



# SCHANNOR

## STAR WARS



### Introducción

Los dos días de travesía por el hiperespacio, el convoy rebelde intercepta, mediante los canales de emergencia, un mensaje de socorro proveniente de la periferia de una nube de asteroides. El capitán Carey decide saltar al espacio real junto con el resto de la flotilla con la intención de analizar la situación con más detalle, pero consciente de que seguramente no tendrá mucho tiempo para ello. Tras unos minutos de tensa espera, el capitán se pone en contacto con los personajes a través de los comunicadores de la flota, explicándoles rápidamente que la señal proviene de una estación científica alienígena que al parecer está siendo atacada por piratas o mercenarios. Tras consultar con Takver, Carey ha decidido que los personajes transporten a un destacamento armado de diez hombres, encabezados por Gunn Dyrwinn, hasta la pista central de la estación atacada, situada en un asteroide, para rechazar el ataque y salvar tantas vidas como sea posible. "No disponen de mucho tiempo. Sensores ha detectado la presencia de varias naves no identificadas en las proximidades, y no quiero arriesgar a los cazas del convoy si no es estrictamente necesario. Gunn y los suyos ya están en camino hacia su nave, llegarán en unos segundos. Buena suerte muchachos", concluye Carey. Tras despegar precipitadamente del hangar de la Equinoccio, la nave del grupo deberá sortear una nube de asteroides para llegar a las proximidades de la estación (dos tiradas Fáciles de Pilotaje naval o recibir 5D de Daño, a escala de cazas, por choque con pedrusco sideral). El primer problema con el que se van a topar los personajes cuando lleguen al asteroide será las

torretas láser que defienden los hangares. Aunque una ha sido destruida durante el ataque, las otras dos han sido ocupadas por los asaltantes y abrirán fuego contra la nave a Medio Alcance. Una de ellas está parcialmente oculta bajo un saliente rocoso, por lo que la dificultad para alcanzarla se incrementa en cinco. Si los personajes pretenden entrar en el hangar sin haber destruido antes los cañones, el piloto deberá sacar una tirada Muy difícil de pilotar para no ser alcanzado o no acabar decorando como grafiti abstracto las paredes del hangar, ya que tendrá que entrar a plena potencia si no se quiere exponer a varias andanadas a bocajarro.

En el hangar central el grupo rebelde descubrirá que gran parte del área se ha desmoronado debido a impactos de artillería y granadas, mientras que por el suelo se hallan los restos calcinados de varios miembros de la estación, sin que sus rasgos sean reconocibles. Gunn desembarcará rápidamente a sus hombres y los dirigirá al hangar secundario y al almacén de recambios, donde aun hay señales de batalla, mientras pide a los personajes que avancen hacia el observatorio, que es de donde proviene la señal de socorro. A lo largo del trayecto los personajes no sólo encontrarán escombros y material destruido, sino también los cadáveres chamuscados de personal del asteroide y de algunos mercenarios (si han jugado la aventura anterior reconocerán rápidamente los uniformes como los de la unidad de mercenarios que les atacó en SarraBahn; además, un tiro Moderado o Difícil de Razas Alienígenas permitirá identificar a las víctimas del ataque como schannors, una especie recientemente descubierta). Mientras avanzan sentirán una fuerte detonación procedente de su punto de destino (un grupo de asaltantes ha volado las puertas del observatorio con detonita), así que tienen poco tiempo para llegar y salvar la situación. Cuando lleguen descubrirán a un grupo de cinco soldados

*La presente aventura puede jugarse como continuación de la publicada en LÍDER59, o bien como una aventura independiente en la que a los personajes se les ha encomendado la misión de escoltar un transporte rebelde hacia una base secreta, topándose con una inesperada complicación por el camino. Al igual que en aquella ocasión, os ofrecemos las puntuaciones adaptadas a las dos ediciones del juego para que podáis disfrutar de esta historia con cualquiera de ellas. En el caso concreto de esta aventura, además, su naturaleza permite ubicarla indistintamente tanto en el periodo previo a la batalla de Endor como después de ésta.*

