. Estiban la caja con los créditos en la zona de carga de la nave. La lógica les empujaría a pasar el viaje junto a la caja, pero las órdenes de los oficiales superiores son bien distintas. Por ello, los PJs se ven obligados a acudir al pequeño puente de mando de la lanzadera para ayudar en el que

esperan que sea un corto viaje hasta la superficie de Ralltiir.

Los PJs ven al Capitán del Crucero estelar ultimando los detalles para lo que parece ser algún tipo de contacto diplomático. Las sospechas de los PJs se confirman cuando el ayudante del Capitán le muestra una imagen holográfica de un hombre. *“Es el contacto de la resistencia, señor”* le señala abiertamente.

CARACTERÍSTICAS DE LANZADERA DEL
CAPITÁN

Tripulación: 4

Pasajeros: 25

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 5D

Capacidad de carga: 350 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: NO

Computador de navegación: SI

Hiperimpulsor de seguridad: NO

Velocidad sub-lumínica: 3D

Armas:

Un cañón láser

- Control de fuego: 5D

- Daño: 3D

Pantallas: 1D



Acude a la Sección *“A la orden”*, para continuar con la aventura.

Bajo otro mando

Los PJs son guiados por Tero Beniak hasta el Hangar. Una vez allí, les explica

que todo su equipo está cargado en la nave, que no es la lanzadera del Capitán sino una de otro tipo, más pequeña y menos adaptada al combate. Los PJs y Tero suben a la lanzadera tan pronto como es posible. A bordo de la nave se encuentra la caja con los créditos necesarios para el pago al contrabandista de Eriadu, más una suma adicional para gastos que el propio Mon Calamari se encargará de administrar.

CARACTERÍSTICAS DE LANZADERA

Tripulación: 4

Pasajeros: 8

Capacidad de carga: 200 Kilos

Maniobrabilidad: 0

Casco: 5D

Multiplicador de hiperimpulsor: NO

Computador de navegación: NO

Hiperimpulsor de seguridad: NO

Velocidad sub-lumínica: 2D+2

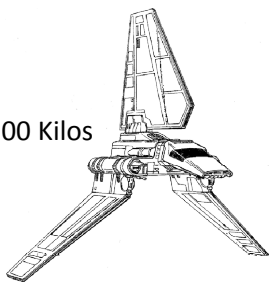
Armas:

Un cañón láser

- Control de fuego: 4D

- Daño: 2D+2

Pantallas: 1D



Calamari, bien a manos de los propios PJs, o bien a manos de terceros.

Acude a la Sección “¿Preparados para el viaje?”, para continuar con la aventura.

A la orden

Los PJs llegan al puente de mando de la lanzadera. Ante ellos, el Capitán de la misma les ordena, ni corto ni perezoso, lo siguiente: “*Muchachos, os toca pilotar la nave, manejar las pantallas y el cañón láser. Toda precaución es poca, y mi personal habitual está esperando en Ralltiir.*”

Los PJs deberán asignarse los roles indicados por el Capitán. Así, uno de ellos será el piloto, asistido por el correspondiente copiloto. Por su parte, otro de los PJs manejará las pantallas deflectoras, y por último, uno se hará cargo del cañón láser.

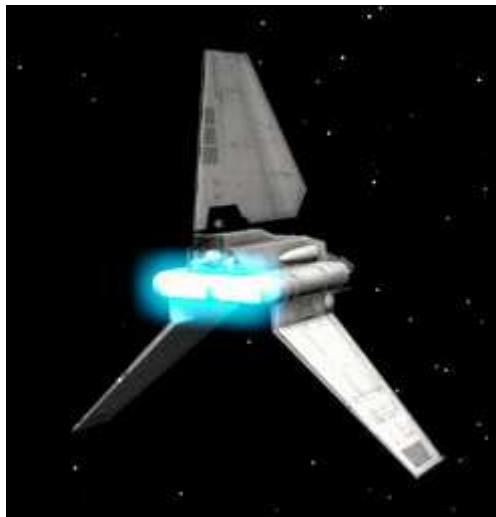
Comentario para el DJ: La premura es importante en la Alianza Rebelde, y los PJs deben aprenderlo. Si los PJs tardan mucho en repartirse los roles, asigna los mismos como si de una orden del Capitán, visiblemente enfurecido por el retraso, se tratase.

Una vez asignados los roles, ya sea por decisión de los PJs o del DJ, acude a la Sección “Código de ruta”.

¿Preparados para el viaje?

Tero Beniak toma los mandos de la nave, que despegue rumbo a Ralltiir. Los PJs serán asignados a los demás roles de la misma a discreción del DJ. Así,

uno de ellos será el copiloto. Por su parte, otro de los PJs manejará las pantallas deflectoras, y por último, uno se hará cargo del cañón láser.



Una vez asignados los roles, acude a la Sección *“Turno de ruta”*.

Código de ruta

El piloto comienza a encender motores. Lo más complicado del viaje será la maniobra de salida del Hangar que, dicho sea de paso, no reviste mayor complicación que una Tirada de Pilotar Naves espaciales de dificultad 8. En caso de error, la nave quedará hecha cenizas por la explosión provocada por el impacto.

Tras la salida de la nave del Hangar, el viaje discurrirá de modo sencillo. Una Tirada de Manejar computadoras de dificultad 5 realizada por el Piloto o el copiloto activará la ruta precargada en la memoria de la lanzadera.

En caso de error, el Piloto o el copiloto deberán pasar hasta tres Tiradas de Pilotar Naves espaciales de dificultad 8, 10 y 12. Si alguna de estas

tres Tiradas fallara, la nave sufrirá daños a determinar mediante 1D según el siguiente patrón:

Tirada Sistema afectado

- 1 Impulsores iónicos
- 2 Computador de navegación
- 3 Casco
- 4 Sistema de armas
- 5 Pantallas deflectoras
- 6 Impulsores laterales

Impulsores iónicos: La nave no se puede mover en el espacio normal; no se pueden hacer tiradas de velocidad ni maniobra.

Computador de navegación: Cuando la nave entra en el hiperespacio, la dificultad de astrogación de un viaje standard es 30, en vez de 15.

Casco: La nave ha sufrido daños en su casco (-1D). El perjuicio no es crítico, pero deberá ser reparado.

Sistema de armas: El sistema de armas deja de funcionar y no se puede reparar.

Pantallas deflectoras: No funcionan. No se pueden hacer tiradas de deflectores.

Impulsores laterales: La nave pierde una buena dosis de maniobrabilidad; se pueden hacer tiradas de evasión, pero la maniobrabilidad cae a cero (El piloto sólo tira con su habilidad al evadir).

Si todo llega a buen término, ya sea con la ruta precargada o con el pilotaje

del PJ correspondiente, acude a la Sección "Turno de ruta".

Turno de ruta

La nave llega a la entrada en la órbita de Ralltiir cuando Dartel Fredak, Tero Beniak o el Capitán dice lo siguiente: *"¡Demonios! ¿Un control imperial? El yugo de Palpatine no tiene límites. Debemos ser cautelosos para que nuestro camino no termine aquí. Elimina los datos del diario de abordaje y envía una señal de emergencia a la nave para que escapen. Ya veremos cómo arreglárnoslas."*

CARACTERÍSTICAS DE PATRULLA INTER SISTEMA VP1

Tripulación: 12

Tropas: 10

Longitud: 120 metros

Multiplicador de hiperimpulsor: Ninguno

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 3D+2

Maniobrabilidad: 2D+1

Casco: 3D+1

Armas:

- Cuatro cañones láser (Disparan por separado)

- Control de fuego: 2D

- Daño: 5D

- 1 Proyector de rayos de tracción

- Control de Fuego: 2D+1

- Daño: Si impacta, captura

Pantallas: 3D



Así, los PJs no han pisado todavía Ralltiir y los problemas no han hecho más que empezar. Deberán atender a las órdenes recibidas y actuar con astucia para no levantar las sospechas del Imperio.

Una Tirada de Seguridad de dificultad 10 determinará el éxito de los PJs a la hora de enviar el mensaje al crucero Mon Calamari. Por su parte, la eliminación de los datos del diario de abordaje será automática, sin necesidad de Tirada alguna.

Comentario para el DJ: No digas a los PJs dificultad a superar, si es que lo haces habitualmente. De ese modo, las sorpresas llegarán a su debido tiempo.

Un resultado igual o mayor a 10 supondrá que los PJs habrán tenido éxito en su tarea de envío del mensaje. En tal caso, se deberá acudir a la Sección "Suerte a medias" para continuar la aventura.

Por el contrario, un resultado inferior a 10 supondrá el fracaso en la seguridad de la comunicación, e implicará continuar en la Sección "Descubiertos".

Suerte a medias

Los PJs esperan con tensión el resultado de la inspección de la nave patrulla imperial. Son conscientes de que el scanner de la nave está tratando de detectar cualquier anomalía en su transporte. Ellos están convencidos de haber hecho las cosas bien, aunque nunca se sabe.

La tranquilidad llega a los PJs cuando un mensaje llega a su nave: *"Nave 8D5, pueden proseguir. Todo es correcto"*. Los PJs podrán ahora iniciar el descenso final a Ralltiir.

La nave comienza su rápido descenso cuando los PJs escuchan una cercana descarga láser que proviene de la nave patrulla imperial.

sino a una nave contrabandista que pasa zumbando junto a la lanzadera.

Los PJs también descubrirán que los disparos no iban dirigidos a ellos si optaron por no responder al disparo de la nave patrulla, e iniciaron el descenso final a Ralltiir. En este caso, se verán en mitad de la batalla entre los TIE/Ln y la nave contrabandista.

CARACTERÍSTICAS DE TIE/LN

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos

Autonomía: 1 día

Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva hiperimpulsor

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 5D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D

Armas:

- Dos cañones láser (Disparan como uno)
- Control de fuego: 2D
- Daño: 5D

Pantallas: Ninguna



CARACTERÍSTICAS DE NAVE CONTRABANDISTA

Tripulación: 2

Pasajeros: 6

Autonomía: 2 meses

Carga: 200 ton. métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: Cero Casco: 1D

Armas:

- Dos cañones láser (Disparan como uno)
- Control de fuego: 2D+1
- Daño: 5D
- Dos lanzamisiles (3Ud.)
- Control de fuego: 2D
- Daño: 7D

Pantallas: 1D+2



Si los PJs responden al fuego, serán atacados por el rayo tractor de ésta. En tal caso, si son atrapados por el rayo, la aventura habrá terminado. Tras dos turnos de ataques del rayo tractor, los PJs lograrán escapar de la nave patrulla, pero dos TIE/Ln irán tras ellos. Será sólo entonces cuando los PJs descubrirán que el disparo no iba dirigido a ellos,

La batalla comenzará de inmediato, ya sea con los PJs involucrados, o en principio ajenos a ella. La nave contrabandista no atacará la nave de los PJs, pero los TIE/Ln no harán distinciones si los PJs abrieron fuego contra la nave patrulla.

Los PJs podrían huir, destruir los TIE, la nave cazarecompensas, etc... En todo caso, una vez los PJs hayan acabado con los TIE o hayan huido sin llamar su atención, podrán seguir la aventura en la Sección *"Plataforma de embarque"*.

Descubiertos

Los PJs esperan con tensión el resultado de la inspección de la nave patrulla imperial. Son conscientes de que el scanner de la nave está tratando de detectar cualquier anomalía en su transporte. Ellos están convencidos de haber hecho las cosas bien, aunque nunca se sabe, pues los sistemas de seguridad imperial mejoran día a día.

CARACTERÍSTICAS DE TIE INTERCEPTOR

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos

Autonomía: 1 día

Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva hiperimpulsor

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 5D+2

Maniobrabilidad: 3D+2

Casco: 3D

Armas:

- Cuatro cañones láser (Disparan juntos)
- Control de fuego: 3D
- Daño: 6D

Pantallas: Ninguna



De repente, un corto mensaje enciende las alarmas: *"Escoria rebelde"*. Tres TIE Interceptor se echan encima de la nave de los PJs, que está siendo perseguida también por la nave patrulla del sistema.

La única manera que los PJs tienen de salir de ese embrollo es escapar del rayo tractor de la nave patrulla imperial, y eliminar a los tres TIE Interceptor lo más rápido posible. Para el primero de los casos, los PJs deberán escapar a distancia larga. Para el segundo, los PJs deberán enzarzarse en combate con los TIE.

Comentario para el DJ: Si los PJs han escapado de la nave patrulla, mantén la batalla con los TIE Interceptor durante cinco turnos más. Si aún así los PJs no han acabado con los TIE, acude a la Sección *"Batalla en la ciudad"*. Por el contrario, si acaban con los TIE antes de esos cinco turnos, acude a la Sección *"Plataforma de embarque"*.

Plataforma de embarque

Tras muchas vueltas, y algún que otro sobresalto, los PJs divisan con cierta tranquilidad la principal ciudad de Ralltiir. Quedan impresionados por los edificios que alojan los mayores clanes banqueros de la galaxia.

Tras unos pocos minutos de maniobras, los PJs llegan a un parque de plataformas de embarque. Los PJs deberán escoger alguna de ellas para aterrizar su nave. Una Tirada de Percepción determinará las sensaciones que en los PJs despertará cada una de

las plataformas, un total de tres, que tienen disponibles.

Si la Tirada es mayor a 10, los PJs reconocerán unas cuantas naves de carga modificadas en la plataforma primera, unas naves civiles en la segunda de ellas, y naves del Imperio en la tercera de las plataformas.

Si la Tirada es mayor a 5, pero inferior o igual a 10, los PJs apreciarán naves civiles en las plataformas primera y segunda, así como naves del Imperio en la tercera de las plataformas.



Finalmente, si la Tirada es menor o igual a 5, los PJs no apreciarán patrón o diferencia alguna en las naves que están en las tres plataformas de embarque.

Comentario para el DJ: No reveles a los PJs si han tenido éxito o no. Trata de jugar con su desconocimiento para añadir emoción a la partida, y anota con cuidado la plataforma elegida, ya que influirá en el próximo Capítulo. De igual modo, un resultado excepcional en la Tirada, como un número superior a 15, tal vez merezca que los PJs sepan que las naves modificadas de la plataforma primera son evidentemente naves de contrabandistas.

Si los PJs se toparon con la nave contrabandista en la Sección “*Suerte a*

medias”, y ésta sobrevivió, tal vez quieras rebajar la dificultad, al reconocer su presencia en la primera de las plataformas. Elegida la plataforma, acude al siguiente Capítulo.

Batalla en la ciudad

La persecución parece no tener fin, pero los PJs deben acabar cuanto antes con el enemigo, si no quieren que su misión, y lo que es aún peor, su vida, termine aquí.

Comentario para el DJ: En la presente Sección los PJs deberán deshacerse de su perseguidor o perseguidores, ya que en la Sección “*Descubiertos*” pudo sobrevivir más de un TIE Interceptor. Ten en cuenta esto para los consejos que se dan a continuación.

Esta Sección permite distintas variantes en función del número de TIE a los que se enfrenten los PJs. Así, el enfrentamiento con ellos podría ir más allá de disparar a las naves imperiales. Tal vez sea interesante permitir que los PJs piloten de modo arriesgado entre los edificios, y que provoquen que los TIE se estrellen, choquen entre sí, etc... Como Director de Juego, ten libertad a la hora de plasmar estos aspectos y decidir sobre la marcha.

En todo caso, lo más lógico es un enfrentamiento aéreo normal en que los PJs acaben con los TIE con las armas de su nave. Sea cual sea el método elegido, acude a la Sección “*Plataforma de embarque*” para continuar la aventura.

C

apítulo Tres

Por fin en Ralltiir

Introducción

Los PJs han logrado aterrizar en Ralltiir. Parece que ahora pueden dar los siguientes pasos de su misión en busca de transporte para Eriadu, su verdadero destino final, pero no deben precipitarse. Lo primero que deben hacer es ver si la plataforma de embarque elegida es adecuada y segura.

Comentario para el DJ: Si los PJs no viajaban con el Capitán del crucero Mon Calamari, deberán tener en cuenta que se tienen que llevar consigo el dinero, y cargar con él, ya sea repartiéndolo entre todos o asignándolo a un solo PJ. En caso de viajar sin el Capitán, los PJs podrán dejar el dinero con la nave cerrada mientras buscan transporte, o llevar consigo los créditos. Por supuesto, en caso de que Tero Beniak forme parte del grupo, será éste quién lleve consigo el dinero, tal y como se indicaba en el Capítulo Uno de la aventura.

Si los PJs decidieron aterrizar en la plataforma primera en el anterior Capítulo, acude a la Sección “Extorsión”.

Si los PJs decidieron aterrizar en la plataforma segunda en el anterior Capítulo, acude a la Sección “En marcha”.

Si los PJs decidieron aterrizar en la plataforma tercera en el anterior Capítulo, acude a la Sección “Control de entrada”.

Extorsión

Los PJs descienden de la nave con intención de resolver su problema de transporte cuanto antes.

Nada más bajar de ella (en su caso dejando el dinero dentro y cerrando la misma), los PJs se toparán con un grupo de contrabandistas armados. El éxito en una Tirada de Bajos Fondos de dificultad 12 revelará a los PJs que los contrabandistas son miembros de Sol Negro, un sindicato del crimen que está extendido por toda la galaxia.

El que parece el jefe del grupo, y único alienígena del mismo, les dice a los PJs en básico galáctico que la tasa de embarque asciende a 2.000 créditos, mientras que otros cuatro miembros de su clan apuntan con sus armas.

Tak Alardk		
Altura: 1,90 m		
Contrabandista		
DES 3D+1	PER 3D	
Blaster 5D+1	Buscar 4D	
CON 2D+1	FOR 3D	
Tecnología 3D+1		
MEC 3D+2	TEC 2D+2	
Astrogación 4D		
Equipo: Pistola blaster (4D)		

Si los PJs están acompañados por el Capitán del crucero Mon Calamari o por Tero Beniak, éste pagará de su bolsillo la tasa sin rechistar, ya que lo esencial es no poner en peligro su misión.

En cambio, si los PJs no están acompañados por el Capitán del crucero Mon Calamari ni Tero Beniak, podrán decidir si pagan, si negocian la tasa, o atacan a los contrabandistas.

Para la negociación de la tasa, los PJs deberán tener éxito con una Tirada de Negociar de dificultad 10. Si lo logran, la tasa quedará en 1.000 créditos. Si existe fallo en la Tirada, pero el resultado es igual o superior a 5, los PJs no habrán logrado rebaja en la tasa de embarque. Finalmente, si el resultado de la Tirada es inferior a 5, los PJs serán atacados por los contrabandistas.

Una vez los PJs hayan pagado la tasa, ya la hayan negociado o no, o hayan acabado con el grupo de contrabandistas, deberán acudir a la Sección “Escolta” si estaban acompañados por el Capitán del crucero Mon Calamari, o a la Sección “Investigando” en caso contrario.

En marcha

Los PJs respiran con alivio al ver que la plataforma de embarque que han elegido está llena de naves civiles. Aparentemente, han logrado esquivar problemas en su aterrizaje, ya que caer en una plataforma con soldados del Imperio o contrabandistas podría haberles acarreado problemas de toda índole.

Sin mucho más que hacer, tal vez puedan preguntar para descubrir que ninguna nave viaja a Eriadu.

Para continuar la aventura, los PJs deberán acudir a la Sección “Escolta” si estaban acompañados por el Capitán del crucero Mon Calamari, o a la Sección “Investigando” en caso contrario.

Control de entrada

Los PJs descienden de la nave y se topan de lleno con una escuadra compuesta por cinco soldados de asalto imperiales.

Soldado de asalto

DESTREZA 2D (Reducido a 1D)

Blaster 4D (Reducido a 3D)

Parar sin armas 4D (Reducido a 3D)

Esquivar 4D (Reducido a 3D)

Fortaleza 2D (Incrementado a 3D)

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

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

Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster 4D



En caso de que los PJs estuvieran acompañados por el Capitán del crucero Mon Calamari, éste se habrá quedado a bordo de la nave de los PJs para una serie de preparativos finales. Por ello, los PJs deberán decidir qué hacer ante los soldados.

En cambio, si quién estaba con ellos era Tero Beniak, éste asumirá el mando de la situación. En cuanto a la posible presencia de Dartel Fredak, éste se limitará a seguir lo que los PJs decidan.

En todo caso, si los PJs deciden esperar a ver qué ocurre, tal y como hará Tero Beniak si asumió el mando, los soldados les informarán de que van a revisar la nave a fondo, sin dar muchas más explicaciones.

Comentario para el DJ: En realidad, los soldados de asalto no encontrarán nada en su inspección de la nave, por lo que, de realizarla, los PJs no pasarán peligro alguno.

Si los PJs se muestran contrarios a la inspección, sólo el éxito en una Tirada de Timar de dificultad 8 evitará que se inicien las hostilidades con el grupo de soldados de asalto.




Los refuerzos de los soldados de asalto, armados con Pistola Blaster Pesada (5D), amenazan a los PJs.

En caso de enfrentamiento, los PJs deberán tratar de eliminar a uno de los soldados, que correrá en busca de refuerzos. Para ello, ten en cuenta que ese soldado estará a largo alcance, por lo que será más complicado acabar con él que con los demás.

Si los PJs no logran acabar con ese soldado imperial en tres turnos, el

máximo que estará al alcance de los PJs, logrará llamar a otros tres soldados, completando así un grupo de ocho. Los tres soldados y el primero se incorporarán a la batalla en el décimo asalto desde el comienzo de la batalla.

Por su parte, si el Capitán de la nave Mon Calamari estaba con los PJs, saldrá alertado por los disparos a ayudar a éstos. El Capitán estará acompañado de dos rebeldes (plantilla humano estándar) equipados con sendos blasters deportivos (Daño 3D+1).

Capitán Delaw		
Altura: 1, 65 m		
Mon Calamari		
DES 2D	PER 1D+1	
Blaster 3D	Mando 5D+1	
CON 2D	FOR 2D	
Lenguas 8D	Nadar 6D	
MEC 2D+1	TEC 2D+1	
Pilotaje naval 8D+1		
Artillería naval 5D+1		
Código de daño de las armas: Bláster deportivo (3D+1)		

Una vez acabada la batalla, o finalizada la inspección sin incidencias, los PJs deberán acudir a la Sección “*Escolta*” si estaban acompañados por el Capitán del crucero Mon Calamari y éste ha logrado sobrevivir, en su caso, al encuentro con los soldados de asalto imperiales, o a la Sección “*Investigando*” en caso contrario.

Escolta

Antes de que los PJs puedan seguir con su misión, el Capitán les comunica una última orden, consistente en completar la escolta hasta el lugar en que se va a encontrar con su contacto. El Capitán les muestra así su preocupación por la presencia de los soldados imperiales.

El grupo, ahora incrementado con el Capitán y los supervivientes, en su caso, de su escolta original avanzan por las calles de la ciudad con cautela. Tratan de pasar desapercibidos entre los lugareños y los soldados de asalto. En lo que a la escolta se refiere, los PJs se sorprenderán por lo poco que les ha llevado llegar hasta el lugar de la reunión del capitán.

Los PJs entran con el Capitán en el sitio acordado con su contacto. Se trata de una pequeña casa sin ventanas y toscamente iluminada. Es un lugar suficientemente retirado como para no despertar sospechas de nadie. Sin embargo, el lugar parece desierto. De repente, un gas verdoso comienza a salir de los conductos de ventilación, bloqueando la puerta de la sala. El Capitán se dará cuenta rápidamente de la situación. Los PJs deberán ingeniárselas para salir de allí.

Una Tirada de Supervivencia de dificultad 10 permitirá a uno de los PJs encontrar un mecanismo de expulsión de aire que creará una atmósfera respirable, y que hará que la puerta del lugar se desbloquee permitiendo la salida.

Otra opción para escapar es forzar la puerta, ya sea con una Tirada de Seguridad de dificultad 12, o con una Tirada de Fortaleza de dificultad 15.

Una vez los PJs hayan escapado (si no lo hacen, fin del asunto...), el Capitán les ordenará proseguir con su misión, para lo cual los PJs deben acudir a la Sección *"Investigando"*.

Investigando

Los PJs merodean el lugar en busca de algún sitio donde encontrar alguna nave de alquiler. Tras un rato, se topan con un mercado donde tal vez obtengan información. Si los PJs preguntan a los transeúntes, podrán obtener información de varios sujetos:

Uno de los vendedores podría facilitar información a cambio de la compra de un pequeño saco de especias a 150 créditos. Un PJ hábil podría reducir a 100 créditos el precio del saco con éxito en una Tirada de Negociar de dificultad 12.

Uno de los borrachos daría información a cambio de 25 créditos.

Por último, una mujer que está comprando, y necesita 300 créditos, les daría la información a cambio de ellos.

En cualquier caso, el PNJ que facilite la información a los PJs indicará a éstos que vayan a la Cantina. Por supuesto, dicha idea también se les puede ocurrir a los PJs sin preguntar. La Cantina está a unas pocas calles del mercado. Ello da pie al siguiente Capítulo, en el que se debe continuar la aventura.

C apítulo Cuatro

Ratas de Cantina

Introducción

Ya sea tras haber dado vueltas y obtener información en el mercado de la ciudad, o bien por pura intuición, los PJs van a tratar de encontrar algún tipo de transporte para llegar hasta Eriadu, ya que desafortunadamente la nave en la que han descendido a Ralltiir no está preparada para un viaje tan largo como el que les espera.



La Cantina tiene tan mal aspecto como cualquier otro de los muchos antros de su calaña desperdigados por toda la galaxia. La música, el humo, y el aire cargado se entremezclan de modo caótico creando un ambiente en que los contrabandistas y los demás personajes de mala muerte se sienten en su salsa.

Comentario para el DJ: Esta Sección es algo especial, y debería jugarse de modo simultáneo para poder hacerla más real. Para ello, asigna roles en función de qué van a realizar los PJs. El principal objetivo de este Capítulo es que los PJs obtengan un transporte a Eriadu. Sin embargo, no es preciso que

todos los PJs participen en dicha tarea. Por ello, existen varias subsecciones para ambientar la Cantina, pudiendo algunos PJs actuar conforme a ellas.

Así, la única Sección obligatoria es "*Negociaciones arriesgadas*", mientras que las demás son opcionales. Se pueden intercalar unas y otras para evitar aburrimiento en los PJs.

Negociaciones arriesgadas

Los lugareños saben que en esta Cantina se reúnen un buen número de pilotos. No es tan prolífica en este aspecto como la Cantina de Mos Eisley, pero los PJs podrán encontrar algún que otro piloto con buenas habilidades, tal y como están buscando.

En esta Sección los PJs deberán negociar con al menos uno de los pilotos que se indican a continuación. Si con los PJs está Tero Beniak, será éste quien negocie en nombre de los PJs.

Para la negociación se indica el precio de partida de cada piloto, y la dificultad de Negociar para rebajar el precio en un % que depende, tal y como se indica al final de la Sección, del resultado de la Tirada de Negociar.

A este respecto, sólo se podrá negociar una vez con cada uno de los pilotos propuestos, no pudiendo obtenerse mejor precio que el obtenido en la primera negociación bajo ninguna circunstancia.

Tallon Karrde. Precio de partida: 12.000 créditos. Dificultad: 12. Nave: Wild Karrde.

Ephant Mon. Precio de partida: 15.000 créditos. Dificultad: 15. Nave: Diamante gris.

Mirax Terrik. Precio de partida: 8.000 créditos. Dificultad: 10. Nave: Pulsar Skate.

Jorj Car'das. Precio de partida: 10.000 créditos. Dificultad: 8. Nave: Bargain Hunter.

Comentario para el DJ: Las características de la nave de cada piloto, así como la de los propios pilotos, se encuentran en la Sección extraíble de la campaña para que los PJs las puedan ver.

Si el resultado de la Tirada de Negociar del PJ es inferior a la dificultad establecida, el precio se mantendrá como se indicaba anteriormente para el piloto con el que se negocia.

Si el resultado de la Tirada de Negociar del PJ es igual a la dificultad establecida, el precio que se indicaba anteriormente para el piloto con el que se negocia se reducirá un 10%.

Si el resultado de la Tirada de Negociar del PJ es superior a la dificultad establecida, pero no es el doble, el precio que se indicaba anteriormente para el piloto con el que se negocia se reducirá un 20%.

Si el resultado de la Tirada de Negociar del PJ es el doble o más que la dificultad establecida, el precio que se indicaba anteriormente para el piloto con el que se negocia se reducirá un 50%.

Una vez que los PJs hayan decidido qué piloto merece su dinero, deben acudir a la Sección "*Trato hecho*". En el caso de que los PJs hayan optado por Ephant Mon, se deberá acudir a la Sección "*Tomadura de pelo*".

Trileros

Cualquiera de los PJs podrá tratar de jugar a las cartas con los muchos alienígenas y humanos que se encuentran en la Cantina. Para ello, deberán realizar Tiradas de Jugar, ganando al menos tres de cinco manos para poder ganar cada apuesta.

Comentario para el DJ: Para añadir más realismo, no todos los jugadores de cartas tienen la misma habilidad de Jugar. Los posibles rivales son:

Hauer. Humano de Ralltiir (Jugar 3D+1), que sólo acepta apuestas de 150 créditos.

Aloas. Talz que ha ido a parar a Ralltiir por negocios nada legales (Jugar 4D). Acepta apuestas de 200 créditos (100 créditos con éxito en una Tirada de Negociar de dificultad 10).

Ak-Led. Arcona que juega por diversión (Jugar 2D), y que por lo tanto sólo se juega como mucho 50 créditos por partida.

El máximo número de tandas de manos que jugarán los PNJs es de tres, pudiendo jugarse con todos ellos. A juicio del DJ, puede que Aloas se enfade por perder con el PJ y trate de dispararle con un Bláster deportivo (Daño 3D+1).

Una copa de licor

Los PJs podrán saborear algo del licor local, a razón de 25 créditos la copa. Bien podrían comprar una botella de 100 créditos que daría para 6 PJs.

En todo caso, si los PJs beben más de tres copas, deberán pasar una Tirada de Fortaleza de dificultad 10 (La dificultad tras cada nueva copa de licor se irá incrementando en 2). Si se falla la Tirada, el PJ caerá inconsciente. Una vez que el PJ se haya repuesto, comprobará que alguien le ha aligerado el peso de los bolsillos y se ha llevado todos sus créditos...

