

STAR WARS

NOCHE ESTRELLADA

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

C

apítulo Uno

Reunión abortada

Introducción

En este acto los PJ deben reunirse con un oficial imperial llamado Janus que les ha ofrecido un negocio tremendamente lucrativo: a cambio de una comisión que deben negociar, los PJ recibirán un cargamento de armas confiscadas a bandas callejeras que están sembrando el pánico en la ciudad baja de Coruscant.



Cuando tengan el cargamento, los PJ podrán vender las armas al mejor postor, o usarlas en sus aventuras.

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...

Después de costosos contactos, los PJ se han citado con un oficial imperial corrupto llamado Janus que les va entregar mercancía de contrabando a cambio de una comisión. La mala suerte se ceba con los PJ y con el oficial, que es asesinado ante los ojos de los PJ.

La situación será tensa, pues los PJ no sólo se habrán quedado sin contacto para sus negocios, sino que deberán huir cuanto antes de la escena del crimen para evitar a las tropas del Imperio.

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 “¡Soldados de asalto!” que se encuentra a continuación.

Preparativos

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

“La noche ha caído como una losa en Coruscant. En la zona de muelles en la que os encontráis hay poca actividad, que contrasta con la bulliciosa ida y venida de gente, naves y cargamentos que se da durante el día. Os sobresaltáis a la más mínima señal de peligro. Un pequeño roedor aquí, un escape de gas de una chimenea, o incluso un sonido lejano de tráfico

rodado son suficiente para poner los nervios a flor de piel.

Llegáis a vuestro punto de reunión, situado entre enormes cajas marcadas con símbolos del Imperio. Allí, rodeados de los contenedores venidos de todos los confines de la galaxia, os disponéis a esperar pacientemente a Janus, un oficial imperial que os ha ofrecido un negocio verdaderamente succulento: un cargamento de armas confiscadas a bandas moteras, a cambio de una comisión.

Os gusta la puntualidad, pero sois conscientes de la problemática de pasearse por Coruscant intentando no llamar la atención de otros soldados y oficiales imperiales. Por ello, no os queda otra que ser pacientes.”

Coruscant es posiblemente el lugar menos idóneo para hacer negocios de contrabando en toda la galaxia. Aun así, los PJ son lo suficientemente valientes como para atreverse a llegar hasta el final en este asunto. Si todo sale bien, tendrán un oportunidad sin igual de negocio. Si sale mal, tampoco se diferenciará tanto de su rutina habitual. Antes de nada, deberán preparar su encuentro.

El **primer preparativo** que deben realizar los PJ es asegurar el perímetro. Como se indicaba antes, no hay un alma en los alrededores, pero los PJ deben asegurarse de que ningún despistado interfiere. El menor signo de alboroto podría dar al traste con el encuentro, sobre todo teniendo en cuenta que nunca existe la seguridad

de que el oficial imperial no se la vaya a jugar a los PJ.

Comentario para el DJ: Si los PJ se limitasen a tener la reunión con su contacto sin tener ningún cuidado, podrían ser vistos por alguno de los guardias de seguridad que frecuentan los muelles, lo cual tendrá implicaciones más adelante. Si esto ocurriese, anótalo para tenerlo en cuenta con posterioridad.

El **segundo de los preparativos** tiene que ver con la iluminación del lugar de la reunión. No hay muchas luces activas a estas horas, pero el lugar de la reunión es especialmente luminoso en comparación con el resto de las zonas de los muelles. Inhabilitar algún foco podría facilitar la privacidad que una reunión de este estilo requiere.

En caso de que los PJ no reduzcan la iluminación, sus Tiradas de Esconderse / Furtivo tendrán una penalización -1D durante el presente Capítulo.

El **tercero de los preparativos** es todavía más crucial. Las cámaras de vídeo no descansan a ninguna hora del día ni de la noche. Incluso si logran preparar todo debidamente, los PJ podrían fastidiar todo por una cámara inoportuna.

Cualquier cámara en un radio razonable podría ser problemática. Si bien un corte generalizado de luz podría ayudar a deshabilitar las cámaras, también podría atraer a más guardias de los deseables. Los PJ deberán decidir con cuidado cómo

afrontar la situación. Una decisión incorrecta puede suponer su fracaso.

El **cuarto preparativo** requiere conocer el funcionamiento de los sistemas de seguridad estándar de los muelles de Coruscant. Donde no llegan los sistemas de vídeo, las luces o los guardias, hay oídos vigilando. A veces son orgánicos, y otras veces son mecánicos.

Hay espías con sofisticados sistemas de grabación, o incluso razas con una agudeza auditiva digna de elogio. Los PJ harán bien en tener en cuenta esta circunstancia para llevar a buen puerto la reunión.

Se debe acudir a la Sección *“Desarrollando los preparativos”* para seguir la aventura.

Desarrollando los preparativos

Mientras los PJ no realicen los preparativos planteados, el peligro de que su misión fracase será muy alto. Algunos preparativos son esenciales. Otros, en cambio, pueden originar situaciones que no lleven a un desenlace fatal a los PJ.

LA CORPORACIÓN CZERKA

Los cuatro guardias de los muelles son en su mayoría pistoleros de alquiler pagados por la corporación Czerka, que controla casi en exclusiva el comercio legal en el Imperio. No son muy habilidosos, pero no dudan en avisar a las tropas imperiales si los problemas van a mayores.

Los PJ podrán intentar varios modos de reducir a los guardias. El menos arriesgado es detectar su patrón de inspección mediante una Tirada de Percepción de dificultad 15.

Otra opción es una Tirada de Mando de dificultad 10 para intimidar a los guardias. De igual modo, sobornar a los guardias podría solucionar la situación. Para ello no hará falta más que unos cientos de créditos.

Únicamente obtener un error de más de la mitad de la dificultad ó más derivará en un enfrentamiento abierto con los guardias, ya sea porque los PJ han sido detectados, o porque los guardias han reunido agallas para enfrentarse a los PJ.

Guardia de Czerka

DESTREZA 2D +2

Blaster 4D +2

Parar sin armas 4D +2

Esquivar 4D +1 Atacar con Armas 4D

Parar con armas 3D+2

FORTALEZA 2D+2 CONOCIMIENTO 1D+2

Atacar sin armas 4D+2 Bajos fondos 3D

PERCEPCIÓN 1D+1 TÉCNICA 2D

Códigos de daño de las armas:

Pistola Blaster 4D

Vibroespada FOR + 2D



A los PJs siempre les queda la posibilidad de un intercambio de golpes sin armas de fuego. Un jaleo mayor pondría fin a la misión de los PJ, ya

que el tiroteo llamaría la atención de patrullas imperiales.

- Para evitarlo, los PJ deberán realizar una Tirada de Esconderse / Furtivo de dificultad 10. Con un éxito, noquearán a un guardia. Cualquier resultado que supere la dificultad en más de la mitad permitirá acabar con todos los guardias de forma silenciosa.

Recuerda que si los PJ no hicieron nada con las luces del muelle, la Tirada de Esconderse / Furtivo contará con una penalización de -1D.

PONIENDO EL FOCO

La iluminación de los muelles puede ser manipulada en varios paneles de control. Lo más fácil es cortar la corriente sin más, lo que también inutilizaría las cámaras de seguridad del siguiente preparativo. Para ello bastará una Tirada de Mecánica de dificultad 5 (simplemente para abrir el panel. Desconectarlo no requiere Tirada). Sin embargo, esto atraería a los guardias, si no se ha solventado antes ese problema.



Los PJ también pueden reducir la iluminación de la zona lo suficiente como para permitirles moverse con más discreción. Para ello bastará una

Tirada de Mecánica o Computadoras de dificultad 10.

Si se ha manipulado la iluminación de la zona, Esconderse / Furtivo de los PJs contarán con una bonificación de 1D el presente Acto.

OJOS INDISCRETOS

Las cámaras de vídeo inundan los muelles, pues muchos de los malhechores de Coruscant aprovechan la noche para robar. Por suerte para los PJ no se trata de cámaras infrarrojas.