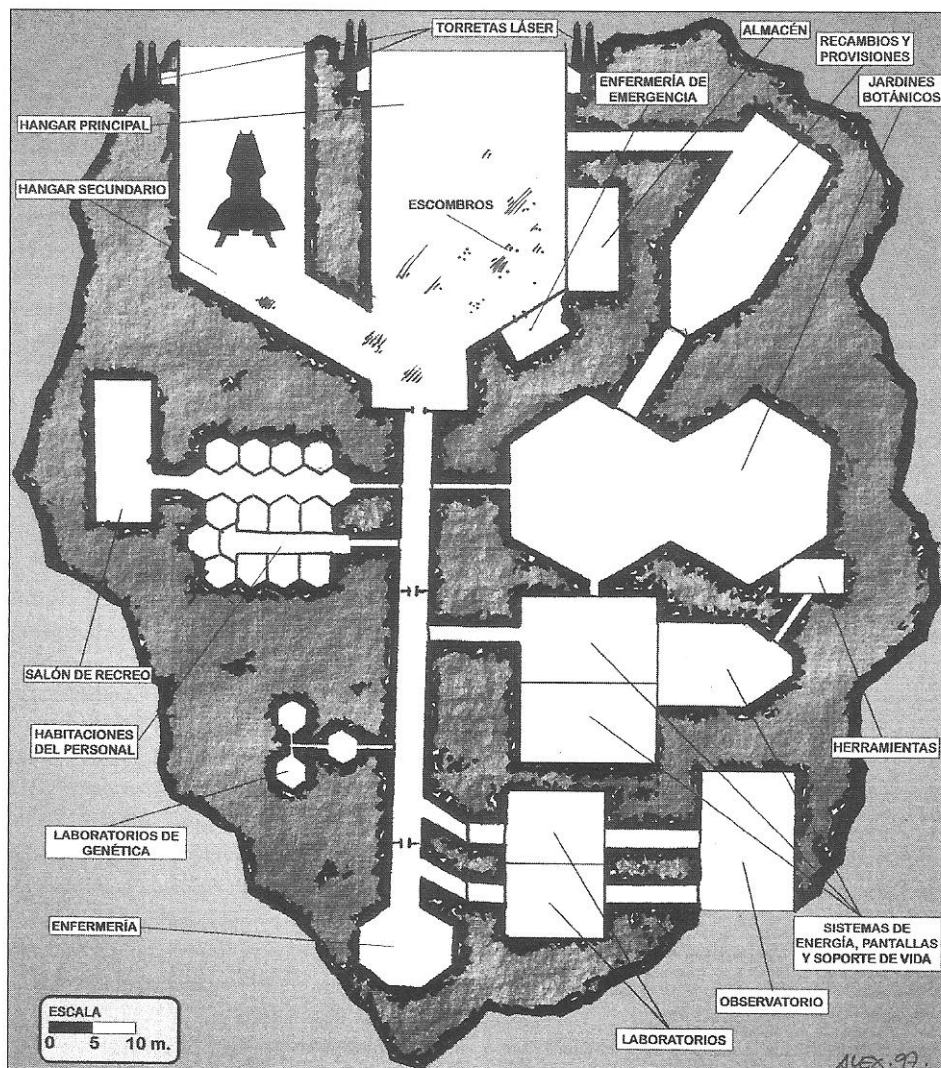
POR ÁLEX FERNÁNDEZ

### PUNTUACIONES

Las puntuaciones de este módulo son válidas tanto para la primera como para la Segunda Edición del juego (esta última aun no traducida), con lo que los que conocen la primera no tienen más que ignorar aquellos datos que les suenen a chino. Algunos datos sobre vehículos, naves o PNJs se han omitido por constar ya en guías y suplementos, o en el capítulo anterior de esta aventura. Con respecto a los imperiales, puedes considerar que uno de cada seis soldados de asalto sea un oficial, con 1D más en Bláster, Mando y Esquivar, así como un explorador de cada cuatro, con 1D más en Pilotar motojet y en Mando. Primann Carey es el capitán al mando del convoy rebelde, Gunn Dyrwinn el jefe de la escolta armada de dicho convoy (si no dispones de sus puntuaciones, que constan en LÍDER59, improvisalas; a título indicativo, Gunn tiene 3D en Fortaleza, 7D en Bláster, 5D+2 en Esquivar, 7D en Mando sobre sus hombres y 5D en Primeros Auxilios; sus hombres tienen 3D en Fortaleza, 5D en Bláster y 4D+2 en Esquivar); Mon Takver, por último, es el jefe de la misión diplomática embarcada en el Equinoccio, pero no es un hombre de acción. Se han indicado los poderes de que disponen los personajes con habilidades en La Fuerza, pero esta lista no es necesaria para los que jueguen con la Primera Edición.

### NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

*Si jugaste la primera parte, te recomendamos que lleves una lista con las bajas sufridas por los rebeldes, tanto en hombres como en equipo, de cara a futuras referencias. Si no la jugaste te recomendamos que consultes apéndice: puntuaciones para saber quién es quién entre los PNJs; puedes improvisar sus valores de juego si los necesitas, o consultar LÍDER59.*



que acaban de dar cuenta de dos técnicos de la estación y va a por un tercer individuo al parecer muy joven, casi un niño. Nada más percata-se de la llegada de los personajes, los mercenarios (cuatro soldados y un capitán) se pondrán a cubierto y abrirán fuego contra ellos sin hacer preguntas.

Cuando todo haya terminado los rebeldes se encontrarán frente a un ser de aspecto felino, de grandes ojos rasgados, de esclerótica amarilla y pupilas de gato. Un espeso pelaje azul marino cubre su cabeza, de forma ovalada y similar a la del lince, rematada por largas ore-

### TORRETA TURBOLÁSER DE LA ESTACIÓN SCHANNOR

**Dotación:** uno (Artillería naval 3D+2)  
**Armas:** Dos cañones láser (fuego acoplado)  
**Escala:** cazas  
**Control de fuego:** 3D  
**Daño:** 5D  
**Fuerza estructural:** 4D

jas puntiagudas. La criatura se encuentra temblorosa y acurrucada en un rincón, mirando fijamente al grupo de recién llegados con sus grandes ojos alienígenas. Justo en ese momento irrumpirá Dyrwinn, con el blindaje chamuscado en un par de sitios y expresión ansiosa: "Al fin os encuentro. Tenemos que salir de aquí por patas, una cañonera imperial nos ha dejado clavados a mí y a mis hombres en el hangar y ha recogido a esos malditos bastardos antes de que pudiéramos acabar con ellos. Coged a ese bicho —dice, señalando al ser— y volvamos al carguero, nuestros sensores han detectado más naves aproximándose a la base, ¡y no me gustaría quedarme a ver de qué clase son!".

El "bicho" en cuestión no opondrá ninguna resistencia y se dejará llevar, pero permanecerá en un estado catatónico, mirando fijamente al PJ que tenga más pinta de "duro". Una vez en la nave deberán regresar veloces al Equinoccio. Gunn no ha perdido ningún hombre, pero tampoco ha hallado supervivientes en toda la estación. Si los rebeldes han capturado a algún mercenario no le sacarán mucho en claro. Su unidad fue enviada por los imperiales al sector para

asaltar la base y robar un importante material genético experimental almacenado en los laboratorios del asteroide, con la orden específica de no dejar testigos del ataque. Sólo los oficiales conocen estos datos. No obstante, la implicación del Imperio queda clara desde el momento en el que sus naves han intervenido en el asalto.

