

STAR WARS®

EL JUEGO DE ROL

CONTRABANDISTAS Y PIRATAS



UNA AVENTURA PARA STAR WARS D20

STAR WARS®

EL JUEGO DE ROL

CONTRABANDISTAS Y PIRATAS

MACE MINDU



ÍNDICE

18714V

CONTRABANDISTAS Y PIRATAS

Episodios I, II y III

Armas, naves y... traiciones
Una deuda, una dama y mucho peligro
Viejos conocidos

03	Introducción
05	Trasfondo para el director de juego
07	Episodio I: Armas, naves y... traiciones
08	I.1 Encuentros
09	Partida de Sabacc en Row
15	Domar al Dragón
21	Las Profundidades del Túnel
25	Duras negociaciones
30	El largo brazo de la Justicia
31	Una Parada Rápida
35	Más allá del mar hirviente
38	Cumbre de los Seis Conos
42	Negocios Corellianos
49	I.2 Destino Inesperado
78	I.3 Armas, naves y... traiciones
89	Episodio II: Una deuda, una dama y mucho peligro
90	II.1 Una deuda, una dama y mucho peligro
103	II.2 Rescate en Tovarski
117	Episodio III: Viejos conocidos
118	III.1 El Príncipe Pirata
128	III.2 La Caza del Traidor
137	III.3 Jinetes del Maelstrom
176	Epílogo

ÍNDICE

1A714V

CONTRABANDISTAS Y PIRATAS

Episodios I, II y III

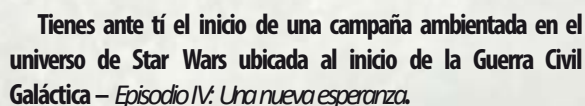
Armas, naves y... traiciones

Una deuda, una dama y mucho peligro

Viejos conocidos

177	Planetas y lunas
178	Brentaal
183	Corellia
191	Drall
196	Duro
200	Estación Centerpoint
202	Nar Shaddaa
206	Selonia
210	Tatooine
214	Tovarski
215	Vehículos y Naves espaciales
228	Personajes No Jugadores
229	Principales
260	Matones y subordinados
267	Ayudas del Juego
268	Guion
269	Mapas y localizaciones

1870756156



Estas dos primeras aventuras están basadas en las ideas que daba la *Guía de la Era de la Rebelión de Star Wars D20*. Se trata de un libro muy interesante, con gran cantidad de material de trasfondo e ideas que pueden ser usadas con independencia del sistema de juego que utilices. Este libro fue publicado originalmente por *Wizards of the Coast* y traducido al castellano por *Devir Iberia*.

También hay datos e ideas recogidas de otros libros, - tanto de rol como de otro tipo- comics, videojuegos y películas, pero su influencia es mucho menor que el libro mencionado.

Se funden en este módulo las ideas de aventuras de Star Wars Soles de Fortuna, con los dos primeros capítulos de Ecos del Pasado I, acompañándolos de la idea de aventura El Príncipe Pirata de Star Wars El Juego de Rol de West End Games, añadiendo las campañas Destino Inesperado, Rescate en Tovarski y Jinetes del Maelstrom.

Algunas imágenes son propias, pero hay dibujos de otros autores, procedentes de mi colección de imágenes de *Star Wars*, retocadas en diverso grado y de las cuales, sitiendolo mucho, desconozco el nombre del autor. Las imágenes de los jugadores y PNs están basadas en diversos actores con trajes en la mayor parte de los casos sacados de diseños originales creados para el juego *Star Wars D20* por *Chris Trevas* ó *William O'Connor*, espero sepan perdonar mis destrozos.

He adaptado en este libro la historia y estructura de las entregas de la campaña *Ecos del Pasado*. En principio se dividía en dos secciones principales correspondientes a las dos aventuras que se relatan – *Armas, naves y... traiciones* y *Una deuda, una dama y mucho peligro*, sobre las cuales he ampliado todo el resto de documento, también adaptándolo al trasfondo de mis PJs.

Este documento cuenta con los siguientes bloques:

Aventuras. Son las historias en sí, con un breve resumen de la misma en el inicio y las diferentes escenas que la conforman. Dada la libertad de acción de los jugadores no esperes una descripción exhaustiva de todo lo que pueden hacer, solo encontraras una descripción de las escenas que deben suceder – como llegar hasta ellas depende de lo que decidan tus jugadores. Así pues como DJ tendrás que improvisar, aunque espero que todos los datos de este libro te faciliten en gran medida esta tarea, haciéndola más sencilla.

Planetas y Lunas. En donde encontraras una breve descripción y algunos apuntes de los mundos en los que transcurre la campaña. También se indican algunos datos históricos y se nombra a los principales Personajes No Jugadores (PNJs) con que se pueden cruzar tus jugadores allí.

Vehículos y Naves Espaciales. Descripción de algunos vehículos y Naves que aparecen durante la campaña.

PNJs. Descripción algo más detallada de algunos de los principales PNJs de la campaña, así como de algunas de las criaturas que aparecen en ella.

Además este libro tiene otras secciones:

Introducción. Lo que estás leyendo en este momento.

Trasfondo para el Director de Juego. Esta sección solo la debe leer el DJ, si eres jugador no la leas, te perderías gran parte de la diversión. Encontrarás datos sobre el destino heroico que tienen predestinado los jugadores e información sobre cosas que están sucediendo al margen y que pueden tener relevancia para futuras aventuras.

Ayudas de Juego. Aquí encontraras los mapas, esquemas y pistas que puedes necesitar durante las aventuras.

Personajes No Jugadores. Con la ficha en el sistema D20, además de un pequeño trasfondo para los PNJs que sean más relevantes para estas aventuras y campaña.

Naves y Vehículos. Donde están tanto las naves y vehículos que pueden usar nuestros jugadores como a las que deberán enfrentarse.

Finalmente en las últimas páginas se encontraras las fichas y el trasfondo que los jugadores conocen de sus personajes.

Aventuras para Sistema D20

Los módulos de este libro se centran en intentar narrar una historia, dejando al DJ los pequeños detalles e intentando hacer que las aventuras sean todo lo independientes que se pueda con respecto al sistema con que se desee jugarlas. Aún así, en determinados momentos, se dan consejos sobre las tiradas a realizar y su correspondiente dificultad. A pesar de que me centro en el Sistema D20, creo que no sería muy difícil adaptar las aventuras a otros sistemas como *Sistema D6*, *Al Filo del Imperio*, *Savage Worlds* o *Fudge Star Wars*.

Agradecimientos

Pues finalmente quiero dedicar unas palabras de agradecimiento a Faustino Pérez Martín, creador de la campaña *Ecos del Pasado* que da origen a toda esta campaña dándome la inspiración necesaria para adaptar tanto sus aventuras, como la fusión del resto que conforma esta campaña de larga duración a los trasfondos de mis PJs. Y por supuesto y no menos importantes, gracias a mis maravillosos PJs, que además de soportarme como DJ, son tan agradecidos y disfrutan tanto de mi creación. Gracias Francisco, Luis, David, Alberto, y a los recién llegados Oriel y Saúl, sin olvidarme de los "esporádicos" Jordi, Daniel V., Joan y Robert.

Por último espero que a todos aquellos a los que les apetezca jugar esta campaña, puedan disfrutarla tanto o más de lo que la hemos disfrutado nosotros. ¡Que la Fuerza os Acompañe!

Sin más os dejo con ...

A long time ago in a galaxy far, far away....



TRASFONDO PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

↓7K.N4D0H7D 0K7K VJ 717V4D7 7V 707D0



Hay algunas cosas que el DJ debe saber antes de empezar a dirigir la campaña y que sería bueno que solo él supiera. Si eres DJ antes de comenzar con la primera aventura sería conveniente que leyeras detenidamente esta sección.

Con la inminente subida de nivel del Capitán Roark Garnet, éste es llamado a presentarse ante el nuevo Consejo Jedi recientemente restaurado por el Comandante Luke Skywalker.

Ante el Consejo, podrá observar como sus integrantes evalúan su evolución en la Fuerza y le dan consejos y enseñan nuevas técnicas que le servirán de mucha ayuda. Los integrantes que inicialmente puede observar son Luke Skywalker, Rey Empatojayos Brand y Vima Sunrider. Posteriormente se incorpora apareciendo desde las sombras Ahsoka Tano, sorprendiendo a Garnet.