Los PJ pueden cortar la alimentación de las cámaras según lo indicado con anterioridad. También podrían destruirlas, lo cual llamaría la atención de los guardias provocando un enfrentamiento como el descrito en la Sección *“La Corporación Czerka”*.

El éxito en una Tirada de Tecnología de dificultad 10 permitirá a los PJ modificar la orientación de las cámaras para que no graben la zona de la reunión.

INTERFERENCIAS

Para este preparativo los PJ deberán disponer de algún tipo de comunicador o apartado de radio. Una Tirada de Mecánica de dificultad 10 permitirá detectar radio frecuencias que puedan captar la reunión. Habrá al menos tres, aunque sólo una de ellas es peligrosa.

Con un resultado de 15 ó más los PJ hallarán el origen de una frecuencia imperial, permitiéndoles enfrentarse a

un agente del servicio de inteligencia del Imperio.

Por suerte para los PJ, el agente del Imperio tratará de huir sin más. Una Tirada de Vigor de dificultad 10 permitirá llegar hasta el agente, que tendrá la mala suerte de caer al vacío, acabando con el peligro de que pudiera haber grabado a los PJ.

LA REUNIÓN

Anota qué preparativos hicieron los PJ para considerarlos más adelante. Sea como fuere, Janus llegará al lugar de reunión. El imperial no llevará consigo la mercancía, pero seguirá de acuerdo en negociar con los PJ. Una vez los PJ comiencen a hablar con él, un disparo de bala desde una posición elevada matará al imperial.

Empezarán a sonar de fondo tropas imperiales. Puedes requerir alguna Tirada de Vigor para huir, aunque se recomienda que en ningún caso los PJ sean arrestados.

Una vez finalizada la acción, avanza al siguiente Capítulo para proseguir la aventura.



C

apítulo Dos

Una vuelta peligrosa

Introducción

Después de ver caer a su contacto, los PJ se han visto obligados a desaparecer un par de días. Sin abandonar Coruscant, los PJ habrán podido descansar y templar sus ánimos. Es un buen momento para que los PJ recuperen el aliento. De igual modo, se podrán realizar Tiradas de Medicina. Lee lo siguiente:

“Han transcurrido un par de días desde que vuestro encuentro con Janus se vio interrumpido de forma brusca. Esperáis que el paso del tiempo os permita descubrir quién ha acabado con el oficial, y tal vez así llegar hasta el cargamento con el que pensabais ganar una buena suma de créditos.”

El camino hacia los muelles no tendrá mucha complicación. Coruscant es una ciudad enorme en la que suceden infinidad de cosas en apenas unos segundos, así que un grupo de sujetos yendo a los muelles no reviste especial gravedad. El problema llega cuando los PJ observan el perímetro de la zona de la reunión.

A grandes rasgos, distintas patrullas del Imperio están presentes en la zona, inspeccionando a algunos grupos de sujetos una vez que han consultado sus paneles de datos. Es evidente que el Imperio no va dejar sin esclarecer lo

que ha ocurrido un par de días atrás con la muerte de Janus.

Comentario para el DJ: En función de las decisiones adoptadas en el Capítulo anterior, la situación puede variar. Por lo tanto, se deberán seguir las instrucciones para ver qué aplicar:

- Si los PJ no atraparon al oficial de seguridad imperial en el Capítulo anterior, se toparán con un grupo de soldados de asalto que les interrogarán sobre su presencia en los muelles la noche del asesinato de Janus.
- Si los PJ atraparon al oficial de seguridad imperial en el Capítulo anterior, podrán deambular con cierta tranquilidad por los muelles. Aun así, cualquier paso en falso podría suponerles ser arrestados.

INTERROGATORIO HOSTIL

Los PJ serán abordados por un grupo de soldados de asalto que están interrogando a los viandantes. Tras consultar sus paneles de datos, comenzarán a preguntar a los PJ por su presencia en los muelles hace dos noches.

Los PJ pueden salir de la situación mediante una Tirada de Timar contra una Tirada de Percepción de los soldados de asalto. Otra opción más interpretativa es dejar que los PJ inventen algo y, en función de ello, establecer una dificultad para la Tirada de Timar.

Sea cual sea el método elegido para fijar la dificultad de la Tirada, la Percepción de soldados aumentará +1 si los PJ no hicieron algo con las cámaras o la iluminación en el Capítulo uno, ya que dispondrán de imágenes más claras con las que implicar a los PJ, al menos en lo que a su presencia en el lugar del crimen se refiere.

Sólo si la Tirada de Timar cosechó un fallo los PJ serán arrestados y llevados a una dependencia imperial cercana.

Comentario para el DJ: ¿Los PJ son buscados en Coruscant por otras aventuras que hayan jugado? ¿Deben algo a algún imperial? Tal vez incluso con una Tirada con éxito, los PJ puedan ser arrestados igualmente.

Si los PJ salieron airoso del interrogatorio, sigue en la Sección “El lugar del crimen”. En caso contrario, sigue en la presente Sección.

Los PJ son encerrados, pero alguno de ellos puede haber escondido algún objeto apropiado para forzar desde dentro la puerta de la celda. Para ello debe tener éxito con una Tirada de Escondarse/Furtivo de dificultad 10.

Si tuvo éxito en dicha Tirada, el PJ podrá tratar de abrir la puerta con una Tirada de Bajos Fondos de dificultad 10. Si la Tirada de Escondarse/Furtivo tuvo como resultado 15 ó más, la dificultad para abrir la puerta pasará a 5.

Los PJ también podrán escapar aprovechando algún descuido de los guardias. Así, si los guardias meten a algún preso nuevo en la celda, una

Tirada de Vigor de dificultad 10 permitirá reducir a un guardia y escapar.

Por último, un ataque de aliados de algún nuevo preso podrá provocar que los PJ escapen.

Cabe destacar que el equipo de los PJ habrá sido confiscado. Adapta la situación en función de cómo se haya desarrollado la acción. Puede que los PJ se vean obligados a reducir a los soldados mediante el uso de la fuerza bruta, o que sean capaces de modificar mediante una Tirada de Manejar Computadoras de dificultad 15 la ventilación de alguna sala donde estén los soldados de asalto del edificio hasta que se desmayen.

Soldado de asalto

DESTREZA 2D

Blaster 4D

Parar sin armas 4D

Esquivar 4D

FORTALEZA 2D

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



Sea como fuere, los PJ deberían recuperar su equipo para poder seguir la aventura la Sección “El lugar del

crimen". Puede que los PJ hayan perdido parte de su equipo como algún arma pequeña, algún medpac...

EL LUGAR DEL CRIMEN

Los PJ comienzan a buscar pistas sobre el asesinato de Janus. Por suerte, parece que los imperiales que deambulan por la zona no reparan en ellos. El trasiego de gente es importante, y el que más y el que menos se preocupa más de cargar y descargar cajas que de los PJ.

Lo primero que deben hacer es ubicar el lugar de la reunión. Un PJ con buena memoria podría tratar de realizar una Tirada de Percepción de dificultad 20 para ubicar sin fallo el lugar de la reunión. Se puede confiar en la Fuerza para facilitar la Tirada.



Otra opción para encontrar el lugar de la reunión es haber conservado algún panel de datos con la información de la reunión.

Así, si los PJ no fueron arrestados o, aun siéndolo, no perdieron esa información, podrán llegar al lugar del encuentro con Janus. Queda discreción del DJ, si los PJ tenían esa información en un panel de datos.

Un PJ lo suficientemente astuto puede llegar al lugar de la reunión por otros medios. No hay que ser muy

espabilado para percatarse dónde hay más imperiales. Una Tirada de Percepción de dificultad 10 llevará al lugar de la reunión.

Por último, una Tirada de Mando de dificultad 15 también puede permitir sonsacar la información a algún soldado de asalto.