Comentario para el DJ: Inventa alguna excusa para que el PJ se haya quedado sólo, y quepa este robo en la situación planteada.

Trato hecho

El trato se cierra entre los PJs y el piloto elegido finalmente por ellos. El trato incluye el pago del 50% antes de partir, y el resto cuando vuelvan desde Eriadu hasta un planeta a determinar según las circunstancias que se den durante el viaje.

Dicho esto, el piloto cita a los PJs en su nave en la plataforma de embarque cuatro, una plataforma camuflada para naves contrabandistas, en espacio de una hora. Allí se procederá al pago del primer 50%.

Los PJs deberán acudir a su nave a por el dinero si es que lo dejaron allí. Para ello, deben acudir a la Sección *"Problemas a bordo"*.

En caso contrario, es decir, si los PJs tienen el dinero consigo, deberán acudir al siguiente Capítulo.

Tomadura de pelo

Ephant Mon indica a los PJs que le acompañen a su plataforma privada, donde se efectuará el pago por adelantado de toda la cantidad acordada. Si los PJs habían dejado el dinero en su nave, Ephant Mon acudirá con ellos hasta allí.

Sea en la plataforma de Ephant Mon, o en la plataforma donde dejaron la nave los PJs, cinco gamorreanos saldrán a emboscar a los PJs, que durante el primer asalto no podrán atacar a sus agresores. Mientras ello sucede, Ephant Mon se resguardará de cualquier tipo de ataque de los PJs, y comenzarán las hostilidades con los gamorreanos.

Gamorreano		
Altura: 1, 75 m		
DES 3D	PER 2D	
Esquivar 4D	Timar 3D	
CON 1D	FOR 4D	
Bajos fondos 2D	Atacar sin armas 5D	
MEC 1D	TEC 1D	
Código de daño de las armas: Vibrohacha (FOR+2D)		

Una vez finalizado el combate con los gamorreanos, los PJs se percatarán de que en ningún momento Ephant Mon iba a llevarles a Eriadu. De hecho, no hay nave alguna en la plataforma del

alienígena. Los PJs no podrán perseguir a Ephant Mon, ya que habrá aprovechado la situación para huir.

Por desgracia, los PJs siguen con la necesidad de llegar a Eriadu cuanto antes. Para ello, deberán acudir a la Sección *“Posición débil”*, no sin antes recoger su dinero de su nave, si es que lo dejaron ahí, en la Sección *“Problemas a bordo”*.

Problemas a bordo

Los PJs llegan a la nave para recoger el dinero (todos los créditos), y poder así pagar al piloto. Suben a la nave y acceden fácilmente al dinero, que había sido guardado en una de las taquillas de la zona de la despensa. Sin embargo, observan que toda la zona de cargo de la nave ha sido revuelta.

De repente, el PJ con mayor Percepción verá un aparato que emite una luz roja intermitente. El éxito en una Tirada de Tecnología de dificultad 5 revelará a los PJs que se trata de una bomba que está a punto de explotar.

No hace falta decir mucho, pues la nave de los PJs está a punto de saltar por los aires. Una Tirada de Vigor de dificultad 6 permitirá a los PJs escapar ilesos de la nave. Si alguno de ellos fallase, supondrá que ha estado a punto de salir de la nave, pero la onda expansiva le habrá alcanzado provocándole 3D de daño.

Una vez pasado el susto, los PJs que hayan sobrevivido deberán acudir al siguiente Capítulo.

Comentario para el DJ: Por supuesto, los PJs podrán tratar de curar a los PJs heridos o inconscientes.

Posición débil

Los PJs se ven obligados a volver sobre sus pasos, debiendo acudir de nuevo a la Cantina. En esta ocasión, las tornas han cambiado, pues los PJs están en una posición más débil a la hora de negociar. Por ello, los pilotos incrementarán los precios que hubieran acordado antes con los PJs del siguiente modo: Tallon Karrde incrementará un 5%; Mirax Terrak lo hará un 8%; Finalmente, Jorj Car'das incrementará un 10%.

Los PJs deberán decidir qué piloto eligen, debiendo tragar con el incremento de precios que, en su caso, aplique. Cualquier intento de extorsión o intimidación sobre el piloto derivará en su negativa a llevar a los PJs en su nave. En tal caso, el último de los pilotos aceptará llevarlos a cambio de un sobreprecio de 1.000 créditos respecto a lo fijado en la Sección *“Negociaciones arriesgadas”*.

Comentario para el DJ: Si los PJs ya conocían a alguno de estos pilotos de alguna aventura anterior (Por ejemplo: conocían a Mirax de la aventura “Dunas de Tatooine”) se puede plantear que el piloto en cuestión mantenga su precio.

Una vez los PJs hayan cerrado estas *“justas y honradas”* negociaciones, deberán proseguir la aventura en el siguiente Capítulo.

C

apítulo Cinco

Investigaciones imperiales

Introducción

Los PJs parecen haber fijado definitivamente su transporte hacia Eriadu. Tal vez ahora puedan recuperar el tiempo perdido, llegar hasta ese planeta y cerrar de una vez el pago con el contrabandista que trabaja para la Alianza Rebelde. Aun así, no deben fiarse, ya que nunca se sabe qué puede pasar hasta entonces.

Para continuar la aventura, acude a la Sección *“Problemas de última hora”*.

Problemas de última hora

Comentario para el DJ: En adelante, la denominación *“Piloto”* empleada en la presente Sección identificará al piloto que los PJs han contratado en el Capítulo anterior.

Los PJs se dirigen a la plataforma de embarque donde está la nave del Piloto, que se ha adelantado para poner la misma a punto. Al llegar allí, observan una curiosa situación, pues una patrulla de soldados de asalto está hablando con el Piloto sobre un grupo de rebeldes que se sospecha están en el planeta.

Los PJs podrían reaccionar de distintas formas. Por un lado, podrían tratar de atacar a los soldados de asalto, un grupo de media docena,

antes de que se diesen cuenta de su presencia. Para tal menester, acude a la Sección *“Batalla evitable”*.

De igual modo, los PJs podrían tratar de esconderse mediante el éxito con una Tirada de Esconderse/Furtivo de dificultad 10. A tal efecto, el PJ con menor código de habilidad realizará la Tirada por todo el grupo. Si la Tirada tiene éxito, acude a la Sección *“Las cosas claras”*. En cambio, si la Tirada falla, acude a la Sección *“¡Rebeldes!”*.

Por último, tal vez los PJs pretendan fingir que no son rebeldes, y pasar ante las mismas narices de los soldados de asalto. Para ello, acude a la Sección *“Escusas”*.

Soldado de asalto

DESTREZA 2D (Reducido a 1D)

Blaster 4D (Reducido a 3D)

Parar sin armas 4D (Reducido a 3D)

Esquivar 4D (Reducido a 3D)

Fortaleza 2D (Incrementado a 3D)

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

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

Códigos de daño de las armas: Pistola
Blaster 4D

Comentario para el DJ: Si quieres introducir algún aspecto discordante entre los soldados de asalto, puedes asignar el rol de Capitán de la escuadra

a uno de ellos, incrementando su Fortaleza a efectos de daño, o permitiéndole llevar algún arma más poderosa que el resto del grupo.

Batalla evitable

Los PJs deciden cortar por lo sano y atacar a los soldados de asalto. De una u otra forma, todo aquel asunto merece ser zanjado cuanto antes. La batalla se iniciará con ventaja para los PJs, ya que los soldados de asalto se verán sorprendidos, no pudiendo reaccionar a los disparos de larga distancia que reciban.

A partir de ahí, la batalla se desarrollará con normalidad, uniéndose el Piloto a los PJs en su lucha contra los soldados de asalto. Una vez concluida la batalla, una alarma sonará en la plataforma de embarque y el Piloto se dirigirá visiblemente irritado a los PJs: *“¡Estúpidos! Podría haber lidiado con la situación. Lo hago allá donde voy. ¿Oís esa alarma? Los imperiales deben haber activado un protocolo de seguridad antidisturbios. Cualquier nave que despegue será retenida por un rayo tractor. Tenemos que desactivar el panel de mando.”*

Los PJs deberán dirigirse a la Sección “Acceso denegado” para continuar la aventura.

Las cosas claras

Los PJs escuchan la conversación entre los soldados de asalto y el Piloto con gran atención. Escuchan palabras como *“escoria rebelde”, “recompensa*

jugosa”, y otros términos por el estilo, pero el Piloto indica a los imperiales que *“están perdiendo su tiempo”*.

Tras un rato más de charla, el capitán de la escuadra de soldados de asalto ordena la retirada. Así, el grupo se marcha de la plataforma de embarque dejando vía libre a los PJs, que se dirigen hasta la posición del Piloto. Este les mira con cara de pocos amigos: *“¿Quién demonios sois?”* pregunta con rapidez.

Los PJs podrían limitarse a decirle la verdad, revelando su pertenencia a la Alianza Rebelde, o tratar de Timar al Piloto con la correspondiente Tirada de dificultad 15.

Si la Tirada fracasa, el Piloto pedirá a los PJs 1.000 créditos adicionales. *“Mi pellejo vale mucho más si el Imperio va a estar por medio”* asevera sin ruborizarse. Si a los PJs se les ocurriera matar al Piloto, o tratar de herirlo, éste les amenazará con un sistema de autodestrucción de la nave (Ello supondría la muerte de los PJs) que puede activar sin que puedan evitarlo.

En caso de éxito de la Tirada, los PJs deberán contar al Piloto una historia creíble (a juicio del DJ) para evitar que ocurra lo mismo que si hubiese fracasado la Tirada. Si la historia es convincente, el Piloto solicitará 500 créditos más, por las molestias causadas por los soldados del Imperio. De igual modo actuará el Piloto si los PJs reconocieron su pertenencia a la Alianza Rebelde.

Una vez resuelto el entuerto con el correspondiente incremento del precio, los PJs deben acudir a la Sección *"Rugido de motores"*.

¡Rebeldes!

Los PJs han sido descubiertos. De una u otra forma sabían que jugaban con fuego, y el resultado de tal actitud suele provocar que uno se queme, sobre todo si el Imperio anda por medio. Los soldados de asalto atacarán durante el primer turno a los PJs que, sorprendidos, no podrán atacar durante el mismo. Tras ese primer turno, la iniciativa se resolverá con normalidad.

Una vez terminada la batalla, los PJs deben acudir a la Sección *"Rugido de motores"*.

Escusas

Los PJs deciden ser valientes y contar alguna historia que les haga salir del atolladero. Sólo su pericia en la mentira y, por qué no decirlo, la ingenuidad de los soldados de asalto, determinará su posibilidad de éxito. Deben inventar algo convincente, así que no vale cualquier cosa que se les pase por la cabeza.

Comentario para el DJ: Al contrario que en otras ocasiones, puedes pedir a los PJs que te cuenten su historia, y fijar la dificultad para la correspondiente Tirada de Timar. Si prefieres seguir el método habitual, la dificultad que se propone para la Tirada de Timar asciende a 10.

En caso de éxito, acude a la Sección *"Rugido de motores"*.

En caso contrario, acude a la Sección *"¡Rebeldes!"*.

Acceso denegado

La alarma en la plataforma de embarque resuena sin parar. Los PJs, rápidamente, observan cómo el origen de la misma está situado en un puesto de mando cercano, al que tendrán que acceder rápidamente. La puerta está cerrada a cal y canto, pero las opciones para abrirlas son diversas.

Los PJs podrían tratar de forzar la puerta metálica con una Tirada de Seguridad de dificultad 15. Sin embargo, un fallo en la misma impediría abrir la puerta por métodos no violentos.

De igual modo, una Tirada de Demoliciones de dificultad 12 puede allanar el camino hacia el interior de la sala, aunque obviamente haría falta una carga explosiva, mina o similar para ello. La Tirada de Demoliciones determinará únicamente el éxito en la fijación del explosivo.

Si hubiera fallo en dicha Tirada, el explosivo se detonará provocando el daño correspondiente en el PJ que lo manipulaba, así como en un radio de tantos metros como dados de Daño provoque el explosivo. Por ejemplo: una mina de 4D de Daño, explotará causando daños en un radio de 4 metros a la redonda a todos los presentes en el mismo.

Sin embargo, el éxito en la Tirada de Demoliciones permitirá fijar el explosivo, permitiendo que éste explote para abrir la puerta.

Tanto si la Tirada de Demoliciones tuvo éxito como si no, la Fortaleza de la puerta será de 12. Por lo tanto, si el daño causado por el explosivo es igual o mayor que 12, la puerta se abrirá, permitiendo a los PJs acceder a la Sección *"Manipulando el panel"*.

Si el daño causado por el explosivo fuese inferior a 12, los PJs deberán repetir la operación hasta tener éxito, o utilizar el método comentado al final de esta Sección. Si persisten con el uso de la habilidad Demoliciones, la Fortaleza de la puerta se reducirá en 2 unidades con cada nuevo intento.

También se puede tirar la puerta abajo con granadas. Para ello, hará falta el éxito en una Tirada de Granada de dificultad 15. En caso de error, uno de los PJs podrá ser afectado por la explosión correspondiente, que se extenderá un radio de tres metros.

Existe una última forma de abrir la puerta. Consiste en utilizar las armas de la nave del Piloto. Para ello, la dificultad a superar por el Control de Fuego de las armas de la nave será de 10. Una vez hecho blanco, la Fortaleza de la puerta será igual a la indicada antes, aplicando también lo reflejado en la merma de unidades de Fortaleza con cada nuevo intento.

Desafortunadamente, no se puede hacer volar por los aires todo el puesto

de mando, ya que el Piloto informará a los PJs de que la sala está provista de escudo que la protege, salvo en la parte de la puerta. Ningún arma será suficientemente potente como para cambiar esto, por mucho que los PJs insistan.

Una vez la puerta haya cedido, sea por el método que sea, acude a la Sección *"Manipulando el panel"*.

Rugido de motores

Los PJs suben rápidamente a la nave. Son conscientes de que cuanto antes se marchen, mejor será. Por ello, deben hacer los cálculos de astrogación ahora mismo, incluso sin haber despegado, ya que no saben qué se encontrarán una vez abandonen el planeta. Por ello, el Piloto tomará los mandos de la nave, pero no podrá salir del planeta hasta que los cálculos no estén completados.

Para los cálculos de astrogación, hay que tener en cuenta que la duración estándar del viaje hasta Eriadu es 20 de días. Multiplica dicha duración por el multiplicador de impulsor de la nave del Piloto. La dificultad para los cálculos de astrogación de dicha duración de viaje será de 20, ya que 15 se corresponde a la dificultad normal, y otros 5 a las prisas de los PJs.

Si el astrogador quiere reducir días de viaje, la dificultad se incrementará a razón de una unidad por día ahorrado. De manera análoga, si el astrogador quiere aumentar los días de viaje, la dificultad se reducirá a razón de una unidad por día adicional.

En todo caso, los cálculos de astrogación llevarán seis turnos. Si los PJs lucharon contra la escuadra de soldados de asalto de la plataforma de embarque al principio de este Capítulo, un nuevo grupo de seis soldados de asalto, iguales a los de antes en cuanto a características y código de habilidad, aparecerá en la plataforma.

De los seis soldados, dos de ellos manipularán una torreta portátil con Control de Fuego 2D y Daño 5D. Afortunadamente para los PJs, ese es el Daño normal de la torreta que al no estar diseñada para atacar naves provocará sólo la mitad de Daño del que resulte de la correspondiente Tirada. La dificultad de impacto será igual a la Tirada de Pilotaje Naval que realice el Piloto en cada turno que los imperiales traten de atacar a la nave.

Por su parte, los restantes soldados imperiales estarán armados con sendas Pistolas Blaster Pesadas (Daño 5D), a las que será de aplicación la regla sobre el Daño indicada antes, así como la dificultad para impactar.

Comentario para el DJ: El Piloto podría optar por no tratar de maniobrar para esquivar los disparos de la torreta portátil y/o los demás soldados de asalto. En tal caso, la dificultad para el impacto será de 10 y 12, respectivamente. De igual modo, se deben tener en cuenta las reglas de utilización múltiple de Habilidades si el piloto decide esquivar más de un ataque por turno.

Los soldados de asalto y la torreta pueden ser atacados con las armas de la nave, siempre que el Piloto no esté esquivando los disparos. La dificultad para el impacto será de 12 para golpear a los soldados, y de 10 para la torreta. Si ésta explota, provocará 5D de daño en un radio de diez metros.

Una vez pasados los seis turnos del cálculo de astrogación, se deberá realizar la correspondiente Tirada. Si tiene éxito, acude al Capítulo siguiente. Si no lo tiene, los PJs deberán volver a intentarlo el próximo turno hasta lograrlo. Obviamente, los ataques de los soldados de asalto seguirán hasta que los PJs logren el éxito en sus cálculos de astrogación.

Manipulando el panel

La puerta cede y los PJs se adentran en la sala, que por fortuna está desierta. El panel de desactivación del Rayo tractor es muy simple, por lo que una Tirada de Seguridad de dificultad 6 bastará para desactivar el Rayo, permitiendo acudir a la Sección *“Rugido de motores”*.

En caso de fallo de la Tirada, los PJs pueden seguir intentándolo turno tras turno, con un incremento en la dificultad de 2 unidades por turno. Si se llegase a dificultad 16, sólo el ataque a la consola (Fortaleza 2D) con un bláster, explosivo o similar, podría destruirla desactivando el rayo tractor y dando acceso a la Sección *“Rugido de motores”*.

C apítulo Seis

Rumbo a Eriadu

Introducción

La nave asciende vertiginosamente por el cielo de Ralltiir dejando atrás muchos peligros. Los PJs pronto surcarán el espacio rumbo a Eriadu, su destino final. Únicamente, esperan que su misión no sea tan peligrosa en adelante.

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:

- No fueron encerrados por sus superiores en el Capítulo Uno.
- Enviaron el mensaje al Crucero Mon Calamari sin que fuera interceptado por el Imperio en el Capítulo Dos.
- Escoltaron al Capitán Delaw hasta el lugar de reunión en el Capítulo Tres.
- Consiguieron reducir el precio de la nave en la primera negociación en la Cantina en el Capítulo Cuatro.
- Engañaron con alguna historia a los soldados de asalto de la plataforma de embarque en el Capítulo Cinco.

I ndicación final

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

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

En aquellos casos en los que no se han dado más instrucciones, siéntete libre de tomar las decisiones que creas más adecuadas al momento.

O SCURIDAD PERPETUA

Puedes continuar la campaña con la siguiente aventura que encontrarás en esta complicación.

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "OSCURIDAD PERPETUA".

STAR WARS

NEGOCIOS PELIGROSOS

2ª Aventura para La Guerra de las Galaxias:
el Juego de rol para la Campaña Oscuridad
Perpetua



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

C

apítulo Uno

Negocios peligrosos

Introducción

La acción comienza con el final del viaje estelar de los PJs a Eriadu, el cual se vio entorpecido por la presencia del Imperio en Ralltiir. Fruto de ello, los PJs tuvieron que escapar apresuradamente hacia Eriadu, a donde la Alianza Rebelde les ha enviado para completar el pago a un contrabandista que sirve a la causa contra Palpatine.

En función de las decisiones tomadas en la aventura “Contrabando en el Borde Exterior”, los PJs habrán realizado el viaje con alguna de las siguientes naves, así como su correspondiente piloto: Pulsar Skate, Wild Karrde o Bargain Hunter.

En adelante, por comodidad, toda mención a la nave que los PJs hubieran empleado en “Contrabando en el Borde Exterior” será sustituida por “la Nave”. Por su parte, “Piloto” será aplicable a cualquiera de los pilotos propios de cada una de las naves.

Las características de las naves y pilotos se incluyen en la Sección Extraíble de la presente campaña para uso del DJ y los PJs. Asimismo, también se incluye en la referida sección las características de los PNJs que, en función de las decisiones tomadas en “Contrabando en el Borde Exterior”, pudieron unirse al grupo de PJs.

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...

El viaje interestelar de los PJs a Eriadu toca a su fin. Su huida de Ralltiir no quedará grabada en los anales de la Alianza Rebelde, pero no fue en absoluto menos heroica que otras tantas incursiones y escaramuzas realizadas por otros anónimos héroes de la causa contra Palpatine.

Lo que resta de misión debería ser relativamente sencillo, sobre todo comparado con lo que han dejado atrás en el planeta de Ralltiir. Sin embargo, los PJs llegarán a un mundo de dilatada influencia imperial. Por lo tanto, deberán ser cautelosos allá donde vayan, y decidir de quién pueden fiarse y de quién no ¿Qué les deparará la Fuerza en esta ocasión?

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 *"Perdidos"* que se encuentra a continuación.

Perdidos

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

El Piloto de la Nave parece maldecir y vociferar en todos los idiomas. Sus quejas son tan exageradas que no os queda otra que acudir a la cabina para ver qué pasa. Una vez allí, os encontráis al Piloto revisando los paneles de control con gesto contrariado. Al veros, comienza a daros explicaciones de lo que pasa. *"Parece... Bueno, es evidente que los cálculos de astrogación no fueron del todo correctos. No estamos en Eriadu, sino en mitad del espacio o, mejor dicho, cerca de lo que parece ser una colonia minera espacial. Y eso no es lo peor de todo. Mirad a lo lejos..."*

De repente, notáis el impacto de un láser en el casco de la Nave. La estructura se estremece, y escucháis el zumbido de un TIE que pasa casi rozando la Nave. Pocos segundos más tarde, otro TIE pasa surcando el espacio a mayor velocidad y más cerca de vosotros que el anterior.

"¿Qué demonios?" vocifera el Piloto de la Nave. *"Acabemos con ellos"* os plantea sin vacilar. Sin embargo, los clientes sois vosotros, y aquí está vuestra primera decisión.

Si los PJs deciden marchar tras los dos TIE, acude a la Sección *"Ataque espacial"*.

Si los PJs deciden dejar escapar a los TIE, acude a la Sección *"Cálculos interrumpidos"*.

Ataque espacial

Una sabia decisión la de los PJs al perseguir a los dos TIE. No hay que ser un genio para percatarse que se trata de naves de corto alcance sin hiperimpulsor, y que, por lo tanto, deben haber partido de la colonia minera localizada por los sensores de la Nave. Antes de que los TIE puedan dar la alarma, si es que no lo han hecho ya, los PJs deben destruirlos.

CARACTERÍSTICAS DE TIE/LN

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos

Autonomía: 1 día

Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva hiperimpulsor

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 5D

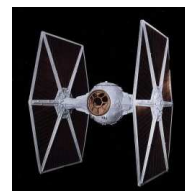
Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D

Armas:

- Dos cañones láser (Disparan como uno)
- Control de fuego: 2D
- Daño: 5D

Pantallas: Ninguna



Comentario para el DJ: La batalla comenzará con uno de los TIE a larga distancia, y el otro a media distancia. Con esta situación, desarrolla la batalla con normalidad empleando las reglas habituales para batallas entre naves.

Si los PJs acaban con los TIE antes de que pasen diez rondas, acude a la Sección “¿Chivatazo abortado?”.

En cambio, si los PJs no han acabado con los TIE antes de que pasen los diez rondas indicadas con anterioridad, acude a la Sección “Rayo tractor”.

Cálculos interrumpidos

Los PJs optan por no perseguir a los dos TIE que han pasado zumbando junto a la Nave. El Piloto (también lo podría hacer un PJ) comienza a realizar los cálculos que, esta vez sí, esperan que sean acertados.

De repente, un disparo láser vuelve a sonar. Al parecer, uno de los TIE ha decidido atacar la Nave mientras el otro TIE huye hacia la estación minera.

Comentario para el DJ: Los PJs podrían tratar de cambiar de opinión sobre dejar a los TIE escapar, y atacar a los dos del mismo modo descrito en la Sección “Ataque espacial”. En tal caso, el número de rondas con el que contarán para evitar acudir a la Sección “Rayo tractor” será sólo de cinco.

La batalla contra el TIE se desarrollará con normalidad. La única pega es que el Piloto, o el PJ que esté realizando los cálculos de astrogación, no podrá manejar otros sistemas (No

podrá pilotar la Nave ni emplear las armas ni las pantallas de la misma).

En todo caso, y aunque los PJs logren acabar con el TIE, el otro TIE habrá llegado a la estación minera y habrá dado la alarma de la presencia de la Nave de los PJs. Además, con motivo de la batalla con el primero de los TIE y los cálculos de astrogación necesarios para poner rumbo a Eriadu, la Nave se habrá acercado demasiado a la colonia minera. Para seguir la aventura, acude a la sección “Rayo tractor”.

¿Chivatazo abortado?

Veis saltar en pedazos el último de los TIE. Ha sido un certero disparo que ha terminado con la oposición de esos dos endiablados cazas imperiales. Sin embargo, todavía os queda la duda de si habéis sido detectados de alguna forma por quien quiera que se encuentre en la estación minera a cuya órbita os acercáis.



El Piloto de la Nave propone desconectar los sistemas cuanto antes con el objetivo de que no seáis detectados. Para tal menester, los PJs deberán tener éxito con una Tirada de Programar/Reparar computadoras de dificultad 12. Dicha Tirada será única para todo el grupo, pero podrá ser

realizada por el Piloto o cualquiera de los PJs a elección de los mismos.

Si la Tirada tiene éxito, acude a la Sección *"Espiendo al Imperio"*.

En cambio, si la Tirada no tiene éxito, o no hacen caso al Piloto, acude a la Sección *"Rayo tractor"*.

Rayo tractor

De repente, la Nave se tambalea estrepitosamente. *"¡Es un rayo tractor!"* vocifera el Piloto. *"Nos han atrapado y no creo que podamos escapar de él"*.



Empleados en la mayoría de destructores imperiales, los rayos tractores son un arma temible.

Los PJs tendrán varias opciones para afrontar esta situación:

Los PJs podrían tratar de escapar del Rayo tractor. Para ello, uno de los PJs (Nada impide que sea el Piloto) debe tener éxito con una Tirada de Pilotaje naval de dificultad 15, mientras que otro (Puede ser el Piloto si no es el encargado de la otra Tirada de habilidad) debe tener éxito con una Tirada de Manejar Repulsores de dificultad 12. Cada uno de ellos realizará una única Tirada de la habilidad elegida. Si tienen éxito con ambas tiradas, acude a la Sección *"Espiendo al Imperio"*. En caso

contrario, acude a la Sección *"Atrapados"*.

Los PJs podrían tratar de disparar hacia la fuente del Rayo tractor. Para ello, uno de los PJs (Nada impide que sea el Piloto) debe tener éxito con una Tirada de Programar computadoras de dificultad 18, mientras que otro (Puede ser el Piloto si no es el encargado de la otra Tirada de habilidad) debe tener éxito con una Tirada de Artillería naval de dificultad 15. Cada uno de ellos realizará una única Tirada de la habilidad escogida. Si tienen éxito con ambas tiradas, acude a la Sección *"Espiendo al Imperio"*. En caso contrario, acude a la Sección *"Atrapados"*.

Por último, los PJs pueden limitarse a dejarse llevar por la situación, sin oponer resistencia al Rayo tractor. Para ello, acude a la Sección *"Atrapados"*.

Espiendo al Imperio

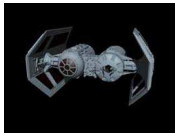
De momento, los PJs han salido airosos. La Nave se encuentra cercana a la estación minera con un vuelo *"indiferente"* que, de momento, les mantiene fuera del alcance de todo ataque.

Sin embargo, la tensión va en aumento, y el Piloto no tardará mucho en plantear a los PJs qué hacer ante esa situación nada agradable *"Pronto enviarán más cazas para ver qué demonios ha ocurrido. Lo mejor es abandonar el sector y recalcular la ruta de una vez por todas para llegar cuanto antes a Eriadu"*.

Comentario para el DJ: Es hora de que los PJs se planteen qué hacer. Su misión es llegar a Eriadu, pero la presencia imperial puede suponer un descubrimiento sin precedentes para la Alianza. Intenta hacer ver esto a los PJs.

Tanto si los PJs deciden ver qué pasa, como si deciden recalcular la ruta, se percatarán de que un escuadrón de seis TIE Bomber ha salido a su encuentro.

CARACTERÍSTICAS DE TIE Bomber

Tripulación: 1	
Pasajeros: Ninguno	
Capacidad de carga: 130 Kilos	
Autonomía: 1 día	
Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva hiperimpulsor	
Computador de navegación: Ninguno	
Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno	
Velocidad sub-lumínica: 3D	
Maniobrabilidad: 0D	
Casco: 4D+1	
Armas:	
- Dos cañones láser (Disparan como uno)	
- CF: 2D - Daño: 3D	
- Cañón de iones	
- CF: 3D - Daño iónico 4D	
Pantallas: Ninguna	

Sea como fuere, la Nave recibirá el impacto de un rayo iónico de alguno de los TIE (no es preciso realizar tiradas para el impacto iónico, pero puedes dar algo de emoción simulando la batalla hasta entonces). Hecho esto, cualquier

esfuerzo o intento de maniobra fracasará, siendo atraída la Nave por un, en su caso nuevo, rayo tractor de la estación.

Los PJs podrían decidir esconderse del mismo modo descrito en la Sección “Atrapados”. Nada impide que decidan no esconderse. Acude a dicha Sección para proseguir la aventura.

Atrapados

La Nave cede ante la fuerza tractora del rayo. Los PJs están atrapados, pero tal vez puedan esconderse en uno de los muchos compartimentos que la Nave tiene para “mercancía especial”.

Para ello, los PJs se dividirán en dos grupos de igual número de integrantes (si es posible), ya que los compartimentos no permiten albergar al grupo entero de PJs.

Cada grupo debería ocultarse mediante una Tirada combinada de Esconderse/Furtivo. Todos los miembros realizarán la tirada de dicha habilidad, sumándose los resultados de todas ellas y dividiéndose entre el número de integrantes.

Comentario para el DJ: Por ejemplo, para un grupo de 3 PJs, cada PJ tiraría sus correspondientes dados de Esconderse/Furtivo, se sumarían, y se dividirían entre 3.

Anota el resultado de la Tirada combinada y acude al siguiente Capítulo. Por supuesto, los PJs no están obligados a esconderse. En tal caso, anótalo y acude al siguiente Capítulo.