Ahsoka le indica que ella dejó de ser una Jedi hace mucho tiempo, pero que eso no implica que no pueda enseñar los caminos de la Fuerza a un alumno. Actualmente ha cogido por aprendiz a Kanan Jarrus, otro Jedi que no finalizó sus estudios y que lidera uno de los comandos rebeldes que dependen de ella. Ashoka dirigiéndose a Garnet, le indica que la Orden Jedi dejó de existir hace tiempo y que por tanto no tiene sentido seguir a rajatabla el antiguo Código Jedi. Debe ser fuerte y firme en el uso de la Fuerza siempre utilizándola para el bien colectivo y para salvar vidas, no para sesgarlas. Siguiendo su razón y su corazón, sabrá como estrechar sus lazos con la Fuerza y resistir las continuas tentaciones de Lado Tenebroso. Ella confía en su capacidad y está segura que entenderá sus palabras. Insiste, tal y como le transmite el Nuevo Consejo Jedi, que debe dejar de sentir miedo en el uso de la Fuerza. El miedo es el camino al Lado Oscuro.

Una vez finalizadas las sesiones de entrenamiento y evaluación de la Fuerza del Capitán Garnet, éste es llamado por Luke en privado dónde se reúne con él junto a la líder Mon Mothma.

Se procede a explicarle los planes de su nueva misión. La Rebelión está teniendo fugas de información que pone en grave peligro la estabilidad y supervivencia de esta resistencia al Imperio. Se sospecha de que hay espías dentro de la organización y filtraciones a través de colaboradores externos.

En estos momentos, deben cuidar mucho las informaciones que se dan a los diferentes comandos activos. Se informa a Garnet de que la Alianza ha asestado un golpe al Imperio por fortuna, consiguiendo un cargamento de armas imperiales experimentales. La **misión principal** consistirá en hacerse pasar por una banda de Contrabandistas y Mercenarios independientes en la luna de Nar Shaddaa para lograr que les contraten para robar esa mercancía al comando rebelde que la consiguió. Evidentemente, puede parecer una petición extraña, pero esto permitirá salvar el cargamento creando una distracción sobre la verdadera localización de estos preciados equipos, así como lograr descubrir uno de los posibles topes que filtran información sobre las operaciones en curso. Los sistemas de contraespionaje de la alianza se encargarán de ir dando falsas informaciones sobre vuestro comando para que vuestra fama como ladrones de naves crezca entre los bajos fondos de la luna de los contrabandistas y seáis contactados por el traidor.

Cala Womer es la líder de comando al que le deben robar el cargamento y será la única que estará al corriente de la operación. No hace falta decir, que Garnet deberá decidir como informar a su equipo y evidentemente procurar que ningún miembro de comando atacado sea herido de gravedad (o simplemente herido, por lo que deberán usar medios no letales como blaster en aturdir, ...). Debe parecer lo más real posible.

Como **misión secundaria**, y aprovechando que estarán un tiempo infiltrándose en los bajos fondos y juntándose con algunos de los seres más despreciables de la galaxia en la luna más famosa de los Contrabandistas, deberán intentar localizar al Capitán Fandar. Este peligroso personaje, es el azote de las rutas espaciales, pirata extraordinario y número seis en la lista de los más buscados por la Marina Imperial. La Alianza quiere contratar a Fandar para que hostigue los transportes espaciales del Imperio. No será fácil convencerlo, y además será una situación muy peligrosa para los miembros del Comando de Gamet, por lo que deberán ir con sumo cuidado. Se recomienda llevar un tiempo prudencial haciéndose un lugar entre los contrabandistas de la zona, para lograr méritos suficientes para lograr una audiencia con Fandar. Gamet conoce la situación precaria de la alianza y sabrá hasta donde podrá negociar. No obstante, se les concederán los recursos que se necesiten si entran dentro de lo razonable.



La Banda y sus guaridas

Para lograr la tapadera perfecta, deben llegar a Nar Shaddaa y buscarse un alojamiento que les sirva de base de operaciones durante todo el tiempo que les ocupe esta misión.

Por suerte para ellos encuentran una pequeña vivienda en el sector Corelliano de Nar Shaddaa - ver páginas 270 y 271. No es una zona llamativa, ni especialmente lujosa, aunque resulta bastante tranquila - para estar en un lugar como Nar Shaddaa, se entiende.

La zona está llena de otras viviendas similares, conformando una especie de comunidad. Es solo una especie de comunidad, ya que aquí muchos están solo de paso - alquilando un refugio pasajero - y otros muchos quieren evitar el contacto con cualquiera; así que en la práctica nadie sabe muy bien quienes son sus vecinos. Ellos ya saben que no pueden esperar gran cosa de sus vecinos y deberían conformarse con que no les roben.

Físicamente esta comunidad está conformada por una especie de calle principal, de forma más o menos cuadrangular, con un acceso en mitad de uno de sus lados a la calle propiamente dicha. Este acceso una vez tuvo una puerta, pero hace años que no queda ni el más mínimo recuerdo de la misma. Por supuesto el acceso a esta calle privada hace tiempo que no está controlado y en la misma es fácil encontrar algún que otro mendigo refugiado, aunque en general es mucho más tranquila que la verdadera calle.

La verdad es que pronto tendrán que dejar Nar Shaddaa, por lo que este refugio solo será utilizado durante algún tiempo. Lo que probablemente se convierta en su base de operaciones sea la nave que robarán, el *Estrella de Medianoche* - ver mapa en página 273 y estadísticas en página 220, aunque mantendrán oculta su propia nave, el *Colmillo del Krayt*. Este carguero es una buena nave y seguramente tus jugadores quieran modificarla para amoldarla a sus gustos y necesidades, lo cual resultara sencillo. Pueden aprovechar sus contactos en la zona para "tunear" su nave.

EPISODIO I

V01N0710 1



CONTRABANDISTAS Y PIRATAS

Episodio I

ARMAS, NAVES Y ... TRAICIONES

El emperador Palpatine acumula más y más poder relegando al Senado Imperial en la toma de decisiones, mientras su flota impone la ley y el orden en toda la Galaxia ante la débil oposición de un puñado de voces discrepantes. Un pequeño grupo de éstas se han unido conformando una Alianza que intenta poner freno a los desmanes del nuevo Emperador, viendo el peligro que se cierne sobre la libertad de todos los seres bajo su dominio.

Esta nueva Alianza Rebelde ha conseguido pequeñas victorias atacando desde sus bases ocultas pero sin llegar a suponer un verdadero peligro para el Imperio. Por desgracia para ellos Palpatine ha decidido poner fin a esta amenaza antes de que pueda crecer, lo que está haciendo aumentar la tensión en toda la Galaxia.

Ajenos a todo esto, escapando del orden del Imperio y sin la preocupación de los Rebeldes por el futuro, viven los habitantes de Nar Shaddaa, La Luna de los Contrabandistas. Un nido de maldad y vileza en el que cada cual se preocupa tan solo de sí mismo y de sus amigos.

Los jugadores empiezan la aventura en su recién adquirida vivienda en la Luna de Nar Shaddaa. Para poder comenzar a preparar su tapadera, deben comenzar a pensar en como hacerse un nombre y una reputación entre la variada “fauna” local.

Pronto decidirán como conseguir “trabajos” por su cuenta para comenzar a infiltrarse entre la gran cantidad de contrabandistas, pandilleros, ladrones, piratas y señores del crimen. Tienen total libertad de movimiento por la Luna para ir logrando su objetivo. En el *Anexo 1* hay variada información sobre contactos y puntos de interés de Nar Shaddaa.

Primeros pasos: ENCUENTROS

De una forma u otra, los PJs podrán decidir realizar los siguientes encuentros que les irán surgiendo según se vayan adentrando en los suburbios y demás escenarios de Nar Shaddaa. En la *Tabla 1-1 Listado de Encuentros*, se describen los mini encuentros posibles a realizar sobre diferentes escenarios del Sector Corelliano dónde se encuentran los PJs.

Cada uno de estos encuentros se inicia con una breve descripción que se detallará a continuación, indicando de qué se trata y lo que se supone que debe ocurrir. Esta es la visión general o resumen, destinado a dar al DJ una rápida comprensión del encuentro. Esta sección de introducción también permite que el DJ conozca cómo comienza el encuentro, y qué tipo de desarrollo o circunstancias se producirán.

La segunda parte describe el encuentro real. La ubicación, los eventos y los perfiles para cualquier PNJ o adversarios se pueden encontrar aquí. Por último, cada encuentro termina con sus correspondientes recompensas y resoluciones. Si el grupo tiene la oportunidad de obtener algo de valor (tales como créditos, contactos, engranajes, o una importante ventaja en una investigación más amplia), en esta sección se tratará esto. Por último, se describe cómo se concluye cada encuentro y en qué situación acabarán los PJs.

Tanto *Sabacc en Row* como *Domar al Dragón*, se llevan a cabo en el planeta Corellia, y representan dos situaciones distintas allí, el juego y las carreras. *Las profundidades del Túnel* ofrece la oportunidad de recorrer algunos de los antros del secreto Selonía, y *Cumbre de los Seis Conos* representa un pasatiempo típico, el montañismo.