Si los PJ hubiesen sido tan astutos de robar trajes de asalto, podrán recorrer la zona sin problema y llegar hasta el lugar de la reunión.

Cuando los PJ lleguen al lugar de la reunión, acude a la Sección "Buscando pistas".

BUSCANDO PISTAS

Una vez los PJ estén en la escena del crimen, deberán ingeniárselas para conseguir información. Se debe destacar que basta un PJ para que obtengan la información. No hace falta que todos se pongan a investigar. Por cada PJ por encima de dos que investigue en la zona, las Tiradas que se indican en esta Sección verán reducida su dificultad en 2 puntos.

Lo más sencillo para recabar pistas sin problema es disfrazarse como soldados de asalto y solicitar al jefe de la tropa la información que tenga. Esta acción no requerirá Tirada alguna.

Además de habiendo obtenido los trajes en la instalación imperial tras haber sido arrestados en la Sección "Interrogatorio Hostil", los PJ podrán lograr trajes mediante una Tirada de

Timar contra Percepción de los imperiales (2D).

Esto desencadenará una situación en la que los PJ atraerán a un soldado de asalto con algún pretexto creíble, como que alguno necesita atención médica. Hecho esto, y sin necesidad de Tiradas, reducirán al soldado de asalto para robarle el traje.

Otra opción es investigar en la escena del crimen sin traje de soldado de asalto. Para ello, será precisa una Tirada de dificultad 20 de Escondarse Furtivo.

Incluso con un fallo, si el PJ cosecha un resultado elevado podría provocar tal revuelo en los soldados permitiendo investigar la zona a los demás PJ. El PJ que haya realizado la Tirada deberá escapar, lo cual logrará con una Tirada de Vigor de dificultad 10. Sólo un resultado nefasto, como la obtención de un resultado de 5 o menos, podría suponer el arresto del PJ. En tal caso, habrá que idear un plan de rescate, que bien podría hacerse mediante el uso de trajes de soldados de asalto robados previamente.

Un PJ podría hacer de señuelo deliberadamente mediante una Tirada de Timar de dificultad 5 para permitir a los demás PJ investigar con tranquilidad. Para la huida del señuelo, aplica idénticas reglas que las descritas con anterioridad.

Una vez los PJ estén en disposición de investigar la zona, podrán encontrar distintas pistas en

función del resultado de una Tirada de Percepción de dificultad 8 (las pistas son acumulativas):

- Sea el que sea el resultado: los PJ encuentran restos de una bala verde. Parece que la bala atravesó al pobre Janus, y que el número de serie está borrado.
- De 9 a 12: la bala tiene restos de residuo azul.
- De 13 a 15: el resto azul es algún tipo de veneno.
- Mayor a 15: la bala vino de una trayectoria que sitúa el lugar de disparo en un edificio abandonado cercano.

Si los PJ descubrieron el lugar desde el que dispararon a Janus, habrán encontrado también el arma con el que se le disparó. Una sencilla inspección visual permitirá comprobar que se trata de un arma de contrabando. Una Tirada de Bajos fondos de dificultad 5 permitirá saber que este tipo de armas es frecuente en los niveles inferiores de Coruscant.

Una vez acabada esta parte de la aventura, los PJ habrán llegado hasta el Capítulo tres. No será preciso que se realicen Tiradas para abandonar la zona.

Si los PJ no tienen pistas sobre los niveles inferiores de Coruscant, pueden ser obligados a ir hasta allí por una patrulla imperial.

C

apítulo Tres

Bajos fondos

Introducción

Los PJ llegan a esta parte de la aventura con un conocimiento sobre el arma homicida que podrá variar en función de la pericia que hayan tenido investigando. Los niveles inferiores de Coruscant no son un lugar agradable. Aquí se reúne gran parte de la mayor escoria del planeta, aprovechando que el Imperio no puede controlar todo.

Lee en voz alta lo siguiente:

“Abandonáis los muelles con los restos de la bala que mató a Janus. Poco sabéis de momento de las razones para que alguien quisiese acabar con la vida del oficial imperial, y menos sabéis del paradero del cargamento que os prometió. Tal vez seguir la pista al asesino os conduzca a la mercancía.”

Mientras que los PJ se dedican a investigar más sobre el asesinato del imperial con el que habían contactado, se deberán enfrentar a diversos problemas.

El **primero de los problemas** de los PJ viene dado por la aglomeración de gente que hay en esta parte de Coruscant.

Infinidad de seres deambulan de un lado para otro, colapsando las calles y bloqueando accesos a determinados locales. Los PJ deberán andar con

cuidado para mantenerse unidos, ya que de lo contrario su investigación, y su propia seguridad, podrían verse afectadas.

El **segundo de los problemas** tiene que ver con las bandas de motos que campan a sus anchas. Alguna carrera provocada por un huida tras un robo puede afectar de una u otra forma a los PJ, ya sea debiendo apartarse para salvar el tipo, o evitando que se produzca un accidente que afecte a más gente.



El **tercero de los problemas** es la presencia del Imperio. Es reducida en esta parte de la ciudad, sí, pero esto no deja de ser Coruscant, por lo que más tarde o más temprano una patrulla de soldados de asalto puede aparecer.

El **cuarto problema** es la propia gente que habita esta parte de la ciudad. Incluso para los lugareños, siempre hay algún personaje que sorprende con alguna actitud poco amable con los demás. Los robos, las peleas en las cantinas y los tiroteos

fortuitos no son más que el pan de cada día en esta parte de la ciudad.

El **quinto problema** es una consecuencia de lo masificada y sobreexplotada que está la superficie de Coruscant. La contaminación es un grave trastorno para los lugareños, y los PJ no están exentos de su efecto nocivo

Cómo resolver los problemas

A continuación se detalla el modo en que los PJ pueden solucionar todos los problemas planteados con anterioridad. Se debe destacar que no es necesario que todos los problemas se manifiesten. En función de la necesidad de dar vida a la aventura, se pueden descartar aquellos problemas que no aporten a la misma.

Si bien la información con la que cuentan los PJ variará en función de cómo se haya desarrollado la aventura en el Capítulo anterior, los PJ no deben perder la perspectiva de que deben encontrar pistas sobre el asesino de Janus. A pesar de ello, los PJ son libres de interactuar con el entorno como crean oportuno.

LA MARABUNTA

Uno de los aspectos importantes para todo grupo de PJ es mantenerse unidos. Igual que los esbirros, los PJ son más fuertes en grupo, y no perderse de vista supone un plus de motivación y de confianza. Sin embargo, manejarse por las calles de Coruscant sin perderse la pista es harto complicado debido a la cantidad de gente que las transita.

Cada uno de los PJ deberá realizar una Tirada de Fortaleza de dificultad 10 para ver si permanece con el grupo. La dificultad de dicha Tirada podría ser adaptada en función de las particulares características del grupo de PJ. Por ejemplo, la presencia de Wookiee en el grupo podría reducir 5 puntos la dificultad a las tiradas de todos los integrantes del grupo. Por el contrario, un PJ con una estatura inferior a la normal (como pudiera ser un droide astromecánico o un jawa) no se beneficiaría y debería añadir cinco puntos de dificultad a su Tirada.



En caso de fallo en la Tirada de algún PJ el grupo se separará. Esto tendrá influencia de cara a la investigación que tienen que hacer, y puede que suponga cierto peligro para el/los PJ extraviados.

En referencia a esto último, si el PJ extraviado es un droide será atacado por unos individuos que pretenderán ponerle un perno de restricción. Para evitarlo, el PJ deberá realizar una Tirada de, Percepción de dificultad 10 . Si la Tirada tiene éxito, el PJ solventará el peligro. Si falla, los malhechores le pondrán el perno de restricción, pero éste no funcionará adecuadamente. Aun así, el PJ tendrá -1D en todas sus Tiradas, salvo Fortaleza, elr esto del Capítulo.