C

apítulo Dos

Infiltrados en la estación

Introducción

La Nave de los PJs se acerca hacia la colonia minera sin que se pueda hacer nada por evitarlo. Es evidente que en esa instalación hay imperiales, y que salir airoso de la misma no va a ser nada fácil. Siendo así, la casualidad ha hecho que los PJs se topen con algún tipo de instalación secreta del Imperio. Sin embargo, tal vez en la mente de los PJs esté arraigada la idea de huir sin más de allí.

Soldado de asalto

DESTREZA 2D (Reducido a 1D)

Blaster 4D (Reducido a 3D)

Parar sin armas 4D (Reducido a 3D)

Esquivar 4D (Reducido a 3D)

FORTALEZA 2D (Incrementado a 3D)

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

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

Código de daño de las armas: Pistola Blaster 4D; Rifle Blaster 5D; Blaster de repetición 6D (Uno de cada en cada grupo)



Recuerda ahora el resultado de la Tirada de Esconderte/Furtivo realizada, en su caso, por los PJs en el anterior

Capítulo. Dos grupos de tres soldados de asalto deberán realizar un ejercicio similar con su habilidad de Buscar. Así, realiza una tirada de Buscar por cada soldado de asalto, suma el resultado, y divídelo entre 3.

Comentario para el DJ: Cada grupo de soldados de asalto confrontará su Tirada contra uno sólo de los grupos de PJs. Para determinar qué grupo de soldados de asalto se encarga de Buscar a un grupo u otro de PJs, puedes asignarlo mediante el azar. Si hay un solo grupo de PJs, los dos grupos de soldados confrontarán sus respectivas Tiradas con la de dicho grupo.

Si la Tirada de ambos grupos de PJs es mayor que la de su/s respectivo/s grupo/s de soldados de asalto, acude a la Sección *“Inspección a fondo”*.

En cambio, si la Tirada de alguno de los grupos de PJs es menor o igual que la de su/s respectivo/s grupo/s de soldados de asalto, o no decidieron ocultarse en el Capítulo Uno, acude a la Sección *“Batalla a bordo”*.

Inspección a fondo

Los PJs han logrado tener éxito escondiéndose. Parecen tener la suerte de cara y que pronto podrán salir de su escondite e idear la huida de la instalación.

Cualquier intento de los PJs por salir rápidamente de su escondite supondrá acudir a la Sección *“Batalla a bordo”*.

En cambio, si los PJs son pacientes y esperan un par de asaltos a salir de sus

escondites, o bien tienen éxito con una Tirada de Percepción de dificultad 10, se percatarán de la presencia de uno sólo de los dos grupos de soldados de asalto, y de la siguiente conversación entre ellos.

“Imperial Uno: Es extraño que no haya nadie. Una nave tan pequeña no tiene cápsulas de escape. Creo que lo mejor es que inspeccionemos una vez más.”

“Imperial Dos: Tienes razón. Además, no quiero trabajar hoy en el proyecto Oscuridad Perpetua. No hago más que manipular material de precisión y llevarme amonestaciones de los oficiales cada vez que transporto esas malditas cajas de color verde.”

“Imperial Tres: ¿Oscuridad perpetua? ¿Sabes de qué se trata? No me han contado nada más que ideas vagas.”

“Imperial Dos: Es algo relacionado con nuestros TIE, pero tampoco conozco los detalles. Supongo que será algo de la gente del Almirante Motti. A pesar de que cayó en la Estrella de la Muerte, sus proyectos siguen financiados.”

“Imperial Uno: Una lástima su pérdida. Era un genio. Seguro que, ¿Habéis oído eso?”

Comentario para el DJ: Narra una escena en la que los soldados estén cada vez más cerca del lugar en que los PJs se ocultan. La idea es que se cree un momento tenso que induzca a los valerosos rebeldes a salir de su escondite y que se inicien las

hostilidades, ya que de otro modo serán descubiertos por los soldados.

Si los PJs salen de inmediato (los soldados estarán justo a mitad de camino de ambos escondites), sorprenderán a los soldados. Sin embargo, no todos los PJs podrán atacar la primera ronda, pues el escondite es estrecho y sólo puede salir un PJ de él por ronda.

Si los PJs vacilan, el grupo de soldados descubrirá a un grupo de PJs. Mientras, el otro grupo de PJs, si lo hay, actuaría como se ha indicado en el anterior párrafo, pudiendo atacar por la espalda a los soldados de asalto.

En todo caso, los PJs que sean sorprendidos no podrán actuar en las dos primeras rondas. Adicionalmente, serán un blanco fácil, por lo que la dificultad de impacto será la propia del alcance corto de las armas de los soldados de asalto.

Si los PJs salen victoriosos, acude a la Sección “Refuerzos”. Obviamente, si no sobreviven, se acabó lo que se daba.

Batalla a bordo

“¡Aquí están!” Vocifera uno de los soldados de asalto, que abre fuego contra los recién descubiertos rebeldes. Las hostilidades contra los seis soldados de asalto no han hecho más que empezar.

Comentario para el DJ: Suponiendo que haya dos grupos de PJs, puede que sólo uno sea descubierto. En tal caso, actúa con el grupo no descubierto del

mismo modo descrito en la Sección *"Inspección a bordo"*, pero teniendo en cuenta que hay seis soldados de asalto, en vez de tres. Se supone que todos los soldados de asalto irán a por el grupo de PJs descubierto.

Si ambos grupos de PJs son descubiertos, los soldados de asalto se dividirán a partes iguales de modo que cada grupo de soldados se enfrentará inicialmente a un grupo de PJs para, en función de cómo se desarrolle la batalla, agruparse, tratar de escapar... Trata de dirigir esta Sección del modo más realista posible.

Una vez haya acabado la batalla y salvo que los PJs hayan caído, acude a la Sección *"Control Imperial"*. Si los soldados de asalto a los que se han enfrentado los PJs eran tres, acude a la Sección *"Refuerzos"*.

Refuerzos

Los blásters de los PJs todavía humean cuando escuchan los pasos de más soldados que suben por la rampa de acceso a la Nave.

Comentario para el DJ: No hace falta que se lo digas a los PJs, ya que conviene mantener la tensión, pero tan sólo suben tres soldados de asalto más. Como supondrás, se trata del grupo que había abandonado la Nave unos momentos antes y que, fruto de los disparos, han acudido a ver qué pasa.

Ni que decir tiene que los PJs pueden tratar de esconderse en la Nave de modo similar al descrito anteriormente,

uniformarse como imperiales con los trajes de los caídos, etc... Escucha sus ideas y juzga si son creíbles.

A modo de orientación, los soldados de asalto tardarán 3D rondas en llegar a la posición de los PJs. Hasta tres PJs podrían ponerse un traje en 6 rondas. Si el código de Destreza del PJ es 3D o más, precisará sólo 4 rondas.

Una vez disfrazado/s, los demás PJs podrían simular combatir contra él/ellos para sorprender a los nuevos soldados de asalto y cogerles a distancia corta, en vez de la distancia media a la que estarían los PJs. Sin embargo, un PJ podría atacar a un PJ disfrazado si no pasa una Tirada de Percepción de dificultad 10, o si el PJ disfrazado no tiene algo distintivo.

Una vez finalizada la batalla, acude a la Sección *"Control Imperial"*.

Control Imperial

La batalla ha acabado, y en uno de los comunicadores de los soldados de asalto suena lo siguiente: *"Soldado TK-422, informe de la situación"*.



Esta comunicación puede producirse en el comunicador de un PJ disfrazado, si los hay, o en el comunicador de alguno de los soldados de asalto caídos.

En todo caso, los PJs deberían contestar. Si vacilan, la comunicación se recibirá por segunda vez. Si no hubiese respuesta de los PJs, podrán escuchar la siguiente conversación entre los oficiales que han intentado contactar: *"Enviad refuerzos"*. Si los PJs siguen sin contestar, acude a la Sección *"Oficiales al mando"*.

Si los PJs contestan, da igual que sea en la primera, la segunda, o la tercera comunicación, el PJ que tenga el comunicador, bien porque se trata del comunicador del traje que ha tomado, o porque ha cogido el comunicador de un soldado de asalto caído, podrá tratar de Timar al oficial al otro lado del mismo.

La dificultad vendrá determinada por la mentira contada, y por el número de comunicaciones recibidas. A modo indicativo, alegar tras el segundo mensaje un fallo en el comunicador podría tener asociada dificultad 10. Por otro lado, alegar que se ha luchado con los tripulantes de la Nave, tendría asociada una dificultad de 5, dando igual que se haya indicado tras la última comunicación o cualquiera de las otras dos anteriores. Ten en cuenta que la habilidad de Timar a considerar será la del PJ que tenga el comunicador (no cabrá cambiarlo por otro).

Si la tirada de Timar tiene éxito, acude a la Sección *"Suerte"*.

En cambio, si la tirada de Timar no tiene éxito, acude a la Sección *"Oficiales al mando"*.

Suerte

La tensión crece mientras los PJs esperan a ver si su treta ha tenido éxito. Tras unos instantes que parecen eternos, se escucha lo siguiente: *"Soldado TK-422, se han oído disparos en la nave. Si han acabado con los intrusos, pongan orden ahí dentro y vengan a la terminal de control. Si no han acabado con todos, háganlo. Inspeccionaremos más tarde el ordenador de a bordo de la nave"*.

Comentario para el DJ: Ajusta la conversación en función de la mentira empleada por los PJs en la Sección *"Control Imperial"*. Si se decantaron por alegar un fallo de comunicación, la conversación podría girar en torno a la necesidad de mejora de los equipos, y la eliminación de toda vida a bordo. En todo caso, da pie a que los PJs se justifiquen con el enfrentamiento con los tripulantes de la Nave.

Una vez terminada la conversación, los PJs tendrán la oportunidad de uniformarse, si no lo han hecho ya, como soldados de asalto. Ten en cuenta que sólo se han topado con seis soldados, por lo que puede que no tengan trajes para todos. Nada impide que los PNJs, incluido Tero Beniak aun siendo Mon Calamari, y/o el Piloto, se pongan alguno de los trajes, y algún PJ no tenga. Ten en cuenta que si salen de la Nave con alguno sin uniformar, los imperiales atacarán al sospechar lo ocurrido y será el fin de la misión.

Los PJs podrían tener un poco de cabeza y eliminar el historial de

navegación de la Nave, si es que no lo han hecho ya. Para ello, deberán tener éxito con una Tirada de Reparar / Programar computadoras de dificultad 8. Si quieren conservar la información en algún panel de datos, la dificultad se incrementará hasta 12. El Piloto, si está disfrazado, proporcionará el panel.



Una astuta jugada de los PJs. Disfrazados como soldados de asalto, su huida será mucho más fácil.

Acude al siguiente Capítulo, una vez uniformados los PJs y, en su caso, con el historial de la Nave borrado. Los demás PJs, Piloto y PNJs incluidos, deberán esperar ocultos en la Nave si no quieren que la misión termine para todos los PJs.

Oficiales al mando

Los PJs deberán reaccionar rápido y disfrazarse como soldados de asalto antes de que lleguen más imperiales a la Nave. Tendrán tiempo de sobra para ello, pero en todo caso deberán tener en cuenta que puede que no haya trajes para todos. Por ello, aquellos que no tengan trajes deberían esconderse o hacerse los muertos...

Una vez lleguen los oficiales, tomarán el control de la situación, siendo aniquilados los PJs si descubren a

alguien con vida no uniformado como soldado de asalto (La pertinencia de Tiradas de Buscar quedan a discreción del DJ), poniendo fin a la misión. Rápidamente, los PJs deberán atender a las órdenes de los oficiales, que les obligarán a que vayan con ellos a la terminal de control. Así, se deberá acudir al próximo Capítulo, no sin antes atender al párrafo siguiente.



Comentario para el DJ: Los PJs, PNJs y el Piloto que no tuvieran traje de soldado de asalto permanecerán a la espera de acontecimientos. En el caso de que tratasen de salir de la Nave serán reducidos y aniquilados por soldados de asalto diferentes de sus compañeros, lo cual no impedirá a éstos seguir con la aventura, al contrario de lo indicado en la Sección “Suerte”. Con estas precisiones, acude a la siguiente Capítulo para continuar la aventura.

Desecha el párrafo anterior si todos los miembros del grupo de PJs, PNJs y Piloto incluidos, ya estaban disfrazados como soldados de asalto.

C

apítulo Tres

Soldados de asalto

Introducción

Los PJs se han infiltrado en la estación minera haciéndose pasar por soldados de asalto. Ni siquiera el más elaborado de los planes de la inteligencia Rebelde habría sido tan exitoso como este golpe de suerte. Sin embargo, la mayor preocupación de los PJs debe ser escapar y, si escucharon a los soldados de asalto en la Sección *"Inspección a fondo"*, descubrir qué es Oscuridad Perpetua en realidad.

Comentario para el DJ: Ten en cuenta que los PJs están equipados con el material y blindaje de los soldados de asalto del Capítulo anterior. Como referencia, emplea el equipo indicado a continuación, si bien los PJs pueden incorporar armas y material que estuvieran en su poder en su ficha original, siempre que sea acorde a lo que un soldado imperial llevaría.

Equipo de los Soldados de asalto caídos

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

Código de daño de las armas: Pistola Blaster 4D; Rifle Blaster 5D; Blaster de repetición 6D (Uno de cada en cada grupo de soldados abatido)

Para proseguir la aventura es necesario realizar un reparto de roles.

Puedes utilizar el azar, dejar que los PJs los repartan, o bien asignar los grupos en función del orden en que los PJs se disfrazaron.

En todo caso, será preciso formar al menos dos grupos de tres PJs cada uno. La idea es que cada uno de los grupos tenga al menos un PJ con una de las armas indicadas en el cuadro anterior. Así, en cada grupo habrá un soldado de asalto, en realidad un PJ disfrazado, con una Pistola Blaster, otro con un Rifle Blaster y otro con un Blaster de repetición. Los PJs sobrantes repártelos entre los grupos a partes iguales, si es posible. Por supuesto, esto incluye a los PNJs y al Piloto.

A estos dos grupos se debe añadir, en su caso, el grupo de PJs que puede haber quedado en la Nave por no tener traje de soldado de asalto con el que disfrazarse.

A partir de ahora la aventura se desarrollará de un modo bastante peculiar, pues cada grupo de PJs realizará una tarea distinta. Combina bien estas situaciones y trata de simultanearlas sin caer en el aburrimiento de uno de los grupos. Por ejemplo, puedes interrumpir una Sección de un grupo en un momento álgido, para pasar al otro. Crearás tensión y permitirás que el otro grupo no se aburra mientras el otro juega.

Para el devenir del primer grupo de PJs disfrazados como soldados de asalto imperiales se deberá acudir a la Sección *"Informe completo"*.

Para el segundo grupo de PJs disfrazados como soldados de asalto imperiales se deberá acudir a la Sección “Bahía de embarque”.

Finalmente, para el tercer grupo de PJs, si lo hay, se deberá acudir a la Sección “Registro informático”.

Informe completo

El Oficial que ha tomado el mando de la situación se dirige al grupo, indicándole que lo acompañen hasta el ala norte del complejo. Por supuesto, cualquier tipo de forma de desobediencia será inmediatamente reprendida. Los PJs bajo ninguna circunstancia deberán dar muestras de que en realidad no son imperiales, ya que pondrían en peligro tanto su vida como la del resto de sus compañeros.

Tras una buena caminata entre imperiales y más oficiales, los PJs llegan hasta una sala con una mesa larga. El oficial se sienta y enciende su panel de datos con cuidado, mientras que apoya los pies encima de la mesa: “¡Sentaos, idiotas!” reprenderá a los PJs si es que no han tomado asiento antes. “*Muy bien, contadme todo lo ocurrido*”.

Los PJs deberán explicar lo acontecido con precisión, al menos desde el punto de vista imperial, ya que el oficial que tienen ante ellos se encarga de la seguridad de la estación y debe elevar a sus superiores un informe detallado. Los PJs no estarán solos con el oficial en la sala, pues un par de guardias imperiales estarán a modo de escolta de aquél.

Comentario para el DJ: La presente Sección trata de que los PJs se percaten de que son algo más que meros actores de la situación. Deben saber en todo momento qué hacen, qué han hecho, y qué se espera de ellos ahora que “*son*” imperiales.



Es de esperar que los PJs cuenten la historia tal y como los imperiales creen que ha sido. En caso contrario, y en función de qué cuenten los PJs, podría ser precisa una Tirada de Timar de dificultad variable, en función de lo que se les haya pasado por la cabeza.

Por supuesto, un fallo en la Tirada de Timar, o el ataque de los PJs contra el oficial supondrá acudir a la Sección “*Fuego intenso*”. Sin embargo, si todo transcurre sin violencia, los PJs deberán acudir a la Sección “*Nuevas órdenes*”.

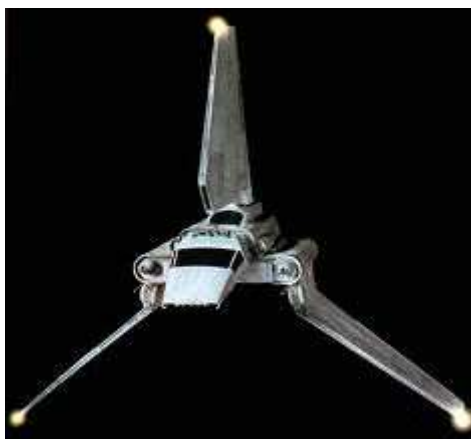
Bahía de embarque

Los PJs de este grupo son designados a la bahía de embarque por la que han accedido a la instalación. Su tarea será no sólo organizar escoltas de las nuevas naves sino guiar el acceso de éstas a la bahía.

Comentario para el DJ: Asigna roles a los PJs, de modo que dos de ellos actúen de apoyo para el caso en que sea preciso, y el otro se encargue del panel de comunicaciones de la bahía.

Una vez asignados los roles indicados con anterioridad, los PJs deberán gestionar la entrada y salida de hasta dos naves. Tienen la ventaja de que no deben perder tiempo en pedir a las naves los códigos de acceso a las instalaciones, ya que este trámite se ha completado satisfactoriamente por el turno de guardias anterior:

➤ La primera nave es una lanzadera de tipo Lambda. El PJ que esté manejando el panel de comunicaciones deberá realizar una Tirada de manejar computadoras.



Si la Tirada es igual o superior a 10, el piloto de la lanzadera maniobrá correctamente, y de ella descenderá un importante consejero imperial. Los PJs de apoyo deberán tratar como se debe al consejero. Realiza una Tirada de Burocracia para ello. Si resulta igual o superior a 10, los PJs acompañarán al consejero a su destino, haciendo que el otro PJ quede sólo para la siguiente nave a dirigir. En caso contrario, el consejero mostrará su enfado y los PJs permanecerán en su puesto.

Si la Tirada de manejar computadoras fue inferior a 10, se

requerirá una Tirada de Casco (3D) de la lanzadera, ya que habrá habido fallos en la comunicación y el piloto habrá golpeado la nave contra la estructura de la instalación. Si la Tirada de Casco es inferior a 8, la nave estallará, provocando 6D de daño en un radio de treinta metros, dentro de los cuales estará el puesto de los PJs.

Por supuesto, habrá que resolver el daño y ver qué pasa, habiendo terminado la aventura para los PJs mortalmente heridos. Los PJs heridos serán atendidos y deberán acudir a la Sección "*Cuidados intensivos*". Los PJs aturdidos continuarán en la presente Sección mientras que el cuerpo de emergencia imperial resuelve la que han liado.

➤ La segunda nave es una pequeña lanzadera con suministros médicos. Nuevamente, el PJ que esté manejando el panel de comunicaciones deberá realizar una Tirada de manejar computadoras.



Si la Tirada es igual o superior a 8, el piloto de la lanzadera maniobrá correctamente, y de ella descenderá un imperial que pedirá ayuda a los dos PJs de apoyo, si los hay para descargar las cajas de suministros. Si la Tirada es inferior a 8, actúa como con la

lanzadera anterior. Para la descarga de cajas, los PJs de apoyo realizarán hasta cinco Tiradas de Vigor combinadas: Cada PJ realizará su Tirada de Vigor y se comparará con la del otro.

Si la Tirada de alguno de los PJs es el doble o más que la del otro, provocarán algún daño en la caja. Llegará un oficial, debiendo acudir los PJs de apoyo, no así el que manejaba el panel de comunicaciones, a la Sección *“Cuidados intensivos”*. En cambio, si las Tiradas de Vigor fueron correctas, deberán acudir a la Sección *“Nuevas órdenes”*.

Por su parte, pase lo que pase con los PJs de apoyo, el PJ del panel de comunicaciones acudirá a la Sección *“Nuevas órdenes”*.

Registro informático

En primer lugar, se debe tener en cuenta que esta Sección puede no ser necesaria, tal y como se indicaba en el Capítulo anterior. Si ese es el caso, un grupo de soldados de asalto imperiales inspeccionará la Nave y obtendrá los datos de rutas de esta, salvo que los PJs los borrarán anteriormente. Si los imperiales han accedido al historial de la Nave, anótalo para tenerlo en cuenta más adelante.

Comentario para el DJ: Aunque no haya PJs a bordo de la Nave, puedes interpretar la conversación entre imperiales indicada más adelante para estimular a los PJs a la hora de descubrir qué es en realidad Oscuridad Perpetua.

Si algún PJ está en la Nave como consecuencia de lo indicado en el Capítulo anterior, deberá hacer frente al menos a un par de soldados de asalto imperiales (En caso de haber más PJs en la Nave, el número de imperiales será igual al de PJs).

Los PJs podrán tratar de sorprender a los soldados de asalto. Para ello, los PJs deberán obtener éxito en una Tirada de Esconderse/Furtivo de dificultad 8 mientras que oyen esta conversación:

“Imperial Uno: Si ya han registrado la nave, no entiendo qué hacemos aquí.”

“Imperial Dos: Son órdenes. Con eso debería bastarte. Además, registrando la ruta tomada por la Nave a lo mejor descubrimos alguna base de la Rebelión. Hay que presentar un informe de la ruta de esta nave al Comandante Harius cuanto antes. Estará en la zona de mando, en el ala este del complejo, justo cerca de nuestros barracones.”

“Imperial Uno: (sin demasiado convencimiento) Ya, entiendo...”

“Imperial Dos: Dejando eso a un lado, creo que es muy astuto por parte del Comandante que registremos a fondo la nave. Tal vez haya compartimentos con contrabando, y ya sabes lo que pasa con esa mercancía (gesto de manipulación de dinero con los dedos).”

“Imperial Uno: Ahora sí que te entiendo. Nadie reclamará la mercancía como suya. ¿Verdad? ¡Qué astuto!”

“Imperial Dos: Así es, pero no todo va para él. Se están destinando muchos

fondos para Oscuridad Perpetua, y todo es bienvenido."

"Imperial Uno: ¿Has participado en ello? ¿Sabes qué es?"

"Imperial Dos: (Fanfarroneando) ¡Claro que sí! Tiene que ver con los TIE. Se trata de un arma, o un sensor, o algo así..."

"Imperial Uno: Vamos, que no sabes nada del tema..."

"Imperial Dos/Uno: (Discusión entre reclutas)"

En caso de que los PJs logren esconderse, los soldados de asalto no podrán atacar a los PJs durante la primera ronda de combate. En caso contrario, el combate se desarrollará de modo normal. Los PJs no tendrán posibilidad de evitar el enfrentamiento armado ni de Timar a los soldados.

Soldado de asalto

DESTREZA 2D (Reducido a 1D)

Blaster 4D (Reducido a 3D)

Parar sin armas 4D (Reducido a 3D)

Esquivar 4D (Reducido a 3D)

FORTALEZA 2D (Incrementado a 3D)

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

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

Código de daño de las armas: Pistola Blaster 4D



Una vez los PJs acaben con los soldados de asalto (si no lo hacen, la misión habrá terminado para todos los PJs, incluidos los demás grupos, ya que se habrá descubierto que hay "gato" encerrado), deberán uniformarse como soldados de asalto.

Los PJs encontrarán un panel de datos en que cargar la ruta de la Nave. En su mano está decidir, si no lo hicieron antes, eliminar el historial de la Nave del modo explicado en la Sección "Suerte", del Capítulo Dos.

Antes de acudir a la Sección "Informe de navegación", próximo destino de su aventura, los PJs deberán decidir qué hacen con los soldados (ahora con ropas normales), caídos.

Comentario para el DJ: Cualquier idea no descabellada, como puede ser entregarlos a la división encargada de eliminar los restos de los rebeldes abatidos (Una Tirada de burocracia de dificultad 5 bastará para ello), ocultarlos en el compartimento para contrabando o en algún lugar del hangar (esto aprovechando alguno de los altercados o aterrizajes de la Sección "Bahía de embarque") debería valer.

Fuego intenso

Los disparos comienzan sin ton ni son, y los PJs deberán ser certeros para no salir escaldados de tan peligrosa situación.

Además de la presencia de los dos guardias y el oficial, habrá un par de

cañones láser interiores. En cuanto comience el enfrentamiento, el oficial tratará de cobijarse y manipular ambos cañones contra los PJs.



Daño: 3D Fortaleza: 1D Control de Fuego: 3D

Guardia Imperial

DESTREZA 2D+1

Blaster 3D

Esquivar 3D+1

PERCEPCIÓN 3D

Granada 3D+1

Buscar 4D

CONOCIMIENTOS 1D TÉCNICA 1D

Bajos Fondos 2D+1

FORTALEZA 2D+2

MECÁNICA 1D+1

Atacar sin armas 4D+2

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



Por supuesto, los PJs podrán tratar de acabar con el oficial para que no manipule (Habilidad de Técnica) los cañones, o destruir éstos directamente.

Comentario para el DJ: Otra de las opciones que tienen los PJs, es acabar con el oficial, y manejar ellos mismos, empleando su Habilidad de Técnica correspondiente, los cañones láser interiores contra los otros dos imperiales.

Oficial Imperial

DES 2D+2

PER 3D+1

Blaster 4D+2

Mando 5D+1

Esquivar 4D+2

FOR 2D+1

Granada 3D+2

Atacar sin armas 3D+1

CON 3D

TEC 3D

Burocracia 4D

Seguridad 4D

MEC 3D+2

Código de daño de las armas: Pistola blaster (4D)



Acabada la batalla, varios soldados de asalto entrarán en la sala. Sugiere a los PJs una Tirada de Supervivencia de dificultad 8. Si la superan, se les ocurrirá destruir, si es que no lo han hecho ya, los cañones. Esto dará pie a que los soldados de asalto achaquen la situación a un *"fallo operativo de los cañones"*, permitiendo a los PJs acudir a la Sección *"Nuevas órdenes"*.

Se procederá de igual modo, esta vez sin que se precise Tirada de Supervivencia alguna, si los cañones ya estaban destruidos cuando llegaron los soldados de asalto.

Si los PJs no pasaron la Tirada de Supervivencia, deberán tratar de Timar a los soldados con algo coherente. Juzga qué se les ocurre y fija la dificultad. Si logran un éxito, acude a la Sección *"Nuevas órdenes"*. Si no lo logran, los PJs serán aniquilados al darse por hecho que han atentado contra un superior en la jerarquía imperial. Por su parte, los demás PJs podrán seguir la aventura.

Nuevas órdenes

La providencia, la Fuerza, o lo que sea, está de parte de los PJs. Un mensaje por megafonía ordena reunir a todos los soldados para ser asignados a tareas nuevas. El grupo de PJs forma en una escuadra al mando de la que hay un capitán que asume el mando. Acude al siguiente Capítulo.

Cuidados intensivos

Los PJs pueden llegar a esta Sección como heridos o como ayudantes.

En el primer caso, estos PJs estarán inactivos durante esta Sección, debiendo esperar a que los PJs ayudantes, si los hay, los curen según el siguiente párrafo. Si no hay PJs ayudantes, los PJs heridos serán curados por imperiales, acudiendo directamente al Capítulo siguiente.

En caso de que los PJs sean ayudantes, deberán colaborar con los técnicos médicos del Imperio. En primer lugar, debe considerarse si hay PJs heridos que atender.

En todo caso, cada PJ ayudante deberá superar con éxito Tiradas de Medicina sucesivas de dificultad 8, 10 y 12 para curar al herido en cuestión (ya sea PJ o no).

Si hay éxito, el herido se repondrá y, en caso de ser PJ, acudirá a la Sección "Nuevas órdenes". Si no hay éxito, el herido precisará de mayores cuidados y deberá estar inmóvil más tiempo. En caso de ser PJ, se incorporará a la acción en el Capítulo Cuatro con una

penalización -1D a todas sus habilidades que durará hasta el Capítulo Cinco.

Por su parte, el PJ ayudante, acudirá a la Sección "Nuevas órdenes".

Informe de navegación

Los PJs deben ahora acudir a entregar la información de las rutas de navegación recogidas de la Nave, si es que las hay, al Comandante Harius. Como los PJs disponen de la ubicación del Comandante, únicamente deberán no meterse en líos hasta llegar a él.

Cualquier Tirada de Percepción de dificultad 8 permitirá revisar un plano de la estación de los muchos que figuran para situaciones de emergencia. Por el camino, si los PJs andan perdidos, pueden ser increpados por algún oficial que descubra que están deambulando sin rumbo. Simplemente con aguantar el rapapolvo, el oficial dirá a los PJs dónde deben ir y podrán entregar la información a Harius. Cualquier tontería (atacar al oficial...) supondría su inmediata aniquilación.

Cuando los PJs lleguen a Harius le entregarán la información que tengan (si no la tienen, el propio Comandante expresará su enfado con un *"Malditos contrabandistas. Nunca se les puede seguir el rastro. Los muy ruines borran el historial de navegación en cuanto huelen al imperio"*). Si los PJs entregan datos de navegación, anótalo para tenerlo en cuenta más adelante. Sea como fuere, acude a la Sección "Nuevas órdenes".

Capítulo Cuatro

Capitán al mando

Introducción

Los PJs han quedado bajo las órdenes de uno de los Capitanes de escuadra de la instalación. Ha sido una suerte que hayan ido a parar a un mismo grupo, aunque nada asegura que a él no se incorporen más soldados de asalto. El caso es que a partir de ahora se verán forzados a no tomar sus propias decisiones, y someterse a la disciplina militar más estricta.