### Embajadores de la Alianza

Salvada la papeleta, los personajes dejarán al "niño" en el puente de la Equinoccio (el PJ "duro" deberá quedarse, pues parece que aquél no quiere separarse de éste), para ver si pueden aclarar lo sucedido. El convoy rebelde efectúa un "microsalto" a otro punto distante de la nube de asteroides, para evitar a las naves imperiales que patrullan por la zona, y espera al desenlace. Éste se produce al cabo de cinco horas: Carey llama al grupo por los comunicadores, diciendo que han descubierto algo importante. De nuevo en el puente del carguero pesado, a los personajes se les comunica que el propio Skywalker ha tomado interés en el asunto: el niño es un "schannor", una especie poco conocida y recientemente descubierta que se mantiene neutral en la Guerra Civil. Al parecer tienen algún dominio de La Fuerza, y por los informes que Skywalker ha recibido del ataque (le ha sido imposible sondear telepáticamente al ser), los hechos acontecidos en la estación científica podrían poner a los hombres felino del lado de la Alianza. Sin embargo el tiempo apremia, pues tras lo sucedido en SarraBahn la presencia imperial se ha incrementado considerablemente en el sector, y es muy posible que el Imperio ya esté a punto de firmar algún tratado con los schannor. Las órdenes de Skywalker son tajantes: una avanzada rebelde deberá dirigirse a Chafflock, el planeta natal de la especie, con el superviviente e informar de lo sucedido en la estación orbital, intentando ganarse la confianza de los nativos y desacreditar a los imperiales. Entre tanto, el Equinoccio aguardará en el cinturón de asteroides hasta que la circunstancias permitan reemprender el viaje. El Director deberá decidir si los PJs son acompañados en su misión por algún PNJ dependiendo de las habilidades del grupo (apuesto a que en el 80% de los grupos todo el mundo sabe disparar de fábula y no hay ni un puñetero diplomático...), pero lo mejor sería que fueran solos, con alguna pequeña escolta si acaso, para demostrar su valía y llamar la atención lo menos posible. Una vez en su nave y



con el niño a bordo, los personajes saltarán al hiperespacio para dirigirse al cercano espacioportu de Rhamis-Cal, en el planeta Chafflock.

Apenas emerjan al espacio real, los PJs se toparán con dificultades: los imperiales, en efecto, ya han llegado al sistema, y sus naves patrullan el área para evitar molestas infiltraciones rebeldes que puedan dar al traste con sus expectativas de establecer relaciones amistosas con los schannor. Así que se aproximen, una fragata aduanera, viendo que la nave recién llegada no responde al diseño nativo (y, desde luego, tampoco al del Imperio), se les echará encima a medio alcance y les exigirá que se rindan y se preparen para ser abordados. Si los personajes se rinden serán abordados por diez soldados de asalto, y si no oponen resistencia se les detendrá para proceder a su posterior interrogatorio, una vez que la fragata les haya transportado hacia un destructor imperial en el sistema Sarabahn... más aún si encima los imperiales encuentran al "niño" a bordo de la nave. *Game Over*. Ahora bien, si, como es de esperar, los personajes oponen resistencia o intentan huir, la fragata abrirá fuego contra ellos. Una vez se hayan deshecho de ella (bien destruyéndola, bien abordándola, bien dejándola atrás) tendrán que superar aun a una inquisitiva pareja de interceptores TIE que tampoco ve con buenos ojos a los intrusos. Si juegas con la Segunda

Edición haz las tiradas oportunas de *Sensores* para los imperiales. Si los PJs entran en *vuelo silencioso*, o con los sensores en modo pasivo, pueden escabullirse sin ser detectados.

Ya sobre el planeta verán, en medio de una densa jungla de vegetación rojiza, que la pista de Rhamis Cal es bastante simple, así como las instalaciones, pues la ciudad propiamente dicha se halla a unos setenta kilómetros del lugar. No obstante los personajes pueden quedarse sin habla cuando, desde el aire y no muy lejos de la zona de aterrizaje descubran una guarnición imperial en construcción, alrededor de la cual hay varias naves del tipo de transportes y fragatas aduaneras. Afortunadamente, del destructor que trajo los materiales ya no hay ni rastro, o al menos no se halla en una órbita próxima al planeta.

No se pondrá ninguna traba al aterrizaje de los PJs (los schannor no hablan Básico, pero ya disponen de traductores de este idioma). Tras aterrizar serán recibidos por el personal del lugar. Tiradas Moderadas de *Buscar* permitirán descubrir a dos oficiales imperiales que les observan desde el otro lado de las pistas mientras murmuran entre sí, aunque evidentemente la presencia de los schannor les impide intervenir como hicieran en el espacio.

## Los Schannor

Ya hemos dado una ligera descripción de ellos al hablar del superviviente, así que añadiremos poco más: los adultos suelen medir entre dos metros y dos metros y medio. El pelaje puede ser de color negro, rojo oscuro, índigo, caqui, blanco o amarillo, y no son raros los individuos con rayas atigradas o manchas. Se trata de una raza de notable agilidad. Su carácter suele ser altivo, noble y belicoso, pero moderado por una gran capacidad de autodominio. Su sociedad se organiza al estilo feudal, con nobles guerreros y un puñado de monarcas planetarios de gran poder y a veces enfrentados. Carecen de órganos de gobierno a nivel planetario, aunque sí disponen de una asamblea consultiva. Aparte de la sólida división jerárquica de la sociedad, a los schannor les caracteriza su amor a la meditación y a las artes marciales, su misticismo, su fortísimo sentido del honor, y el respeto a los vínculos establecidos con la familia, el clan y el monarca. Dominan las habilidades telepáticas y tienen rudimentarios conocimientos sobre La Fuerza, aunque sus disciplinas son coto exclusivo de los nobles y de una casta de monjes sacerdote. Tecnológicamente, sin embargo, los schannor están relativamente

atrasados con respecto a los estándares imperiales: su navegación espacial es lenta y de corto alcance, muchos de sus vehículos funcionan aun con combustibles fósiles o hidrógeno (son raros los de repulsión) y en el terreno del armamento utilizan primordialmente armas blancas y lanzadores de proyectil sólido, aunque no desconocen la tecnología bláster. La arquitectura schannor es de edificios bajos, de arenisca roja o granito, con frecuentes cúpulas bulbosas y minaretes, todo ello rodeado de amplios y ordenados jardines y avenidas. En lo que respecta a la indumentaria, ésta recuerda, al igual que otros aspectos de su cultura, a la del Japón feudal.