CALLES PELIGROSAS

Las bandas de motos no tienen ningún reparo en campar a sus anchas y delinquir sin límites. Una carrera de motos podría salir mal y provocar que alguna de las motos saliese volando para estrellarse contra los PJ. Para evitar tal situación, que provocaría resultar herido si se falla una Tirada de Fortaleza de dificultad 10, los PJ deberán tener éxito en una Tirada de Vigor o Percepción de dificultad 10.

Otra posible vertiente de este peligro es salvar a algún transeúnte que esté a punto de ser atropellado por alguna de estas motos. Para ello, el PJ deberá realizar una Tirada de Vigor de dificultad 20. En caso de éxito en la Tirada, el PJ podrá recibir algún tipo de recompensa que el DJ considere adecuada. Esta podría variar desde unos cientos de créditos a algún objeto de poco valor para el equipo del PJ.

PATRULLAS IMPERIALES

El Imperio no suele estar interesado en los niveles inferiores de Coruscant. Sin embargo, últimamente han intensificado algo su presencia aquí, lo que se traduce en que alguna patrulla se deja caer de vez en cuando por estos lares.

Si los PJ se comportan como es debido, sin llamar la atención ni meterse en peleas sin sentido, podrán pasar desapercibidos para los imperiales.

Sin embargo, sí que cabe la posibilidad de que los PJ se tengan que zafar de los soldados de asalto si en el Capítulo anterior armaron algún

tipo de revuelo, como sería el caso de que algún PJ se ofreciese de señuelo en dicho acto, o fuese pillado *in fraganti* al investigar la zona del crimen de Janus.

Sólo algún fallo importante, como puede ser la obtención de un fallo en una Tirada de Esconderse / Furtivo de dificultad 5 podría derivar en un enfrentamiento armado con los soldados.

Soldado de asalto

DESTREZA 2D

Blaster 4D

Parar sin armas 4D

Esquivar 4D

FORTALEZA 2D

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



NO TE FIES DE NADIE

Los PJ pueden ser robados por algunos ladrones de la zona. Sólo lograrán robar a los PJ si estos no están suficientemente atentos, lo cual se producirá con el éxito en una Tirada de Percepción de dificultad 5.

Si alguno de los PJ es robado, puede perseguir al ladrón en cuestión. Para ello, bastará tener éxito en una Tirada

de Vigor de dificultad 10. El ladrón, si es alcanzado, tirará lo robado y huirá sin más, permitiendo al PJ recuperar lo robados.

Los PJ podrían verse atrapados en medio de un tiroteo entre rivales de los bajos fondos. Una Tirada de Percepción de dificultad 10 permitirá a cualquier PJ buscar cobijo, lo cual añadirá 5 puntos de dificultad a los disparos contra ese PJ en caso de éxito en la Tirada.

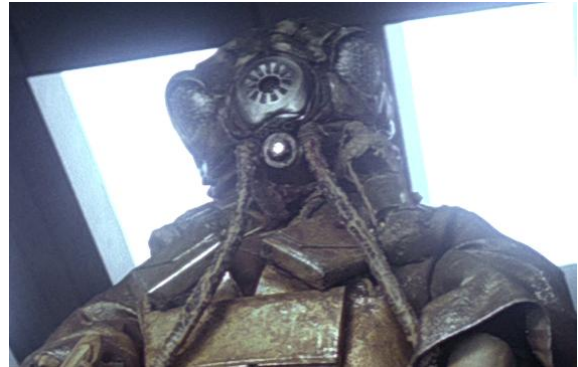
Si el PJ cosecha un resultado de 15 a 20, habrá encontrado un resguardo tan adecuado que no podrá ser alcanzado por los disparos. Si llegase a obtener un resultado de 21 ó más, otro PJ se beneficiará de esa misma ubicación.

Sin perjuicio de los modificadores que el PJ pueda añadir por lo indicado en esta Sección y por su defensa, si los PJ son alcanzados por los disparos recibirán un ataque de arma distancia ligera con un daño de 4D. El daño resultante de la Tirada se resolverá de modo normal, teniendo en cuenta que el arma de los tiradores es una Pistola bláster (Código de daño 4D)

CUESTA RESPIRAR

Coruscant es el planeta en el que se asienta el Imperio galáctico y en el que vive más población de la que puede abarcar. La cantidad de edificios, fábricas y locales es ingente y eso se nota en el ambiente, que es irrespirable por momentos. Eso tiene su efecto en los PJ, como no puede ser de otra forma.

Salvo que los PJ tengan algún tipo de dispositivo o fisiología que les permita no respirar oxígeno, verán mermadas sus capacidades.



Todas las Tiradas de los PJ que impliquen el uso de la característica Fortaleza serán penalizadas con -1D. Para evitar dicha penalización el PJ deberá tener éxito con una Tirada de Supervivencia de dificultad 10. El resultado de esta Tirada tendrá una duración de unos diez minutos, que es la duración aproximada para desarrollar todas las acciones de cada una de las acciones propuestas para resolver los distintos problemas que pueden afectar a los PJ.

Una vez los PJs finalicen los problemas propuestos, deben acudir a la Sección *“Antros de mala muerte”* para continuar la aventura.

Antros de mala muerte

Los PJ deben tener en mente su objetivo actual, que no es otro que encontrar pistas sobre el asesinato de Janus, el oficial imperial con el que habían tratado, pero eso no les impide interactuar con las gentes de Coruscant.

Comentario para el DJ: Una buena opción para dar ambientación a la

partida es que los PJ gasten algo de dinero en tomarse una o dos copas en alguna cantina. También podrán jugar una partida de Sabacc:

- Se determina la dificultad de las Tiradas de Jugar mediante una Tirada de dificultad 10 de Timar. Si la Tirada de Timar es exitosa, la dificultad de las Tiradas de Jugar es de 10. En caso contrario, será de 15.
- Se realiza la Tirada de Jugar y se conserva el resultado. Tras tres Tiradas se suma el total. Si el total de las Tiradas del PJ es mayor que las del oponente (que tirará con 3D) el PJ gana. En caso contrario, pierde.
- Para hacer trampas, cabe usar la habilidad de Timar del PJ contra la Percepción del oponente (2D+2). Si la Tirada del PJ falla, le habrán pillado haciendo trampas, y la partida se interrumpirá para resolver la situación. Si el PJ tuvo éxito, puede repetir la Tirada de Jugar una sola vez, quedándose con los dados que quiera de la primera Tirada.



Otras opciones disponibles son la venta o compra de mercancía de

contrabando, aunque para dar con alguien “fiable” se deberá tener éxito con carácter previo en una Tirada de Bajos fondos de dificultad 10.

Acude a la Sección “La bala” para seguir la aventura.

La bala

Los PJ deben empezar a moverse con la información que tienen para descubrir quién es el asesino de su contacto. En primer lugar, los PJ deben saber dónde buscar. Para ello deberán realizar una Tirada de Bajos fondos de dificultad 10.



El éxito en la Tirada, o el gasto de 300 créditos, conducirá al grupo a un experto devaroniano en este tipo de armas. Aquí cobra especial importancia la información de la que disponen los PJ por su investigación en el Capítulo anterior, ya que el experto en armas será más duro de pelar en función de lo que ya sepan los PJ de la bala.

Por supuesto, el devaroniano querrá saber dónde sale la bala, y toda la información necesaria para situarse en contexto. Los PJ podrán ocultar cierta información, aunque será evidente que el devaroniano está acostumbrado a

tratar con maleantes, y nada de lo que digan los PJ le puede asustar.

La información que puede dar el experto en armas es la siguiente, a razón de 500 créditos cada una (250 si los PJ tienen alguna pista):

- La bala tiene restos de residuo azul. No parece sangre humana, aunque podría ser de alguna especie alienígena. Habría comprobar qué tipo de sustancia es para asegurarse.

Los PJ podrían conformarse con esta información y marcharse, aunque no es lo más recomendable.

- El resto azul es un tipo de veneno empleado habitualmente por los Zek y los Gultar. Son un par de bandas de moteros que controla parte del sector. Llegar hasta ellos es difícil si no se sabe cómo...