Capitán Brad Terrik

DESTREZA 3D (Reducido a 2D)

Blaster 5D (Reducido a 4D)

Parar sin armas 5D (Reducido a 4D)

Esquivar 5D (Reducido a 4D)

FORTALEZA 3D (Incrementado a 4D)

Atacar sin armas 4D

Los demás atributos y habilidades 3D

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

Código de daño del arma: Rifle Blaster 5D



Los PJs se reequiparán con nuevos blindajes y las mismas armas que tuvieron hasta el momento. De igual modo, se les repartirá un medpac por cabeza. Por supuesto, el equipo original con el que contasen (descrito en su

plantilla de personaje) quedará allí donde lo hubieran dejado en los Capítulos anteriores.

Comentario para el DJ: Además del Capitán imperial, podrá haber otros soldados de asalto distintos de los PJs (se trata de los dos soldados de la Sección “*Registro informático*” si no había PJs ocultos en la Nave). Por lo tanto, habrá que tener en cuenta esto a la hora de configurar el grupo. Para las características de los soldados de asalto emplea las indicadas en la Sección “*Registro informático*”.

Una vez formado el grupo de PJs, se deberá acudir a la Sección “*Contactos con piratas*”.

Contactos con piratas

Ante los PJs, y en su caso los soldados de asalto de la sección “*Registro informático*”, se presenta el Capitán Brad Terrik. Se trata de un veterano soldado con gran parte de su familia dentro del Imperio, como su hermano Mod, destinado en Tatooine.

En mitad de una sala de reuniones de alta seguridad, y con un panel holográfico recién activado, el Capitán se quita el casco y comienza a explicar su nueva tarea a todos los presentes: *“¡Soldados! El imperio necesita de nuestra habilidad. Sé que muchos sois apenas unos novatos, pero vuestra valía será demostrada en esta misión. Debemos acudir a un sector de asteroides cercano en el que nos reuniremos con piratas trandoshanos. Me gusta tan poco como a vosotros*

tratar con esa escoria, pero gracias a ellos accederemos a un importante mineral para el proyecto Oscuridad Perpetua que nos ayudará a acabar de una vez por todas con la Alianza Rebelde. Preparad nuestra lanzadera y movámonos rápido.”

Comentario para el DJ: Los PJs podrán preguntar lo que se les antoje. En respuesta a esas preguntas, el Capitán podrá poner en su conocimiento lo siguiente:

- No está autorizado a revelar la naturaleza de Oscuridad Perpetua. De hecho, él mismo no conoce todos los detalles del proyecto.
- La misión consiste en acudir al lugar indicado por los trandoshanos, comprar el mineral, y volver a la instalación.
- Es una misión que se supone sencilla, pero los trandoshanos nunca son de fiar.
- Para poder comprender el lenguaje de los reptiles llevarán consigo un androide de protocolo. Su seguridad es vital para la misión.

Una vez los PJs hayan obtenido la información que estimen oportuna, se deberá acudir a la Sección “*Preparando el viaje*”.

Preparando el viaje

Los PJs deberán comenzar los preparativos del viaje rápidamente. En esta ocasión, no serán de aplicación las penalizaciones propias del uso del blindaje de los soldados de asalto, ya

que tendrán suficiente tiempo como para que no les afecte. Las tareas a realizar son variopintas, por lo que los PJs y, en su caso, los soldados de asalto del grupo, deberán repartírselas antes de empezar nada:

- Revisión de pantallas de la lanzadera. La revisión consistirá en la realización de cuatro Tiradas de Escudos navales. La dificultad se irá incrementando, de modo que se puede empezar con una Tirada de dificultad 8 para luego ir aumentando de 2 en 2.
- Revisión del cañón láser. Se realizará mediante dos Tiradas de Artillería naval. La primera estará destinada a la reparación del Control de Fuego del cañón, mientras que la segunda responderá al Daño del mismo. Se propone una dificultad de 10 para ambas.
- Revisión de la velocidad sublumínica. La revisión consistirá en la realización de dos Tiradas de Reparación de repulsores de dificultades 10 y 12.
- Revisión del material de emergencia disponible en la lanzadera. Esto supondrá realizar una Tirada de Supervivencia y otra de Medicina, ambas de dificultad 8.
- Revisión del sistema de seguridad y soporte vital de la lanzadera. Para ello será necesario realizar una Tirada de Seguridad de dificultad 10.

Comentario para el DJ: Anota con cuidado los resultados de las Tiradas realizadas por los PJs. Si no hay suficientes PJs para tantas Tiradas (se

supone que cada tarea la realiza un solo PJ), designa esas tiradas a algún PNJ, quedando a tu criterio si cabe la posibilidad de fallo en éstas. Una vez anotado el resultado de las Tiradas, atiende a los párrafos siguientes para ver su incidencia en la lanzadera.

- El código de Pantallas de la lanzadera sufrirá una penalización -1 por cada fallo cosechado en las Tiradas de Escudos navales. En ningún caso la penalización supondrá un resultado negativo al lanzar el 1D de Pantallas. Por el contrario, si no hubo fallos en las Tiradas de Escudos navales se obtendrá una bonificación +1.

- Si hubo fallos en las Tiradas de Artillería naval, habrá una penalización de 1D en el Control de Fuego y/o el Daño del cañón láser, en función de si la Tirada fallada es la primera, la segunda, o ambas. No habrá efecto positivo para el caso de éxito total.

- El código de Velocidad sublumínica de la lanzadera sufrirá una penalización -1 por cada fallo cosechado en las Tiradas de Reparación de repulsores. No habrá efecto positivo para el caso de éxito total.

- Un fallo en la Tirada de Supervivencia supondrá que sólo haya trajes de vacío para el 80% de la tripulación, sin contar al androide de protocolo del que habló el Capitán, en vez de para todos. Por su parte, un fallo en la Tirada de Medicina implicará que sólo haya medpacs para la mitad de la tripulación, nuevamente sin contar el droide, en vez de para todos. Esta merma no afectará a los

medpacs repartidos en la Sección *"Contactos con piratas"*.

- Un fallo en la Tirada de Seguridad implicará daños en el sistema de soporte vital, lo que supondrá que las condiciones de habitabilidad de la lanzadera sean incompatibles con la vida para el viaje de vuelta. Anótalo con cuidado, ya que se debe tener en cuenta en el Capítulo Cinco.

CARACTERÍSTICAS DE LANZADERA

Tripulación: 2

Pasajeros: 12

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 5D

Pantallas: 1D

Capacidad de carga: 300 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: SI

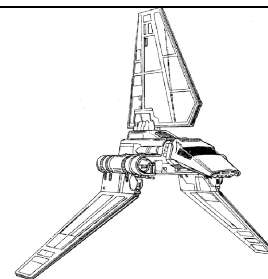
Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 2D+2

Armas:

- Un cañón láser

- Control de fuego: 4D+1 - Daño: 2D+2



Una vez realizadas las Tiradas correspondientes conforme a lo indicado en esta Sección, y anotados los efectos de las mismas en la lanzadera, los PJs podrán acceder a la Sección *"Rumbo peligroso"*. Queda en tu mano mostrar a los PJs las características originales de la lanzadera, o las modificadas.

Rumbo peligroso

Los PJs suben a la lanzadera mientras algunos imperiales se encargan de coordinar la entrada y salida de naves de la bahía de embarque. De nuevo, habrá que repartir roles. Esta vez será necesario asignar el papel de piloto y copiloto entre los PJs, aunque nada impide a los otros soldados de asalto serlo. Antes de partir, un androide de protocolo subirá a la lanzadera, quedándose en el puente de mando.

E-3PO

Altura: 1,70 metros

Peso: 50 kilos



Habilidades:

Lenguas 10D

Culturas 4D

Los demás atributos y habilidades 1D

Equipado con:

- Sistema vocal de habla/sonido
- Antena receptora de banda ancha
- VerboCerebro AA-1
- Módulo de comunicación TranLang III (Puede dominar hasta siete millones de formas de comunicación)

El Capitán llegará rápidamente al puente de mando. Una vez allí, ordenará a los PJs que se encuentren a los mandos de la lanzadera, que comiencen las operaciones de despegue de la misma. La primera tarea a realizar será la de los cálculos de astrogación. La duración del viaje hasta

el lugar de la reunión con los trandoshanos es de 6 días. Como el multiplicador de hiperimpulsor de la lanzadera es 1, la duración no varía.

Comentario para el DJ: El número de dificultad para este viaje es de 15. Recuerda las reglas de cálculos de astrogación. Por supuesto, los PJs pueden reducir la duración del viaje, aunque ello supondrá incrementar la dificultad en una unidad por cada día ahorrado. En cambio, no cabrá aumentar la duración del viaje, ya que el Capitán no lo tolerará.

Los PJs realizarán los cálculos de astrogación conforme a lo indicado con anterioridad. Anota el resultado para tenerlo en cuenta en la Sección *"Resultado del viaje"*. Antes de ello, exige a piloto y copiloto alguna Tirada de Pilotaje naval, con la dificultad que estimes, para salir de la bahía de embarque. En caso de fallo, se podrá producir algún tipo de daño en la nave a tu elección. Por ejemplo, se podría producir alguna merma en las pantallas o el cañón. Se imaginativo en eso.

Resultado del viaje

Antes de poder completar el viaje hasta el lugar de reunión con los piratas trandoshanos, habrá que tener en cuenta si los cálculos de astrogación realizados en la Sección anterior fueron correctos, o hubo algún tipo de fallo con ellos. En caso de que esto último hubiera ocurrido, la lanzadera sufrirá daños a determinar mediante 1D según lo siguiente:

Tirada Sistema afectado

- 1 Impulsores iónicos
- 2 Computador de navegación
- 3 Casco
- 4 Sistema de armas
- 5 Pantallas deflectoras
- 6 Impulsores laterales

Impulsores iónicos: La nave no se puede mover en el espacio normal; no se pueden hacer tiradas de velocidad ni maniobra.

Computador de navegación: Cuando la nave entra en el hiperespacio, la dificultad de astrogación de un viaje standard es 30, en vez de 15.

Casco: La nave ha sufrido daños en su casco (-1D). El perjuicio no es crítico, pero deberá ser reparado.

Sistema de armas: El sistema de armas deja de funcionar y no se puede reparar.

Pantallas deflectoras: No funcionan. No se pueden hacer tiradas de pantallas.

Impulsores laterales: La nave pierde una buena dosis de maniobrabilidad; se pueden hacer tiradas de evasión, pero la maniobrabilidad cae a cero (El piloto sólo tira con su habilidad al evadir).

Si hay daños en la lanzadera, anota el resultado y acude a la Sección "Contratiempos". En caso contrario, acude a la Sección "Encuentro con los trandoshanos".

Contratiempos

Algo ha salido mal en el viaje, y los PJs se percatan de que existen fallos que, salvo para el caso del sistema de armas, pueden tratar de reparar.

La reparación de los sistemas indicados en la Sección "*Resultado del viaje*" requerirá una Tirada de dificultad 10 de las siguientes Habilidades:

Impulsores: Manejar repulsores

Computador de navegación: Técnica

Casco: Técnica

Sistema de armas: Artillería naval

Pantallas: Escudos navales

Impulsores laterales: Técnica

Comentario para el DJ: En caso de que alguno de los sistemas afectados fuera alguno de los mermados como consecuencia de lo indicado en la Sección "*Preparativos para el viaje*", la reparación de los PJs conforme a la presente Sección los repondrá a ese estado mermado, y no al original de la ficha de la lanzadera.

Una vez los PJs hayan finalizado las reparaciones, se deberá acudir a la Sección "*Encuentro con los trandoshanos*". Por supuesto, nada impedirá desechar las reparaciones.


Encuentro con los trandoshanos

"Bien, soldados. Hemos llegado a nuestro destino. Más vale que tengamos cuidado con esa escoria alienígena. Pilotos, manteneos a la

espera por si hay que salir antes de los previsto, ya me entendéis (Gesto como si os cortaran el cuello)."

Con la excepción de los pilotos, que permanecerán en la lanzadera para cualquier imprevisto, los restantes PJs, E-3PO y, en su caso, soldados de asalto bajarán de la nave con el Capitán. A sugerencia de alguno de los PJs, el Capitán podría dar el visto bueno a que alguien se quedase a los mandos del cañón láser.

Comentario para el DJ: Los PJs no podrán huir del complejo dejando sólo al Capitán, ni acabar con él. De una u otra forma, se percatarán de que están ante algo muy grande para la Rebelión.

Trandoshano		
DES 3D+2	PER 3D	
Blaster 5D+2	Buscar 3D+1	
Esquivar 4D+2		
CON 2D	FOR 2D+2	
Lenguas 5D	Atacar sin armas 5D+2	
MEC 3D+2	TEC 3D	
Código de daño de las armas: Pistola Blaster (daño 4D), vibrocuchillo (daño 3D+1).		

El grupo descenderá y será recibido por seis piratas trandoshanos con pinta de no tener muy buenas pulgas. De repente, se adelantará uno de esos enormes reptiles, que empezará a hablar de modo amenazante en su gutural idioma. Será el momento de

que E-3PO entre en acción, aunque cualquier PJ podría tratar de entender lo que les ha dicho el pirata. La Tirada de Lenguas correspondiente será de dificultad 15.

En caso de fallo, acude a la Sección *"Desaire"*. En caso de éxito, acude a la Sección *"Reunión tensa"*.

Desaire

En caso de que E-3PO hubiese ejercido como traductor en la Sección *"Encuentro con los trandoshanos"*, lee lo siguiente:

(Voz robótica de E-3PO): *"¡Vaya! ¡Qué situación tan poco afortunada! ¡Qué calamidad!"*

Capitán: *"¿Qué ocurre?"*

E-3PO: *"Señor (dirigiéndose al Capitán), no cabe duda de que el trandoshano quiere que depongamos las armas, o moriremos... Sugiero algún tipo de resolución amistosa."*

Capitán: *"Ni hablar (desenfunda) Eso habrá que verlo, escoria. ¡Fuego!"*

En caso de que un PJ hubiese ejercido como traductor en la Sección *"Encuentro con los trandoshanos"*, lee lo siguiente:

PJ: *"Eh, bueno, eee.... Está bien, a pegar tiros..."*

Los disparos comenzarán de inmediato, y el primero en caer será el androide de protocolo, cuya cabeza volará en mil pedazos. A partir de ahí, la batalla estará servida.

Comentario para el DJ: Los PJs no podrán evitar el enfrentamiento, dejar morir al Capitán, ni nada por el estilo. De hecho, los PJs no podrán atacar al Capitán. En caso de hacerlo, activará algún sistema de explosión con capacidad para hacer volar a los PJs o dañar alguna parte esencial de la instalación de los trandoshanos que la hará explotar.

Una vez los PJs hayan acabado con los trandoshanos, acude a la Sección *"Plan de ataque"*.

Reunión tensa

En caso de que E-3PO hubiese ejercido como traductor en la Sección *"Encuentro con los trandoshanos"*, lee lo siguiente:

(Voz robótica de E-3PO): *"Señor, nos invitan a encontrarnos con Garlakja, su líder."*

Capitán: *"Muy bien, pues allá vamos. Mantened los ojos bien abiertos, soldados."*

En caso de que un PJ hubiese ejercido como traductor en la Sección *"Encuentro con los trandoshanos"*, lee lo siguiente:

PJ: *"Parece que nos invitan a encontrarnos con Galala, su líder."*

Trandoshano (Corrigiendo al PJ, con voz ronca y enseñando la lengua como una serpiente): *"Garlakja"*.

Capitán: *"Entendido, mostruito. Vamos, soldados."*

Los PJs y el Capitán irán acompañados de los trandoshanos. Son conducidos hasta una sala en la que espera un nuevo ejemplar de los reptiles. Ya son altos de por sí, pero esta bestia lo es mucho más que los demás. Por fortuna, parece hablar básico galáctico, al contrario que sus secuaces.

Garlakja

DES 4D+2

PER 4D

Blaster 6D+2

Buscar 5D

Esquivar 5D+2

Timar 5D+1

CON 2D

Negociar 6D+1

Lenguas 5D

FOR 3D+2

MEC 3D+2

Atacar sin armas 5D+2

TEC 3D

Código de daño de las armas: Pistola Blaster (daño 4D), vibrocuchillo (daño 3D+1).



El reptil se dirige al Capitán y le informa que el cargamento está listo y dispuesto. Únicamente falta resolver el siempre desagradable fleco del pago, nada más y nada menos que 25.000 créditos galácticos. Ante tal petición, el Capitán no vacila en reprender al trandoshano, ya que el precio acordado ascendía a 20.000 créditos galácticos.

Algún PJ impetuoso puede apretar el gatillo y dar pie a una gran batalla contra un total de 10 piratas, incluido Garlakja. En cambio, si dejan hablar al

Capitán, tal vez la cuestión se resuelva de modo más pacífico.

Realiza una Tirada de Negociar con el Capitán, y luego otra con el trandoshano. Si la Tirada del Capitán es inferior al doble que la del trandoshano, no habrá más remedio que tragar con el precio del reptil, y se acudirá a la Sección *“Cargando la mercancía”*. En caso contrario, será el propio Capitán quien inicie el tiroteo, tras el cual, suponiendo que los PJs han sobrevivido, se acudirá a la Sección *“Retirada estratégica”*.

Plan de ataque

El grupo de *“bienvenida”* ha caído, y el Capitán reorganiza a sus hombres. El grupo se dividirá en dos, uno de los cuales estará comandado por el Capitán, teniendo ambos la misión de encontrar al líder de los trandoshanos. Para ello, los PJs deben tener éxito con una Tirada de Buscar de dificultad 10.

Las Tiradas de Buscar comenzarán con el grupo del Capitán, pasando al otro grupo, y así sucesivamente hasta tener éxito. El primero de los grupos que tenga éxito en encontrar al líder trandoshano avisará mediante los comunicadores al otro grupo. Ese otro grupo tardará en llegar tantas rondas como Tiradas de Buscar, incluida la exitosa, se hayan hecho.

Únicamente una Tirada de Mando de dificultad 15 podrá evitar la batalla contra el líder trandoshano, que estará acompañado de otros tres de esos enormes reptiles.

Si hay éxito en la Tirada de Mando, la situación se calmará, y el líder trandoshano asegurará al Capitán que todo ha sido un malentendido. Además, le hará una rebaja considerable en el precio de la mercancía. Para continuar la aventura, acude a la Sección *“Cargando la mercancía”*.

Comentario para el DJ: Si alguien del grupo cayó en el enfrentamiento de la Sección *“Desaire”*, el Capitán podrá ordenar directamente atacar a los trandoshanos.

En caso de error en la Tirada de Mando, comenzarán los disparos. Puedes emplear para sus características las indicadas en las Secciones *“Encuentro con los trandoshanos”* y *“Reunión tensa”*. Una vez finalizado el enfrentamiento, acude a la Sección *“Retirada estratégica”*.

Cargando la mercancía

Los trandoshanos comienzan a cargar la mercancía en la lanzadera. No se sabe muy bien de dónde han salido tantos reptiles, pero el caso es que ahí están. Los PJs no podrán ver nada de la mercancía, ya que se encuentra en cajas estancas codificadas, pero debe tratarse de algún tipo de material sensible, a juzgar por el cuidado de los trandoshanos con él.

Mientras que la carga sigue su curso, el Capitán paga a Garlakja y sube a supervisar las últimas operaciones de carga. Tras ello, el Capitán acerca un panel de datos que emite un pitido

agudo al ser acercado a las cajas. *“Está todo bien”* comunica a los PJs *“Preparad el viaje de vuelta mientras termino lo que he venido a hacer aquí”*.

Comentario para el DJ: El Imperio no deja nada al azar, y el Capitán colocará una bomba detonadora para hacer saltar por los aires las instalaciones de los trandoshanos. Por supuesto, nada de esto será revelado, por el momento, a los PJs.

Una vez el Capitán haya fijado la bomba, los PJs se tendrán que distribuir nuevamente las tareas indicadas en la Sección *“Rumbo peligroso”*. Tras ello, acude al Capítulo Cinco.

Retirada estratégica

“¡Rápido, soldados! Debemos cargar cuanto antes las cajas con la mercancía que hemos venido a buscar.” El Capitán sacará un panel de datos que emite un pitido agudo al ser acercado a las cajas. *“Son éstas. Llevadlas cuanto antes a la lanzadera. Yo tengo algo más que hacer”*.

El Capitán sacará, de no se sabe muy bien dónde, un detonador que instalará cerca de uno de los conductos principales de ventilación. Mientras, los PJs deberán cargar las cajas, un total de tres, en la lanzadera. Hará falta un par de PJs por caja que superen una Tirada de Vigor combinada (la suma de los dos involucrados) de dificultad 15.

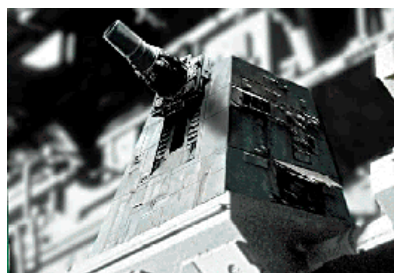
En caso de éxito, los PJs podrán subir la caja a la lanzadera. Si fallan, deberán dejar la caja, y correr por sus vidas. Sea

como fuere, los PJs, sin necesidad de éxito en la Tiradas, podrán cargar una caja.

El Capitán instará a los PJs a correr con las cajas, ya que no quedará mucho tiempo para que la bomba explote. Sin embargo, un último peligro acecha a los PJs antes de huir. Alguien ha debido activar las torres de seguridad de la bahía de embarque, que dispararán coincidiendo con la llegada del Capitán y los últimos PJs a la lanzadera.

Aquí cobra importancia si algún PJ se quedó a los mandos del cañón de la lanzadera, pues de no haberlo se tardará al menos dos asaltos en llegar a él. En todo caso, ten en cuenta las penalizaciones o bonificaciones que apliquen a la lanzadera según lo indicado en las Secciones *“Preparando el viaje”* y *“Contratiempo”*.

Por su parte, el piloto y/o el copiloto tardarán cinco asaltos en maniobrar para salir del Hangar (La necesidad de Tiradas queda a juicio del DJ).



Control de Fuego: 3D Daño: 3D+1 Fortaleza: 3D

Si de una u otra forma, ya sea destruyendo las torres o aguantando el impacto de los disparos (la dificultad de impacto sobre la lanzadera será de 5), los PJs salen de ésta, deberán acudir al Capítulo Cinco.

C capítulo Cinco

Viaje de vuelta

Introducción

Los PJs se disponen a abandonar las instalaciones de los trandoshanos rumbo a la estación minera. Parece que su misión tocará pronto a su fin, aunque visto todo lo que ha ocurrido, más vale que los PJs no bajen la guardia.

Si los PJs terminaron el anterior Capítulo en la Sección *"Cargando la mercancía"*, acude a la Sección *"Furia trandoshana"*.

Si los PJs terminaron el anterior Capítulo en la Sección *"Retirada estratégica"*, acude a la Sección *"Contrabando de contrabando"*.

Furia trandoshana

La lanzadera inicia su marcha de las instalaciones de los piratas trandoshanos. Lo primero de todo será realizar una nueva Tirada de Astrogación. En esta ocasión, la dificultad para el viaje será de 15 (ten en cuenta que el computador de navegación puede estar dañado), y será necesario el transcurso de 10 rondas para poder realizar el cálculo.

El PJ encargado de los cálculos no podrá realizar más acciones. La situación parecerá más o menos controlada hasta que de repente los

paneles de la lanzadera se vuelvan locos al detectar la presencia de una nave trandoshana *"Vaya. Deben haberse dado cuenta"* dirá el Capitán. Si alguno de los PJs le pregunta a qué se refiere, verán una enorme explosión que convertirá en un amasijo de hierros las instalaciones trandoshanas. *"A eso, soldados"* señala el Capitán. *"Preparos para aguantar la posición hasta que los cálculos de astrogación estén hechos"*.

CARACTERÍSTICAS DE NAVE TRANDOSHANA

Tripulación: 3

Pasajeros: 6

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 3D

Pantallas: 2D+1

Capacidad de carga: 500 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: SI

Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 2D

Armas:

- Dos cañones láser (Disparan por separado)

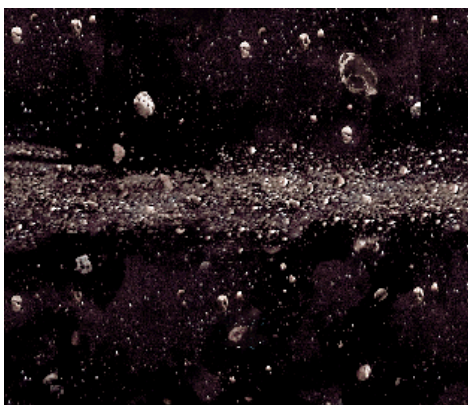
- Control de fuego: 3D+1 - Daño: 3D+2



Los PJs deberán mantener la lanzadera de una pieza hasta realizar la Tirada de Astrogación. Por supuesto, esto podrá realizarse destruyendo la nave trandoshana, que estará pilotada por Garlakja, o evadiendo los disparos de ésta. Los trandoshanos al cargo de los cañones láser de la nave tendrán las características descritas en la Sección

“Encuentro con los trandoshanos”. También cabrá que los PJs huyan de la nave de los reptiles mediante el código de velocidad sublumínica que corresponda de la lanzadera.

Sin embargo, no sólo eso es lo que debe preocupar a los PJs y a Garlakja. Están en un campo de asteroides, y eso siempre es algo a tener en cuenta. Cada dos rondas será necesario que los PJs y Garlakja realicen una Tirada de Pilotaje naval. Se deberá tener en cuenta que ésta será la última acción de dicha ronda, por lo que las reglas sobre el uso múltiple de Habilidades cobrarán especial importancia.



Los PJs no tienen elección, pero un campo de asteroides no es un buen lugar en el que pilotar...

Si la Tirada de Pilotaje naval es inferior a 10, la lanzadera habrá recibido el impacto de un asteroide. El daño provocado por éste, que se confrontará con el Código de Casco de la lanzadera para utilizar las reglas habituales de daño de naves, será variable debido a los múltiples tamaños de asteroides del campo que atraviesan. Así, se puede lanzar un dado para determinar los dados de Daño del asteroide en cuestión.

Por ejemplo, si el resultado obtenido en el dado es de cuatro, la nave de los PJs sufrirá 4D de daño, a confrontar con su código de Casco, no pudiendo utilizarse pantallas.

Una vez los PJs hayan realizado la Tirada de Astrogación (Ten en cuenta que no se requiere que sea exitosa, sino que simplemente se haya hecho tras las diez rondas indicadas con anterioridad), anota si fue exitosa, y acude a la Sección *“Últimas dificultades”*.

Comentario para el DJ: Los PJs no se habrán percatado de ello, pero entre los restos de la instalación trandoshana aparecerá una nave pilotada por un androide llamado IG-88, que no tuvo una relación muy buena con los trandoshanos de Garlakja. Tras unos meses de intercambio comercial provechoso para ambas partes, el androide asesino se percató de que había sido estafado por los trandoshanos en una entrega de una valiosa mercancía. Obviamente, esa mercancía es la que los PJs llevan a bordo de la lanzadera.

Contrabando de contrabando

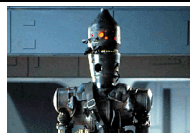
Los PJs comienzan los cálculos de astrogación para volver a la instalación minera que da cobijo al Imperio cuanto antes. En esta ocasión, la dificultad para el viaje será de 15 (ten en cuenta que el computador de navegación puede estar dañado), y será necesario un total de 10 rondas para poder realizar el cálculo.

El Capitán parece muy satisfecho. A lo lejos veis cómo se produce una pequeña explosión en la instalación de los trandoshanos. Tras ella, se produce una explosión mucho mayor que convierte el lugar en un mero recuerdo. El Capitán se quita el casco y expresa su asombro: *“No pensé que el detonador fuese tan potente”*.

De repente, una nave aparece entre los restos de la guarida trandoshana. Una Tirada de Razas alienígenas de dificultad 10 permitirá a los PJs darse cuenta de que la nave que tienen ante ellos, y cada vez más cerca, no es una nave trandoshana.

Es entonces cuando un mensaje holográfico de un robot aparece en el panel de mando de la lanzadera. Al parecer el robot reclama la mercancía robada por los trandoshanos...

IG-88




DES 3D	PER3D
Blaster 6D	Buscar 6D
Armas pes 5D+1 CON 2D	
FOR 3D+2	MEC 3D
TEC 3D	Pilotaje naval 4D
Seguridad 4D	Artillería naval 5D

Código de daño de las armas: Rifle Blaster (daño 5D), Aturdidor sónico (daño 4D), detonador termal (10D).

Comentario para el DJ: IG-88 no tuvo una relación muy buena con los trandoshanos de Garlakja. Tras unos

meses de intercambio comercial provechoso para ambas partes, el androide asesino se percató de que había sido estafado por los trandoshanos en una entrega de una valiosa mercancía. Obviamente, esa mercancía es la que los PJs llevan a bordo de la lanzadera.

CARACTERÍSTICAS DE IG-2000

Tripulación: 1	
Maniobrabilidad: 1D+1	
Casco: 4D	
Pantallas: 2D	
Capacidad de carga: 200 Kilos	
Multiplicador de hiperimpulsor: x1	
Computador de navegación: SI	
Hiperimpulsor de seguridad: SI	
Velocidad sub-lumínica: 2D+1	
Armas:	
- Cañón láser	
- Control de fuego: 2D+1	
- Daño: 3D+1	
- Cañón de iones	
- Control de fuego: 4D	
- Daño: 2D+2	

Los PJs no podrán evitar el enfrentamiento con el androide, pero en ningún caso la nave de éste será destruida, tal y como se pondrá de manifiesto en la Sección *“Enemigo ganado”*. IG-88 disparará con su cañón de iones, con la intención de inmovilizar la lanzadera, aspecto éste

que podrá ocurrir pero que no impedirá que los PJs continúen. También puedes aplicar las reglas de asteroides indicadas en la Sección anterior.

Cuando los PJs terminen los cálculos de astrogación, o *“eliminar”* la nave de IG-88, podrán acudir a la Sección *“Últimas dificultades”* para seguir la aventura.

Últimas dificultades

En esta Sección será preciso tener en cuenta si el sistema de soporte vital de la lanzadera fue dañado en la Sección *“Preparando el viaje”*. Si no lo fue, acude a la Sección *“Enemigo ganado”*. En caso contrario, una alarma sonará en la nave, y las luces rojas pronto no permitirán ver prácticamente nada.