## Traición

La reacción de los schannor del astropuerto ante los personajes será tanto de perplejidad y sorpresa como de abierta sospecha. El personal de seguridad (acorazado con pesadas armaduras casi de estilo medieval complejamente ornamentadas) someterá al grupo a un breve interrogatorio sobre los motivos de su viaje y su procedencia, sobre todo tras comprobar que el "niño" es el primogénito del duque Valkar, el noble más poderoso de la región y señor de la región en la que se hallan. El superviviente no querrá separarse en ningún momento del personaje al que haya tomado como protector, y está claro que lo elevado de su rango y las extrañas circunstancias de su aparición exigen una investigación inmediata. Se indicará al grupo que deben dirigirse a la capital del lugar (la propia Rhamis-Cal, a setenta kilómetros) para explicar lo sucedido. Se les proporcionará deslizadores XP-38 y una escolta de cuatro guardias que viajarán en un deslizador adicional (recuérdese que los vehículos a repulsión son una rareza tecnológica en Chafflock; estos en concreto son uno de los frecuentes obsequios con los que el Imperio desea reforzar sus lazos con los nativos). No se pondrá ninguna pega a que los rebeldes conserven sus armas, ya que es bastante frecuente llevar una en este planeta (aun así, nada de bláster pesados de repetición, lanzagranadas o Estrellas de la Muerte de bolsillo, por favor...). Si los PJs no consiguen explicarse con claridad en la aduana, es posible que se les confine para ser interrogados más a fondo, incluso mediante suero de la verdad o sondeos telepáticos, al menos hasta que se decida su traslado a la capital. De llegarse a este extremo las armas sí serán confiscadas.

A los pocos minutos de viaje, a través de una amplia pista asfaltada rodeada de espesa vege-

## SCHANNOR

(Para crear un PJ distribuir 18D en atributos, dentro de los límites mínimos y máximos estipulados):

**Dados de atributos:** 12D

**Atributos mínimos/máximos:**

**DESTREZA:** 3D/5D

**PERCEPCIÓN:** 2D+2/4D+2

**CONOCIMIENTOS:** 1D+2/3D+1

**FORTALEZA:** 2D/5D

**MECÁNICA:** 1D/2D+2

**TÉCNICA:** 1D+2/3D

**Código de velocidad:** 2D; **Movimiento:** 10/14

**Talla:** 2.0-2.5 metros.

**Habilidades especiales:** Garras: en *Combate sin armas* un schannor suma 1D a sus tiradas de daño debido a sus afiladas garras.

**Factores de historial:** Código de honor. Los schannor tienen un fuerte sentido del deber: siempre cumplen su palabra (aunque eso no excluye que pueda haber alguna oveja negra, como en esta historia, pero de ser así el Director es libre de asignar un punto de Lado Oscuro a un PJ schannor cada vez que éste rompa la norma, por ejemplo haciéndose político).





tación, los personajes verán asombrados como varios impactos de bláster alcanzan al vehículo de escolta, que va cerrando la marcha, y lo dejan fuera de combate. De entre la maleza emergen tantas motojets como deslizadores más dos y comienzan a abrir fuego a medio alcance, especialmente contra el vehículo que transporta al superviviente. Tras dos o tres asaltos de persecución, los personajes comprobarán que las cosas se complican. En efecto, una pareja de andadores AT-ST obstruye el camino, disparando a discreción sobre los deslizadores. Las únicas alternativas de los jugadores (de rendirse nada, los imperiales les quieren muertos) son, o bien salirse de la carretera para internarse entre los árboles (la dificultad del terreno es de 13 para los XP-38 y de sólo 9 para las motos, más pequeñas) o bien intentar escabullirse entre las patas de los andadores (para lo que se requiere un tiro Difícil/Muy Difícil de manejar Repulsores), dejándolos atrás. Si optan por los árboles la cobertura que éstos ofrecen aumenta en 5 puntos la dificultad para impactar con las armas de fuego. No obstante, si optan por la tercera salida, la Vía Chochenaguer ("¿Imperiales a mí? ¡¡Venga yaaahh...!!"), es tu deber como Director de juego advertir a los jugadores que saquen un 15 en una tirada de Buscar, de que diez soldados de asalto se ocultan entre la vegetación flanqueando a los blindados.

Cuando hayan dejado atrás a los atacantes o se hayan deshecho de ellos, o bien cuando hayan pasado entre diez y quince rondas, el ataque cesará: la ciudad de Rhamis Cal aparece en el horizonte y los imperiales no quieren testigos de su ataque. Llegar al palacio no será difícil, pues se halla en el centro de la urbe y destaca claramente sobre el resto de los edificios como si de una pequeña isla edificada se tratara. Una vez en él, los personajes serán recibidos por una escolta armada que mostrará gran reverencia hacia el superviviente, aunque ellos serán tratados con un suspicaz distanciamiento. Si nada más presentarse ante el chambelán comienzan a soltar una retahíla de acusaciones contra los imperiales, aderezada con historias de ataques, persecuciones e intentos de asesinato, se les mirará con incredulidad. Sólo la presencia del joven impide que sean expulsados con cajas destempladas, y cualquier explicación que den sobre el porqué son acompañados por él será objeto de la misma incredulidad que las anteriores. Sea como fuere, Valkar se halla de viaje visitando sus comarcas septentrionales, y no volverá hasta el día siguiente. Debido a que Otamay (el nombre del superviviente, que les será indicado por el chambelán) se niega testarudamente a sepa-

rarse de su "protector", respondiendo con ferocidad a cualquier intento de separarle de él (de hecho es la única circunstancia que le hace salir de su estado catatónico, y ningún vasallo de Valkar tiene la autoridad, ni el valor, de contradecir al primogénito de su señor), los personajes deberán pernoctar en un ala de palacio, en espera de entrevistarse urgentemente con el duque a la mañana siguiente.