Nuevamente, los PJ podrían conformarse con esta información y marcharse, dando en este caso pie al Capítulo siguiente.

Si los PJ tienen el arma con el que se disparó a Janus, el experto devaroniano les podrá dar la siguiente información, siempre que la asocien a la bala:

“Se trata sin duda de un arma de contrabando empleada por los Zek. ¿seguro que es con la que se disparó la bala? Los Zek y los Gultar están enfrentados por el control de parte del sector. No creo que alguien sea tan idiota como para involucrarse de forma tan clara en un asesinato fuera de sus

dominios. Me juego lo que sea a que pasa algo más aquí.”

Evidentemente, obtener esta última información allanaría el terreno para los PJ, revelándoles que hay algún aspecto oculto en todo este asunto. Esto tendrá su incidencia en el Capítulo siguiente. Anota qué información tienen los PJ para más adelante.

Si los PJ no quieren pagar al experto pueden tratar de realizar alguna Tirada de Timar o Mando de dificultad 10.

En función de la opción elegida, y del resultado de la Tirada, los PJ podrían convertir al experto en armas en un aliado o en un enemigo de cara a futuras aventuras.

Por supuesto, los PJ también pueden tratar de rebajar el precio del devaroniano mediante una Tirada de Negociar de dificultad 10.

Una vez finalizadas las negociaciones y obtenida la información que resulte aplicable, se debe acudir al siguiente Capítulo para continuar la aventura.

C

apítulo Cuatro

La carrera

Introducción

El Capítulo comenzará con los PJ encaminándose a la parte del sector por la que pugnan los Zek y los Gultar. En función de la información de la que dispongan, los PJ podrían tratar de entrar al sector por la parte controlada por una banda o por la otra. En todo caso, no tendrán la posibilidad de entrar a la fuerza, ya que supondría un suicidio.

Comentario para el DJ: Esta nueva parte del sector es muy distinta a las que ya habéis visitado. Ciertamente, nadie diría que estáis a tan sólo unos kilómetros de cientos de tropas imperiales, pues allí las bandas campan verdaderamente a sus anchas.

Los PJ podrían tomarse un respiro antes de meterse de lleno en este sector. Una pausa permitiría recuperar heridas mediante la correspondiente Tirada de Medicina. Más allá de eso, no habrá tiempo para mayores lujos como el uso de tanques de bacta ni de baños de aceite.

Los PJ podrían contar con algún contacto de Coruscant que hayan establecido en alguna de sus aventuras previas. En tal caso, podrán disfrutar ahora de algún tipo de ayuda que les pueda ofrecer dicho contacto. A modo de ejemplo, tal vez ese contacto tenga

conocimiento de alguno de los líderes de las bandas implicadas. Si así fuera, las Tiradas de los PJ que tengan que ver con el trato personal con dicho líder obtendrán +1D.

La banda de los Zek

Los PJ tendrán al menos la información de que la bala que mató a su contacto tenía un veneno usado por los Gultar y los Zek. Si investigaron de modo más eficiente, encontraron un arma Zek en el punto desde el que se disparó a Janus. Tal vez ello les empuje a tratar de infiltrarse en la banda de los Zek y descubrir al asesino.

Infiltrarse en la banda es relativamente sencillo. Un ofrecimiento de los servicios de los PJ no requerirá Tirada alguna pero llevará a los PJ ante el líder de la banda. Es más que evidente que los Zek tienen plena confianza por encontrarse junto a su base. Aun así, y eso es evidente, los PJ serán despojados de sus armas para poder reunirse con el líder de los Zek.

Kathol es el líder Zek. Es un veterano de las guerras clon obligado a dejar la carrera militar por algunas acusaciones de contrabando cuando todavía era soldado del Imperio. Su gesto es serio y tratará a los PJ con rudeza

Los PJ deberán vigilar sus modales. Una Tirada de Bajos Fondos de dificultad 5 hará ver que, incluso si encontraron el arma de la escena del crimen, no pueden acusar sin más a los Zek del asesinato. Por suerte para los PJ, los miembros de la banda que

hayan confiscado sus armas no habrán reparado en el arma del crimen.

Los PJ harían bien en mantener sus verdaderas intenciones ocultas. Para ello pueden idear cualquier excusa que crean oportuna. Se puede fijar la dificultad de la correspondiente Tirada de Timar en función de la idea de los PJ, o aplicar +1D ó -1D a una Tirada de dificultad 10.

Si la Tirada falla, los PJ tendrán el férreo control de Alana, la lugarteniente de Kathol. A partir de ahora controlará sus movimientos, impidiendo a los PJ investigar la base Zek. Una Tirada de Percepción de dificultad 15 permitirá apreciar que una de las pistoleras de Alana está vacía.

Tanto si los PJ fallaron la Tirada como si tuvieron éxito, Kathol les encomendará un encargo especial: deben asumir el riesgo de pilotar una moto para su banda en una carrera contra los Gultar.

“La situación se ha calmado entre los Zek y los Gultar últimamente. Aunque no lo hubiera hecho, todos los años se organiza una carrera entre ambas bandas donde se mueven muchos créditos con las apuestas. Se organiza una tregua para afianzar nuestra posición. El ganador, eso sí, se lleva la mayor parte del botín, cuando no hay tiroteos... Son carreras peligrosas, pero no pierdo nada con vosotros porque hay varias motos por banda. Además, así demostraréis vuestra lealtad.”

Investigar la base Zek

Comentario para el DJ: Esta parte sólo es posible si los PJ no tienen el férreo control de Alana. En caso de que los PJ pueden investigar la base Zek, podrán deambular con cierta libertad. Dispones de un mapa de la base en la Sección Extraíble.

Evidentemente, los PJ no podrán acceder a los lugares críticos como el despacho personal de Kathol o los lugares dedicados a control de los sistemas de seguridad de la base. Sin embargo, el éxito en una Tirada de Esconderse / Furtivo de dificultad 15 o en una Tirada de Timar o Mando de dificultad 10 permitirá acceder a la armería de los Zek. Allí, los PJ podrán comprobar que parte de la munición se corresponde con la bala encontrada en la escena del asesinato de Janus.

Además, una Tirada de Percepción de dificultad 20 permitirá a los PJ percatarse de que la única parte de la armería con armas de proyectiles sólidos (balas) es la de Alana.

Los PJ también podrán registrar las habitaciones de los Zek. Mediante una Tirada de Percepción de dificultad 15 los PJ encontrarán un panel de datos en el que se muestran mensajes entre Alana y Raego, el líder trandoshano de los Gultar. En ellos se indican con todo detalle el lugar y hora de la reunión de los PJ y Janus.

Tan pronto como pudieran haber encontrado los PJ el panel de datos, Alana entrará en la habitación:

“No es lo que creéis. Sí, maté a Janus. Sí, sé qué teníais tratos con él. Os vi reunidos con él en los muelles, pero no lo maté por voluntad propia. Mi hermana Aliena desapareció hace dos meses, y la tiene Raego...”

Me obligó a matar a Janus e implicar a los Zek dejando mi arma en el lugar del crimen. Sólo haciendo eso Raego dejará con vida a mi hermana. Estaba seguro de que asesinar a un oficial imperial acabaría con los Zek. Por favor, no le digáis nada a Kathol. Mi hermana correría peligro. Tras la carrera la rescataré y podremos acabar con Kathol. ¿Me ayudaréis? A cambio os entregaré la mercancía que os prometió Janus. Sé dónde está.”

Anota la decisión de los PJ para considerarlo en el próximo Capítulo. En caso de que los PJ opten por no ayudar a Alana, entregarán a ésta a Kathol, el cual ideará un plan de ataque contra los Gultar. Por su parte, encarcelará a Alana a la espera de decidir qué hacer con ella.