Será el momento de ponerse trajes de vacío mediante una Tirada de Supervivencia de dificultad 8, debiendo tenerse en cuenta que es posible que no haya trajes para todos los presentes. Aun así, una Tirada de Reparar naves espaciales de dificultad 15 arreglará el sistema de soporte vital.

Habrà hasta seis oportunidades de arreglar el sistema de soporte vital antes de que los PJs sin traje empiecen a sufrir daños por el fallo de aquel. A partir de ahí, los PJs sin traje deberán pasar cinco Tiradas de Fortaleza seguidas. La dificultad de estas tiradas comenzará en 5, aumentando en 2 cada vez. Por supuesto, si el sistema de soporte vital es arreglado, o los PJs sin traje superan las cinco Tiradas de Fortaleza, lo habrán logrado.

Una vez se haya resuelto el asunto de los PJs sin traje, ya sea con pérdida de PJs o no, se acudirá a la Sección *“Enemigo ganado”*.

Enemigo ganado

Comentario para el DJ: Sería recomendable que esta Sección la comentases como un Narrador para los PJs, tal y como si se tratase de la escena de una película que les estuvieses contando. Tras ello, acude al Capítulo Seis.

L

ee en Alto

La lanzadera imperial salta al hiperespacio, pero en medio de la oscuridad una nave se dispone a seguir a los PJs.

El piloto, cuyo sensor de visión rojizo reluce con intensidad, introduce los cálculos adecuados y activa el localizador de las cajas de contrabando que están a bordo de la lanzadera.

Parece ser que los PJs se han ganado un nuevo y poderoso enemigo.



C apítulo Seis

De nuevo en la estación minera

Introducción

La lanzadera llega sana y salva a la estación minera a pesar de todos los peligros a los que se ha visto sometida. Los PJs no saben con seguridad qué es Oscuridad Perpetua, pero seguro que pronto lo harán.

Acude a la siguiente Sección.

Evaluación de la misión

Los PJs obtienen 7 puntos de habilidad como premio a su entrega “a favor” del Imperio.

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

- Lograron zafarse del Rayo tractor en el Capítulo Uno.
- Se les ocurrió disfrazarse como soldados de asalto tras el incidente en la Nave en el Capítulo Dos.
- Borraron el historial de navegación de la Nave en el Capítulo Tres.
- La lanzadera fue preparada sin error alguno para el encuentro con los trandoshanos en el Capítulo Cuatro.
- Lograron cargar tres cajas en la lanzadera en el Capítulo Cuatro.

- Evitaron chocar con asteroides en el Capítulo Cinco.

I ndicación final

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

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

En aquellos casos en los que no se han dado más instrucciones, siéntete libre de tomar las decisiones que creas más adecuadas al momento.

O SCURIDAD PERPETUA

Puedes continuar la campaña con la siguiente y última aventura que encontrarás en esta complicación.

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto “OSCURIDAD PERPETUA”.

STAR WARS

PLANES FRACASADOS

3ª Aventura para La Guerra de las Galaxias:
el Juego de rol para la Campaña Oscuridad
Perpetua



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

C apítulo Uno

Planes fracasados

Introducción

La acción comienza con la llegada de los PJs a la estación minera del Imperio que encontraron en su viaje frustrado a Eriadu. Una vez en la estación minera, la misión inicial, consistente en encontrarse con un contrabandista en Raltir, parece haber quedado en segundo plano, pues un proyecto del Imperio llamado Oscuridad Perpetua ha atrapado la atención de los PJs.

En función de las decisiones tomadas en la aventura *“Contrabando en el Borde Exterior”*, los PJs habrán contado con la ayuda del piloto de alguna de las siguientes naves: Pulsar Skate, Wild Karrde o Bargain Hunter.

En adelante, por comodidad, toda mención a la nave que los PJs hubieran empleado en *“Contrabando en el Borde Exterior”* será sustituida por *“la Nave”*. Por su parte, *“Piloto”* será aplicable a cualquiera de los pilotos propios de cada una de las naves.

Las características de las naves y pilotos se incluyen en la Sección Extraíble de la presente aventura para uso del DJ y los PJs. Asimismo, también se incluye en la referida sección las características de los PNJs que, en función de las decisiones tomadas en *“Contrabando en el Borde Exterior”*, pudieron unirse al grupo de PJs.

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

Lee en Alto

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

Los PJs continúan en busca de la verdad sobre Oscuridad Perpetua. En las instalaciones de una estación minera imperial, la presencia de las tropas de Palpatine y el temor de ser descubiertos no será lo único a lo que estos héroes deban enfrentarse.

Sin saberlo, los PJs llamaron la atención de IG-88, un letal caza recompensas en busca de venganza. Su presencia tal vez no sea una cuestión del azar, y los PJs se enfrenten a más peligros similares en forma de otros caza recompensas.

Descubrirlo está en vuestras manos. Que la Fuerza os acompañe...

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 “Proyecto secreto” que se encuentra a continuación.

Proyecto secreto

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

La puerta de los barracones se abre, y tras ella aparece un oficial imperial. Junto a él, el Capitán Brad Terrik, conocido ya por vosotros, se quita el casco y os señala: “Estos son, señor. Ellos son los reclutas que me acompañaron en el encuentro con los trandoshanos”.

Capitán Brad Terrik

DESTREZA 3D (Reducido a 2D)

Blaster 5D (Reducido a 4D)

Parar sin armas 5D (Reducido a 4D)

Esquivar 5D (Reducido a 4D)

FORTALEZA 3D (Incrementado a 4D)

Atacar sin armas 4D

Los demás atributos y habilidades 3D

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

Código de daño del arma: Rifle Blaster 5D



parsimonia, como si tuviese todo el día para ello. Tras unos segundos de silencio, parece dispuesto a hablar con vosotros. Sin embargo, os retira la mirada y se dirige a Terrik: “Muy bien, Capitán. Creo que podemos confiar en estos soldados. Equipaos, y venid al ala norte del complejo. Allí hablaremos lejos de miradas y oídos no aptos.”

El Capitán indica a los PJs el lugar concreto de la reunión, y les ordena equiparse. Para ello contarán con el siguiente equipo al que podrán añadir los medpac que tengan en su plantilla, pero no podrán añadir más armas.

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

Código de daño de las armas: Pistola Blaster 4D; Rifle Blaster 5D; Blaster de repetición 6D (Al menos uno de cada en el grupo de PJs)

Los PJs se equiparán lo más rápido posible para acudir al llamamiento del oficial. En su camino hacia el lugar al que han sido convocados, los PJs serán interrumpidos por un oficial imperial. Los PJs serán rápidamente llamados al orden por él. “¡Soldados! Venid conmigo” se limitará a decir el oficial.

Para salir del entuerto, los PJs deberán tener éxito con una Tirada de Burocracia de dificultad 12. En caso de éxito, los PJs explicarán las órdenes recibidas por el oficial que vino con el Capitán Terrik. Deja a los PJs que interpreten la situación de la mejor forma que puedan, e interpreta tú la

respuesta del oficial. Tras ello, acude a la Sección *“Preparativos”*.

En caso de fallo de la Tirada de Burocracia, los PJs deberán atender a las órdenes de este nuevo oficial, sean las que sean. Para ello, deberán acudir a la Sección *“Retraso”*.

Preparativos

El oficial parece dejar en paz a los PJs en cuanto le plantean sus órdenes. Su cara, algo desencajada, puede revelar a los PJs la importancia de la misión que tienen entre manos, aunque para apreciar ese matiz deberán tener éxito en una Tirada de Percepción de dificultad 12.

Los PJs acuden prestos al lugar de la reunión. Allí se encuentran con toda una serie de sofisticado material tecnológico. Los PJs podrán, con una simple Tirada de Percepción de dificultad 10, apreciar que entre el material están las cajas traídas desde las instalaciones de los trandoshanos visitadas en *“Negocios Peligrosos”*, la anterior entrega de esta campaña.

“Bien, soldados. Preparad todo para marcharnos de la base. Debéis cargar las cajas en la lanzadera cuanto antes”.

Los PJs deberán obedecer al Capitán Terrik. Deberán subir cuatro cajas mediante una Tirada combinada de Fortaleza de dificultad 12. Un mínimo de dos PJs sumará sus Tiradas para ver si se ha superado la dificultad indicada.

En caso de éxito, se seguirá con la siguiente caja hasta completar las

cuatro. Hecho esto, se debería pasar a la Sección *“Todos a bordo”*.



En caso de fallo, con independencia de la caja de que se trate, se deberá realizar una Tirada de 3D. Si el resultado es mayor a 12, se deberá acudir a la Sección *“Explosión”*. En caso contrario, se proseguirá con la carga de cajas según lo descrito en el párrafo anterior.

Retraso

“Venid inmediatamente conmigo y no pongáis excusas. Ya sé cómo os las gastáis los nuevos reclutas. Os creéis que por estar en el Imperio no debéis trabajar, pero no es así.”

Las palabras del oficial imperial son claras, y los PJs deberán seguirle la corriente, ya que al fin y al cabo son unos meros reclutas. Podrían tratar de poner fin a la situación con éxito en una Tirada de Burocracia de dificultad 15, lo cual les permitiría acudir a la Sección *“Preparativos”*.

Si los PJs no se zafan del oficial, recibirán instrucciones para reparar varias cámaras estancas de la base. Se trata de las habitaciones en las que los imperiales se equipan con trajes de vacío para salir a realizar reparaciones en el casco de la estación.

La reparación no es muy compleja, ya que requerirá éxito en tres Tiradas de Técnica de dificultad 8, 10 y 12. Sin embargo, los PJs deben tener cuidado. Si hay un fallo, los PJs que estén reparando la cámara estanca podrán ser succionados por el vacío salvo que superen una Tirada de Supervivencia de dificultad 10.

La dificultad podría verse reducida, o dar pie a un paseo espacial del cual ser rescatados, si los PJs fueron cautos y se equiparon con alguno de los cuatro trajes de vacío disponibles en la cámara. El blindaje de soldado de asalto no será equivalente a dicho traje.

Comentario para el DJ: Nada obliga a que todos los PJs participen en la reparación. Los que no lo hagan pueden esperar fuera de la cámara. Para ellos, salvo que esperen fuera de la cámara con la puerta cerrada, la dificultad de la Tirada de Supervivencia ante un hipotético fallo será de 12, ya que no estarán tan prevenidos como sus compañeros.

Una vez los PJs hayan reparado con éxito la cámara, podrán acudir, tras una nueva charla del oficial a la Sección “A toda prisa”.

Todos a bordo

Los PJs deberán comenzar los preparativos del viaje. No obstante, no serán de aplicación las penalizaciones propias del uso del blindaje de los soldados de asalto, ya que tendrán suficiente tiempo como para que no les afecte. Los PJs deberán repartirse las

tareas a realizar antes de empezar, ya que el resto de soldados de asalto que irán con ellos, que ascienden a un total de 10, estarán ocupados en otros asuntos:

- Revisión de pantallas de la lanzadera. La revisión consistirá en la realización de cuatro Tiradas de Escudos navales. La dificultad se irá incrementando, de modo que se puede empezar con una Tirada de dificultad 8 para luego ir aumentando de 2 en 2.

- Revisión del cañón láser. Se realizará mediante dos Tiradas de Artillería naval. La primera estará destinada a la supervisión del Control de fuego del cañón, mientras que la segunda responderá al Daño del mismo. Se propone una dificultad de 10 para cada una.

- Revisión de la velocidad sublumínica. La revisión consistirá en la realización de dos Tiradas de Reparación de repulsores de dificultades 10 y 12.

- El código de Pantallas de la lanzadera sufrirá una penalización -1 por cada fallo cosechado en las Tiradas de Escudos navales realizadas. En ningún caso la penalización aplicable supondrá un resultado negativo al lanzar el 1D de Pantallas. Por el contrario, si no hubo fallos en las Tiradas de Escudos navales se obtendrá una bonificación +1.

Comentario para el DJ: Anota con cuidado los resultados de las Tiradas realizadas por los PJs. Si no hay

suficientes PJs para tantas Tiradas (se supone que cada tarea la realiza un solo PJ), designa esas tiradas a algún PNJ, quedando a tu criterio si cabe la posibilidad de fallo en éstas. Una vez anotado el resultado de las Tiradas, atiende a los párrafos siguientes para ver su incidencia en la lanzadera.

CARACTERÍSTICAS DE LANZADERA

Tripulación: 2

Pasajeros: 25

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 5D

Pantallas: 1D

Capacidad de carga: 600 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1 ½

Computador de navegación: SI

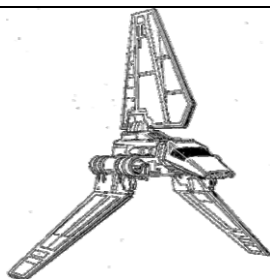
Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 2D+1

Armas:

- Un cañón láser

- Control de fuego: 3D+1 - Daño: 2D+1



- Si hubo fallos en las Tiradas de Artillería naval, habrá una penalización de 1D en el Control de Fuego y/o el Daño del cañón láser, en función de si la Tirada fallada es la primera, la segunda, o ambas. No habrá efecto positivo para el caso de éxito total.

- El código de Velocidad sublumínica de la lanzadera sufrirá una penalización -1 por cada fallo cosechado en las Tiradas de Reparación de repulsores.

No habrá efecto positivo para el caso de éxito total.

Una vez realizadas las Tiradas correspondientes conforme a lo indicado en esta Sección, y anotados los efectos de las mismas en la lanzadera, los PJs podrán acceder a la Sección *"Destino real"*. Puedes mostrar a los PJs las características originales de la lanzadera, o las modificadas.

Explosión

"¡Rápido, androides bombero!" vocifera el oficial de cubierta. La explosión provocada por la ineptitud de los PJs debe ser sofocada cuanto antes. Varios androides rocían con espuma las cajas con la intención de apagar las llamas. Sin embargo, los androides son pasto de las llamas en poco tiempo. *"¡Mangueras!"* grita desesperado el oficial. Los PJs deberán ayudar a acabar con las llamas.

Hay cuatro mangueras en la bahía de embarque. La dificultad para apagar el fuego vendrá determinada por el número de mangueras empleadas, de tal modo que la dificultad será igual a 5D menos tantos dados como mangueras se usen con éxito para extinguir el fuego.

Por ejemplo, si se usan dos mangueras correctamente, la dificultad para apagar el fuego será 3D. Para usar con éxito cada manguera, deberá hacerse frente a una Tirada de Vigor de dificultad 10. Si varios PJs usan la misma manguera, podrán sumar sus Tiradas de Vigor.

Una vez determinado el número de mangueras empleadas con éxito, se tirarán los dados que correspondan a la dificultad. El número resultante será la dificultad que los PJs deben superar, lanzándose 1D por cada manguera.

Los PJs dispondrán de tres intentos para sofocar el fuego, durante los cuales se mantendrá el número de mangueras correctamente empleadas (Y por lo tanto la dificultad). Si tras ese tiempo no se ha apagado el fuego, el tanque de combustible de la lanzadera explotará provocando el estallido de la bahía de embarque y la muerte de todos los presentes en la misma.

Si todo sale bien y los PJs logran sofocar el fuego, podrán acceder a la Sección “A toda prisa”, aunque únicamente con una caja intacta. Anota esta circunstancia para más adelante.

A toda prisa

El Capitán se dirige a los PJs con aspavientos y les dice: *“Reclutas, debemos apresurarnos. Nos habéis hecho perder un tiempo precioso. Subid a esa otra lanzadera y movámonos cuanto antes. Más vale que lleguemos a tiempo a nuestro destino...”*

Comentario para el DJ: Pregunta a los PJs el orden en el que suben a la lanzadera. Los dos primeros serán el piloto y copiloto, que se encargará de la astrogación. El tercero manejará las pantallas deflectoras de la nave. El cuarto estará encargado del cañón. El reparto de los roles aquí indicados no

podrá ser modificado bajo ninguna circunstancia.

CARACTERÍSTICAS DE LANZADERA

Tripulación: 2

Pasajeros: 25

Maniobrabilidad: 1D+1

Casco: 4D

Pantallas: 1D+1*

Capacidad de carga: 500 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computador de navegación: SI

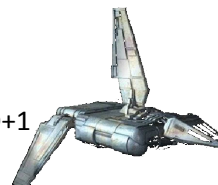
Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 2D*

Armas:

- Un cañón láser

- Control de fuego: 2D+1 - Daño: 3D+1



*Los sistemas marcados con asterisco tienen funcionamiento errático. Tras cada uso, se debe realizar una Tirada de Daño de 3D. Si el resultado es superior a 8, el sistema se estropeará, provocando 3D de daño en la nave.

Acude al siguiente Capítulo.

Destino real

Los PJs suben a la lanzadera y ocupan rápidamente sus posiciones. Los roles que deben repartirse son los de piloto, copiloto, pantallas deflectoras y cañón de la nave.

Comentario para el DJ: Los PJs pueden tomarse el tiempo que necesiten, pues se supone que han sido lo suficientemente rápidos como para no tener prisa. Hay que destacar que el

copiloto será el encargado de realizar los cálculos de astrogación. El reparto de los roles aquí elegido no podrá ser modificado bajo ninguna circunstancia.

Comandante Ardan		
DES 2D	PER 4D	
Blasters 4D	Mando 5D	
CON 3D	FOR 3D	
Burocracia 4D	Vigor 4D	
MEC 2D+2	TEC 2D	
Pilotaje naval 3D+2	Seguridad 3D	
Equipo: Medpac; Comunicador		
Código de las armas: Blaster de bolsillo (3D+1); Granada (5D)		
Una Cita: “Rápido y fácil. Así se deben hacer las cosas por el Imperio.”		

Una vez ubicados en sus respectivos asientos, los PJs se ponen en pie ante la llegada de un oficial del Imperio que ya conocéis. Obviamente se trata del mismo que habíais visto junto al Capitán Terrik, que también ha entrado a la cabina de mando tras él. Ambos imperiales reúnen a toda la tropa que está a bordo de la lanzadera.

“Soldados, soy el Comandante Ardan. Habitualmente, trabajo en el destructor Ejecutor, pero hoy estoy aquí para algo mucho más importante.

Estáis metidos de lleno en el Proyecto más importante del Imperio Galáctico. Se trata de Oscuridad Perpetua. Olvidad todas las majaderías que hayáis escuchado de otros soldados

rasos. La realidad sobre Oscuridad Perpetua es la que vais a oír ahora.

Aunque el Almirante Motti murió en la Estrella de la Muerte, sus proyectos prosiguen, siendo Oscuridad Perpetua el más importante de ellos. Este proyecto está catalogado de alto secreto. Revelar cualquier información sobre ello supone la pena de muerte, y os juro que acabaré con cualquiera que no sea leal al Imperio.

Nuestra misión es llevar estas cajas de plutonita a Kuat, lugar donde se ubica uno de los laboratorios más importantes del Imperio. Allí se está creando la tecnología para un nuevo tipo de arma para nuestras naves. No se trata de torpedos de protones ni de rayos normales. Os hablo de armas de gran poder y, por lo tanto, peligrosas. Muchas divisiones del Imperio son contrarias al Proyecto inventando que los elementos radiactivos que se usan pueden producir alteraciones en los seres vivos. Sin embargo, no son más que chaladuras.

Ahora sabéis qué es Oscuridad Perpetua. Con este cargamento completaremos los prototipos de armas para nuestras naves, y el fin de la Alianza Rebelde llegará. Muchos contrabandistas querrán este botín. Por ello, hemos elegido a los mejores soldados de nuestra base. Confío en vosotros y en vuestra lealtad al Imperio. Ahora, vayamos a Kuat.”

Acude al siguiente Capítulo.

C

apítulo Dos

Rumbo a Kuat

Introducción

Los PJs abandonan la estación a bordo de la lanzadera. Sólo ahora saben que Oscuridad Perpetua es un proyecto dirigido por el Almirante Motti, caído en el bochornoso asalto a la Estrella de la Muerte.



Oscuridad Perpetua supone la culminación de un proyecto de la inteligencia imperial para crear armas devastadoras contra las naves de la Alianza. En su ambiciosa mente, el Almirante Motti quería equipar a las naves del Imperio con armas de funcionamiento similar al rayo de la Estrella de la Muerte. Por supuesto, se trata de un rayo sin poder para acabar con planetas enteros, pero con suficiente capacidad como para destruir grandes naves de la Alianza Rebelde.

Para completar el proyecto, el Imperio necesita un raro mineral radiactivo, que evidentemente es el obtenido por los PJs en “Negocios Peligrosos”. Con ese mineral a bordo de

la lanzadera, los PJs viajan hacia el laboratorio secreto en el que se desarrollan los últimos pasos de Oscuridad Perpetua, que se encuentra en Kuat.

Acude a la Sección “*En marcha*” para seguir la aventura.

En marcha

Los PJs deberán realizar los pertinentes cálculos de astrogación para llegar a Kuat.

La dificultad para tal tarea, por fortuna para los PJs, no será muy elevada (dificultad 10) si tienen la Lanzadera de la Sección “*Todos a bordo*” del Capítulo Uno. En cambio, encontrarán más complejidad con la Lanzadera de la Sección “*A toda prisa*” del Capítulo Uno, ya que en tal caso la dificultad será de 15. Esto se debe a que la primera lanzadera tiene la ruta precargada en su sistema.

Comentario para el DJ: Para el resto de la aventura, ten en cuenta las distintas penalizaciones que, en su caso, pudieran resultar de aplicación a la lanzadera de los PJs. También deberás tener en cuenta el reparto de roles realizado en el Capítulo anterior.

Atendiendo a las consideraciones previas, anota el resultado de los cálculos de astrogación obtenido por los PJs para tenerlo en cuenta al final de la presente Sección. Hasta entonces, puedes poner en práctica alguna de las siguientes pautas para amenizar el viaje por el frío espacio exterior:

- Los PJs podrán entretenerse con cartas, dados o similares. Parte de los soldados de asalto que están a bordo de la lanzadera son expertos jugadores (Jugar 4D) con los que se pueden jugar algunos créditos (100 por tandas de tres manos).

- Un PJ astuto con éxito en una Tirada de Técnica de dificultad 15 podría plantear la revisión de los sistemas de la lanzadera. Para la reparación del sistema habrá que utilizar la habilidad Reparar naves espaciales, quedando a discreción del DJ la dificultad, la posibilidad de repetir tiradas, la cantidad de sistemas que se pueden reparar, y los efectos de un posible fallo en la reparación.

- El éxito en diversas Tiradas de Buscar de dificultad variable a juicio del DJ podrían permitir a los PJs encontrar algo de material en la lanzadera. Por ejemplo, un juego de 6 granadas (5D), un par de medpacs o tal vez un Blaster de repetición pesado (6D). El concreto botín que encuentren dependerá, a juicio del DJ, de la dificultad superada a la hora de Buscar.

Obviando las posibles actividades secundarias que pueden iniciarse, si los PJs tuvieron éxito en los cálculos de astrogación se deberá acudir a la Sección "*Encuentro inesperado*". En caso contrario, se deberá realizar una Tirada de 1D, que deparará el provenir de los PJs en atención a lo siguiente:

1-2 Acude a la Sección "*Restos espaciales*".

3-4 Acude a la Sección "*Tráfico intenso*".

5-6 Acude a la Sección "*Control imperial*".

Encuentro inesperado

La lanzadera llega finalmente hasta Kuat. El Comandante Ardan se muestra satisfecho por el fin del viaje.

CARACTERÍSTICAS DE IG-2000

Tripulación: 1

Maniobrabilidad: 1D+1

Casco: 4D

Pantallas: 2D

Capacidad de carga: 200 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: SI

Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 2D+1

Armas:

- Cañón láser

- Control de fuego: 2D+1

- Daño: 3D+1

- Cañón de iones

- Control de fuego: 4D

- Daño: 2D+2



De repente, los sensores de la nave se vuelven locos. Los pitidos y las luces luminosas del panel de control revelan que la lanzadera está siendo perseguida por una nave. El Capitán Terrik, lleno de asombro, expresa su perplejidad: "¡No

puedo creerlo! Es la nave que destruimos al huir de la guarida de los trandoshanos..." "¡Acaben con ella de inmediato!" Ordena el Comandante Ardan a los PJs.

La lanzadera y la nave de IG-88 comenzarán a distancia larga. Realiza las tiradas habituales para establecer la distancia entre ambas asalto a asalto. Los PJs se verán obligados a realizar alguna Tirada para acercarse al menos a distancia media si quieren atacar la nave del androide, por lo que no podrán limitarse a huir.

IG-88		
DES 3D	PER3D	
Blaster 6D	Buscar 6D	
Armas pes 5D+1 CON 2D		
FOR 3D+2	MEC 3D	
TEC 3D	Pilotaje naval 4D	
Seguridad 4D	Artillería naval 5D	
Código de daño de las armas: Rifle Blaster (daño 5D), Aturdidor sónico (daño 4D), detonador termal (10D).		

Comentario para el DJ: Al igual que lo ocurrido en la aventura *"Negocios peligrosos"*, los PJs no podrán destruir la nave de IG-88. Muy al contrario, de una u otra forma la nave de IG-88 volverá a escapar de la destrucción. Sin embargo, los PJs no deben saberlo. Cuando *"acaben"* con la nave del androide, lee lo siguiente para enmascarar la verdad sobre ello:

"La nave del androide salta por los aires ante vuestros ojos. Sin embargo, el último ataque de la misma, consistente en un rayo iónico, avanza sin remedio hacia vuestra lanzadera."

Ordena al piloto y/o al copiloto realizar dos Tiradas para tratar de Evadir el rayo de dificultad 10 y 12. En caso de fracaso en esa acción, acude a la Sección *"En picado"*. Si, por el contrario, los PJs logran éxito, acude a la Sección *"Maniobra maestra"*.

Restos espaciales

La lanzadera finaliza el viaje en mitad de un enorme cúmulo de residuos espaciales. El Comandante Ardan da instrucciones rápidas a los PJs *"Esquiven esos restos y vayamos cuanto antes a Kuat. Disparen si es preciso, pero cuidado con las bolsas de gas que pueda haber entre los restos."*



Más vale que los PJs hagan caso al Comandante si no quieren convertirse en chatarra espacial. El piloto y el copiloto deberán demostrar su valía.

Lo primero será realizar una Tirada de 2D. El resultado de dicha Tirada determinará el número de restos a

esquivar por los PJs. La dificultad para evadir cada uno de los restos vendrá determinada por una Tirada de 2D+2.

En caso de éxito en la Tirada del piloto o el copiloto, los PJs proseguirán su camino esquivando los demás restos que pudiera haber. Si todo sale bien, deberán acudir a la Sección *"Encuentro inesperado"*.

En caso de fallo en la Tirada para esquivar los restos, los PJs se verán obligados a disparar para destruirlos. La Fortaleza de los restos será igual a la dificultad que había para esquivarlos. En caso de fallo del disparo, el resto espacial provocará tantos dados de daño como Fortaleza tenía.

Si los PJs se vieron obligados a disparar y acertaron, cabe la posibilidad de que el resto albergase gases. Para determinarlo lanza 3D. Si el resultado es mayor o igual a 10, existía gas y la nave sufrirá el doble de dados de daño que los que hubieran correspondido de haberse estrellado contra el resto.

Ve resolviendo las Tiradas de daño pertinentes. Si la nave sobrevive a todos los restos que hubiera, acude a la Sección *"Encuentro inesperado"*. Por supuesto, si la nave queda destruida, la aventura habrá acabado.

Tráfico intenso

La lanzadera finaliza su viaje estelar justo en la órbita de Kuat, tan cerca de los astilleros que se entremezcla con las naves nuevas construidas no sólo para el Imperio, sino también para otros.

"Fijaos qué maravilla. De estos astilleros sale gran parte de la flota del Imperio. No es casualidad que Oscuridad Perpetua se desarrolle en este planeta. Si todo sale bien, enviaremos el prototipo allí. Pero no nos apresuremos. Debemos descender a Kuat. Mientras que no vayamos hacia uno de los desmanteladores de naves, esas máquinas que sirven para destruir las naves viejas, todo irá bien. Id con cuidado, soldados."



Llevará cierto tiempo maniobrar entre tanta nave, pero los PJs podrán buscar el camino a la atmósfera de Kuat. Para ello tan sólo será preciso el éxito en cinco Tiradas de Pilotar naves espaciales de dificultad fijada mediante una Tirada de 2D a realizar cada vez. Si todo sale bien, se deberá acudir a la Sección *"Encuentro inesperado"*.

Si los PJs no tienen éxito en sus maniobras evasivas, se aproximarán a una de las máquinas de las que les había advertido el Comandante. El funcionamiento de esas máquinas es bastante sencillo: inutiliza los sistemas eléctricos de las naves y produce unas descargas que desmantelan la estructura de las mismas. Todo ser

viviente que esté a bordo de ellas perece en el acto. Los PJs deben considerar que su nave no está provista de cápsulas de escape, por lo que deberán extremar la precaución.

Ante tal situación, los PJs pueden disparar, o virar el rumbo. Para la primera opción tendrán dos oportunidades de dificultad 15 y 10. La diferente dificultad se debe a que en la segunda vez están más cerca de la máquina, cuya Fortaleza es 15. Si destruyen la máquina, deberán acudir a la Sección "Ola de calor".

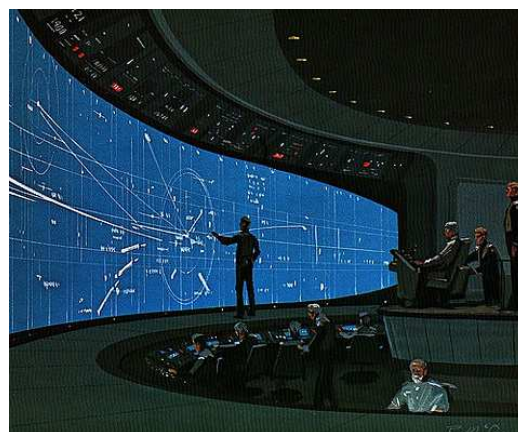
Para la opción de evasión, deberá realizarse una Tirada combinada de Pilotaje naval y de Manejar Repulsores. La dificultad vendrá determinada por la distancia a la máquina y la velocidad de la nave. Cuanto más cerca, más difícil variar el rumbo. Por ello, la dificultad será de 25 en un primer intento y de 20 en el segundo. Si logran evadir la máquina, se debe acudir a la Sección "Encuentro inesperado".