Lo que los PJs no saben es que Iriator, el hermano de Valkar, ha pactado con el Imperio con intención de traicionar a su familia y hacerse con el poder, siguiendo a partir de entonces una política de clara adhesión a los imperiales a cambio de que éstos le ayuden en la consecución de metas aun más altas. Iriator informará de lo sucedido a sus aliados durante el atardecer, y éstos tenderán una emboscada a los recién llegados en sus alojamientos. Para facilitar las cosas, se requisarán todas las armas de los PJs, salvo las blancas, aduciendo motivos de seguridad, lo que no deja de ser lógico si pensamos que se hallan en una zona importante.

El alojamiento en cuestión se halla rodeado por jardines arbolados y cercados por setos de dos metros, todo ello dispuesto en terrazas rectangulares escalonadas en niveles de cuatro metros de altura cada uno y comunicados por escalinatas. Aparte de éste, no hay más edificios en ochenta metros a la redonda. Los más próximos son el palacio y varios silos. El edificio estará vigilado por cuatro guardias, puestos por Iriator y fieles a él: o sea, que no verán ni oirán "nada"... Las estancias son amplias y espaciaosas, sobrias pero cómodamente amuebladas y con amplios ventanales. Todas las puertas son correderas, excepto las de los dormitorios, las cuales disponen de una litera para dos ocupantes, una mesita, dos taburetes, un ropero y un holoproector de comunicación interna externa. En suma, un lugar agradable... y plagado de micrófonos (que sólo serán hallados si los personajes se dedican a registrar exhaustivamente, obteniendo un 25 en una tirada de *Buscar* o de *Seguridad*).

Bien entrada la noche, agentes de la OIS imperial especialmente preparados asaltarán el edificio a escondidas. Dependiendo de la disposición de los personajes (que pueden conocer gracias a los micros y a sus visores infrarrojos) bien forzarán la puerta del recibidor, bien entrarán por la terraza o las ventanas empleando ventosas unidas a cables de tracción. Irán sala por sala. Si los PJs han cometido la imprudencia de no montar guardias (si lo han hecho, los centinelas pueden ser las primeras víctimas si no tienen los sentidos alerta) tendrán derecho a una tirada Moderada de *Percepción* cuando los atacantes entren en el cuarto en el que

### GUARDIAS DEL ASTROPUERTO/ GUERRERO SCHANNOR TÍPICO

Tomar las puntuaciones de un guerrero de Valkar con las siguientes modificaciones: carecen de poderes de La Fuerza, de puntos de personaje y de la habilidad de Mando. Reducir todas sus habilidades de combate en 1D.

### MOTOJET IMPERIAL Z-74 DE ARATECH

Escala: deslizadores; Cobertura 1/4, Carga 3 kilos, Techo de vuelo 5 metros, Maniobra 3D+2, Velocidad/Movimiento 3D/140; 400 KPH, Casco 2D, Armas: un cañón láser a escala de deslizadores, Control de fuego 2D, Daño 3D, Alcances 3-30/100/300m.

### DESLIZADOR XP-38

Escala: deslizadores, Cobertura 3/4, Carga 5 kilos, Techo de vuelo 1 metro, Maniobra 1D, Velocidad/Movimiento 1D/35; 100 KPH, Casco 2D.

### AGENTE DE LA OIS IMPERIAL

DESTREZA 3D, Blásters 5D+2, Parar sin armas 4D+2, Esquivar 5D+2, Granada 4D, Parar con armas 4D, Atacar con armas 5D.

CONOCIMIENTOS 2D, Supervivencia 4D, MECÁNICA 2D, Manejar repulsores 4D, PERCEPCIÓN 3D, Timar 6D, Escondarse 5D+2, Buscar 4D.