Conocer a los Zek

Los PJ podrán conocer algo más la situación de los Zek. Algunos de ellos están inquietos por la carrera, pues más de un año ha terminado a tiros. Otros temen la deriva que está tomando la banda, sobre todo desde

que Aliena, la hermana de Alana, desapareció.

Poco más pueden hacer los PJ, salvo tomar un trago o descansar antes de la carrera.

Negociar con los Zek

Los PJ podrán tratar de establecer algún tipo de relación con los Zek de cara a futuras aventuras. Tal vez alguno de ellos quiera echar un trago y agradezca la invitación con algo de ayuda la próxima vez que los PJ visiten Coruscant .

Los PJ también podrían jugar a Sabacc con iguales reglas que las del Capítulo tercero.

Arreglos

Una moto deslizadora es una máquina perfecta, en buenas condiciones... Los PJ podrían tratar de mejorar la moto mediante una Tirada de Mecánica de dificultad 15. Si tienen éxito, las Tiradas que se realicen con esa moto gozarán de +1.

Además, si el resultado de la Tirada fue igual o mayor a 20, se obtendrá +1D de las Tiradas que se hagan con la moto.

La banda de los Gultar

Los Gultar no son una banda muy fiable. Si los PJ quieren infiltrarse en ella no habrá problema, siempre que demuestren que merece la pena contar con sus servicios.

Un par de mercenarios dirán a los PJ que Raego, el líder trandoshano de la banda, no está interesado en palabras, sino en acciones. Por ello, los PJ se verán obligados a realizar un pequeño trabajo para este señor del crimen.

Los PJ están a tiempo de declinar la oferta, y tratar de infiltrarse en los Zek. Si no lo hacen, prosigue en la siguiente Sección.

Negocios indignos

Los PJ deben interceptar un cargamento de una de las bandas rivales de los Gultar. Los PJ conocerán el lugar donde asaltar el convoy en el que están interesados. Los PJ recibirán la siguiente información sobre lo que deben hacer:

- El cargamento estará escoltado por cuatro piratas defel.
- Los PJ podrán tratar de bloquear el camino, o atacar desde posiciones elevadas. Los defel no han sido cuidadosos eligiendo su ruta, y los Gultar han obtenido el itinerario.

Los PJ podrán tratar de atacar a los defel desde los tejados, lo cual les supondrá tener +1D en sus Tiradas de ataque. Para bloquear el paso a los defel los PJ deberían conseguir primero algún tipo de vehículo suficientemente grande, tal como un deslizador o una moto. Bloquear el paso de este modo provocará un punto -1D en todas las características y

habilidades de los defel, salvo Fortaleza, durante dos asaltos.

Defel

DESTREZA 2D

Blaster 3D

Parar sin armas 3D+1

Esquivar 4D

FORTALEZA 3D

Atacar sin armas 4D

TECNICA 2D

PERCEPCION 2D

Esc./Furtivo 7D

Buscar 4D



CONOCIMIENTO 2D

Supervivencia 3D

Bajos fondos 2D+2

MECÁNICA 2D

Códigos de daño de las armas: Blaster 4D, Vibroespada FOR+2D, Garras Confieren FOR+2D en ataque desarmado.

Cuando los PJ se hayan hecho con el cargamento podrán decidir si inspeccionan el mismo. La apertura de las cajas en las que los defel llevan la mercancía no revestirá dificultad alguna. Cuando los PJ abran la caja verán que el cargamento contiene píldoras letales. Los PJ están a tiempo de abandonar el cargamento e infiltrarse en los Zek.

Otra opción es vender el cargamento ellos mismos, para lo cual tendrá rareza 6 y un precio base de 5000 créditos. Eso sí, los PJ deberán considerar que se ganarán un poderoso enemigo, Raego, si se quedan con el cargamento.

La última opción de los PJ es entregar a Raego la mercancía y formar parte así de los Gultar.

La base Gultar

Al contrario que la base Zek, la base Gultar no es un lugar visitable por los PJ. La desconfianza reina a pesar de la mercancía que los PJ hayan podido traer, y Raego dejará muy claro esto a los PJ:

"No sois nadie. Cuanto antes lo sepáis, mejor. Se tardan años en ganarse mi confianza. Organizamos una carrera de motos deslizadoras pero no intervendréis en ella. Me juego demasiados créditos en ello. Os encargaréis de escoltar a un rehén. No os importa quién es ni por qué lo retengo. Sólo tenéis que saber que junto a vosotros habrá muchos de mis mejores hombres. Sed leales y os recompensaré"

Los PJ serán recluidos en una de las salas de la base de los Gultar, y verán reducido su equipo de modo drástico, aunque esto no lo sabrán hasta el próximo Acto, al que se debe acudir sin pasar por la Sección "La competición".

La competición

La carrera de motos deslizadoras requiere que los PJ escojan a uno de ellos para participar. La habilidad de Pilotar vehículo planetario de los rivales contra los que se enfrentará es la siguiente:

Trank (Zek): 2D

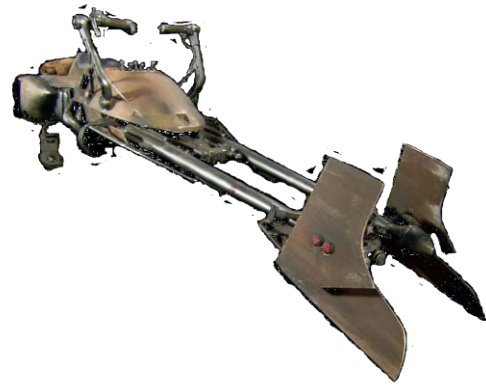
Gadar (Zek): 2D+1

Boba (Gultar): 3D+1

Teebo (Gultar): 2D+1

Haako (Gultar): 4D+1

La carrera se desarrollará mediante Tiradas de Pilotar vehículo planetario de dificultad 10. Cada nuevo turno se incrementará la dificultad en dos puntos. Recuerda añadir, en su caso, los beneficios que los PJ pudieran obtener en la Sección "Arreglos".



El proceso continuará añadiendo dificultad hasta que sólo haya una moto de una pieza según las siguientes reglas:

- Cada fallo provocará un punto de daño a la moto.
- Cada dos fallos, el piloto quedará herido.
- El tercer fallo dejará inconsciente al piloto.

Una vez acabe la carrera, avanza al siguiente Capítulo.

C

apítulo Cinco

Tensión final

Introducción

Comentario para el DJ: Hay dos opciones para seguir la aventura. En función de las decisiones tomadas por los PJ en anteriores Actos, pueden haberse unido a los Zek participando en la carrera de motos, o a los Gultar custodiando a un rehén.

Las cartas sobre la mesa

La carrera termina, y los PJ tienen todavía trabajo por delante. La situación varía en función del resultado de la carrera.

- Si el PJ participante en la carrera logró ganar, estará algo abrumado por la situación, siendo vitoreado y zarandeado por los Zek. Por ello, y salvo que tenga éxito en una Tirada de Percepción de dificultad 10, todas sus acciones contarán con -1D durante tres asaltos.
- En cambio, si ganó algún piloto Gultar, será Raego quien sufrirá la referida penalización.

Una vez determinado el efecto de la victoria de la carrera, habrá que ver lo que ocurre con el rapto de la hermana de Alana:

- Si Kathol decidió atacar a los Gultar por el rapto de Aliena, los tiros comenzarán de inmediato.

- Si los PJ descubrieron la verdad sobre el rapto de la hermana de Alana pero no la delataron en el Capítulo anterior, ésta se escabullirá junto a ellos para tratar de rescatar a su hermana. En tal caso, sólo Alana y los PJ se enfrentarán a Raego y su escolta, pero sin que resulte aplicable el -1D indicado antes.
- Si los PJ no descubrieron nada sobre el rapto de la hermana de Alana, ésta se reunirá con Raego. Kathol se percatará de ello, llevará a los PJ como refuerzo, matará a Alana de un certero disparo, y se iniciará un tiroteo contra Raego y su escolta. Este curso de acción se verá provocado porque Kathol creerá que Alana le ha traicionado.