TABLA 1-1: LISTADO DE ENCUENTROS

Encuentro	Descripción
<i>Sabacc en Row</i>	Durante su visita a la Nave del Tesoro Row en el notorio Sector Azul de Corellia de la corona de la ciudad, los PJs se meten en un juego de Sabacc. Naturalmente, obtienen más problemas que beneficios.
<i>Domar al Dragón</i>	Ganar unos créditos siempre es bueno, y las carreras ilegales en Corellia son una buena manera de conseguir un buen puñado de ellos. Por desgracia, la belleza de los Pantanos de Cristal sólo es igualada por su peligro.
<i>Las profundidades del Túnel</i>	La oportunidad de explorar los túneles de Selonía sale mal, dejando a los PJs atrapados bajo tierra.
<i>Duras negociaciones</i>	Una breve parada en una inofensiva tienda en una de las estaciones orbitales de Duro se transforma rápidamente en un encuentro peligroso.
<i>El Largo Brazo de la Justicia</i>	La policía aduanera local SegCor detiene la nave de los PJs, investigándolos por productos de contrabando.
<i>Una Parada Rápida</i>	Una cantina de ensueño de Nubia se convierte en una pesadilla para los PJs por el espionaje corporativo.
<i>Más allá del Mar Hirviente</i>	En Drall, el grupo tiene que tomar una elección: entregar a un ladrón inepto, o intentar ayudarlo para obtener una recompensa.
<i>Cumbre de los Seis Conos</i>	El grupo tiene la oportunidad de subir a una de las montañas cónicas en Hollowtown en la Estación Centerpoint.
<i>Negocios Corellianos</i>	Una ejecución rápida de contrabando, y una oportunidad para algunos créditos fáciles. ¿Qué podría salir mal?

Partida de Sabacc en Row

En medio de las compras, el Glamour, y la multitud de la más famosa (o infame) calle de Ciudad Coronet, Nave del Tesoro de Row, los PJs se encuentran con la oportunidad de entrar en una partida de Sabacc con algunas interesantes personas. Por desgracia, todo este asunto resulta ser una tapadera para aprovecharse de los recién llegados que necesiten un trabajo. Si su mala suerte se acaba, las cosas podrían ponerse muy feas.

Hay varias formas en que los PJs podrían ser invitados en una partida de Sabacc privada. Tal vez uno o más de ellos ya tiene algunos conocimientos y experiencia del juego, y saben que el famoso Sector Azul de Ciudad Coronet es el mejor lugar para ir en busca de oportunidades. Si alguien en el grupo tiene contactos en Corellia, puede ser que sea invitado a reunirse en un casino en la zona de la Nave del Tesoro de Row.

Involucrando a los PJs

El DJ puede involucrar a los jugadores en esta partida de diversas maneras, pero en todas ellas implicará la estafadora Catrinna, una encantadora y atractiva joven mujer que se considera a sí misma como una dama de clase y gusto exquisito. No hace falta decir que se trata de un papel. El objetivo de Catrinna es engañar a los PJs para que se unan a una partida de Sabacc amañada, para lo que ella podrá acercarse a los PJs de varias maneras.

La primera - y más directa - implica que Catrinna se acerque al grupo, entablar una conversación con uno de los PJs, y, finalmente, invitarles a una partida amistosa de Sabacc. El problema con este enfoque es que es el más probable para infundir sospechas a los PJs.

Una variante un poco más sutil puede ser empleada si uno o más de los PJs se jacta de ser un jugador. En este caso, Catrinna puede acercarse a ese PJ, saludándolo por su nombre y alagándolo en cuanto a cómo se ha oído hablar de sus habilidades de juego y preguntándole si estaría interesado en una partida de alto riesgo. La tercera variante - los PJs ya están buscando una partida de Sabacc - es la más fácil de introducir.

Si el DJ quiere ser más complicado, puede introducir a Catrinna usando un esquema más complicado. Ella espera hasta que los PJs visitan una cantina o espacio público en la Nave del Tesoro de Row, a continuación, pone en escena una fuerte discusión con uno de sus aliados - el Rodiano Grenzo (ver página 120). En este caso, ella le debe a Grenzo una gran cantidad de dinero, y él la intimida con una actitud agresiva, suficiente para inspirar a cualquier PJ con buenas intenciones de involucrarse sin tener que iniciar una

pelea. Si algún PJ actúa en su ayuda, Grenzo retrocede y se va. Entonces Catrinna les explica a los PJs una triste historia sobre ella debido a una suma considerable de dinero que le debe a Grenzo.



Si los PJs se ofrecen para ayudarla, ella les dice que planea participar en una partida de Sabacc esa noche, y ella puede conseguir que participen también. Si los PJs ganan, se pueden dividir las ganancias y se pueden utilizar para pagar su deuda con Grenzo. Si el DJ utiliza este enfoque, debe tener en cuenta que Catrinna no ofrece préstamos en efectivo, no obstante Carn si lo hará.

CATRINNA

Catrinna es una bella y joven mujer, encantadora y seductora, que se viste bien y se presenta como poseedora de clase y refinamiento. Ella, sin embargo, ha nacido en las calles y tiene una actitud despiadada que muestra cada vez que se ve acorralada o tiene competencia para conseguir algo que quiere. Ella es una ladrona y una artista del engaño, y actualmente es la socia de Carn Truuvik. Él sigue el plan de estafa actual, pero puede hacer los ajustes oportunos a la perfección.

Tahúr de nivel 4 (Granuja 4)

8	14	10	12	14	15
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	15	16/10	+2/+5		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+1	+6	+3			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Especial: Trueque ilegal, afortunado (1 al día), ataque preciso +1, Encanto natural (puede repetir una tirada de carisma, diplomacia o engaño, 1 vez por sesión).

Habilidades: Averiguar intenciones +4, Buscar +3, Diplomacia +5, Engañar +9, Falsificar +8, Informática +8, Juegos de azar +9, Juegos de manos +12, Observar +7, Profesión [Tahúr] +12y Tasación +8.

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Juegos de manos), Énfasis en una habilidad (Profesión Tahúr) y Ojo avizor.

BOVO'S

Catrinna conduce al grupo a una cantina un tanto deteriorada - *Bovo's* - ubicada justo al lado de las vías principales de la Nave del Tesoro de Row. La habitación principal es bastante estándar en su disposición, aunque hay un pequeño loft en el nivel superior con algunos asientos extra. Una de las esquinas está condicionada para los músicos, y normalmente hay uno o dos tocando por la noche. El bar principal se extiende a través de una pared, y hay mesas y bancos por todos lados. La decoración es casual, con imágenes dispares, posters, tazas, y viejos trozos de telas clavadas en todas partes.

Catrinna lleva a los PJs a través de la cocina y por medio de un almacén, donde una puerta oculta los lleva a un cómodo salón sorprendentemente grande. El lugar tiene su propio pequeño bar, paneles de madera greel, muebles de cuero nerf, y una mesa lo suficientemente grande para un máximo de diez jugadores de Sabacc.

UN JUEGO DE MUCHO NIVEL

Antes de ahondar más lejos, el DJ debe haberse familiarizado con las reglas de Sabacc que aparecen en la página 12. De los otros cuatro jugadores en la mesa, Kanz usa su habilidad de *Juegos de Manos*, mientras que Jalla y Grenzo confían en sus habilidades de *Engañar*. Carn, sin embargo, emplea su habilidad de *Juegos de Azar*, puesto que está utilizando un mazo principal Sabacc totalmente manipulado y usa otros métodos para hacer pivotar el juego a su manera.

A medida que los PJs van entrando en el cuarto trasero de *Bovo's*, pueden ver como los otros jugadores ya están en la mesa. Un sirviente corre de un lado a otro, sirviendo bebidas y aperitivos. Carn Truuvik cortésmente se presenta a sí mismo y a sus compañeros.

"¡Hola a todos! Bienvenidos, bienvenidos. Mi nombre es Carn Truuvik y soy el propietario de este establecimiento. Estaría encantado de que se unieran a nosotros en la partida.", sonríe, "habrá una olla con varios miles de créditos, al menos para los ganadores. Ahora, permítanme presentarles a algunos compañeros de juego".

Jalla es agradable, Grenzo desdeñoso, y Kanz frío y calculador. Carn les pide a los PJs que entreguen rifles láser grandes u otras armas notables al sirviente; no se preguntará por pistolas o cuchillos, pero nadie se niega a mantener a un lado su armamento militar, que guardarán en la sala principal del establecimiento.