Por supuesto, si los PJs fallan todas estas maniobras, su fin llegará del siguiente modo:

"La lanzadera se aproxima sin remedio a la máquina desmanteladora. El Comandante toma los mandos de la nave tratando de variar el rumbo, o de destruir la máquina. Nada funciona. De repente, la cabina estalla y todos los ocupantes de la misma son succionados por el vacío. El Proyecto Oscuridad Perpetua no será más que un recuerdo en una mesa del Imperio."

Control imperial

La lanzadera llega a la órbita de Kuat. Parece ser que los cálculos de astrogación no han sido todo lo buenos que debieran, puesto que han ido a parar a un control del Imperio, tan celoso siempre de la inspección de sistemas que, como Kuat, tienen una alta actividad económica.



Tan pronto como la lanzadera se aproxima más de la cuenta al control, se recibe la siguiente comunicación:

"Lanzadera TX-2264, identifique su carga y el destino de la misma". Los PJs deberán decidir qué hacer. Si son sensatos se limitarán a decir que llevan un cargamento para el Imperio. Si revelan que lo que llevan es para Oscuridad Perpetua, el Comandante tomará el mando de la situación y, tras una reprimenda a los PJs, indicará que llevan piezas de reparación para una instalación del Imperio. Cualquier información que den los PJs en ese mismo sentido, valdrá para acudir a la Sección "Encuentro inesperado".

Si los PJs no responden, el mensaje se repetirá, avisando que si no

contestan, se abrirá fuego contra la lanzadera. El éxito de una Tirada de Burocracia de dificultad 15, permitirá a los PJs excusar su tardanza con un fallo de comunicación, y dará pie a que el Comandante intervenga de igual modo que lo descrito en el párrafo anterior. Los PJs, por supuesto, también podrían pensar esa solución por sí mismos.

Si lo indicado en los párrafos anteriores no tuvo éxito, el control imperial abrirá fuego contra la lanzadera. Los PJs se verán obligados a Evadir los disparos mediante Tiradas de dificultad 10, 12 y 14, sin posibilidad de atacar al control. En caso de éxito en la evasión, o si simplemente la nave resistió los disparos, acude a la Sección *"Ola de calor"*. Por supuesto, si fracasan, la nave quedará pulverizada y la aventura habrá terminado.

En picado

El ataque de IG-88 impacta de lleno en la lanzadera de los PJs. Tras unos pocos segundos en los que el panel de mando de la nave parece no sucumbir al efecto iónico del ataque, todo se funde casi al unísono. La cercanía de la atmósfera de Kuat hace el resto, atrayendo a la lanzadera hacia la superficie del planeta.

La lanzadera comienza a girar violentamente sobre sí misma. Los mandos de la nave parecen ingobernables, y sólo el éxito en una Tirada de Fortaleza de dificultad 15 permitirá al piloto o copiloto estabilizar los mandos para evitar que la nave se estrelle.

Comentario para el DJ: Por supuesto, cualquiera de los PJs o PNJs más cercanos podrá ayudar en esa Tirada de Fortaleza. Para ello, se deberá superar con éxito tantas Tiradas de Supervivencia como juzgues precisas. La dificultad de estas Tiradas, que responden a la posibilidad de golpes por cambios bruscos de dirección y giros de la nave mientras el PJ o PNJ acude en ayuda del piloto o copiloto, será fijada también por ti. En caso de fallo en la Tirada de Supervivencia, se realizará una Tirada de Daño de 3D, que se resolverá de modo normal. Por supuesto, el piloto y el copiloto pueden colaborar entre sí. Juzga si es preciso que en ese caso se deba realizar Tiradas de Supervivencia.

Los PJs tendrán un máximo de 15 asaltos para tomar los mandos de la nave. En caso contrario, se estrellarán quedando reducidos a la nada. Anota el número de asaltos que ha sido preciso para que los PJs tomen el control de los mandos de la lanzadera. Los PJs deberán ahora hacer frente a una Tirada continuada de Pilotar naves espaciales con la que deberán lograr un resultado total de 60.

Para dicha tarea los PJs dispondrán de cinco asaltos, más los asaltos que restasen hasta llegar a los 15 indicados con anterioridad. Por ejemplo, si el piloto se hizo con los mandos de la nave en el asalto 8, dispondrá ahora de 12 asaltos (7+5) para alcanzar 60 puntos en Tiradas de Pilotaje naval. Podrá utilizar la habilidad un máximo de dos veces en un mismo asalto,

aplicando las normas correspondientes al uso de habilidades múltiples.



Si los PJs fracasan en la Tirada de Pilotaje naval continuada, la lanzadera estallará en mil pedazos al estrellarse contra el suelo. En cambio, si tienen éxito, lee lo siguiente:

"La lanzadera parece retomar el vuelo y evitar un final catastrófico. Poco a poco, el piloto o copiloto se hace con ella y consigue levantar el morro de la nave. Parece que todo ha pasado. Instantes después, la nave vuelve a caer en picado, pero el piloto trata de rehacerse. La lanzadera se aproxima a la superficie de Kuat, y el piloto sólo es capaz de hacerla planear contra una zona pantanosa. El impacto es duro, pero parece que al menos la nave no ha explotado en mil pedazos..."

Acude al siguiente Capítulo para continuar la aventura de los PJs.

Maniobra maestra

Una lanzadera como la que llevan los PJs no es la nave más adecuada para realizar acrobacias. Sin embargo, el rayo iónico de la nave del androide pasa de largo sin afectar los sistemas de la lanzadera.

Lo que parece un episodio tranquilo para los PJs, pronto se transforma en una serie de caóticos giros. La gravedad de Kuat ha atraído a la lanzadera, que gira violentamente sobre si misma sin control aparente. El piloto y/o copiloto deberá(n) tratar de recuperar la estabilidad de la nave lo antes posible para no estrellarse.

Para tomar el control de la nave se harán sucesivas Tiradas de Pilotaje Naval. Suma los resultados obtenidos y anota el número de Tiradas precisas para obtener un resultado total de al menos 60. Como mucho se podrá realizar una tirada por turno. Siempre que el número de Tiradas de Pilotaje naval no supere 10, el PJ habrá tomado el control de la nave antes de que ésta se estrelle.



La complejidad de esta Sección no acaba aquí. Realiza una Tirada de tantos dados como tiradas se precisaron para estabilizar la nave. El resultado determinará la posibilidad de daños en los pasajeros de la nave por caídas, golpes de objetos mal estibados, etc... provocados por los giros bruscos de la nave. Si el resultado es mayor a 12, habrá que realizar una Tirada de 3D de daño a cada PJ y PNJ, salvo el piloto y el copiloto. Resuelve la Tirada de modo normal y acude al siguiente Capítulo.

Ola de calor

Los rayos láser van directos a una de las estructuras de los astilleros. De repente, y sin solución de continuidad, muchas de las estructuras comienzan a volar en mil pedazos. En esta situación, y considerando que la gravedad artificial del astillero atrae gran parte de los restos que han volado, los PJs deben huir de las llamas y la metralla provocadas por la explosión.



Para que los PJs puedan escapar lo primero será obtener éxito en una Tirada de Evadir + Manejar repulsores de dificultad 18. A continuación, lo que provocará que se esté ante uso múltiple de habilidades, se deberá obtener éxito en una Tirada de velocidad sublumínica + Manejar repulsores de dificultad 15. Si los Ps tienen éxito, se deberá acudir al Capítulo siguiente. Si no se tiene éxito en alguna de las dos acciones, se deberá atender a los párrafos siguientes.

Si se falló la Tirada de Evadir + Manejar repulsores, las llamas habrán

alcanzado la nave. Será el momento de realizar una Tirada de daño de 3D+1 contra una Tirada de Escudos de la lanzadera. Por supuesto, se deberá fijar, a criterio del DJ, una dificultad para manejar los escudos. Resuelve el daño de manera normal. Si la nave sigue de una pieza, o no hizo falta acudir a este párrafo, pasa al siguiente párrafo. En caso contrario, fin de la aventura.

Si se falló la Tirada de velocidad sublumínica + Manejar repulsores, la lanzadera habrá sido alcanzada por restos de los astilleros. En primer lugar se deberá realizar una Tirada de 1D. El resultado de dicha Tirada supondrá el número de Dados de la Tirada de Daño a confrontar con la Tirada de Casco de la lanzadera. Hay que tener en cuenta que para este daño no cabrá acompañar la Tirada de Casco con una de escudos navales. Si la nave sigue de una pieza, o no hizo falta acudir a este párrafo, pasa al siguiente Capítulo. En caso contrario, fin de la aventura.



Parece que los PJs, finalmente, llegarán a Kuat de una sola pieza. Es todo un logro, considerando los riesgos que han afrontado.

C

apítulo Tres

Fin de trayecto

Introducción

Llegar hasta Kuat no ha sido nada fácil para los PJs. Tanto el viaje intergaláctico propiamente dicho, como entrar en la atmósfera del planeta ha resultado una tarea dura. Sin embargo, tal vez lo más difícil llegue ahora, cuando se deban dirigir al laboratorio secreto del Imperio. Allí, los PJs deberán poner fin, si es posible, al Proyecto Oscuridad Perpetua orquestado por el Almirante Motti.

Los PJs pueden haber llegado de dos formas distintas a este Capítulo según cómo se desarrollase la aventura hasta el momento.

Si no se estrellaron en terreno pantanoso, acude a la Sección "Aterrizaje a ciegas".

En caso contrario, acude a la Sección "Desplome".

Aterrizaje a ciegas

La lanzadera atraviesa sin problemas la atmósfera de Kuat y se mete de lleno en un mar de nubes grises. Aunque la lluvia es intensa, los problemas para pilotar la nave no revisten importancia. El Comandante Ardan rápidamente da las órdenes pertinentes a los PJs:

"Virad rumbo al vector alfa. Una vez allí, contactad con el laboratorio. Tened

en cuenta que se trata de una instalación secreta. Por lo tanto, no desesperéis si no hay señal." Dicho esto, el Comandante deja a los PJs a cargo de la situación.

A partir de ahora se inicia una tarea intensa de los PJs en busca del laboratorio. Para ello, el PJ que ocupe el rol de copiloto deberá realizar varias Tiradas de Técnica para tratar de lograr contacto con el laboratorio. Lanza 2D, que serán los que fijen el número de éxitos en Tiradas de Técnica precisas para localizar el origen de la señal. La dificultad de las Tiradas de Técnica será estable, y se fijará mediante una única Tirada de 2D+2.

Comentario para el DJ: Anota el número de Tiradas de Técnica realizadas por el copiloto hasta lograr contacto con el laboratorio, ya que tendrá incidencia más adelante. En ese lapso de tiempo puedes establecer algún tipo de dificultad para que el piloto se vea obligado a esquivar, o para que el artillero deba disparar a alguna nave contrabandista o similar.

Una vez los PJs hayan logrado localizar la señal del laboratorio, lee lo siguiente:

"El copiloto de la nave recibe una señal débil, apenas perceptible, que proviene, al menos aparentemente, del laboratorio del Imperio:

Fffffff....ción....ción....identiffffff...ese"

El mensaje es apenas comprensible, pero el éxito en una Tirada de

Burocracia de dificultad 20 permitirá a los PJs descubrir que se les está pidiendo la identificación de la nave y la clave de acceso. Si los PJs no logran el citado éxito, el Capitán les dirá qué se les solicita. Las claves, si los PJs utilizan la lanzadera de la Sección "*Todos a bordo*" del Capítulo Uno, las tienen en su señal de emisión. En cambio, no las tendrán si usan la lanzadera de la Sección "*A toda prisa*" del mismo Capítulo. En este último caso, será preciso el éxito en una Tirada de Técnica de dificultad 10. Si los PJs no logran éxito, el Comandante, visiblemente enojado, les dará la clave.



Una vez la clave haya sido enviada, una enorme compuerta metálica se abrirá en el subsuelo del lugar que sobrevuelan. Será el momento en que la señal se perderá, y el piloto/copiloto deberá aterrizar sin la ayuda propia del jefe de hangar. Por ello, la dificultad para maniobrar con la nave será importante.

El piloto deberá realizar con éxito tres Tiradas de pilotaje naval de dificultad 2D+1 cada una. Si falla, el copiloto podrá enmendar la plana con éxito en una Tirada de pilotaje naval de dificultad 3D+1. En caso de fallo, aplica 5D de daño. Si se superan las Tiradas de

Pilotaje naval, o simplemente la nave resistió el daño, acude a la Sección "*¿Hay alguien ahí?*". En caso contrario, fin de la aventura.

Desplome

La lanzadera se encuentra en mitad de una zona pantanosa. Por fortuna, parece haber resistido el golpe gracias a la pericia de los PJs. Sin embargo, la salud de los propios personajes es lo que debe preocupar ahora.

Es posible que en el aterrizaje algún PJ haya sufrido algún golpe. Para ver si es preciso realizar alguna Tirada de Daño habrá que lanzar 2D. Si el resultado es mayor o igual a 10, será precisa una Tirada, esta vez de 1D, que será la que establezca el número de PJs dañados. Una vez fijado, determina los PJs afectados. Puedes hacerlo por azar o por lógica. Por ejemplo, tal vez los PJs alejados del puente estaban poco prevenidos para el impacto.



Realiza la Tirada de Daño, que será de 4D. También puedes variar la intensidad del Daño de un PJ a otro en función de su ubicación, preparación para el choque... Resuelve la/s Tirada/s de forma normal y anota quién está herido, inconsciente, etc...

A medida que los PJs recobren la consciencia, podrán ir observando el estado de la nave. No hará falta Tirada de Habilidad alguna para percatarse de que la misma se está hundiendo. Durante este periodo puede que algún PJ precise asistencia. Si no es socorrido por otro PJ, bien podría ser atendido por algún imperial.

En todo caso, la verdadera situación de riesgo vendrá ahora: el cargamento de los PJs está en peligro. A medida que los PNJs se recuperen del impacto de la nave, los PJs oirán un gran revuelo. La parte trasera de la lanzadera no ha corrido tanta suerte como el resto del casco, y hay un enorme agujero en ella por donde sale la carga. Los PJs, antes de abandonar la lanzadera, tendrán que ayudar a sacar cuantas más cajas mejor. Recuerda el número que hubiera cargadas en su momento.

Habrà un reparto de roles. Dos PJs y/o PNJs treparán al techo mediante una Tirada de Escalar de dificultad 10 mientras que otros dos PJs/PNJs subirán una caja mediante el éxito en dos Tiradas combinadas de Fuerza de dificultad 12. Tras ello, los PJs/PNJs que treparon deberán superar una Tirada combinada de Fortaleza de dificultad 10 (para lanzar la caja a un lugar seguro). Se seguirá el proceso con todas las cajas y, sacada la última de la nave, será preciso que los PJs/PNJs del techo tengan éxito en una Tirada de Saltar (individual) de dificultad 8. Por su parte, los PJs/PNJs que estén dentro deberán pasar una Tirada de Supervivencia de dificultad 15 para

escapar a tiempo del hundimiento de la lanzadera. Hecho esto, acude a la Sección "*Cenagal*".

Comentario para el DJ: Llegado el caso, los PJs pueden tratar de huir sin recuperar las cajas. Si es así, o existen fallos en el lanzamiento de las cajas o al trepar, aplica el sentido común (cajas rotas, hundidas, caídas que provoquen daños a los PJs). Sea como fuere, al menos una caja saldrá indemne. Por su parte, al menos el Comandante, el Capitán y otros 5 soldados de asalto PNJs saldrán con vida para participar en la siguiente Sección.

¿Hay alguien ahí?

La lanzadera se posa en el hangar del laboratorio. El Comandante parece ansioso por bajar de la nave y ordena de inmediato a los soldados de asalto que descarguen la/s caja/s que trae/n.

Los PJs, por su parte, no son ajenos al revuelo que rodea a la situación. Por ello, bajan junto a los demás soldados mientras un pequeño grupo, bajo la coordinación del Capitán, se encarga de la tarea de descarga.

La escena se desarrolla con calma, hasta que uno de los soldados que están descargando cajas requiere ayuda de uno de los oficiales de cubierta de la Bahía de embarque. Será entonces cuando se oiga un grito del soldado:

"Señor, todos están muertos. ¡¡¡Todos los soldados de la bahía de embarque están muertos!!!"

Rápidamente, el Capitán formará un grupo de reconocimiento en el que, como no podía ser de otra forma, estarán todos los PJs. Su tarea será buscar supervivientes y, siempre que sea posible, averiguar qué es lo que ha ocurrido allí.



Para la primera de las tareas, los PJs deberán tener éxito con una Tirada de Buscar de dificultad 10. Se supone que es una tarea coordinada, por lo que para encontrar supervivientes, la mitad de los PJs + 1 deberán haber tenido éxito en la Tirada. Los PJs tendrán hasta veinte oportunidades menos el número de turnos que precisaron para contactar con el laboratorio en la Sección *"Aterrizaje a ciegas"* para encontrar supervivientes.

Si los PJs consiguen éxito en alguno de sus intentos, hallarán a soldados que todavía no han muerto. Pueden tratar de curarlos (aunque todo intento por salvar la vida de los supervivientes será infructuoso), y los soldados sólo balbucearán palabras ininteligibles.

Una vez los PJs hayan acabado de buscar, el Comandante y el Capitán reunirán a todos sus hombres: *"Debemos investigar qué ha pasado. Lo primero es salir de la bahía de*

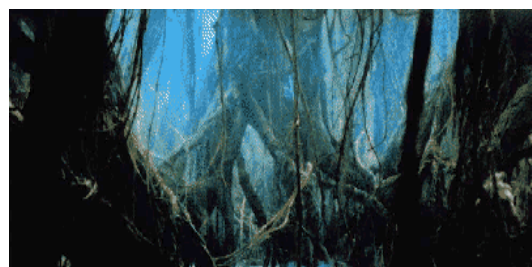
embarque y encontrar el puesto de control. Disponeos en posición de avance".

Acude a la Sección *"Inspección"*.

Cenagal

El comandante ordena a varios soldados de asalto PNJs que carguen con las cajas. A su alrededor, el grupo deberá formar un grupo de avance. Ten en cuenta el número de PNJs soldados de asalto supervivientes, y que al menos hace falta un par de PJs o PNJs para cargar cada caja. Aunque la idea es que los PJs no carguen cajas, la situación les puede obligar a ello.

Una vez fijado el rol de cada cual, el grupo avanzará con dirección al laboratorio. Por fortuna para el grupo, el Comandante tendrá un sensor lo suficientemente potente como para localizar el rumbo correcto.



A pesar de lo anterior, será preciso realizar una Tirada de Percepción de un PJ/PNJ cada hora de dificultad 3D. Si se supera la Tirada, el grupo seguirá avanzando hacia el laboratorio. Si no se supera la dificultad indicada con anterioridad, el grupo perderá el rumbo. Hace falta un saldo de cinco Tiradas de Percepción para llegar a la entrada del laboratorio más cercana.

Comentario para el DJ: Ve sumando las Tiradas de Percepción que tengan éxito y restándole las que fracasen. Cuando el saldo sea de cinco Tiradas exitosas más que las fracasadas, el grupo habrá llegado hasta una entrada secreta del laboratorio.

Si los PJs logran el saldo positivo antes de diez tiradas, acude a la Sección *"Instalaciones desiertas"*. En caso contrario, se toparán con un enemigo nada agradable. Para ambientar la escena, lee lo siguiente:

"El grupo avanza todo lo rápido que puede por el cenagal en el que se han metido. De repente, uno de sus miembros, tropieza y detiene el ritmo de los demás. Está parcialmente hundido en una zona especialmente difícil de atravesar. Cuando trata de salir de ella, nota algo que le agarra de la pierna, lo eleva, y lo hunde hacia el fondo del cieno."

DESTREZA 2D*

PERCEPCIÓN 3D+1

FORTALEZA 6D**



* Dianoga puede cambiar de color, obteniendo así +4D en su Habilidad de Esquivar.

** Dispone de siete tentáculos. Cada vez que es herido, pierde un tentáculo y su Fortaleza merma 1D. Si llega a 2D de Fortaleza, huirá al fondo del Cenagal.

La lucha comenzará de inmediato, con la misión principal de proteger la/s caja/s que transporta el grupo. Si Dianoga agarra a algún PJ/PNJ, éste

deberá realizar una Tirada de Fortaleza contra la de Dianoga para poder escapar. Si el PJ no escapa, recibirá tantos dados de Daño como Fortaleza tenga Dianoga en ese momento. Para disparar a Dianoga, habrá que fijar la dificultad en función de la cercanía a él, tal y como es habitual.

Si los PJs logran acabar con Dianoga (en principio no podrán huir), podrán ir a la Sección *"Instalaciones desiertas"*.

Inspección

Todavía con miedo en el cuerpo, el grupo avanza por las inmediaciones de la bahía de embarque. En su camino, no hallarán señal de vida alguna. Aquí y allá hay soldados de asalto muertos. El éxito de una Tirada de Percepción de dificultad 10 permitirá a los PJs observar heridas de Bláster en los caídos, así como algunos restos de androides.

El grupo seguirá por el camino lógico para salir de la bahía, dirigidos por el Comandante, hasta llegar a una puerta sellada que debería dar acceso al puesto de mando de la bahía. La puerta, cerrada a cal y canto, no podrá ser abierta con códigos conocidos por el Comandante. Por ello, deberá tratar de abrirse con alguna de las opciones indicadas en el siguiente párrafo.

El éxito en una Tirada de Seguridad de dificultad 12 permitirá abrir la puerta, dando pie al siguiente Capítulo.

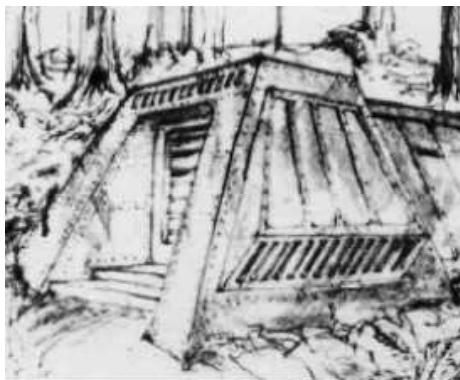
Otra opción es directamente volar la puerta. Para ello, los PJs podrían usar

las granadas que pudieron encontrar en la Sección *"En marcha"* del Capítulo Dos, o probar suerte (Tirada de Buscar de dificultad 15) y encontrar alguna mina entre el material de la bahía de embarque. Tanto para la opción de la granada como para la de la mina, la dificultad será de 15, si bien, por lógica, se deberán emplear habilidades distintas: Granada y Demoliciones, respectivamente. Si se logra volar la puerta, acude al siguiente Capítulo.

Comentario para el DJ: Si los PJs trataron de volar sin éxito la puerta, podrían intentar la Tirada de Seguridad, con menor dificultad que la señalada antes. Por supuesto, también pueden tratar de abrirla con Seguridad y luego volarla. Si el fallo al volarla es más de la mitad de la dificultad planteada, puede haber daños a los PJs/PNJs (5D las granadas; 4D la mina) en un radio de 10 y 8 metros, respectivamente.

Instalaciones desiertas

El grupo llega hasta un acceso cubierto de vegetación. El Comandante sonríe de nuevo a los PJs/PNJs.



"Es la entrada que buscábamos. Introduciré mis códigos de acceso."

Un sonido afirmativo permite al grupo entrar. Todo está casi a oscuras, aspecto bastante extraño en unas instalaciones que se suponen en uso.

De repente, observan un soldado de asalto que se desploma ante ellos. Todo intento por tratar de reanimar al soldado será infructuoso y sólo valdrá para gastar medpacs.

El grupo avanza hasta una nueva puerta que da acceso a la sala de mando de la bahía del embarque.

La puerta, cerrada a cal y canto, no podrá ser abierta con códigos conocidos por el Comandante. Por ello, deberá tratar de abrirse con alguna de las opciones indicadas a continuación.

El éxito en una Tirada de Seguridad de dificultad 12 permitirá abrir la puerta, dando pie al siguiente Capítulo.

Otra opción es directamente volar la puerta. Para ello, los PJs podrían usar las granadas que pudieron encontrar en la Sección *"En marcha"* del Capítulo Dos, o probar suerte (Tirada de Buscar de dificultad 15) y encontrar alguna mina entre el material de la bahía de embarque. Tanto para la opción de la granada como para la de la mina, la dificultad será de 15, si bien, por lógica, se deberán emplear habilidades distintas: Granada y Demoliciones, respectivamente. Si se logra volar la puerta, acude al siguiente Capítulo.

Comentario para el DJ: Aplica lo mismo que en la Sección *"Inspección"* sobre errores de voladura.

C capítulo Cuatro

Peligro en el laboratorio

Introducción

El grupo ha conseguido por fin entrar en las instalaciones a las que han de llevar el material preciso para completar el Proyecto Oscuridad Perpetua. Sin embargo, la extraña situación con la que se han topado al llegar, hace sospechar de algún tipo de peligro que anida en el interior de aquel lugar.



Los PJs, que ahora mismo se encuentran en la estación de control de la bahía de embarque, deberán seguir con su plan de apoderarse del Proyecto o, en su defecto, acabar con él. Sin embargo, el control de la situación no depende de ellos, pues el Comandante Ardan sigue al mando. Con suerte, la Fuerza estará de parte de los PJs.

Acude a la Sección *“Registro intensivo”* para continuar la aventura.

Registro intensivo

El Comandante Ardan ordena a los soldados, PJs incluidos, extremar la precaución. Como primera medida, ordena comprobar el funcionamiento

de los sistemas informáticos del laboratorio. Para ello, qué mejor encargado que uno de los propios PJs, a elección de ellos mismos.

El éxito en una Tirada de Técnica de dificultad 14 permitirá a cualquier PJ aprender el manejo del panel de mando de la sala en cuestión de minutos. En caso de fallo, la dificultad de cada una de las acciones del PJ que requieren el desarrollo de la acción conforme al presente Capítulo se verá incrementada en un 50 por ciento.

Comentario para el DJ: Se plantea ahora una forma diferente de desarrollar la acción. El PJ encargado del panel permanecerá en el mismo, mientras que los demás PJs se deberán repartir entre las dos primeras Secciones indicadas a continuación. No es obligatorio, aunque sí deseable, que haya PJs en cada una de las Secciones. En todo caso, todos los PJs deberán actuar en alguna de ellas.

Considerando lo anterior, se deberá acudir por orden a las siguientes Secciones: *“Pasillo despejado”*, *“Habitaciones sin vida”* e *“Informe de situación”*. Selecciona a los PJs que deberán acudir a las dos primeras Secciones, recordando que todos pueden ir a una sola de ellas, o repartirse siempre que cada uno de ellos participe al menos en una Sección.

Pasillo despejado

La Sección comienza con una Tirada de Manejar computadoras del PJ al mando del panel de la bahía de

embarque. Deberá tener éxito con una Tirada de la referida habilidad de dificultad 12.

En caso de éxito, el grupo encargado de inspeccionar la zona, en el que puede haber PJs según lo descrito en la Sección anterior, podrá avanzar por el pasillo, al haber abierto el PJ del panel la puerta correspondiente.

En caso de error en la Tirada, se deberá intentar tirar abajo la puerta que da acceso al pasillo mediante alguna mina que se tenga en inventario, Granadas, etc... En función de la Habilidad elegida, la dificultad variará, siendo para Demoliciones 15 y para Granadas 10.

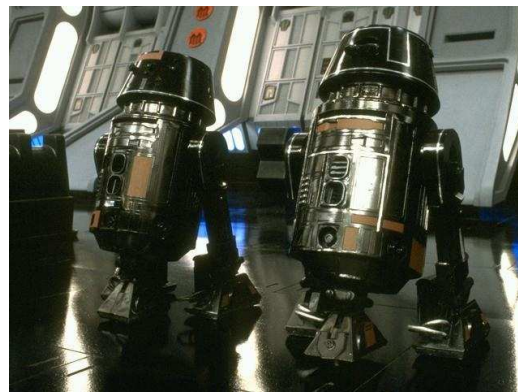
Comentario para el DJ: Ten en cuenta que en la apertura de esta puerta en el modo descrito pueden participar todos los PJs de la aventura, formen parte o no del grupo que inspeccionará la zona, ya que de momento están todos juntos en la sala de inspección de la bahía de embarque.

Si fallan las opciones anteriores, se podrá intentar cortocircuitar la puerta mediante una Tirada de Técnica de dificultad 12 (15 si se intentó volar la puerta sin éxito). Si también falla esta opción, la puerta, y por lo tanto el pasillo, será inaccesible. Si eso ocurre, desecha esta acción y, en su caso, acude a la Sección "*Conductos de Ventilación*".

Si la puerta se abrió de alguna de las maneras indicadas en la presente Sección, el grupo de soldados de asalto

(en su caso con los PJs que estén en él) comenzarán su andadura por el pasillo.

El trayecto seguirá su curso normal, sin ningún tipo de actividad ni presencia de seres vivos. Llegado un punto, el grupo se topará con una unidad R5 que gira en círculos sobre sí misma.



El éxito de uno de los miembros del grupo en una Tirada de Percepción de dificultad 15 hará sospechar de la Unidad, advirtiéndole al grupo que se aleje de ella. Instantes después la Unidad explotará, provocando 3D de daño en un radio de ocho metros. Valora si a los PJs les dio tiempo a alejarse lo suficiente.

Si nadie pasó la Tirada de Percepción, la posibilidad de daño aumentará, acercándose a la Unidad R5 para investigarla el miembro del grupo con peor resultado en la Tirada de Percepción, que recibirá 4D de daño por la cercanía. En cambio, el resto de miembros del grupo en el radio de 8 metros recibirá 2D de daño.

Llega ahora un momento más tenso aún. Un grupo de diez Unidades R5 de iguales características que la anterior se

acercará a los soldados. Los PJs podrían simplemente tratar de dispararles con las reglas habituales para ello, considerando que la distancia inicial será lejana, y que la Fortaleza de las Unidades R5 es 1D.

Si los PJs destruyen una Unidad, se provocará una explosión de 1D+3 Unidades R5 debido a lo cerca que están. Si esto ocurre, se provocará una explosión de tantos dados de daño como Unidades R5 caídas.