Aplica las reglas normales de combate hasta que caiga Raego, que estará acompañado de su escolta personal. Por supuesto, hay más gente implicada, pero por razones de jugabilidad los PJ, acompañados de Kathol o Alana, sólo se enfrentarán a Raego y su escolta.

La extraña escolta

Los PJ no han visto la carrera pero están oyendo el jaleo que se está montado. Es evidente que las hostilidades han comenzado.

Raego entrará a comprobar cómo está su rehén. Poco después entrarán

Kathol y Alana. Los PJ asistirán a la siguiente acusación de Kathol:

“Raego, ¡Sucio lagarto! Has puesto en peligro a mi banda, obligando a mi mano derecha a matar a ese oficial imperial que hallaron en los muelles. Prepárate a morir.”

Los PJ tendrán un tiempo para reflexionar sobre lo que acaban de oír. Pueden decidir ayudar a Raego, o a Kathol y Alana. Estos últimos están solos, mientras que Raego contará con su escolta y los PJ, salvo que cambien de opinión...



Uno de los guardias de Raego

Aplica las reglas habituales de combate hasta que caiga Raego (si los PJ se volvieron contra él) o Kathol (si los PJ decidieron seguir del lado de Raego). Alana no podrá morir antes que Kathol.

Tanto Raego como Kathol y Alana atacarán exclusivamente a los PJ, siempre que éstos sean sus rivales.

En caso de que Kathol caiga, Raego le dirá lo siguiente a Alana:

“Es tu última oportunidad, Alana. Kathol está muerto, y los Zek acabados. Si quieres a tu hermana te la daré, pero te marcharás de Coruscant. El control del sector es suficiente para mí. Te puedes quedar con el cargamento que me diste”

Alana aceptará, pero Kathol le pegará un tiro por la espalda, dando pie a la última posibilidad de que los PJ se revelen contra Raego. Si lo hacen y matan a Raego, podrán salvar a Alana.

Una vez finalice la escena, acude al Siguierte Capítulo. Para mayor comodidad, tienes las fichas de Kathol, Alana, Raego y su escolta en la Sección extraíble.

C

apítulo Sexto

Evaluación de la misión

Los PJs obtienen 4 puntos de habilidad como premio a su entrega.

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

- Si los PJ lograron encontrar el arma homicida en la escena del crimen de Janus.

- Si los PJ descubrieron la verdad sobre Alana y por qué mató a Janus, pero decidieron no delatarla ante Kathol.

- Si la interpretación del PJ fue excepcional o si ganó la carrera de motos. Esta bonificación puede sumarse a las anteriores, y son acumulables entre sí, pero es sólo para el PJ que haya destacado o ganado la carrera.

Si los PJ se mantuvieron fieles a Raego, el trandoshano les compensará con el cargamento de armas que les había prometido Janus, que tiene un valor de 5000 créditos. Sin embargo, el trandoshano les podrá pedir cualquier favor en el futuro, incluyendo llevar contrabando de píldoras letales.

Si los PJ se aliaron con Kathol y/o Alana, contarán con su ayuda siempre que pisen Coruscant. Ello supondrá recibir pequeñas ayudas como no necesitar realizar Tiradas de Bajos fondos en Coruscant para buscar

objetos de contrabando o refugio frente a rivales o tropas imperiales.

Además, los PJ recibirán 2500 créditos como parte del cargamento de armas que les había prometido Janus. El resto se lo quedarán los Zek, pues el Imperio sin duda les acosará en las próximas semanas.

También habrá que considerar las relaciones establecidas, en su caso, con el devaroniano experto en armas o los miembros de los Zek.

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: bláster de bolsillo (3D+1) y una granada (5D).

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

D

UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "NOCHE ESTRELLADA STAR WARS D6".

G uión de la Aventura Noche estrellada

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.

DJ: Os encontráis en Coruscant, la capital del Imperio, donde sólo los más temerarios y astutos contrabandistas se atreven a operar. Aquí, ante las mismas narices de las tropas del Emperador, os habéis desplazado para hacer negocios.

No todos los oficiales y soldados imperiales serían calificados como leales por Palpatine y sus secuaces más próximos. De hecho, muchos de los miembros del Imperio se dedican a sacar beneficio de sus especiales privilegios. En ese contexto, no es de extrañar que haya más de un imperial corrupto dispuesto a ofrecer negocios de contrabando a los PJ.

Primer Rebelde: Esto me da mala espina. Tratar con un imperial corrupto...

Segundo Rebelde: Tratar con imperiales corruptos es mi especialidad. Además, seguro que pillamos un buen pellizco.

Tercer Rebelde: Pellizco es el que te voy a dar a ti como toques la mercancía.

Cuarto Rebelde: Eso mismo digo yo. Ha costado mucho que nos vendan esos detonadores de contrabando.

Quinto Rebelde: Y vendrán muy bien para la Alianza.

Sexto Rebelde: Además, seguro que ese Janus nos puede ayudar en el futuro. ¿Dónde nos reunimos con él?

Primer Rebelde: En los muelles. Tenemos que ser sigilosos. Nada de hacerse notar.

Tercer Rebelde: No me miréis a mí. Yo no tuve la culpa de que el Rancor se encariñase de mí.

Cuarto Rebelde: Pero tampoco es que pusieras mucho de tu parte para que no te viera. Debemos ser más cautos.

Segundo Rebelde: Demasiado peligro ¿Seguro que no podemos pillar un pellizco?

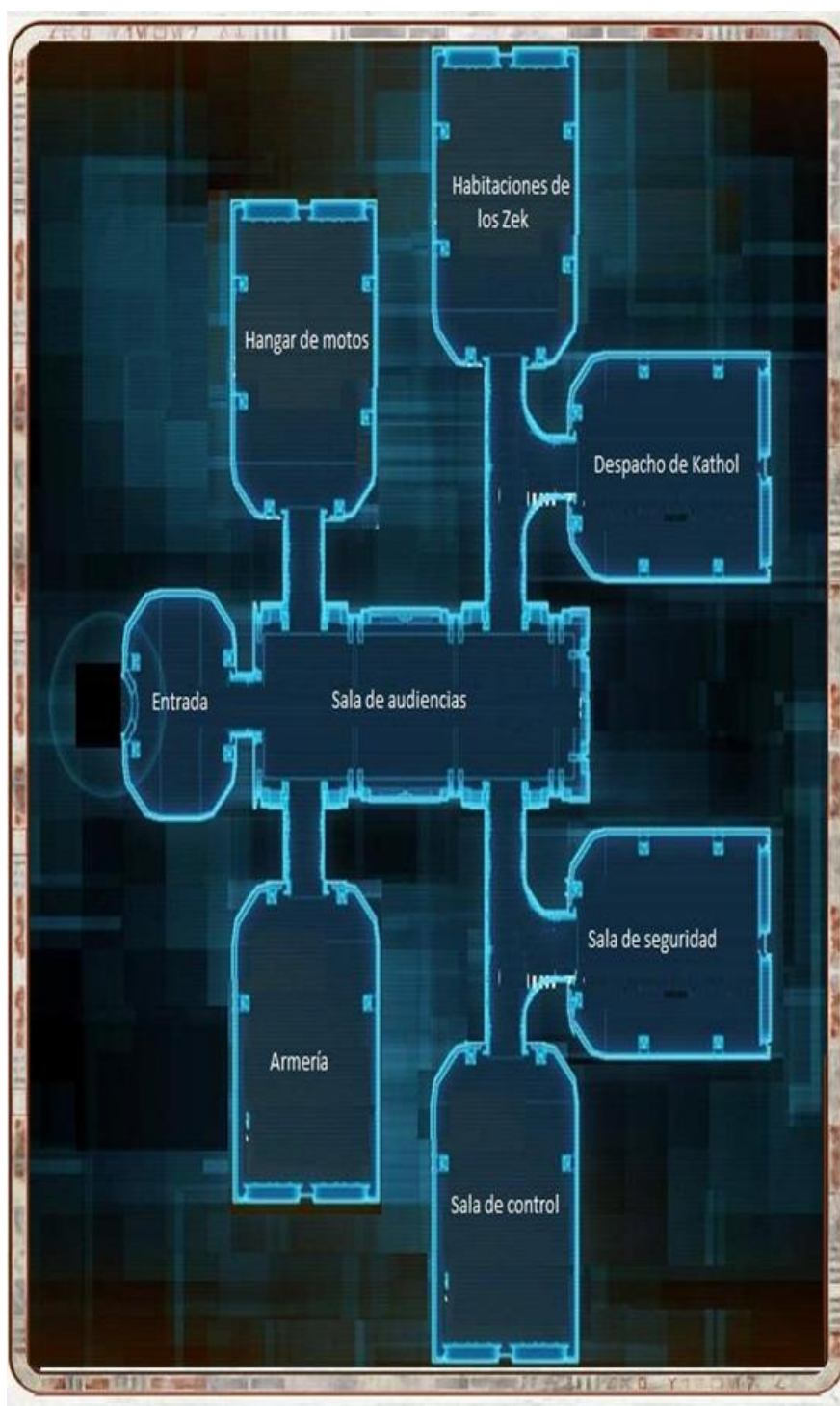
Sexto Rebelde: ¡Qué pesado eres! Cuanto antes cerremos el trato, mejor que mejor.