En este punto, los PJs pueden estar preocupados por disponer de fondos para jugar. Carn explica que la primera ronda requiere un pago de 100 créditos. Los PJs deben ser capaces de decidir que, al menos uno o dos del grupo deben sentarse en la mesa. Si ellos no tienen fondos para jugar, Catrinna les ofrece que Carn les haga un pequeño préstamo; los PJs tienen que aportar una o dos piezas de equipo como garantía. No se necesita verificación; el DJ debe indicar que Carn le ofrece a los PJs un préstamo equivalente al precio de cualquier equipo ofrecido. En este punto, él simplemente está tratando de atraerlos hacia el juego.

Ya en las primeras rondas, Carn utiliza sus habilidades para velar por que los PJs ganen más a menudo de lo que pierden. Quiere mantenerlos interesados. Él mantiene una conversación continua, sobre todo tratando de averiguar todo acerca de ellos como le sea posible. Él quiere saber acerca de sus especialidades y lo que han logrado hasta el momento, así como lo que les lleva a *Corellia*. El DJ, realizará pruebas de habilidad de *Juegos de Azar* para el Sabacc, y verificará las dificultades. Esto debería garantizar que el juego se puede ganar, pero no tan fácil como para que los PJs sospechen.

A medida que avanza la partida, sin embargo, Carn comienza a intentar ganar en serio. En este punto, la dificultad la marcará las tiradas enfrentadas de *Juegos de Azar* de Carn contra las tiradas de los PJs. Su plan es forzar a los PJs para aumentar la deuda. Si los PJs continúan ganando contra estas probabilidades más difíciles, Kanz, Jalla, y Crenzo - que son todos parte de la conspiración - empezarán a jugar activamente contra los PJs. Añade dificultad para cada jugador que trabaja en contra de los PJs. El DJ debería aumentar esta penalización lentamente a lo largo de varias rondas de Sabacc. A medida que el juego progresa, Carn continúa ofreciendo préstamos bastante generosos, pero en algún momento se sugiere al grupo que ponga su nave como garantía. Esto, por supuesto, es el objetivo final de Carn: Obtener la nave de los PJs como deuda.

RESULTADOS DEL JUEGO

En este juego, puede haber varios resultados.

Una de las opciones mas probable es que los PJs se retiren del juego en cuanto empiecen a perder. Si ellos lo hacen, Catrinna los detiene, y Carn intenta engatusarlos para quedarse, posiblemente haciendo una tirada de *Carisma* opuesta para convencerlos. Los otros jugadores de Sabacc también ofrecen estímulo o burlas. Si los PJs todavía deciden abandonar, el comportamiento de Carn se vuelve frío y amenazante. Sugiere que le parece una falta de respeto retirarse de su juego privado antes de que termine, y lanza elegantes amenazas (las cuales exceden del alcance del encuentro, pero el DJ puede utilizar Carn y Catrinna como villanos más adelante).

Otra opción es que los PJs logran ganar significativamente durante el transcurso de la noche. Si ellos lo hacen, Carn amablemente les felicita por su habilidad y les permite mantener sus ganancias. Sus intenciones son atraer a otros pardillos al juego, por lo que acepta tener que perder de vez en cuando para mantener las apariencias.

Una tercera posibilidad es que los PJs descubran el engaño de Carn. Como Carn no está haciendo una prueba de habilidad de *Engañar*, el DJ puede decidir si los PJs descubren el engaño de él si las tiradas generadas son lo suficientemente elevadas. Si ellos lo hacen, él lo niega, pero se ofrece a reembolsar los créditos que han perdido (o mantener) cualquier ganancia con la esperanza de aclarar este "pequeño mal entendido." Si los PJs fuerzan la situación, Catrinna indica que los otros jugadores y ella están todos dispuestos a "discutir" con ellos si no lo dejan en paz.

Si los PJs pierden sus camisetas (y otras cosas), o uno o varios de ellos es sorprendido haciendo trampas, Carn explica gratamente que entiende su desesperación y sus necesidades, y que está dispuesto a llegar a un acuerdo con ellos para mantener las cosas sin que el asunto se ponga feo. Una vez más, si alguien piensa de una forma combativa, Catrinna interviene con sus amenazas veladas.

En cualquiera de los casos, Carn establece que los PJs tienen una deuda (representado por el dinero en efectivo que hayan prestado o se pierde, lo que se traduce en una Obligación de deuda para todo el grupo). Carn les permite mantener la mayor parte de su dinero o artículos que ponen como garantía; manteniendo la Obligación en su lugar. El grupo sólo puede liberarse de la Obligación una vez que han hecho uno o dos trabajos para Carn - algo que el DJ puede inventar tal como determine su campaña en curso.

REGLAS DEL SABACC

Las siguientes regla sirven para simular una ronda o mano del popular juego de cartas Sabacc. En el Sabacc, los jugadores intentan formar una mano con un valor de 23 (positivo o negativo) usando una baraja de 76 cartas electrónicas, cada una de ellas con un valor que va alternando entre positivo y negativo hasta el momento en que es jugada.

1. Los participantes acuerdan la cuantía de la apuesta, y cada jugador deposita esa cantidad en el bote.
2. Cada jugador realiza una tirada de dados (*Juegos de azar*, *Juegos de manos* o *Engañar*) y se enfrenta directamente al resultado del resto.
3. Para hacer trampas, un personaje utilizará en la tirada su habilidad de *Engañar* o *Juegos de manos*. Esta tirada se sumará directamente a los rangos que el personaje tenga en la habilidad de *Juegos de azar*.
4. Los personajes que quieran intentar descubrir si alguien hace trampas, deberá superar una tirada de *Averiguar intenciones* para los que usen *Engañar* o *Observar*, para los que usen *Juegos de manos*. Si superan las tiradas enfrentadas, se habrá descubierto al personaje haciendo trampas, y la partida se interrumpirá de inmediato para resolver este imprevisto.
5. Si se tiene éxito en la tirada de *Juegos de azar* (o haciendo trampas), se queda con la cantidad total apostada multiplicada por el número de jugadores.
6. Esto se repetirá tantas manos como se quieran jugar. Existe la opción de hacer un juego abreviado con una sola tirada (ver siguiente tabla).

TABLA JUEGOS DE AZAR: GANANCIAS O PÉRDIDAS

Resultados	Interpretaciones
1-4	Pierde todo lo apostado
5-9	Se va con el 25% de lo apostado
10-14	Se va con el 50% de lo apostado
15-19	Se queda en paz; conserva todo lo apostado
20-24	Gana lo apostado x 1,5
25-29	Gana lo apostado x 2
30-34	Gana lo apostado x 3
35-39	Gana lo apostado x 5
40+	Gana lo apostado x 10

CARN TRUUVIK

Aunque no sea un señor del crimen, el humano Carn ha logrado cierto éxito en el sector azul. Él es muy encantador, e incluso tiene una actitud agradable y amistosa cuando se tiene a alguien encañonado con un blaster. Él siempre propone opciones, tanto a sus "amigos" como a sus prisioneros, de la misma manera - *Esto es lo que es mejor para ellos, y es un "ganar-ganar" para todos.*

Señor del crimen de nivel 5 (Granuja 3/Noble 2)



Especial: Trueque ilegal, afortunado (1 al día), favor +1, contacto, ataque preciso +1, Encanto natural (puede repetir una tirada de carisma, diplomacia o engañar, 1 vez por sesión), inspirar confianza (1 al día).

Habilidades: Averiguar intenciones +6, Buscar +6, Conocimiento [Bajos fondos] +7, Diplomacia +7, Engañar +9, Escondarse +6, Escuchar +7, Falsificar +8, Informática +8, Intimidar +7, Juegos de azar +9, Juegos de manos +12, Observar +7, Pilotar +5, Recabar información +7, Sigilo +6 y Tasación +8.

Dotes: Alerta, Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Juegos de manos), Ardid y Ojo avizor.

Equipo: Pistola Blaster (3d6), vibrodaga (2d4), blindaje ligero (RD 2)

KANZ

Kanz es un Twi'lek bastante atípico. Taciturno, a menudo incluso de mal humor, que rara vez habla y pasa la mayor parte de su tiempo en familia. Él no tiene ningún deseo de morir por cualquier persona, pero es lo suficientemente leal a su jefe para entablar batalla si es necesario y hay probabilidades de no morir.

Matón de nivel 2 (Matón 2)



Habilidades: Engañar +3, Intimidar +3, Juegos de azar +3, Juegos de manos +6, Observar +3 y Sigilo +3.

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Dureza y Ágil.

Equipo: Vibrodaga (2d4)

JALLA

Presentándose como una tonta rubia humana extremadamente maquillada y un exceso de interés en la ropa y las joyas, la personalidad de Jalla es un acto bien elaborado para ocultar una mente aguda y astuta. Ella y Carn son actualmente amantes, aunque ella lo dejaría si se le presenta la oportunidad correcta.