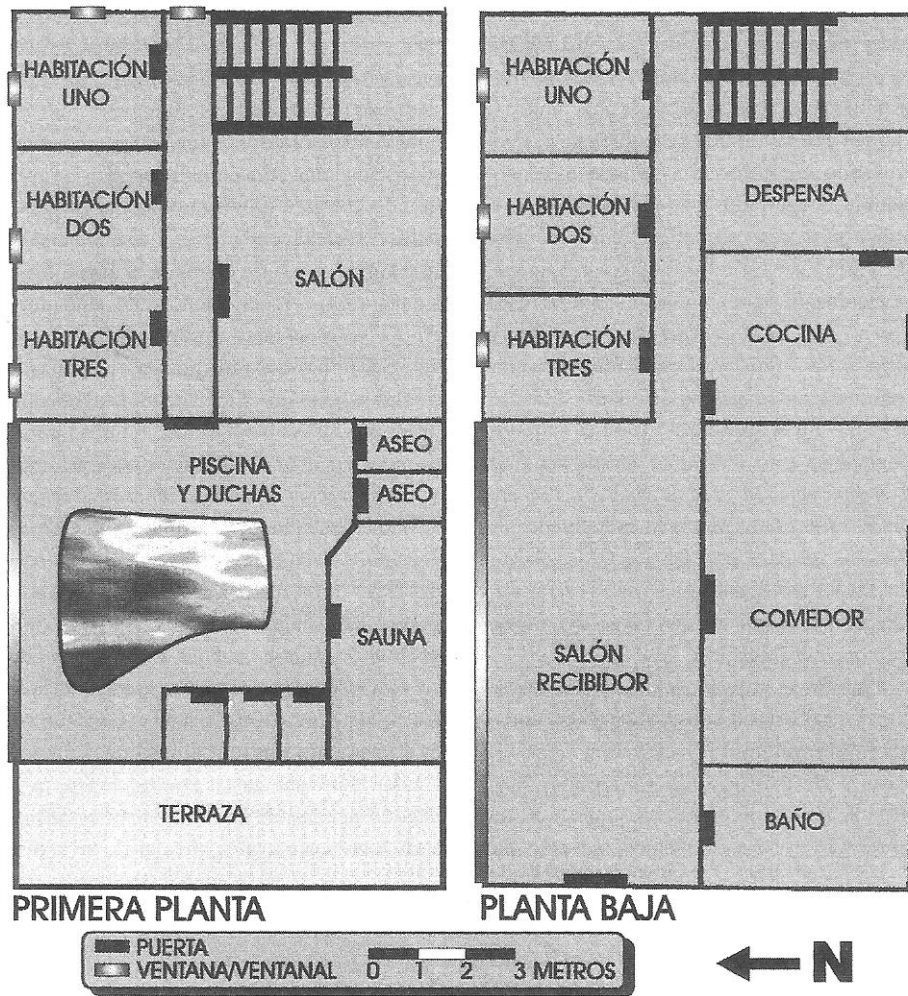
Fortaleza 3D+1, Escalar/Saltar 4D, TÉCNICA 2D, Demolición 3D, Seguridad 4D.

Puntos de personaje: dos cada uno. EQUIPO: Visores infrarrojos (Reducen en 3D las penalizaciones por humo u oscuridad), pistola blaster pesada (Daño 5D), cargador, tres granadas aturdiroras (Daño 5D+1 en aturdir) gancho con cable de arrastre, casco con máscara respiratoria (+1D a la FOR contra todo tipo de daño, sólo en la cabeza) 2 granadas convencionales (Daño 5D) esposas (FOR 6D), 2 granadas de humo (-1D en un radio de dos metros a todas las acciones relacionadas con la visión; Eso incluye disparos que pasen a través de la zona afectada aunque el tirador no esté dentro de ella).

se halle cada cual. Cualquier PJ con habilidades de la Fuerza tendrá derecho a una tirada adicional de *Sentir*, de igual dificultad que la anterior. Los agentes lanzarán botes de humo y dispararán sus bláster en aturdir, con lo que además la operación será más silenciosa. Después sacaran a todos los personajes del edifi-



## ALBERGUE DE LOS PJS EN PALACIO



cio, incluyendo a Otamay, los meterán en uno o varios vehículos de tracción y los estrellarán en algún precipicio próximo: la versión oficial hablará de un intento de fuga frustrado... si los PJs no lo impiden antes.

Habrà un agente por cada PJ, más un jefe de equipo que dispone de un jet pack y un detonador térmico. Han llegado hasta palacio en deslizadores XP-38 estacionados en los linderos de los jardines. Intentarán huir a la que sufran dos o más bajas, o cuando el escàndalo montado por el combate sea tal que no puedan llevar adelante el plan del accidente simulado, pero si se llega a este extremo tampoco dudaràn en tirar la casa abajo, o incluso en pedir la ayuda encubierta de los guardias apostados por Iriator, antes de huir amparados por la oscuridad.

### La Audiencia

Tras la agitada noche una escolta de diez guardias, esta vez leales, conducirá al grupo al

palacio para ser interrogados por Valkar en persona. Éste sospecha que lo que ha ocurrido es que los personajes forman parte de un grupo responsable del ataque a la base científica. Los schannor sólo tuvieron tiempo de recibir la señal de socorro, y sus naves son demasiado lentas para haber podido realizar ya un examen detallado del área, así que aun no saben demasiado bien lo que ha pasado. Azuzado por su traicionero hermano, el noble puede creer que el grupo piensa pedir rescate por el resto de los que se hallaban presentes en la estación o incluso por su hijo, así que más vale que esta vez los PJs sepan explicarse con claridad (tiradas Moderadas de Negociar modificadas según lo bien o mal que se lo monten los jugadores; al interpretar a Valkar pónselo difícil, a fin de cuentas confía más en su hermano que en unos desconocidos). Ni que decir tiene que si algo malo le ha pasado a su hijo, Valkar entregará los rebeldes a los imperiales para que éstos dispongan de ellos a placer (otra vez el numerito del "intento de fuga que acaba en el fondo de

un barranco"). Si no, y una vez logren convencer a Valkar, éste interrogará telepáticamente a su hijo, que al encontrarse en presencia de su padre comienza a recuperarse lentamente del trance catatónico en el que se hallaba. Sólo el PJ "mamà" podrá permanecer en la sala con ambos (para un schannor el proceso de sondeo telepático es lento, difícil e incluso peligroso, de ahí que no se tome esta medida como la primera hasta que los personajes no den un buen motivo para ello). Al cabo de dos horas, Valkar aparecerà en la puerta de la sala junto a su hijo y al PJ. Horrorizado por lo que acaba de descubrir, jura romper su pacto con los imperiales y expulsarles del planeta en cuanto logre el apoyo de los demás nobles, cosa fácil después de lo sucedido. Rodeándose de su escolta personal de quince guerreros el duque se encamina a la guarnición imperial con la intención de entrevistarse con el embajador imperial y exigirle explicaciones. Los personajes deberán ir con el duque, pero Otamay, que mejora progresivamente, se quedará en palacio. Valkar sólo comete un error: pedir a su hermano que comunique a los nobles bajo su mando que se reúnan con él en la guarnición llevando a todos sus guerreros. Por supuesto, Iriator piensa demorarse más de la cuenta...