Ya sea antes o después de que alguna de las Unidades R5 sea destruida, los PJs podrán rociarlas con espuma para detenerla, en su caso futura, explosión. Para ello será preciso el éxito de una Tirada de Supervivencia de dificultad 12, lo cual activará el sistema anti incendios de la zona. Sólo habrá una oportunidad para activar el sistema si los soldados atacaron a las unidades R5 con éxito. En cambio, si fueron cautos y no lo hicieron, tendrán tres oportunidades para ello.

Una vez resuelta la acción, el grupo de soldados podrá avanzar a la Sección "*Centro de seguridad*". Eso sí, ten en cuenta que antes debes completar las Secciones "*Habitaciones sin vida*" e "*Informe de situación*".

Habitaciones sin vida

El Comandante Ardan organiza otro grupo para la inspección de las instalaciones, por lo que reúne a varios soldados entre los que podrá haber PJs conforme al reparto que se hiciera en la Sección "*Registro intensivo*".

Este grupo accederá, a través de una puerta de apertura mecánica, a un largo pasillo que da acceso a la zona de las habitaciones. Al llegar allí precisarán la ayuda del PJ a los mandos del panel de control de la bahía de embarque. Hay dos zonas en el área de habitaciones. Para la apertura de la zona A se precisará el éxito en una Tirada de Manejar computadoras de dificultad 12. Para acceder a la zona B, la dificultad será de 10, para la Tirada de igual Habilidad.

Comentario para el DJ: Ten en cuenta las penalizaciones que pudieran aplicar al PJ al mando del panel de control conforme a lo dispuesto en la Sección "*Registro intensivo*". En todo caso, los soldados deberán poder entrar en una de las zonas. Por lo tanto, si se erró la Tirada para la zona A, el acceso a la zona B no precisará Tirada alguna, encontrándose abierta, y viceversa. Por supuesto, nada obsta a que, siempre que se acierte con ambas Tiradas, los soldados accedan a ambas zonas.

En todo caso, los soldados podrán encontrar en la zona A cadáveres de imperiales por todas las habitaciones. No será precisa Tirada alguna para percatarse de que la mayoría tienen heridas de blasters y que ha habido explosiones de todo tipo. En cambio, sí hará falta el éxito en una Tirada de Percepción de dificultad 10 para percatarse de que muchos de los oficiales imperiales caídos, no así los soldados de asalto, tienen máscaras de gas perfectamente operativas.

Otra Tirada de Percepción en la zona A, esta vez de dificultad 20, permitirá a los PJs percatarse de que hay algunos de los soldados de asalto con extrañas abrasiones en el cuerpo. El éxito en una Tirada de Medicina de dificultad 15 permitirá hacer entender a los PJs que esos efectos no son los propios de un ataque con blásters.

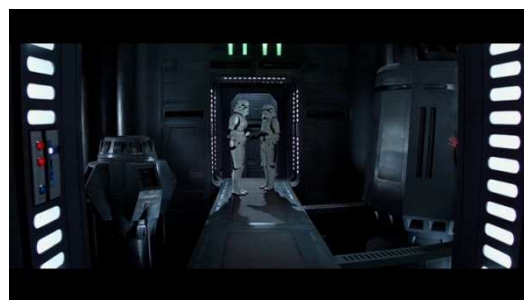
En la zona B los soldados podrán encontrar también cadáveres de iguales características que los de la zona A. Adicionalmente, los soldados podrán encontrar restos de Unidades R5, y un par de estos androides aún operativos. Para acabar con ellos, resuelve la situación como en la Sección "*Pasillo despejado*", excepto en lo referente a la posibilidad de emplear el sistema anti incendios, que no está en funcionamiento aquí (Comprobar esto llevará un turno al PJ al mando del panel de la bahía de embarque, de cara a los efectos de la explosión de las Unidades R5).

Una vez los soldados hayan terminado, en su caso, en ambas zonas, podrán acudir a la Sección "*Centro de seguridad*". Eso sí, ten en cuenta que antes debes completar la Sección "*Informe de situación*".

Informe de situación

En esta Sección, los PJs tendrán un mero papel de espectadores, como si de una película se tratase. Por ello, el grupo de soldados de asalto implicados en la misma no incluirá, bajo ninguna circunstancia, PJs. Así, será el DJ quien lance las Tiradas correspondientes.

El grupo, formado por cuatro soldados de asalto PNJs, avanzará por un nuevo pasillo, distinto de los que hubieran empleado en las anteriores Secciones los demás soldados. Mientras que lo hacen, se comunicarán con el Comandante Ardan y, con la ayuda del PJ al mando del panel de la bahía de embarque, podrán ver qué ocurre en los siguientes pasillos.



El PJ al mando del panel de la bahía de embarque realizará una Tirada de Técnica para manejar las cámaras del pasillo. Para ello, requerirá éxito con una única Tirada de dificultad 8. Si fallara, los soldados irán a ciegas, ya que las cámaras no recibirán señal de video, y el PJ y el Comandante sólo tendrán señal de audio. Sea como fuere, la acción transcurrirá así.

- 1er pasillo: la imagen de la cámara refleja que el pasillo está vacío, con daños en las paredes y restos de batalla. Los soldados informarán con el siguiente audio: "*Sin actividad, señor. Hay señales de blasters, restos de androides de tipo R5, y cascos de soldados de asalto rotos*".

- 2do pasillo: la imagen de la cámara denota un tono verdoso, una pequeña humareda no reconocible a simple vista como dañina.

Comentario para el DJ: Este es un momento clave para la aventura. El PJ al mando del panel de la bahía de embarque deberá realizar una Tirada combinada de Técnica y Percepción. Para ello, lanza los dados correspondientes a ambas Habilidades y divide el resultado entre dos. Si el resultado es mayor a 12, podrá avisar a los soldados de la humareda vercosa.

Los soldados, por su parte, deberán activar sus cascos para repeler el humo verroso. Para ello, tendrán tres oportunidades, cinco si el PJ del panel de la bahía de embarque les avisó. La activación de los cascos se logrará mediante éxito en una Tirada de Supervivencia de dificultad 10.

Los soldados, si no fueron avisados por el PJ al mando del panel de la bahía de embarque, o si no contaron con su ayuda, informarán con el siguiente audio *"Hay un halo verroso, señor. Activamos nuestros cascos contra gases"*. Resuelve como lo indicado antes la efectividad de esa activación.

Si hay soldados que fracasaron en la activación de sus cascos, se deberá hacer una Tirada Individual de 6D contra la Fortaleza de cada uno. Si hay algún soldado que no haya superado la Tirada referida anteriormente, anota el número exacto de PNJs que fallaron. La señal de vídeo de las cámaras, si funcionasen, se perderá, y sólo quedará la siguiente señal audio:

"Ahhhhhhhhhhggg, aghhhhhh. (Sonido de bláster), Ughhhhhh, Grrrrrrrrh (Nuevo sonido de bláster)."

Acude a la Sección *"Centro de seguridad"*. Eso sí, ten en cuenta que antes es posible que debas completar la Sección *"Conductos de ventilación"*.

Conductos de ventilación

La puerta que da acceso al pasillo principal de la instalación ha quedado inutilizada. Sin embargo, no cabe duda de que el Comandante Ardan no dará su brazo a torcer.

"Necesitamos saber a ciencia cierta qué ocurre. Accedan a la siguiente zona a través de los conductos de ventilación. Soldado (mirando al PJ a los mandos del panel de la bahía de embarque), regula la temperatura para que los hombres puedan avanzar por el conducto."

El PJ al mando del panel deberá realizar ahora diversas Tiradas de Manejar Computadoras de dificultad variable. Se puede empezar en 6, para luego ir incrementando la misma en 1. El número de Tiradas con éxito precisas será determinado por lo que tarden los soldados que vayan por el conducto según lo descrito en los siguientes párrafos.

Comentario para el DJ: Ten en cuenta los turnos que tardan los soldados en realizar la acción requerida en los siguientes párrafos. De igual modo, anota los fallos cosechados por el PJ del panel en el control de la temperatura. Si estos llegan a 10, realiza una Tirada de Daño de 5D. Se habrá producido un fallo en el sistema de ventilación, y los soldados que estén

en el conducto sufrirán daño por calor de 1D por cada turno que pase desde el fallo del PJ a los mandos del panel.



Los soldados, en su caso con PJs, que accedan al conducto deberán obtener un resultado total de 30 en una Tirada continuada de Trepas para atravesar todo el conducto y dejarse caer a la siguiente zona. Para ello, los PJs y/o soldados realizarán Tiradas sucesivas de dicha habilidad hasta que se logre el resultado requerido. Por supuesto, hay que tener en cuenta que el ritmo de los soldados lo marcará el primero de la marcha. Si el primero no ha terminado, los demás no lo habrán podido hacer. El conducto es demasiado estrecho como para que vayan en una disposición distinta de fila de a uno. Sin embargo, nada impide que los soldados pasen de uno en uno, esperando a que el soldado en el conducto finalice el recorrido para que otro soldado suba.

Hay una última cuestión a tener en cuenta, que no es otra que la resistencia del conducto. Cada turno que haya soldados avanzando por el conducto, se realizará una Tirada de Fortaleza del conducto. La Tirada, que será de tantos dados como soldados estén en el conducto, sólo tendrá efectos si es igual o superior a 25. En

ese caso, el conducto se romperá, causando Daño por caída de 1D por cada soldado + 1D. Así, si el conducto se rompe con cuatro soldados en él, el daño será de 5D (4D por los soldados + 1D fijo) para cada uno.

Una vez los soldados hayan superado el recorrido, o si el conducto se rompió, acude a la Sección "Centro de seguridad". Eso sí, ten en cuenta que antes debes completar las Secciones "Habitaciones vacías" e "Informe de situación".

Centro de seguridad

La acción vuelve nuevamente al grupo situado en el panel de control de la bahía de embarque. El Comandante Ardan, preocupado por los gritos escuchados en la comunicación anterior, toma una decisión.



"Soldado (refiriéndose al PJ del panel de mando) transmite el siguiente mensaje: Todos los supervivientes se deben reunir en el centro de control. Envía las coordenadas a todos los grupos."

Dicho esto, el Comandante dará órdenes a un grupo de soldados para que ocupen el puesto del PJ en el panel de mando de la bahía de embarque y arreglen las naves disponibles de posibles fallos. *"Deben estar operativas para caso de evacuación, ya que no sabemos qué vamos a encontrarnos"* les indica taxativamente.

En el grupo, que aparte del PJ, el Capitán y el Comandante tendrá un par de soldados PNJs, avanza por una nueva ruta para llegar al punto de reunión.

La marcha del grupo se presentará sin complicaciones, pero con el mismo panorama que en el resto de pasillos: soldados y oficiales muertos, restos de batalla, androides destruidos...

Llegará un momento en que el grupo acceda a la puerta de entrada al centro de seguridad, la cual se podrá abrir mediante el éxito en una Tirada de Técnica de dificultad 12. En su defecto, se podrá acceder mediante una Tirada de Granadas o Demoliciones de dificultad 10. Para la primera, deberán tener una mina, o encontrarla entre los muertos mediante el éxito de una Tirada de Buscar de dificultad 10.

Como último recurso, el éxito de una Tirada de Burocracia de dificultad 10 permitirá encontrar la llave de acceso a la sala en el cadáver de un oficial. Llegado el caso, el propio Comandante Ardan pondrá de manifiesto esto.

La puerta se abrirá finalmente, y el grupo podrá inspeccionar la sala, la cual

estará repleta de caídos con similares características a los del resto de la instalación. Una vez el grupo se haya acomodado, irán llegando los demás grupos de las Secciones *"Pasillo despejado"*, *"Habitaciones sin vida"* y, en su caso, *"Conductos de ventilación"*.

Por último, llegará el grupo de la Sección *"Informe de situación"*. A este respecto, se deberá tener en cuenta si alguno de los soldados de asalto no superó la Tirada de Fortaleza contra el gas en la mencionada Sección. En tal caso, lee lo siguiente escena:

"Por fin. Ya llega Alders. ¿Qué demonios? ¡¡¡Ahh!!!"

Se escucha a uno de los soldados de asalto PNJs. Tras los gritos, irrumpirán X soldados de asalto con las características indicadas a continuación (X será igual a los soldados que no superaron la Tirada de Fortaleza contra el gas). Estos soldados afectados por el gas actuarán como locos, atacando a todo lo que se mueva, lo que implicará desarrollar la batalla conforme a las reglas habituales.



Comentario para el DJ: si quieres, puedes realizar alguna Tirada de Fortaleza de los PJs o PNJs. Si la Tirada es inferior a 12, se quedarán aterrorizados e incluso, en el caso de los PNJs, huirán para no participar más en la aventura. Por supuesto, el Comandante y el Capitán resistirán y no huirán bajo ninguna circunstancia.

Soldado de asalto afectado por el gas

DESTREZA 3D

Blaster 5D

Parar sin armas 5D

Esquivar 5D

FORTALEZA 3D

Atacar sin armas 6D*

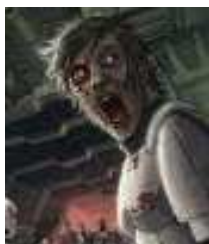
Los demás atributos y habilidades 3D

Blindaje +1D a la fortaleza a efectos de daño.

Especial: Reduce el código y las habilidades de Destreza -1.

* Si el ataque tiene éxito, el objetivo debe pasar una Tirada de Fortaleza de dificultad 4D. Si falla, enloquece en 3 asaltos, salvo éxito en Tirada de Medicina de dificultad 12.

Código de daño del arma: Rifle Blaster 5D



"Informe 249-312. Ha habido un fallo en el subnivel del laboratorio. Se estaba manipulando material radiactivo del Proyecto Oscuridad Perpetua, y hubo una gran explosión. Muchos soldados murieron en el acto, pero otros... Se han convertido en seres enloquecidos. Atacan a todo lo que ven y han manipulado los androides para que ataquen también. Resistimos a duras penas (Sonido de blasters). Lo más conveniente es destruir la instalación, pero el sistema de autodestrucción está en el subnivel. Ya casi nos tienen (Gritos de fondo, el oficial se da la vuelta) ¡Aggggh! (Aparece fugazmente una imagen de un soldado afectado por el gas y se acaba el vídeo)."

No todos los PNJs soldados presentes podrán aguantar del mismo modo la información recibida. Una Tirada de Mando del Comandante por cada uno de ellos determinará si se quedan o huyen. Para la primera de las opciones será preciso un resultado de 10 o más.

Comentario para el DJ: Anota el número de PNJs soldados que se hayan quedado. Obviamente, tanto el Comandante y el Capitán como los PJs seguirán en la acción. A tu elección queda que los PNJs soldados que vayan a huir sean disuadidos mediante disparos de sus superiores. En todo caso, quedará al menos un PNJ.

Una vez se haya fijado el número de valientes, acude al siguiente Capítulo.

En caso de que todos los soldados de la Sección *"Informe de situación"* hubiesen superado la Tirada de Fortaleza contra el gas se incorporarán al grupo sin más.

Sea como fuere, el grupo encontrará un holocrón del jefe de seguridad:

C capítulo Cinco

Viaje sin retorno

Introducción

El grupo ha llegado al centro de seguridad con más de una dificultad, y conociendo una aterradora verdad: el Proyecto Oscuridad Perpetua, en su manipulación de agentes radiactivos, ha provocado un accidente que ha afectado de forma terrible a los imperiales del laboratorio.

Bajo estas circunstancias, los PJs deberán improvisar, una vez más, y actuar con astucia. Desde luego, y salvo que las circunstancias cambien, parece que apropiarse de los logros del Proyecto podría ser contraproducente.

Acude a la Sección "Precauciones" para continuar la aventura.

Precauciones

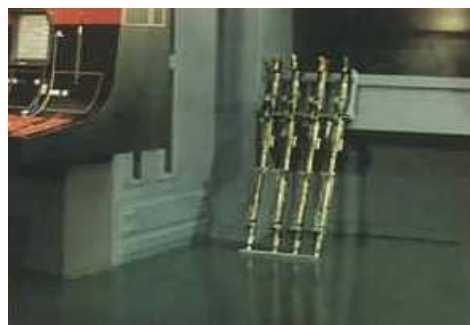
"Quiero a todos preparados para lo peor. Afortunadamente, este centro de seguridad parece bien equipado. Talgek, quédate al mando de las comunicaciones. Necesitaremos a alguien que nos avise de cualquier intruso allí abajo" ordena el Comandante.

Los preparativos para seguir avanzando en las instalaciones no se harán esperar. Por seguridad, la/s caja/s con el material "comprado" a los contrabandistas trandoshanos se

quedará/n en la sala. Cargar con ellas sólo sería un estorbo.

"No quiero descubrir que ese material pueda volver más locos a lo que hay ahí abajo. La/s caja/s se quedará/n en la sala de seguridad" explica el Capitán.

Los PJs podrán ahora hacer acopio del material que puedan encontrar en el centro de seguridad. Como tienen los trajes de soldado de asalto, puede que no lleguen a precisar máscaras de gas. Aun así, siguiendo el ejemplo del Comandante, que cogerá una, pueden hacerse con una por cabeza.



Además de, en su caso, hacerse con las máscaras de gas, los PJs podrán buscar material en el revuelto inventario de la sala. Para ello, todos los PJs realizarán una Tirada de Buscar y se dividirá entre el número de PJs (esto no incluye ni al Comandante ni al Capitán o los soldados de asaltos PNJs). Según el resultado, encontrarán:

- 1-6 Blaster deportivo 3D+1
- 7-9 Granada 5D
- 10-12 Medpac
- 13-15 Blaster pesado de repetición
- 16+ Detonador termal 10D

Comentario para el DJ: Cada uno de los resultados incluirá también los

objetos de los resultados inferiores. Por ejemplo, si se obtuvo un 10, se habrá encontrado no solo el Medpac sino también la Granada y el Blaster deportivo.

Una vez los PJs hayan terminado de equiparse con lo que hayan encontrado, acude a la Sección "*Descenso al subnivel*".

Descenso al subnivel

El Comandante se ajusta la máscara de gas e insta a los demás a activar los sistemas de respiración de sus trajes. Al fin y al cabo, él es el único que no está uniformado como soldado de asalto.

El grupo se introduce en el ascensor que da acceso al nivel inferior. Nada más subir en él, pueden comprobar la presencia de cadáveres de soldados de asalto, incluidos algunos afectados por el gas, y de oficiales.

Las puertas se cierran y el Comandante ordena a Talgek que haga bajar el ascensor, ya que los controles internos parecen no funcionar.



El ascensor comienza el descenso de modo vertiginoso. Cabe la posibilidad de que haya algún tipo de avería

provocada por desperfectos en la estructura. Para determinarlo, realiza una Tirada del PJ o PNJ presente (incluidos el Comandante y el Capitán) con menor código en la Habilidad de Supervivencia. Si la Tirada es inferior a 10, el ascensor se detendrá y habrá que acudir a la Sección "*Alternativas*". En caso contrario, continúa en esta Sección.

El ascensor se detiene al llegar al final del trayecto. El Capitán toma la delantera para otear el terreno. Sin embargo, poco o nada puede ver. La oscuridad reina en el lugar, y los PJs deben comprobar si la visión nocturna de sus cascos funciona correctamente. Una Tirada de 3D fijará esto. Si el resultado es menor a 8, la visión nocturna no funcionará y los afectados tendrán una penalización -1 en todas sus características y habilidades, salvo en Percepción, en la que la penalización será -2.

Comentario para el DJ: las penalizaciones anteriores pueden ser ignoradas si se encuentra algún tipo de linterna o aparato similar, lo cual se conseguirá mediante éxito en una Tirada de Buscar de dificultad 12. Por contra, la presencia de tales artilugios tendrá como consecuencia que cualquier enfrentamiento implique que los rivales del grupo tengan la iniciativa. El Comandante, por su parte, estará equipado con un sistema de visión nocturna perfectamente operativo.

En las condiciones indicadas en el párrafo anterior, el grupo avanzará por

el subnivel del laboratorio. A lo largo de las instalaciones, el grupo tendrá que hacer frente al gas verdoso de la Sección *"Informe de situación"*.

El grupo deberá activar sus cascos para repeler el humo verdoso. Para ello, tendrán tres oportunidades. La activación de los cascos se logrará mediante éxito en una Tirada de Supervivencia de dificultad 10. El Comandante y el Capitán no precisarán tal Tirada.

Si los PJs miembros del grupo fracasaron en la activación de sus cascos, se deberá hacer una Tirada Individual de 4D contra la Fortaleza de cada uno. Si alguno no superó la Tirada, se volverá loco en tres turnos, atacando a todos. Los no afectados por el gas deberán acabar con los que hayan sucumbido a él.

Tras resolver el posible entuerto anterior, el grupo habrá alcanzado la parte principal del laboratorio del Imperio, en la que hay tanques de todo tipo, androides inutilizados, y material peligroso.



No pasará mucho tiempo hasta que 2D de soldados de asalto afectados por el gas ataquen al grupo. Comienza la batalla y resuélvela del modo habitual. Los miembros del grupo deberán tener éxito en una Tirada de Fortaleza de

dificultad 10 para no quedar aterrorizados 3 asaltos.

Además de los soldados afectados por el gas, se puede dar la circunstancia de que fruto del tiroteo, parte del material inflamable del laboratorio haya explotado. Para determinarlo, lanza 2D. Si el resultado es 10 o más se producirá una deflagración, de la que los miembros del grupo podrán huir, dando pie a la Sección *"Ruta de escape"*, mediante éxito en una Tirada de Supervivencia de dificultad 12. Los miembros del grupo que fallen dicha Tirada, habrán muerto.

Si no resulta de aplicación el párrafo anterior, y una vez el grupo haya acabado con el enemigo, será el momento de acudir a la Sección *"Decisión arriesgada"*.

Alternativas

El ascensor se detiene bruscamente. Tras unos instantes de extrañeza, acompañados de algún que otro golpe por la súbita parada, el grupo se rehace. El Comandante trata de contactar con Talgek, pero la transmisión es imposible. Tras tocar los botones repetidas veces, el oficial toma una decisión algo arriesgada:

"Abramos la trampilla del ascensor y descolguémonos hasta el nivel del suelo. No son muchos metros a juzgar por el tiempo que llevábamos bajando".

La apertura de la trampilla del suelo del ascensor será sencilla y no requerirá Tirada de Habilidad alguna. Los

problemas empezarán a la hora de dejarse caer del ascensor. Por fortuna para los PJs, y para los imperiales que les acompañan, los cables de acero de un viejo ascensor cercano pero, a juzgar por el óxido, inutilizado, les servirán para descender. Para ello, deben superar con éxito una Tirada de Saltar de dificultad 10, y cinco Tiradas de Vigor de dificultad 8.



Si se falla la Tirada de Saltar, o la primera de Vigor, se recibirán 10D de daño. Si se falla la segunda Tirada de Vigor, se recibirán 8D de daño. Si se falla la tercera Tirada de Vigor, se recibirán 6D de daño, y así, reduciendo 2D el daño si se ha producido en la siguiente Tirada de Vigor.

Obviamente, si hay fallo de algún miembro del grupo, se resolverá el daño sin necesidad de hacer más Tiradas de Vigor. El miembro del grupo caído habrá llegado al final del trayecto del hueco del ascensor.

Comentario para el DJ: Juzga si es posible que en la caída de alguno de los miembros del grupo arrastre a alguno que vaya por debajo. Para ello, se podría confrontar la Tirada de Daño aplicable conforme al párrafo anterior con una Tirada de Fortaleza del

miembro del grupo “a arrastrar”. Ni el Comandante ni el Capitán recibirán daño por lo descrito en esta Sección.

Una vez que todo el grupo haya bajado, será el momento de forzar la puerta del hueco del ascensor. El éxito de una Tirada de Técnica de dificultad 10 lo logrará. Por supuesto, siempre cabrá la posibilidad, ante un fallo de la Tirada anterior, de volar la puerta con una Granada o Mina del inventario, para lo que se requerirá el éxito en una Tirada de la Habilidad correspondiente (Granadas o Demoliciones) de dificultad 8. Si hay un gran fallo en alguna de estas dos Tiradas, es posible que los miembros del grupo sean dañados con una Tirada de daño igual al objeto empleado.

Como último recurso, en caso de fallo de todo lo anterior, el ascensor en el que venía el grupo se desplomará súbitamente y sin control de frenos, causando la explosión de la puerta del hueco del ascensor. Por supuesto, los miembros del grupo deberán esquivar el ascensor en primer término, y la deflagración causada por el impacto en segundo término.

Para esquivar el ascensor y no ser aplastado por éste, lo que causaría 10D de daño, se deberá tener éxito con una Tirada de Vigor de dificultad 12 por cada miembro del grupo. Para evitar el radio de la explosión, que provocará 6D de daño, será preciso el éxito en una Tirada de Vigor de dificultad 10 por cada miembro del grupo. Las Tiradas serán realizadas en el mismo turno, por

lo que serán de aplicación las reglas sobre uso múltiple de habilidades.

Una vez concluida la acción de esta Sección, acude a la Sección "*Descenso al subnivel*" desde el momento en que el grupo sale del ascensor en la misma.

Ruta de escape

La explosión en el laboratorio ha sido tremenda, y el grupo corre por una escapatoria del mismo. Por fortuna, las luces de emergencia parecen funcionar, y la visibilidad es suficientemente buena como para que los miembros del grupo avancen sin precisar iluminación.



Control de Fuego: 4D Daño: 5D

Llegado un punto, el grupo estará en una sala grande. Esparcidos por aquí y por allá, hay bastantes imperiales y soldados caídos. De repente, se abrirá fuego sobre el grupo. Si hay PNJs imperiales distintos del Capitán y el Comandante, el ataque acabará con uno de ellos, sin posibilidad de que se pueda evitar.

Sin necesidad de Tirada de Percepción alguna, el grupo apreciará que el ataque viene de tres torres láser situadas en la otra punta de la sala y que son controladas por un imperial

afectado por el gas. La sala está repleta de cajas por todos los lados, dejando pasillos anchos y largos de una punta a otra de la misma.

Se inicia ahora un combate por la supervivencia del grupo, en el que deberán tratar de destruir las torres, y hacerse con el puesto desde el que se accionan. Para ello, se deberán seguir estas pautas:

Las tres torres tienen suficiente capacidad para disparar a distancia media y larga, pero no a corta, ya que su ángulo de disparo lo impide. Las torres pueden disparar hasta a tres objetivos distintos por asalto, si bien ello requiere del uso múltiple de habilidades del soldado al mando de los controles. Si se dispara a un solo objetivo con dos torres, el Control de Fuego y el Daño mejora 1D. Si todas las torres atacan al mismo objetivo, la mejora será de 2D. La dificultad para hacer blanco con la torre será de 10 para distancia media, y 15 para larga.

Los miembros del grupo, por su parte, pueden esconderse tras las cajas de la sala para aumentar la dificultad de impacto de las torres en 5 puntos. Por supuesto, las torres pueden ser atacadas por el grupo, pero para ello, se debe estar fuera de la cobertura de las cajas. Algún miembro del grupo puede servir de blanco a las torres mientras los demás disparan, sobre todo considerando que las torres no pueden atacar a distancia corta.

Se debe tener también en cuenta que las cajas aguantarán un máximo de dos

ataques, y que alguna de ellas puede tener elementos inflamables. Para determinarlo, realiza una Tirada de 2D. Si el resultado es mayor a 10, la caja guardaba dichos elementos, aguantará sólo un ataque, y provocará una explosión de 8D, de la que sólo se podrá escapar con éxito en una Tirada de Supervivencia de dificultad 12.

Una vez se haya acabado con las torres, se podrá acceder a la zona de control de éstas. Allí habrá 2D+1 soldados de asalto afectados por el gas, con iguales características que los de la Sección "Centro de seguridad" del Capítulo anterior. Una vez se haya acabado con ellos, y tras comprobar que no hay nada de provecho en la sala de control de las torres, se podrá acudir a la Sección "Decisión arriesgada".

Decisión arriesgada

El grupo llega al nivel más bajo del laboratorio. Allí observan una imagen nada agradable: un grupo de cuatro oficiales, afectados por el gas. Se encuentran en torno a varias cajas rotas de las que sale material radiactivo humeante. Es evidente que están custodiándolo como si fuera digno de admiración. Por si fuera poco, el grupo tiene el control del ordenador central, en el que deben constar los archivos de Oscuridad Perpetua y, lo más preocupante de todo, el sistema de autodestrucción del laboratorio.

En cuanto los oficiales vean al grupo, la batalla estará servida. Desarrolla la acción de modo normal. Una vez el

grupo acabe con el último de los oficiales, lee lo siguiente:

"El último de los oficiales recibe un disparo certero que le hace tambalearse. Sin embargo, logra alcanzar los mandos del ordenador central, activando el sistema de auto destrucción antes de morir."

Oficial afectado por el gas

DES 3D	PER 3D
Blasters 4D+1	Mando 5D
CON 3D	FOR 3D+1
Burocracia 4D	Vigor 4D
MEC 2D+2	TEC 2D
Pilotaje naval 3D	Seguridad 3D



Código de las armas: Blaster de bolsillo (3D+1); Granada (5D)

El Comandante intentará en vano parar la auto destrucción y, en un acto "heroico", huirá por un túnel de emergencia con el Capitán, si estuviera vivo, no sin antes ordenar a los PJs que recuperen la información de Oscuridad Perpetua. Ahora los PJs tienen un panorama con distintas posibilidades.

Los PJ, por supuesto, pueden tratar de detener la auto destrucción. En realidad, tratar de hacerlo es inútil, pues el sistema no tiene cancelación posible. Sin embargo, puedes entretenerlos con la posibilidad de que paren el sistema. En todo caso, tras 10D asaltos, la explosión de la instalación será un hecho.

Otra posibilidad que tienen los PJs es hacerse con los datos del Proyecto Oscuridad Perpetua. Para ello precisarán un panel de datos, que podrán encontrar mediante éxito en una Tirada de Buscar de dificultad 10. Anota el resultado, ya que si es igual o superior a 15, el panel estará vacío, lo que facilitará el cargado de la información del Proyecto. Si la Tirada de Buscar no tuvo éxito, anótalo para tener en cuenta el número de asaltos que faltan para la auto destrucción del complejo tal y como se indicaba en el párrafo anterior.