Tahúr de nivel 4 (Granuja 4)



Especial: Trueque ilegal, afortunado (1 al día), ataque preciso +1, Encanto natural (puede repetir una tirada de carisma, diplomacia o engañar, 1 vez por sesión).

Habilidades: Averiguar intenciones +4, Buscar +3, Diplomacia +5, Engañar +9, Falsificar +8, Informática +8, Juegos de azar +9, Juegos de manos +12, Observar +7, Profesión [Tahúr] +12 y Tasación +8.

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Juegos de manos), Énfasis en una habilidad (Profesión Tahúr) y Ojo avizor.

GRENZO

Grenzo es un cazador de recompensas rodiano que ha establecido un contrato a largo plazo con Carn. Carn le da de comer a Grenzo, y no va a permitir que nada amenace eso. Si las cosas se ponen feas, el rodiano no dudará en matar a cualquiera que él vea como un rival.

Cazarrecompensas de nivel 4 (Explorador 4)



Especial: CE Abrir ruta, valor +1, esquiva asombrosa, ataque preciso +1.

Habilidades: Averiguar intenciones +4, Buscar +4, Engañar +6, Escondarse +9, Escuchar +6, Informática +8, Intimidar +2, Juegos de azar +2, Observar +6, Pilotar +9, Recabar información +6 y Sigilo +9.

Dotes: Alerta, Competencias con grupos de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster), Desenfundado rápido, Iniciativa mejorada y Rastrear.

Equipo: Blaster Pesado (3d8), vibrodaga (2d4), blindaje ligero (RD 2)

DESENLACE

Suponiendo que los PJs no se encuentran muertos o en un intercambio de fuego corriendo por las calles de la Nave del Tesoro de Row, deben tener una o dos opciones distintas de trabajo en la zona por el tiempo que llevan en el Sector Corelliano, si ellos lo hicieron bien; sino por lo menos deberían tener algunos créditos más en sus bolsillos. Si no es así, incluso pueden tener que resolver una "deuda" de obligación.

Carn es una mente criminal maestra, un estafador, y una figura tan implacable como él, debe mantener su reputación. Al mismo tiempo, respeta el talento y recompensa la lealtad. Él puede incluso convertirse en un aliado y un contacto muy útil para los PJs en caso de que ellos se lo hayan trabajado bien y hayan tratado de mantener una buena relación con él. Tener un contacto fuerte en Corellia nunca es una mala cosa.

Domar al Dragón

En Corellia, las carreras ilegales de aceleradores son un asunto serio. Estas carreras, que numerosas bandas semicriminales organizan en lugares apartados a horas intempestivas, congregan enormes multitudes de corredores, mecánicos, jugadores y aficionados. El ganador se queda con todo, y en general el bote es una gran cantidad de créditos, uno o más de los aceleradores de los perdedores, o simplemente el derecho a alardear. El riesgo inherente de este peligroso deporte, unido a la posibilidad de obtener grandes riquezas y prestigio entre los iguales, es lo que impulsa a la juventud de Corellia a competir unos contra otros y contra la dama fortuna.

Introducción

En *Domar al Dragón*, los PJ se ven involucrados en una carrera ilegal de aceleradores durante una visita a Corellia. Pueden estar buscando activamente alguna carrera o bien verse involucrados en los asuntos de una banda, por ejemplo insultando sin querer al líder de alguna banda poderosa. Los PJ deberían encontrarse en Coronet, particularmente en el Sector Azul, o en las zonas más peligrosas de Tyrena.

Aunque se puede implicar a los PJ en este encuentro en cualquier lugar, la mayor parte de la acción transcurre en los Pantanos de Cristal, en la región de Agrilat, en Corellia. Los corredores llevan utilizando esta reserva natural restringida durante años como pista de carreras privada, y muchos de los pantanos e islotes están llenos de restos destrozados.

LA CARRERA

Los PJ acaban comprometiéndose a competir en una carrera de aceleradores en los confines de los Pantanos de Cristal. Puede participar cualquier PJ que lo desee contra miembros de una banda llamada los *Serafines Negros*, y contra su líder, una joven corelliana llamada Sunny. Los términos de la carrera, que explicará Sunny, son muy claros. Dos o más pilotos compiten en el difícil circuito *Ruinadragón*, y el ganador se lo lleva todo. Participar en la carrera cuesta 200 créditos por corredor.

El *Ruinadragón* es uno de los circuitos de carreras de menor entidad de los Pantanos de Cristal. Está compuesto por seis peligrosos tramos que transcurren por zonas de hierbas altas de cristal afiladas como cuchillas, a través de un bosque de afloramientos cristalinos y por numerosos obstáculos letales como cepos, montañas de escombros o basura, incluso alguna criatura que salte delante de los aceleradores. La altitud máxima para la carrera es de 10 metros. Una vez acordadas las condiciones, los dos grupos preparan su equipo y sus aceleradores y se dirigen a la pista.



Lo que los PJ no saben es que la carrera no es más que una trampa. Sunny y su banda se ganan muy bien la vida engañando a corredores ingenuos y poco experimentados, llevándolos a los pantanos con la promesa de una carrera con premio para luego robarles y abandonarlos a su suerte. Los Serafines hacen esto invitándolos a una auténtica carrera y conduciéndolos por una serie de trampas que han preparado de antemano.

Para representar las trampas, si los PJ que participan en la carrera generan una o varias "pifias" en sus tiradas de *Pilotar*, el DJ puede utilizarlas para activar una de las trampas de los *Serafines*. Estas trampas pueden ser cualquier cosa: desde troncos atados a cuerdas, hasta redes disparadas por resortes, pasando por disparos efectuados contra el piloto al pasar por puntos estratégicos. Si se activa una trampa durante la carrera, el PJ que esté compitiendo debe superar una tirada de *Pilotar* vehículo con una dificultad Difícil (20). Si el piloto supera esta tirada de habilidad, logra evitar la trampa sin problemas y avanza hasta el siguiente tramo de la carrera; si falla la tirada, se estrella, sufriendo una colisión menor (consultar el recuadro de embestidas y choques de la página 193 del manual básico) - El DJ no debería utilizar siempre las tiradas generadas para activar trampas, sólo una o dos veces por PJ durante cada carrera -.

La carrera puede ser de un PJ contra Sunny, o de más de uno si varios PJ quieren competir. Sunny confía lo bastante en sus habilidades como para aceptar múltiples desafíos. También competirán tres miembros de los *Serafines*, para los que se deberán utilizar los perfiles incluidos en la página 18 (esbirros y aceleradores). El DJ también puede añadir PNJ corredores adicionales si así lo desea. Cinco *Serafines* adicionales y Grinder se quedarán en la zona de boxes durante la carrera; más tarde dos de ellos se dirigirán a la pista para activar las trampas.

Para dirigir este encuentro el DJ debe usar el tiempo de juego estructurado, realizando tiradas de iniciativa de la forma normal. Cada corredor debería disponer de un asalto para acelerar antes de llegar a la pista propiamente dicha. El encuentro se puede dirigir como una mezcla de juego estructurado y narrativo. La carrera en sí debe ser estructurada, siendo cada asalto una etapa de la carrera. Sin embargo, si hay PJ que no participan en la carrera, el DJ puede hacer que actúen de forma narrativa entre asaltos, intercalando uno y otro grupo mientras hacen otras cosas durante las escenas.

Después del comienzo de la carrera, la situación de cada uno vendrá determinada por la velocidad máxima. Los que vayan a la Velocidad más alta (probablemente 4 o 5) competirán por el primer puesto, los que vayan a la siguiente Velocidad más elevada se disputarán el segundo, y así sucesivamente. Una vez por tramo, haz que todos los participantes efectúen una tirada competitiva de *Pilotar* vehículo, con una dificultad determinada por la Velocidad y el tamaño de los aceleradores. El ganador de la tirada quedará el primero de entre todos los corredores que vayan a esa Velocidad. Un fallo hará que el participante reduzca su Velocidad en 1, mientras que una pifia provocará algún problema de pilotaje que puede imponer penalizaciones en tiradas posteriores: quizá el vehículo se haya salido de la pista, haya rozado algún afloramiento de cristal o sufra avería de sistemas por algún otro motivo. Un resultado de pifia provocará también que el acelerador pueda sufrir una colisión menor (se repetirá la tirada para confirmar la pifia, si se repite la pifia, el acelerador se estrella).

Todas las tiradas de habilidad realizadas durante el transcurso de la carrera seguirán las reglas para vehículos y astronaves descritas en el Capítulo 10 del manual básico.