### La Batalla Final

Una vez frente a la guarnición semiconstruida, Valkar y sus guerreros, más los PJs y seis guardias del astropuerto, solicitan la presencia del embajador imperial. Sigue una tensa espera junto a los deslizadores, con la impresionante mole del edificio y los andadores como telón de fondo a unos 400 metros, todo en el marco de un terreno boscoso, enfangado debido a recientes lluvias. Al cabo de unos minutos aparece el embajador imperial, a bordo de un deslizador terrestre y rodeado de una escolta de veinte soldados de asalto, mientras un andador AT-ST permanece ligeramente rezagado a unos treinta metros.

La discusión entre el noble schannor y el representante del Imperio se torna bien pronto agria y áspera. Los personajes son acusados de complot por los imperiales, pero las pruebas en contra de tal afirmación son tan evidentes que, en el momento álgido, Valkar anuncia enérgicamente que declara nulos todos los tratados y exige la retirada del Imperio. El embajador palidece, murmura algunas disculpas y se retira hacia su vehículo. Si los personajes obtienen una tirada Moderada de





## ESCOLTAS DE VALKAR

Se trata de guerreros de élite de su raza, totalmente leales al duque y a la familia de éste. A pesar de su valía, durante la lucha final resultarán diezmados, cayendo heridos o incapacitados 1D3 cada ronda más los que caigan en la primera.

**DESTREZA** 3D **Bláster** 5D+1, **Esquivar** 5D+2, **Parar sin armas** 6D, **Atacar con armas** 4D, **Atacar con armas: sable** 6D, **Parar sin armas** 6D+2.

**CONOCIMIENTOS** 2D.

**MECÁNICA** 2D **Manejar repulsores** 3D+2.

**PERCEPCIÓN** 2D+2 **Buscar** 3D, **Mando** 4D.

**FORTALEZA** 3D+2 **Atacar sin armas** 6D.

**TÉCNICA** 1D+2.

**SENTIR** 2D+2 **Sentir vida**.

**CONTROLAR** 1D+1 **Acelerar Curación**, **Reducir daño**, **Mantener la consciencia**.

**ALTERAR** 1D.

**Puntos de personaje:** dos cada uno.

**EQUIPO:** Pistola bláster (Daño 4D) Carabina bláster (Daño 5D, sólo la llevan la mitad de los guardias) Blindaje pesado (+2D a la FOR contra ataques físicos, +1D contra ataques energéticos, -1D a la DES), 2 Cargadores, Sable ceremonial (Daño FOR+2D).

Buscar se percatarán de movimientos en los alrededores, lo que se verá acompañado de un aumento de la tensión evidente para aquellos

personajes con habilidades de La Fuerza que obtengan una tirada de la misma dificultad (si los PJs actúan de forma violenta durante la discusión los propios schannor lo considerarán descortés, ya que se ha venido a parlamentar y está hablando una persona de alto rango; si se ponen pelmas es muy probable que acaben perdiendo credibilidad e incluso que sean detenidos y apartados a un lado).

En cualquier caso, cuando el embajador se halle junto a su vehículo comenzará el ataque. Los escoltas formarán un grupo compacto en torno a su jefe para cubrirle de los rebeldes y Valkar y los suyos, y abrirán fuego combinándose en cinco grupos de cuatro soldados cada uno. En la siguiente ronda el andador comenzará a aproximarse, al tiempo que tiradas Moderadas/Difíciles de Buscar o Percepción permitirán observar más movimiento de vehículos pesados procedente de la guarnición. De los arbustos surgirán otros veinte soldados de asalto que abrirán fuego del mismo modo que los anteriores.

La situación se volverá desesperada: cuatro guerreros caen derribados en la primera andanada (sólo uno si los PJs sacaron sus tiradas de Buscar y descubrieron a los emboscados, dando la alarma) mientras los supervivientes se repliegan hacia sus vehículos, que es lo que

deberían hacer los PJs para poder alcanzar su nave u otro refugio. También pueden huir a través del bosque, pero este procedimiento es más arriesgado, y tardarían horas en llegar a pie a Rhams Cal o al espaciopuerto de la ciudad. Los XP-38 de los schannor se hallan a unos cuarenta metros, y aun será necesaria una ronda adicional para ponerlos en marcha antes de salir por pies. Quedarse a luchar es un suicidio. El AT-ST comenzará a aproximarse en la segunda ronda de combate, y abrirá fuego a partir de la tercera, mientras dos andadores AT-AT se aproximan desde su base a media velocidad, flanqueados por tres patrullas de soldados de asalto. Una vez en los vehículos los personajes deberán lidiar con una patrulla de motojets imperiales que les saldrán al paso a medio alcance, persiguiéndoles hasta el mismo espaciopuerto si es preciso, aunque una vez aquí caerán bajo el fuego de los guardias del lugar (a efectos de distancias, el espaciopuerto se halla a unos tres kilómetros de la guarnición, aunque puedes aumentar o reducir esta cifra para alterar a tu gusto la dificultad de la persecución). Ten en cuenta que este es el momento clave de la historia, así que si alguien tiene que gastar Puntos de Fuerza ha llegado su ocasión. Los problemas no acaban aquí, pues una patrullera ha dejado en la pista





central a una patrulla de soldados que intentarán evitar que los PJs suban a su nave. Aquí los guardias del astropuerto no serán de mucha ayuda, pues se encontrarán ocupados repe- liendo a los atacantes que vienen del exterior. Una vez en la nave, y si Valkar no ha roto el cerco con ellos, lo más lógico sería ir a resca- tarle al campo de batalla antes de que sea demasiado tarde, y volar hacia la capital para dar la alarma. Ni que decir tiene que atacar una guarnición imperial con una sola nave es un disparate...