Si los PJs obtuvieron el panel de datos, podrán cargar en él los datos del Proyecto Oscuridad Perpetua. Para ello se requerirá el éxito en una Tirada de manejar computadoras de dificultad 12, así como el transcurso de 2D+2 asaltos (1D+1 si el panel estaba vacío) cargando la información. Por supuesto, los PJs tendrán una idea aproximada de lo que falta para la carga de datos, y podrán desistir de la misma e iniciar la huida del complejo por el mismo sitio que el Comandante. Para esto último, anota los asaltos que quedan para la auto destrucción y acude a la Sección "Túneles de huida". Obviamente, acudir a esta Sección también será posible si los PJs desecharon directamente hacerse con los datos del proyecto.

Túneles de huida

Ten en cuenta los asaltos que faltan para que se complete la auto destrucción del complejo conforme a la Sección anterior. Con eso en mente, los

PJs llegarán a una sala en la que hay tres deslizadores con las características indicadas a continuación.

CARACTERÍSTICAS DE DESLIZADOR

Vehículo: SoroSuub

Escala: Deslizador

Tripulación: 1



Pasajeros: 3 (sin incluir al conductor)

Casco: 2D

Maniobrabilidad: 1D+2

Código de Velocidad: 10D menos el número de pasajeros y el conductor.

Armas: Ninguna

Los PJs deberán iniciar la huida mediante el éxito de Tiradas consecutivas de Cabalgar, pudiendo ser realizadas en el mismo turno con la correspondiente penalización por uso múltiple de habilidades. La dificultad de cada una de las Tiradas podrá ser fijada mediante una Tirada de 3D.

Cada vez que haya éxito en cada una de las Tiradas de Cabalgar referidas en el párrafo anterior, se realizará la correspondiente Tirada de Velocidad. Ve anotando los resultados de éstas últimas, ya que para salir de los túneles airosos, los PJs deberán lograr un total acumulado de 50. Si eso sucediera, acude a la Sección "Viejo enemigo".

Por supuesto, si existe error en las Tiradas de Cabalgar, el deslizador sufrirá daños. Para ello, realiza una Tirada de Daño de 1D + 3. Aplica las

reglas habituales de daño y ten en cuenta que la velocidad del deslizador se verá reducida a la mitad si sufre daños sin llegar a ser destruido. Se podría llegar a reparar el deslizador mediante éxito en una Tirada de Técnica de dificultad 10.

Por supuesto, si se excede el número de asaltos que faltan para la auto destrucción, fin de la aventura.

Viejo enemigo

El/los deslizador/es escapa/n a duras penas de las instalaciones del laboratorio. No queda rastro del Comandante, que lo más seguro es que haya huido del lugar sin preocuparse de otra cosa que no sea su propia seguridad. Desde luego, el scanner de la/s lanzadera/s no revela su presencia por ninguna parte. De repente, una señal aparece en el scanner, y los PJs comprueban que no se debe dar a ningún enemigo por abatido.

Nuevamente, IG-88 viene a acabar con los PJs. El androide, a bordo de una lanzadera de iguales características que la/s de los PJs, persigue su estela en busca de la destrucción del grupo.

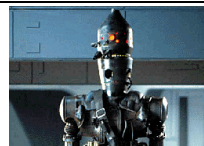
Comentario para el DJ: Desarrolla la batalla como si de un enfrentamiento entre naves se tratase, al menos en lo relativo a la cercanía entre las lanzaderas, y la posibilidad de huir. En esta ocasión, IG-88 no tendrá inmunidad de guión, por lo que si los PJs consiguen volar por los aires su lanzadera o al propio androide, el peligro habrá cesado por fin. Por

supuesto, hay que tener en cuenta que ninguna de las lanzaderas está equipada con armas, por lo que los PJs e IG-88 deberán usar sus armas de mano y granadas. En el caso del androide, ello supondrá uso múltiple de habilidades, a efectos de que se aplique la penalización oportuna.

IG-88*

DES 3D

PER3D



Blaster 5D

Buscar 5D

Armas pes 5D

CON 2D

FOR 2D+2

MEC 3D

TEC 3D

Pilotaje naval 3D

Código de daño de las armas: Rifle Blaster (daño 5D), detonador termal (10D).

*Sus códigos han sido mermados por los daños sufridos en la aventura.

Los PJs obtendrán la victoria en esta batalla huyendo más allá de alcance largo, o mediante la destrucción del deslizador o de IG-88, aspecto que provocará que el deslizador se estrelle sin posibilidad de evitarlo. Si un piloto PJ muere, el deslizador se estrellará matando a todos sus ocupantes. Por supuesto, nada impide que una de los deslizadores huya, y el/los otro/s sea/n destruido/s.

Una vez la batalla se haya resuelto satisfactoriamente, acude al siguiente Capítulo. Si todos los deslizadores de los PJs son destruidos, supondrá el fin de la aventura.

C

apítulo Seis

Golpe de suerte

Introducción

El peligro quedó atrás, y el/los deslizador/es tiene/n campo abierto para huir. El problema es que los PJs deben salir del planeta cuanto antes, sobre todo si tienen los datos de Oscuridad Perpetua en su poder. De repente, ven pasar ante ellos la Nave (se refiere a la Nave del Piloto PNJ que acompañara a los PJs desde *"Contrabando en el Borde Exterior"*, una de las incluidas en la Sección Extraíble de la aventura), y reciben una comunicación desde la misma:

"No lo puedo creer. Habéis salido ilesos. Cuando perdí el contacto con vosotros envié una señal de socorro a la estación minera. Enviaron una patrulla abordo de esta nave que estaba en las instalaciones. El caso es que os buscaron, pero no salieron con vida. Cuando sonaron las alarmas del sistema de auto destrucción, huí. Desciendo para que subáis".

La voz, reconocida por los PJs, es la de Talgek. Al parecer, el soldado de asalto imperial se las ha arreglado para salir con vida del laboratorio, todo un logro. La nave desciende hasta la posición del/los deslizador/es. Los PJs pueden optar entre subir con los vehículos, lo que puede requerir alguna Tirada de Cabalgar, o hacerlo a pie. En todo caso, Talgek se alertará al no ver

al Comandante ni al Capitán. Por supuesto, preguntará a los PJs por la suerte de sus superiores.

Los PJs pueden tratar de Timar a Talgek mediante algún tipo de treta para cogerle desprevenido, o simplemente contarle la verdad de lo ocurrido, incluyendo, en su caso, su pertenencia a la Alianza. Valora la situación en función de cómo se desarrolle la interpretación, y obra en consecuencia. Aquí van un par de ejemplos para solucionar la acción:

- Los PJs pueden convencer a Talgek para que abandone el Imperio y se una a la Alianza Rebelde.

- Pueden coger desprevenido a Talgek y echarlo de la Nave antes de volar hacia el espacio exterior, con resultado (o no) de muerte del soldado.

- Pueden acabar con Talgek, o tomarlo como rehén.

Sea como fuere, acude a la Sección *"Planes fracasados"*.

Planes fracasados

Los PJs surcan el espacio hacia la estación rebelde más próxima, tal y como indica el protocolo de la Alianza. Deben presentar su informe, con el fracaso de su misión inicial, pero con el descubrimiento de Oscuridad Perpetua. Incluso, pueden haberse hecho con los datos del Proyecto.

Todo ha llegado a su fin, y son recibidos por un alto mando de la Alianza Rebelde. Acude al Epílogo.

Epílogo

Destructor Ejecutor, la nave almirante de Darth Vader. Un oficial del Imperio camina titubeante por sus pasillos y accede a la cámara de meditación del terrible Lord Sith. El oficial entra en la sala y observa con disgusto cómo el veterano imperial se pone el casco que le permite respirar. Con la boca reseca, apenas balbucea unas palabras.

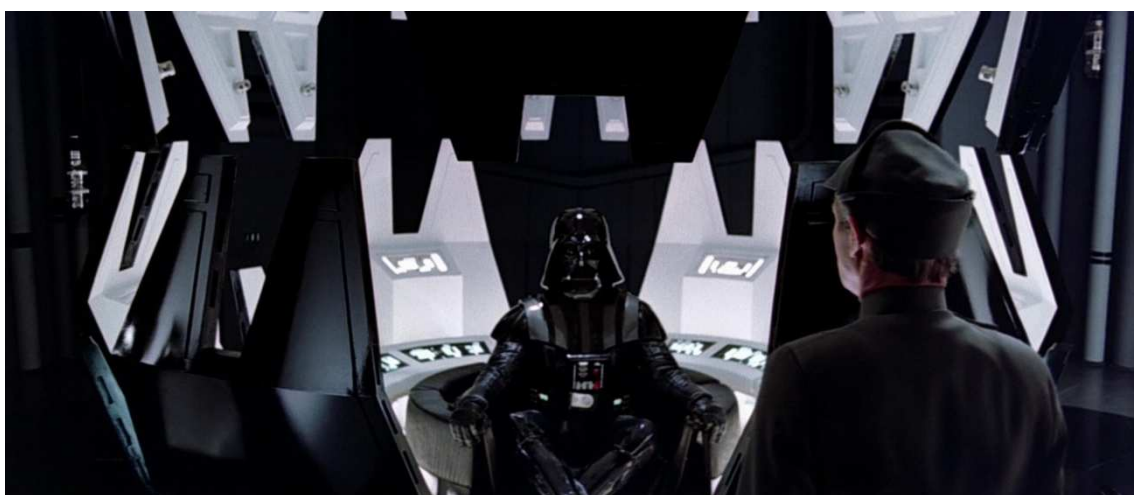
- Lord Vader...

- ¿Sí, Comandante Ardan?

- El Proyecto Oscuridad Perpetua ha fracasado.

El silencio se apodera de la sala. El imperial, temiendo lo peor, traga la poca saliva que tiene.

- Es el último Proyecto del Almirante Motti, ¿verdad?- pregunta Lord Vader.



- Sí, señor- responde temeroso el Comandante Ardan.

- Incluso muerto sus ideas fracasan. Su falta de fe siempre me resultó molesta.

- ¿Cómo dice, señor?- pregunta perplejo el oficial.

- Márchese. Ese Proyecto estaba condenado al fracaso.

El oficial, que está seguro de ser el primero que resiste una reunión con Lord Vader para comunicarle un fracaso, se marcha aliviado. El Proyecto Oscuridad Perpetua ha muerto, pero a Lord Vader no parece importarle.

Mientras que avanza por los pasillos, otro oficial, igual de temeroso, entra en la sala. Ardan se queda expectante para ver qué suerte corre este nuevo sujeto. Tras unos minutos, ve salir a Lord Vader, que ordena entrar a dos soldados. Unos segundos más tarde, el oficial es arrastrado por los soldados.

Ardan decide marcharse cuanto antes, pero Lord Vader le llama.

- Acaba de ser ascendido, Teniente Comandante Ardan.

-Gracias Lord Vader- acierta a decir Ardan.

Acude a la siguiente Sección.

Evaluación de la misión

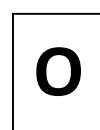
Los PJs obtienen 10 puntos de habilidad como premio a su entrega a favor de la Alianza Rebelde.

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

- No hubo fallo alguno en el diagnóstico ni reparación de la lanzadera en el Capítulo Uno.
- Esquivaron con éxito los restos espaciales en el Capítulo Dos.
- Volaron la puerta de las instalaciones con las minas en el Capítulo Tres.
- Usaron el sistema anti incendios contra las unidades R5 en el Capítulo Cuatro.
- No hubo soldados afectados por el gas en la Sección *"Informe de situación"* del Capítulo Cuatro.
- Consiguieron los datos de Oscuridad Perpetua en el Capítulo Cinco.
- Consiguieron que Talgaek se uniera a la Alianza en el Capítulo Seis.

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.

En aquellos casos en los que no se han dado más instrucciones, siéntete libre de tomar las decisiones que creas más adecuadas al momento.



OSCURIDAD PERPETUA

Gracias por completar la campaña. Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto *"OSCURIDAD PERPETUA"*.



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: blaster de bolsillo (3D+1) y una granada (5D).

STAR WARS

SECCIÓN EXTRAÍBLE



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

G**Guión de Contrabando en el Borde Exterior**

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: Una vez más tenemos una misión que cumplir, compañeros (Leyendo un panel de datos entregado por un oficial rebelde unos pocos segundos antes).

Segundo Rebelde: Excelente (Desgana), justo cuando me estaba empezando a acostumbrar a los lujos de nuestros aposentos (Ironía).

Tercer Rebelde: Y, ¿Qué es esta vez?

Cuarto Rebelde: Sí, ¿Qué es? ¿Matar a Vader? ¿Conquistar la galaxia? ¿O algo más difícil?

Quinto Rebelde: No gastéis esas bromas. Son de mal gusto. Ojalá no nos veamos jamás frente a Vader.

Sexto Rebelde: Sí, nuestro papel es importante. Seguro que es una misión esencial.

Primer Rebelde: Todas las misiones lo son... (Dejándola caer).

Tercer Rebelde: Suena como si allanaras el terreno para una misión aburrida.

Sexto Rebelde: ¿Qué tipo de misión será? (Pensativo).

Cuarto Rebelde: Venga, suéltalo.

Primer Rebelde: Aprovecharemos la lanzadera del capitán para descender a Ralltiir. Una vez allí, buscaremos transporte para viajar a Eriadu.

Quinto Rebelde: ¿Eriadu? ¿Qué se le ha perdido allí a la Alianza?

Sexto Rebelde: Eso digo yo. Todo esto suena muy raro.

Primer Rebelde: (Leyendo el panel de datos) Vamos a pagar a un contrabandista con el que la Rebelión tiene negocios.

Segundo Rebelde: ¿Chicos de los recados? ¿Tan bajo hemos caído?

Cuarto Rebelde: ¿Por qué no lo pagan a través del Clan Bancario?

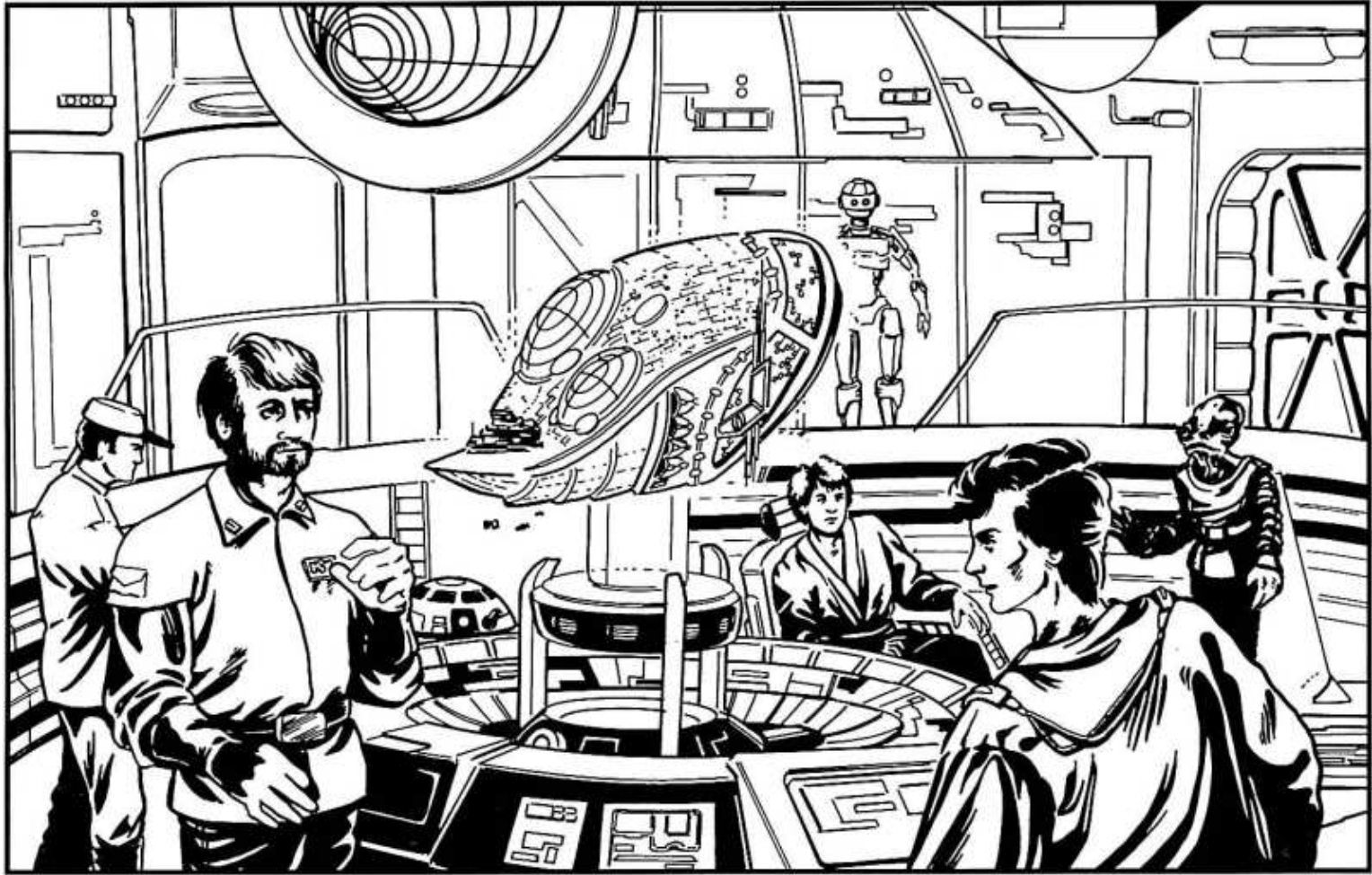
Quinto Rebelde: Porque lo controla el Imperio.

Sexto Rebelde: Y porque el contrabando jamás se paga por transferencia... (Obviedad).

Tercer Rebelde: ¿Cuánto llevaremos encima?

Primer Rebelde: 80.000 créditos.

Segundo Rebelde: ¿80.000 créditos? (Asombro) Es mucho más dinero del que he tenido en toda mi vida.



Primer Rebelde: También habrá parte para alquilar o comprar una nave, en función de cómo se desarrolle la situación.

Cuarto Rebelde: Yo me quedaría el dinero sin pestañear (Fanfarroneando). Con esa cantidad tendríamos una buena vida durante más de tres años.

Tercer Rebelde: No abandonarías ni la habitación en la que estamos, sin ser capturado.

Quinto Rebelde: ¿Por la Alianza Rebelde? ¡No lo creo!

Tercer Rebelde: Por el Imperio. Siempre están ahí. Ya sabes que siempre están

ahí, aunque no lo creas siempre (Insistiendo) están ahí.

Cuarto Rebelde: Sí. Acordaos de lo que pasó la última vez y cómo escapamos a duras penas (Buen momento para introducir algún elemento de una aventura anterior).

Sexto Rebelde: En fin, ¿Cuándo salimos a tan "*gloriosa*" misión?

Primer Rebelde: En una hora más o menos (Releyendo el panel).

Segundo Rebelde: Con prisas, como siempre (Resignación).

Tercer Rebelde: Allá vamos...

Guión de Negocios peligrosos

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: Eriadu, uno de los planetas que con más ahínco se mantuvieron del lado de la República (reflejando nostalgia por lo que le contaron sus padres).

Segundo Rebelde: Es muy distinto ahora, ¿verdad? Siempre vamos de cabeza a la boca del lobo. No sé cómo lo hacemos (Resignación).

Tercer Rebelde: ¿Tan mala es la situación ahí?

Cuarto Rebelde: Teniendo en cuenta la presencia de imperiales...

Quinto Rebelde: Bueno. No gastemos saliva en estas minucias. ¿Qué hay de la misión?

Sexto Rebelde: Eso. Hay que buscar a un contrabandista y pagarle ¿Dónde lo encontraremos?

Primer Rebelde: En una cantina.

Tercer Rebelde: Pero ¡Qué típico!

Sexto Rebelde: ¿Hay otro sitio donde entablar negocios sucios?

Tercer Rebelde: *Touché.*

Primer Rebelde: Bueno, lo primero es llegar a la cantina. Nuestro contacto es un rodiano. Una vez allí, le pagaremos, y vuelta a Mon Calamari.

Quinto Rebelde: Ojalá sea tan fácil como lo cuentas.

Sexto Rebelde: Eso digo yo. Recuerda lo que pasó en Ralltiir

Primer Rebelde: Lo sé (Recordando la anterior aventura), pero seguro que esta vez sale bien todo. Estoy casi convencido de ello...

Segundo Rebelde: Mientras no metamos en medio al Imperio...

Cuarto Rebelde: ¿Cómo evitaremos a los soldados de asalto?

Quinto Rebelde: Imaginación (Gesto de soborno).

Sexto Rebelde: Bueno, si lo hacemos rápido no hará ni falta. ¿Qué estamos comprando?

Tercer Rebelde: Sí, ¿Qué compramos? Nadie nos lo dijo.

Primer Rebelde: Ni idea. Al fin y al cabo, puede ser cualquier cosa mientras nos ayude contra el Imperio.

Segundo Rebelde: En fin. A ver si llegamos pronto y nos quitamos esta misión de encima. Estoy deseando volver al crucero Mon Calamari.



Primer Rebelde: También yo tengo ganas de terminar esta misión de una vez, no creáis.

Cuarto Rebelde: Yo me quedaría satisfecho con que no nos dejásemos la vida en Eriadu.

Tercer Rebelde: Siempre tan optimista.

Quinto Rebelde: ZZZZZZZZZZZZ

Tercer Rebelde: (Al Quinto Rebelde) ¡Despierta de una vez! Estamos a punto de llegar a nuestro destino. No es hora de holgazanear.

Cuarto Rebelde: No quedará mucho ya (Dirigiéndose al Primer Rebelde), ¿no?

Parece que llevamos una eternidad viajando en mitad del espacio. Anhele una atmósfera natural...

Sexto Rebelde: Sí, ¿Por qué no preguntamos al Piloto? Ya estoy cansado de tanto viaje sin final aparente.

Segundo Rebelde: Eso, (mirando al Primer Rebelde), ve a dar la lata al Piloto para ver cuándo llegamos.

Primer Rebelde: Muy bien. Iré a ver. Preparaos para cualquier cosa que pueda suceder.

Piloto: ¡¡¿Qué demonios?!!

G uión de Planes fracasados

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 (señalando a los demás PJs para que comprueben que la habitación está vacía): No sé cómo lo hacemos, pero estamos de lleno en algo grande.

Segundo Rebelde: No cabe duda de ello. ¿Os habéis fijado en lo que cargamos en la lanzadera? Debe ser algo importante ese proyecto.

Tercer Rebelde: ¿Cómo dijo ese Capitán que se llamaba?

Cuarto Rebelde: Brad, algo... Juraría que era Brad Terrik.

Quinto Rebelde: No seas idiota. Él/ella (señalando al Tercer Rebelde), se refiere al proyecto.

Sexto Rebelde: Sí, el proyecto, ¿Cómo demonios se llamaba? ¿Alguien se acuerda?

Primer Rebelde: Oscuridad Perpetua.

Tercer Rebelde: Sí, eso era.

Sexto Rebelde: ¿Qué demonios será? Casi no tenemos datos.

Tercer Rebelde: ¿Creéis que deberíamos investigarlo?

Primer Rebelde: No veo por qué no. Nuestro contacto de Raltir debe habernos dado por muertos...

Sexto Rebelde: Yo te apoyo al cien por cien (hablando al Primer Rebelde).

Primer Rebelde: Gracias. Yo creo que debemos obtener más información. Tal vez lo podamos emplear a favor de la Alianza.

Segundo Rebelde: Espías, ¿eh? Me gusta esa idea tuya.

Cuarto Rebelde: ¿Cómo evitaremos ser descubiertos?

Quinto Rebelde: Disculpad que interrumpa, ¿Estáis seguros de esto?

Sexto Rebelde: No seas plomazo (hablando al Quinto Rebelde). Creo que no nos ha ido mal hasta el momento.

Tercer Rebelde: Tengo mis reservas (señalando tropas imperiales que se acercan a los barracones).

Primer Rebelde: (Vigilando que pasan de largo varios soldados).

Segundo Rebelde: Puede que tengamos que volar esto por los aires, si no podemos robar información...

Primer Rebelde: O si estamos en peligro real de muerte. No nos olvidemos de dónde nos encontramos.



Quinto Rebelde: Disculpad que interrumpa y que me repita, ¡¿Estáis seguros de esto?!!

Cuarto Rebelde: Tranquilo (mirando al Quinto Rebelde). Hemos estado en peores situaciones.

Quinto Rebelde: Con eso no basta...

Tercer Rebelde: (Al Quinto Rebelde) Me temo que no tenemos mucha alternativa. Son muy cabezones...

Quinto Rebelde: Está bien, aunque yo no descartaría huir sin más.

Primer Rebelde: Es otra opción, pero deberíamos deshabilitar el Rayo tractor

para no ser atrapados en cuanto nos alejemos de la instalación.

Segundo Rebelde: Eso es verdad. Lo que no sé es cómo vamos a hacer todo eso sin levantar sospechas.

Cuarto Rebelde: Así que toca descubrir en qué consiste Oscuridad Perpetua, adueñarnos de los avances, destruir la instalación si no podemos robar nada, y huir desactivando el Rayo tractor.

Sexto Rebelde: (Ironía) En fin, sólo queda el inconveniente de que todo vaya rodado...

Primer Rebelde: ¡Viene alguien!

Mirax Terrik

Contrabandista

Altura: 1,65m

Sexo: Femenino

DES 3D+1

PER 3D

CON 2D+1

FOR 3D

MEC 3D+2

TEC 2D+2

Astrogación 6D

Rep naves 5D+2

Pilotaje naval 6D

Amiga de juventud de Wedge Antilles, era llamada Myra por éste. Mirax es una contrabandista de Corellia, capitana del Pulsar Skate, siendo la responsable de las reparaciones y mejoras de la misma cuando la tripulación aumenta.



Tallon Karrde

Contrabandista

Altura: 1,70 m

Sexo :Masculino

DES 3D+1

PER 3D

Bláster 5D+1

CON 2D+1

FOR 3D

MEC 3D+2

TEC 2D+2

Pilotaje naval 6D+2

Contrabandista y traficante de información. Dirige una amplia red de inteligencia. Es un hombre de negocios pragmático y con un gran sentido del honor. El Gran Almirante Thrawn ha puesto precio a su cabeza.



CARACTERÍSTICAS DE PULSAR SKATE

Tripulación: 2

Pasajeros: 8

Autonomía: 1 mes

Capacidad de carga: 35 toneladas métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x 1

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 4D

Maniobrabilidad: 3D

Casco: 2D+2

Armas:

- Un cañón láser
- Control de fuego: 3D+1
- Daño: 3D

Pantallas: 1D



CARACTERÍSTICAS DE WILD KARRDE

Tripulación: 2

Pasajeros: 8

Autonomía: 6 meses

Capacidad de carga: 50 toneladas métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x 2

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 1D+1

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 3D+1

Armas:

- Tres cañones láser retráctiles (Disparan por separado)
- Control de fuego: 2D+2
- Daño: 3D+1

Pantallas: 2D



Ephant Mon

Contrabandista

Altura: 2,50 m

Sexo: Masculino



DES 3D+1 PER 3D

CON 2D+1 FOR 3D

Lenguas 5D+1

Bajos Fondos 4D+1

MEC 3D+2 TEC 2D+2

Pilotaje naval 4D

Contrabandista Chevin que seguramente se convertirá en uno de los socios más leales de Jabba el Hutt, manteniéndole informado de todos los complots contra él. Se le considera un líder.

Jorj Car'das

Contrabandista

Altura: 1,80 m

Sexo: Masculino



DES 3D+1 PER 3D

Blaster 4D+1 Timar 6D

CON 2D+1 FOR 3D

Bajos Fondos 3D+1 Vigor 4D

MEC 3D+2 TEC 2D+2

Pilotaje naval 6D+2 Demolición 4D+2

Contrabandista corelliano de gran valor. Contar con él al lado de uno es un seguro de vida. Astuto y hábil, puede ser un gran aliado en la lucha contra el Imperio Galáctico.

CARACTERÍSTICAS DE DIAMANTE GRIS

Tripulación: 2

Pasajeros: 10

Autonomía: 1 año

Capacidad de carga: 100 toneladas métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x 1 ½

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: 2D+2

Casco: 3D+1

Armas:

- Cuatro cañones láser (disparan por separado)

- Control de fuego: 4D

- Daño: 3D+2

Pantallas: 3D



CARACTERÍSTICAS DE BARGAIN HUNTER

Tripulación: 2

Pasajeros: 8

Autonomía: 2 años

Capacidad de carga: 80 toneladas métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x 1

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 2D+1

Maniobrabilidad: 3D+1

Casco: 2D+1

Armas:

- Dos cañones láser retráctiles (Disparan por separado)

- Control de fuego: 3D+1

- Daño: 3D

Pantallas: 2D+2



Dartel Fredak

Altura: 1, 73 m

Técnico estándar



DES 2D

PER 2D

Esquivar 3D

Buscar 3D

CON 4D

FOR 2D

Tecnología 5D

Levantar 3D

MEC 2D

TEC 4D

Cabalgar 3D

Seguridad 6D

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

Equipo: Caja de herramientas (TEC+1D)

Tero Beniak

Altura: 1, 73 m

Mon Calamari



DES 2D

PER 1D+1

Blaster 4D

Mando 3D+1

CON 2D

FOR 2D

Lenguas 4D

Nadar 6D

MEC 2D+1

TEC 2D+1

Pilotaje naval 5D+1

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



En memoria de Ralph McQuarrie (1929-2012) Que la Fuerza te acompañe allá donde estés...

La presente recopilación reúne las tres aventuras que forman parte de la primera gran campaña de larga duración elaborada por Caverna de rol para La Guerra de las galaxias: el juego de rol, el clásico de West End Games.

Dicha campaña, titulada *“Oscuridad perpetua”*, fue publicada en el blog Caverna de rol de modo paulatino. Sin embargo, lo que tienes ahora en tu poder es la campaña al completo, con un formato acorde a la existencia de un solo documento, pero con toda la información precisa para jugar la campaña. Por lo tanto, no se han producido cambios de contenido sustanciales respecto de las aventuras ya publicadas.

Como todo el material elaborado por Caverna de rol para La Guerra de las galaxias: el juego de rol, la presente campaña pretende homenajear el clásico de West End Games, publicado en España por la desaparecida Joc Internacional.

STAR WARS

OSCURIDAD PERPETUA

Campaña de Larga duración para La Guerra
de las Galaxias: el Juego de rol