1. LA CARRERA LARGA

El tramo inicial de la *Ruinadragón* es la Carrera Larga. Es un tramo liso y despejado sobre hierba de pantano muy recortada, lo bastante largo como para que un piloto rezagado en la salida tenga la oportunidad de alcanzar e incluso adelantar al líder. Durante esta primera sección no habrá *Serafines* al acecho entre la maleza esperando para activar una trampa contra los PJ que participen en la carrera. Este tramo es muy sencillo y tiene buena visibilidad, pero toda tirada de habilidad efectuada para coger o adelantar al líder sufrirá penalización a causa del terreno. Esto refleja el hecho de que, a pesar de estar acelerando por terreno relativamente despejado y llano, los corredores van muy rápido y el más mínimo error podría dar un final violento a la carrera.

2. LOS PILARES DEL CIELO

Después de que los corredores pasen la Carrera Larga, entrarán en el peligroso tramo de los Pilares del Cielo. Este tramo del recorrido discurre por un pantano fangoso, profundo y salobre, poblado de árboles muertos de color hueso con un aspecto similar a los dedos de los muertos. Cada corredor debe zigzaguar a través de los árboles lo más rápido posible al tiempo que trata de adelantarse o mantener su puesto y de evitar estamparse contra un árbol a más de 200 km/h. Las tiradas de *Pilotar* vehículo efectuadas en los Pilares sufren penalización a causa del terreno.

3. LAS HOJAS DE CUCHILLA

Una vez pasados los Pilares del Cielo, los corredores se adentrarán en un tramo amplio y abierto de pantanos conocido como las Hojas de Cuchilla. Las cuchillas a las que hace referencia el nombre pertenecen a la cortadera cristalina que crece en este claro. Esta hierba de brillante color verde pálido, que crece hasta una altura de más de cuatro metros, tintinea levemente como un manto de campanillas cuando el viento sopla a través del claro. Su belleza oculta un gran peligro, ya que cada hoja de hierba es tan afilada como un vibrocuchillo, y cualquier persona que atravesase el claro sin la protección adecuada (incluso a paso lento) sufrirá numerosos cortes y abrasiones. Un piloto de acelerador que se estrelle en un campo de esta hierba es casi seguro que acabará cortado en rodajas, sin importar lo que lleve puesto. Las tiradas de *Pilotar* vehículo efectuadas en las Hojas de Cuchilla añaden penalización a causa del terreno. Además, todo piloto que sufra una herida crítica como consecuencia de un

accidente, así como los aceleradores que sufran impactos críticos, añaden +20 a la correspondiente tirada de herida o impacto crítico.

4. UN APURO

Toda buena pista de carreras tiene lo que se denomina chicana, una parte estrecha y angosta de la pista que hace que los corredores se vean obligados a reducir la velocidad, forzándoles a juntarse y a menudo a meterse en obstáculos letales. El circuito de *Ruinadragón* no es una excepción, y cuenta con una chicana especialmente peligrosa conocida como el Apuro. Una vez que salgan de las Hojas de Cuchilla, los corredores se dirigirán a una grieta muy estrecha que asciende serpenteando por un cerro empinado. Aproximadamente a mitad del recorrido del Apuro, los muros se estrechan hasta que sólo permiten pasar un vehículo al mismo tiempo. Éste es el lugar en el Sunny suele ganar sus carreras, ya que la imagen de un paso tan estrecho resulta absolutamente aterradora.

Las tiradas de *Pilotar* vehículo efectuadas para atravesar el Apuro reciben gran penalización a consecuencia de lo extremadamente escabroso del terreno. Además, atravesar la zona más estrecha de este tramo exige que tanto el PJ como Sunny efectúen una tirada enfrentada de *Intimidar*. El vencedor de la tirada se mantiene firme y atraviesa el agujero a toda velocidad, mientras que el perdedor frena y da un viraje para evitar estrellarse contra las rocas, reduciendo en 2 su Velocidad.

5. LA CAÍDA

Al llegar a la parte superior del Apuro, la estrecha grieta escupe a los corredores en la parte superior del cerro, en mitad de la nada. Durante el tramo anterior del circuito los corredores subieron muy por encima del pantano, y ahora se encuentran cayendo de nuevo a tierra desde una altura sorprendente. Aunque no cabe duda de que los aceleradores no tienen problemas con la altitud, la sorpresa de salir de la inquietante chicana a cielo abierto con los Pantanos de Cristal debajo como si fuesen una alfombra refulgente puede perturbar incluso al corredor más compuesto. Durante el largo descenso de vuelta al nivel del suelo, el DJ debería aprovechar para introducir nuevas complicaciones como bandadas de aves rapaces agresivas, chubascos repentinos o vientos de costado para distraer a los pilotos. Las tiradas de *Pilotar* efectuadas en la Caída sufren penalizaciones a causa del terreno.

6. LA REENTRADA

Este tramo final del circuito es otra zona despejada y casi recta que los pilotos pueden aprovechar para poner sus vehículos al máximo y tratar de efectuar un adelantamiento en el último segundo. Si un PJ llega a este punto de la carrera ileso y en primer lugar, Sunny dejará de aparentar que es una carrera justa y pasará de inmediato a la ofensiva. Durante la Reentrada, Sunny hará cuanto esté en su mano para ganar, incluyendo disparar a su oponente y tratar de echarlo fuera de la pista u obligarlo a estrellarse.

SUNNY BOUNDER [ANTAGONISTA]

Sunny una mujer alta, delgada y de mirada dura, de entre 25 y 30 años de edad. Lleva pilotando aceleradores y motos deslizadoras desde que puede recordar, y acabó dedicándose a amañar carreras, organizar carreras ilegales para ella y para otros, y disponer los diversos aspectos de tales competiciones, como la seguridad, los sobornos y las apuestas. Hace unos años Sunny creó a los *Serafines Negros* a partir de los restos de otra banda de aceleradores a la que había ayudado a destruir. Organizó a los supervivientes hasta convertirlos en un grupo efectivo de estafadores, timadores y buscavidas.

Señor del crimen de nivel 7 (Granuja 5/Noble 2)



Especial: Trueque ilegal, afortunado (1 al día), favor +1, contacto, ataque preciso +1, inspirar confianza (1 al día), Aceleración máxima mejorada (puede efectuar una tirada de dif. Media de *Pilotar* para hacer maniobra y aumentar velocidad máxima en 1 durante 4 asaltos) y Conductora nata (una vez por partida, puede repetir 1 tirada de *Pilotar*).

Habilidades: Averiguar intenciones +6, Buscar +6, Conocimiento [Bajos fondos] +10, Diplomacia +6, Engañar +10, Esconderse +9, Escuchar +10, Falsificar +9, Informática +9, Intimidar +10, Observar +7, Pilotar +10, Recabar información +10, Sigilo +9 y Tasación +9.

Dotes: Alerta, Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Pilotar deslizadores), Gran fortaleza, Infamia y Soltura con un arma (pistola blaster).

Equipo: Pistola Blaster (3d6), cadena (1d6+1), blindaje ligero (RD 2)

EL ERUPCIÓN SOLAR

El acelerador de carreras personal de Sunny es un *Destello-S de Mobquet* muy modificado que ella y Grinder han llevado casi al límite de sus capacidades. En su estado actual, es al mismo tiempo extremadamente rápido en las rectas y muy ágil en curvas y obstáculos.

Destello-S modificado de Mobquet

Clase: Deslizador (Terrestre)	Tripulación: 1 (Experta +8)
Tamaño: Grande (4,87 m largo)	Iniciativa: +8
Pasajeros: Ninguno	Maniobra: +8
Capacidad de carga: -	Defensa: 15
Movimiento: 200m	Puntos de escudo: 0
Velocidad máxima: 500 km/h	Puntos de casco: 16 (RD 5)
Precio: Único	Armas: Ninguna

GRINDER [RIVAL]

Grinder es posiblemente la persona más desagradable de todo Corellia. Es un bruto musculoso bajito y calvo, con una cara con una herida de hacha, una barba que puede detener disparos de blaster, y una letanía de decisiones equivocadas y mala suerte tatuada en colores brillantes por todo su torso y brazos. Es el mecánico jefe de Sunny, y en ocasiones su leal lugarteniente. Rara vez se baña, tal y como demuestran su fuerte olor y la grasa endurecida en los pliegues de sus manos, y viste su indumentaria de cuero de corredor en todo momento (principalmente porque le aterroriza que se la roben). Tiene un gran talento con los motores de aceleradores y deslizadores, pero es un ser humano despreciable y nunca ha tenido un gesto o palabra amable con nadie que no le haya pagado.

Por el precio adecuado (por ejemplo, el liderazgo de la banda, o un buen montón de créditos), **Grinder** traicionará a **Sunny** sin pensárselo dos veces. Si lo hace, explicará con detalle los planes de **Sunny**, esbozará un mapa rápido de la pista de carreras y enumerará las posibles trampas y dónde podrían haberse colocado contra el corredor. También estará dispuesto a apoyar a los PJs si la carrera acaba en una pelea.