Quinto rebelde: Sí, ya me estoy empezando a cansar de esperar. Deberíamos irnos ya.

Segundo Rebelde: Está bien, pero no cerremos la puerta a ganar créditos para nosotros.

Los demás: ¡Cállate!

MAPA DE LA BASE DE LOS ZEK



Raego



DESTREZA 2D

Blaster 4D

Parar sin armas 4D

Esquivar 4D +1

CONOCIMIENTO 2D

Parar con armas 4D

Bajos fondos 2D+2

FORTALEZA 2D

Mando 4D+2

Atacar sin armas 4D

TECNICA 2D

PERCEPCION 2D

MECÁNICA 2D

Esc./Furtivo 4D+1

Buscar 4D+2

Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster Pesada 5D, Vibroespada FOR+3D

Equipo: Traje Blaster (+1D energía, +2 Físico)

Kathol



DESTREZA 2D

Blaster 3D

Parar sin armas 3D+1

Esquivar 4D

CONOCIMIENTO 2D

FORTALEZA 3D

Supervivencia 3D

Atacar sin armas 4D

Bajos fondos 2D+2

TECNICA 2D

MECÁNICA 2D

PERCEPCION 2D

Esc./Furtivo 7D

Buscar 4D

Códigos de daño de las armas: Blaster 4D, Vibroespada FOR+2D, Garras FOR+2D.

Escolta de Raego

DESTREZA 2D+2

CONOCIMIENTO 1D+2

Blaster 5D+2

Bajos fondos 4D

Parar sin armas 5D+2

MECÁNICA 1D+2

Esquivar 5D+1

PERCEPCIÓN 1D+1

Atacar con Armas 5D

FORTALEZA 2D+2

Parar con Armas 4D+2

Pelear 5D+2

TÉCNICA: 2D

Códigos de daño de las armas: Blaster 4D, Vibroespada FOR+2D

Alana



DESTREZA 2D

Blaster 3D

Parar sin armas 3D

Esquivar 3D +1

CONOCIMIENTO 2D

Parar con armas 3D

Bajos fondos 3D

FORTALEZA 2D

Mando 3D

Atacar sin armas 3D

TECNICA 2D

PERCEPCION 2D

MECÁNICA 2D

Esc./Furtivo 3D+1

Buscar 3D+2

Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster Pesada 5D, Vibroespada FOR+3D

CORUSCANT

Datos de astronavegación: Sistema Coruscant, Sector Corusca, región del Núcleo

Características orbitales: Año de 368 días, día de 24 horas

Gobierno: Imperio Galáctico

Población: 1 billón (68% humanos, 32% otros)

Idiomas: Básico

Terreno: Ecumenópolis

Ciudades importantes: Centro Imperial / Coruscant

Áreas de interés: Distrito del Senado, Palacio Imperial, ruinas del Templo Jedi, niveles inferiores, montañas Manarai, Invisec

Exportaciones principales: Cultura, artículos de lujo, sistemas de hiperimpulso, poder gubernamental

Importaciones principales: Alimentos, materias primas, agua

Rutas comerciales: Cruz Marcial, Ramal Shawken, Línea Principal de Koros, Ruta Comercial de Metellos, Ruta Comercial Perlemiana, Carrera Corelliana.

Condiciones especiales: La mayoría de los edificios cuentan con regulación climática interna; la ciudad padece periódicamente supertormentas por culpa de la inestabilidad climática del planeta.

Descripción: Si el universo tuviera un brillante centro, tendría que ser Coruscant. Tan antiguo como rico y poderoso, este mundo del Núcleo lleva siendo la capital de la galaxia desde los primeros días de la República y ha conservado su trono durante mil generaciones. Rebautizado "Centro Imperial" por el Imperio, el poder de Coruscant ha crecido aún más como eje de los miles de flotas y ejércitos que sirven al emperador Palpatine.

Decenas de miles de años de civilización constante han alterado de forma permanente la faz del planeta. Todo rastro de la biosfera original ha sido completamente eliminado. Ni siquiera se han salvado los océanos del planeta; todos han sido agotados, contaminados o drenados en redes laberínticas de tuberías, depósitos y cisternas. En su lugar se alza una única y gigantesca ciudad que cubre todo el planeta de polo a polo.

La poca vida nativa que queda (murcielalcones, babosas y gusanos del durocemento, entre otras

criaturas) se ha adaptado al entorno completamente artificial.



La "ciudad mundo" de Coruscant cubre prácticamente cada metro cuadrado de superficie. Los rascacielos se alcanzan a kilómetros de altura, con innumerables niveles y subniveles que profundizan en el interior del planeta. Según las cifras oficiales, Coruscant es el hogar de un billón de seres inteligentes y los estudios no oficiales creen que el número total de habitantes puede ser mucho mayor. Es posible que Coruscant fuera, en las brumas del pasado, el mundo natal original de la humanidad. Incluso ahora, los humanos siguen constituyendo la mayor parte de la población del planeta, una condición fomentada por las leyes antialienígenas de Palpatine y la discriminación generalizada. El resto de la población está formado por un número incalculable de otras especies procedentes de toda la galaxia.

Aunque Coruscant aún conserva un poco de agua congelada en sus casquetes polares, necesita importar incontables megatoneladas de alimentos, millones de galones de agua potable e ingentes cantidades de materias primas para poder alimentar a los voraces habitantes del planeta. Las principales exportaciones de Coruscant son soldados, burócratas y una presencia cultural abrumadora que moldea la sociedad galáctica.

Con el auge del Imperio, Coruscant se ha ido militarizando. El planeta entero está rodeado de amenazadoras plataformas militares, enjambres de naves de guerra y un escudo planetario casi impenetrable. Incluso bajo el control imperial, no obstante, el submundo criminal de Coruscant es legendario. Los delincuentes varían desde los brutales desdichados que habitan en los niveles más bajos de la ciudad a los poderosos magnates que supervisan sindicatos criminales extendidos por toda la galaxia.

NOCHE ESTRELLADA

Los personajes jugadores se encuentran en Coruscant, la capital del Imperio, donde sólo los más temerarios y astutos contrabandistas se atreven a operar. Allí, ante las mismas narices de las tropas del Emperador, los PJ se han desplazado para hacer negocios.

No todos los oficiales y soldados imperiales serían calificados como leales por Palpatine y sus secuaces más próximos. De hecho, muchos de los miembros del Imperio se dedican a sacar beneficio de sus especiales privilegios. En ese contexto, no es de extrañar que haya más de un imperial corrupto dispuesto a ofrecer negocios de contrabando a los PJ.



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com