Una vez el duque esté a salvo los schannor tardarán más que unas horas en unirse y declarar la guerra a los invasores. Aunque carecen de una flota moderna en relación a la del Imperio, su superioridad numérica en el planeta es tal que el conflicto está ganado antes de empezar. Con los imperiales en rápi- da retirada a los PJs no les queda más que des- pedirse, no sin antes ser colmados de hono- res. Según lo heroico de su actuación, serán nombrados nobles y se les otorgarán tierras en el planeta. Si es necesario su nave será reparada, y a cada personaje se le obsequiará con un sable ceremonial ricamente trabajado y con un campo energético especial e indivi- dualizado que sólo se activa si es esgrimido por su legítimo propietario (Daño FOR+2D+2, +1D+2 sin el campo energéti- co). No hace falta decir que la Rebelión tendrá como nuevos aliados a los hombres felino, que incluso aceptarán gustosos a cualquiera que quiera aprender de sus cono- cimientos en La Fuerza, aunque deberá acep- tar los preceptos religiosos que le impongan y que son básicamente los mismos que para ser Caballero Jedi. Las habilidades de La Fuerza enseñadas por un maestro schannor pue- den subirse hasta el siguiente tope: Contro- lar hasta 3D+2, Sentir hasta 4D+2, Alterar hasta 3D+1. El Director puede imponer otras limitaciones si lo desea.

Tras la aventura, y al cabo de unos días, los personajes deberán regresar al punto de encuentro donde les espera el Equinoccio e informar del éxito de su misión. De todas maneras, a cualquier Director mínimamente inteligente se le ocurrirán algunas ideas inter- sesantes de las que sacar partido para ampliar esta aventura: ¿seguirá tramando Iriator con- tra su hermano, o su complicidad con el Impe- rio será descubierta? ¿Decidirán los imperia- les olvidarse de Chafflock por considerarlo poco merecedor de su atención, o al cabo de unos meses recibirán los personajes una peti- ción de ayuda procedente de unos schannor

## EL DUQUE VALKAR

Un imponente y orgulloso schannor de pelaje rojo y dos metros y medio de altura, es un fiel ejemplo para sus súbditos y ha dedicado toda su vida a encarnar los ideales de su gente. Tal vez por eso se le dé mejor la acción que la diplomacia.

DESTREZA 5D, Bláster 6D, Armas de fuego 8D, Parar con armas 9D, Esquivar 6D+2, Atacar con armas 9D+1, Parar sin armas 6D+2.

CONOCIMIENTOS 2D, Supervivencia 5D+1, Intimidación 7D, Fuerza de Voluntad: 8D, Leyes: de sus dominios 6D+2.

PERCEPCIÓN 3D Escondarse/Furtivo 6D, Buscar 5D, Negociar 5D, Mando 7D, Mando: soldados schannor 10D, MECÁNICA 1D+1, Cabalgar 7D, Pilotaje de cazas 3D+2, Manejar repulsores 5D, Manejar hovercraft 5D+2.

FORTALEZA 5D Combate sin armas 8D, Escalar 6D, Nadar 5D+2, Levantar 7D. TÉCNICA 1D+2.

CONTROLAR 3D, Acelerar curación, Controlar el dolor, Reducir Daño, Mantener la conciencia.

SENTIR 4D, Sentir vida, Detectar vida, Telepatía receptiva, Ampliar sentidos. ALTERAR 3D, Telekinesis.

Puntos de Fuerza: 2  
Puntos de Personaje: 15  
Movimiento: 13

EQUIPO: Armadura nobiliaria (+2D a la FOR contra daño físico, +1D contra daño energético, no penaliza a la DES. Provista de filtros respiratorios y reserva de aire para dos horas, además de comunicador de medio alcance en el yelmo. Sable ceremonial (ver el que es regalado a los PJs), pistola bláster pesada (Daño 5D) rifle bláster (Daño 4D+2), dos cargadores, propiedades ducales y varios miles de súbditos.

que traen malas nuevas de su planeta? ¿Qué problemas pueden surgir en las tierras de las que ahora son dueños los PJs? ¿Cómo las pien- san administrar? ¿Decidirá la Alianza nom- brarles enlaces permanentes con la raza schan- nor, debiendo supervisar su cooperación con los rebeldes? Todos estos asuntos pueden dar origen a nuevas historias y añadir más salsa a tus partidas. Algunos aprendices de Jedi tie- nen ahora un "centro de estudios", por lo menos hasta cierto nivel, y no estaría de más que pidieras tiradas periódicas de Mando, Negocios o similares para ver qué tal les va a tus PJs con la administración de sus propie- dades, que se pueden convertir en una lucra- tiva fuente de ingresos para financiar su cam- paña...o la causa de la Alianza. El límite es tu imaginación. Reparto de Puntos de Habilidad y Colorín Colorado (¿o era "que La Fuerza te acompañe"...?).



## DIRECTOR DE TORNEO

Alistate como voluntario para difundir **SWCCG** realizando torneos en tu localidad.

Envía tu propuesta para ser nombrado por Decipher Director del Torneo Oficial a través de la Web  
Http: [www.decipher.com](http://www.decipher.com)

Envía también copia de tu solicitud a los Miembros del Escuadrón:

### Barcelona:

Red 42, Guillermo Ruíz.  
E-mail: [ruiz@redestb.es](mailto:ruiz@redestb.es)

### Madrid:

Red 49, Sergio Doménech.  
E-mail: [sergio@hotmail.com](mailto:sergio@hotmail.com)  
[swccgspain@hotmail.com](mailto:swccgspain@hotmail.com)

### Zaragoza:

Red 48, Unai.  
E-mail: [unai@encomix.es](mailto:unai@encomix.es)

*Para más información y aclaraciones:*

### infoJOC:

Tel. 93-345 85 65 (de 14 a 18 h.)  
Fax: 93-346 53 62  
E-mail: [joc.internacional@bcn.servicom.es](mailto:joc.internacional@bcn.servicom.es)