Chatarrero de nivel 4 (Fronterizo 3/Esp. técnico 1)



Habilidades: Engañar +4, Escondarse +7, Informática +7, Inutilizar mecanismo +7, Observar +7, Pilotar +7, Reparar +7, Sigilo +7 y Tasación +7.

Dotes: Rescatar, Trueque, Chapuza +2, Alerta, Competencias con grupos de armas (armas primitivas, armas sencillas, pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Reparar), Correr y Manitas.

Equipo: Blaster de bolsillo (3d4), vibrocuchillo (2d4), blindaje ligero (RD 2), juego de herramientas, kit de reparaciones de emergencia.

MIEMBRO DE LA BANDA DE LOS SERAFINES NEGROS

Los miembros de los **Serafines Negros** son los típicos pandilleros de acelerador: matones jóvenes, violentos y descontentos que no tienen ambiciones más allá de beber, pelear y competir en carreras.

Matón de nivel 2 (Matón 2)



Habilidades: Intimidar +3 y Pilotar +3.

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Competencia con blindaje (ligero) y Dureza.

Equipo: Pistola Blaster (3d6), cadena (1d6+1), blindaje ligero (RD 2).

MOTO DESLIZADORA D-22 “AULLADORA” DE LA CIC

El resto de los **Serafines** que participan en la carrera conducen motos de alto rendimiento corellianas “Aulladoras” D-22 de la CIC.

“Aulladora” D-22 de Corporación de Ingeniería Corelliana	
Clase: Deslizador (Terrestre)	Tripulación: 1 (Normal +2)
Tamaño: Grande (4,87 m largo)	Iniciativa: +1
Pasajeros: 1	Maniobra: +1
Capacidad de carga: -	Defensa: 11
Movimiento: 100m	Puntos de escudo: 0
Velocidad máxima: 300 km/h	Puntos de casco: 16 (RD 5)
Precio: 4.500 créditos	Armas: Ninguna

FIN DE LA CARRERA

Una vez que termine la carrera, hay varios desenlaces posibles. Sin embargo, quien haya ganado o perdido la carrera es menos importante que la imagen que han dado los PJ durante la misma. Si los PJ fueron peligrosos, capaces o intimidantes, **Sunny** dejará correr el resultado de la carrera. Si ha vencido, se llevará el bote y se marchará; y si ha perdido, se lo entregará de mala gana a los PJ.

Sin embargo, si los PJ han sufrido heridas en la carrera o no parecen físicamente peligrosos, **Sunny** sacará su arma y les robará sus aceleradores y todo el dinero que tengan, abandonándolos en el pantano. La única manera de evitarlo es luchar contra ella o conseguir que **Grinder** la traicione.

Si los PJ le echan en cara las trampas o su comportamiento poco deportivo durante la carrera, **Sunny** les espetará malhumorada que lo olviden. Si la presionan, estará dispuesta a combatir a menos que los PJ parezcan especialmente peligrosos, en cuyo caso les dará enfurecida el bote (o el doble del bote si ganaron) o les prometerá un favor a modo de indemnización. Sin embargo, si los PJ quieren quedarse con su acelerador, **Sunny** combatirá hasta el final.

DESENLACE

Si los PJ se las arreglan para ganar la carrera contra todo pronóstico, tienen derecho al bote (200 veces el número de participantes en créditos). Además, si el DJ se siente generoso, puede darles la oportunidad de presionar a los pandilleros para que les den un porcentaje de los beneficios de las apuestas, ya que al menos parte del dinero pertenece a los PJ. Dependiendo del rendimiento de **Sunny** en la carrera, los PJ también podrían hacerse con su acelerador personalizado, la promesa de favores por su parte o de su banda, o incluso un puesto de liderazgo en la banda. Además, si los PJ salen vencedores, todos ellos ganan 50 PX adicionales.

Las Profundidades del Túnel

Este encuentro se centra en que los PJs exploren algunos de los túneles de Selonía, y potencialmente se encontraran con más dificultades de lo que esperaban. Este encuentro empieza con los PJs ya en Selonía por alguna razón, o de camino a Selonía con un fin ya marcado. La promulgación de un acuerdo comercial o recoger/entregar una carga para un comerciante Seloniano son razones perfectamente legítimas para terminar en Scasmirs Den.

Si el DJ quiere usar este encuentro en otro lugar del sistema Corelliano, recuerda que todos los planetas habitados en el sistema tiene sus propios enclaves Selonianos. El encuentro empieza bajo tierra, por lo que los PJs deben tener una razón previa para viajar por debajo de la superficie. El encuentro puede comenzar con los PJs aterrizando en una de las islas de Selonía, para luego descender bajo la superficie para explorar la cueva en sí. En algún momento, se complicará su ruta de regreso a la superficie por un derrumbe. Deben explorar a través de túneles, encontrándose con la fauna local y, finalmente, convencer a una banda de Selonianos (más insulares y xenófobos de lo normal) para que les ayuden a volver a su nave.

ISLA DE SCASMIRS

La Isla de Scasmirs es una de las muchas islas que se encuentran en Selonía. Es una roca barrida por el viento sombrío, cubierto de una gruesa capa de coral y algas. Varios muelles de atraque se han excavado en las laderas de las colinas. Uno de ellos contiene la nave de los PJs. Senderos desgastados conducen desde los muelles de atraque a un grueso bunker de piedra con imponentes y pesadas puertas incorporadas en el otro lado de la colina. El búnker oculta un turbo ascensor que conduce a Scasmirs Den. Cuando los PJs se bajan del ascensor, lee o parafrasea lo siguiente:

Después de ver la superficie salvaje de la isla de Scasmirs, el Den de debajo es toda una sorpresa. Las puertas del ascensor se abren y se muestra ante vosotros una vasta bahía de inmenso tamaño lleno de contenedores de carga y puentes grúa.

En este punto, un funcionario de aduanas Seloniano saluda a los PJs. Siempre que los PJs tengan negocios legales entre manos, éste, aunque serio sin ser grosero, les proporcionará un visado de 24 horas para la ciudad.

Os dirigís rápidamente fuera de la zona de carga, y a pesar de encontraros en una larga y grande caverna lo que veis no es diferente a una vía principal próspera en una ciudad ocupada. Una calle corre por el centro, rodeada por jardines de hongos luminosos y helechos pálidos. Tiendas y negocios están talladas en las paredes de la caverna, y "camino secundarios" más pequeños se ramifican en todas las direcciones. Toda la escena está iluminada por globos resplandecientes que cuelgan del techo de la caverna por encima de vosotros.

Las tiendas y almacenes no son diferentes de las que se encuentran en cualquier mundo civilizado, salvo que la mayor parte de los productos que se venden son hechos en Selonía. Los PJs también notan, a medida que deambulan, porqué la mayoría de la población es bastante poco amable. Los PJs reciben miradas sospechosas, y la mayoría de intentos por los PJs para iniciar una conversación son rechazados.

Una vez que los PJs se alejan de las calles principales de Scasmirs Den, en algún momento el DJ puede hacer que pasen a un pasillo lateral desierto. Este pasaje es más rudo y más parecido a un túnel de caverna que los pasajes anteriores.

Los PJs pueden hacer una tirada de *Observar*, (CD 5) indícales que han dando vueltas por una caverna que no tiene mucho tráfico peatonal; (CD 15) indícales que algunos de los soportes estructurales se ven particularmente poco sólidos. Fuerza a que los PJs sigan adelante, así que si piensan en darse la vuelta, sólo dan unos pocos pasos antes de que uno de los soportes de la estructura se deforma y una parte del techo de la caverna se viene abajo. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Con un chirrido desgarrador, uno de los pilares de soporte cede repentinamente. De repente, toneladas de roca y nubes de polvo ondulante llenan el pasillo.

Cualquier PJ que no pasara la anterior prueba de *Observar* sufre una herida crítica (1d6), añadiendo otro 1d6 de daño crítico si no se supera una tirada fácil de *Salvación de Reflejos*. Además, los PJs debe hacer una tirada fácil de *Salvación de Fortaleza*. El fracaso significa que sufren una intoxicación, además de una penalización adicional debido a las nubes tóxicas (1d4 daño heridas y -2 a cualquier acción realizada durante la próxima hora).

El colapso bloquea el paso del camino de regreso a Scasmirs Den. Además, los PJs descubren rápidamente que sus comunicadores no funcionan bajo tierra. En este punto, tienen dos opciones; pueden esperar el rescate o pueden explorar las cavernas con la esperanza de encontrar otra salida.

ESPERANDO

La espera del rescate es una opción perfectamente viable (pero aburrida). Por desgracia, los PJs no pueden esperar hasta que sus pases de 24 horas expiren. Eso les llevará a las autoridades Selonianas otras seis horas para buscarlos por Scasmirs Den, y, finalmente, encontrar el derrumbe.

Hay un problema adicional con la espera; la ventilación de túneles en las inmediaciones ya no funciona. Cada seis horas que los PJs esperen, les implica tener que hacer controles de *Fortaleza* debido a que el aire viciado crece. El primer control debe ser simple (CD5), el segundo fácil (CD10), y los controles posteriores deberían seguir aumentando en dificultad. A falta de los resultados de la comprobación, cada PJ sufrirá la pérdida de una cantidad de puntos de heridas igual a la diferencia del resultado de la tirada respecto a la dificultad de la verificación si no supera la tirada.

En un momento dado, los PJs pueden cometer el grave error de meterse en una gran cueva que resulta ser el escondite de un gran gusano de túnel, uno de los habitantes nativos de Selonía. Esto normalmente no sería un problema, pero este gusano de túnel se ha herido recientemente, y debido al dolor arremete enloquecido contra todo lo que se le acerca. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Al entrar en la gran cueva y seguir caminando a través de un lago de poca profundidad con incrustaciones de minerales en el centro, veis algo al otro lado que os parece extraño. Sólo tenéis suficiente tiempo para tropezar de nuevo antes de que el "paso" al final de la cueva os sobresalte con una desagradable sorpresa - la apertura era en realidad las fauces de un gusano de túnel!

Gusano de Túnel: Alimaña subterránea de nivel 6; Inic +1; Defensa 23 (+13 natural, -1 por tamaño, +1 por Des); RD 10; Vel 10 m; PV/PH 27/10; Ata +5 cuerpo a cuerpo (5d8 +2, mordisco) y +3 cuerpo a cuerpo (1d6+1, zarpazo) o +4 a distancia; TS Fort +5, Ref +6, Vol +2; Frente/Alcance 2 m por 4 m/2 m; Vig 15, Des 13, Con 10, Int 1, Sab 11, Car 2. Código de desafío D.

Habilidades: Trepar +4, Esconderse +6, Sigilo 5, Observar +5, Supervivencia +6.

Dotes: Ataque poderoso.

Si los PJs quedan incapacitados por el gusano de túnel, éste se aleja (los gusanos de túnel no son carnívoros, por lo que una vez que los PJs ya no son una amenaza, dejan de atacar). Además, si los PJs quieren evitar un combate, ellos pueden intentar rodear al gusano de túnel para esquivarlo y seguir hacia abajo al siguiente paso.

Esperando cuenta como un solo encuentro y no es particularmente tranquilo, por lo que los PJs no puede recuperar vitalidad o heridas por el descanso. Si los PJ están incapacitados debido a las heridas, se desmayan y sufren una lesión crítica por cada seis horas que están incapacitados antes de que llegue la ayuda (es posible, pero poco probable, de que puedan morir de esto).

(able, but unlikely, that they may die from this)

A MOVERSE / MOVING ON

La otra opción para los PJs pasa por ir hacia abajo por los túneles. Deben hacerlo cuanto antes, ya que el aire respirable ya no se convierte en un problema a medio kilómetro hacia abajo. Sin embargo, el túnel conduce lejos de la civilización.

Para moverse por los túneles, los PJs deben hacer su camino a través de una serie de obstáculos. Estos obstáculos no tienen que ser presentados en un orden particular, y el DJ puede utilizar tantos o tan pocos como él desee hacer el encuentro interesante.

CLIM SUBIENDO POR LA CHIMENEA

En un momento dado el túnel termina abruptamente. La única salida es una estrecha chimenea que asciende por encima de los PJs. Subir por la chimenea (una rampa resbaladiza cubierta de agua que gotea) requiere una tirada de *Trepas* de dificultad media (CD15). Un fracaso significa que el PJ puede intentarlo de nuevo después de unos golpes, pero un fracaso por 10 puntos de diferencia significa que cae de corto alcance, sufriendo daño por caída como se describe en la página 289 del libro de Reglas Básico. Si los PJs tienen cuerda o material de escalada, el primer PJ una vez haya llegado arriba y esté seguro, podrá ayudar a los demás a hacer la subida más fácil (reduciendo su prueba de *Trepas* a fácil – CD 5).

(check to Easy (✓))

FUENTES DE LUZ

Los PJs necesitarán luz. A menos que tengan barras luminosas u otras fuentes de iluminación, se encuentran tropezando a ciegas a través de los túneles (sufren penalización de -5 a cualquier actividad y además pueden sufrir cualquier daño al caminar por repisas o paredes). Sin embargo, algunas especies de hongos nativos son bioluminiscentes. Los PJs pueden aprovechar de alguna manera este hongo a discreción del DJ y recoger algunos mediante una tirada fácil de *Supervivencia*. Llevar suficiente hongo para producir luz útil permitirá a los PJs ver por dónde van, a pesar de que todavía sufren penalización de -2 para todas las tiradas debido a las condiciones de poca luz.

NARROW PASAJE ANGOSTO

En un momento dado, el paso se estrecha y disminuye en poco más que una gran grieta horizontal. Todos los PJs deben pasar a través de esta grieta, que está a sólo 40 cm de alto. Cada PJ debe hacer una tirada de *Escapismo* fácil (CD 8) para moverse a través, aunque el DJ puede añadir dificultad si los PJs son especialmente voluminosos o llevan encima mucho equipo.

El fracaso significa que el PJ momentáneamente se atasca, y tiene que retirarse y volver a intentarlo. Sin embargo, si se fracasa por 5 o menos, sufre un golpe en la cabeza u otra extremidad con una roca, y sufre una herida crítica (1d4).

(suffers one wound (flashing star))



NATIVOS POCO AMISTOSOS

Tarde o temprano, los PJs se tropezarán con un grupo de Selonianos que no son de Scasmirs Den. Estos Selonianos son bastante más xenófobos de los que los PJs se habían encontrado hasta ahora. Esta es la parte final de este encuentro. Determina cual PJ va primero del grupo, y a continuación, lee en voz alta la siguiente:

Arrastrándote a través de otra estrecha abertura, distingues una caverna más grande aún en el otro lado. El sonido de una cascada llena este espacio, por lo que es difícil escuchar cualquier otra cosa. Una vez tu cuerpo comienza a pasar a través de la abertura, de repente sientes un frío pinchazo, agudo y duradero, en la parte posterior de tu cuello.

Tres nómadas Selonianos se encontraban en esta cueva cuando escucharon a los PJs. Les prepararon una emboscada colocándose por encima de la abertura de entrada. Sin embargo, no son hostiles a los PJs, simplemente desagradables y cautelosos. Siempre que los PJs no hagan ningún movimiento brusco, los Selonianos mantendrán las distancias y los dejarán entrar en la caverna.

NÓMADAS SELONIANOS

Explorador de nivel 3 (Explorador 3)

12	12	10	9	12	9
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	14	0/12	+3/+3		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+2	+3	+3			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Escondarse +3, Observar +3 y Sigilo +3.

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas primitivas), Abrir ruta y Valor +1.

Equipo: Guja Seloniana (1d8), armadura acolchada (RD 2), paquete estimulantes naturales.

Cuando los PJs están presentes, el Seloniano les habla en su lengua nativa. Él se dirige a los PJs, pero a menos que uno de ellos hable Seloniano (un nativo del sistema o un androide de protocolo sabe Seloniano automáticamente), los PJs no pueden entenderle.

Los PJs pueden hacer una tirada media (CD 15) de *Conocimiento* (INT) para intentar traducir, a continuación, se realizará unas tiradas enfrentadas de *Diplomacia* frente a *Averiguar intenciones*, para convencerlos de que los PJs no son un peligro para ellos y que necesitan su ayuda. Si alguno del grupo habla Seloniano, no será necesario realizar la prueba enfrentada. Si algún miembro del grupo es un Seloniano, tampoco será necesario realizar ninguna tirada - Los otros Selonianos elegirán ser compañeros de viaje de los PJs, así que estarán de acuerdo para llevarlos de vuelta a Scasmirs Den. Si el PJ tiene éxito en la tirada de *Diplomacia*, los Selonianos los llevan de vuelta a Scasmirs. El trayecto dura varias horas, pero llegan sanos y salvos.

Si el PJ falla en la tirada enfrentada de *Diplomacia* o no deciden hablar con ellos, los Selonianos los dejarán atrás. Los PJs finalmente pueden encontrar un paso que conduce a la superficie en otra isla diferente. Aunque está abandonada, sus comunicadores funcionan una vez están al aire libre, o eventualmente pueden ser vistos por un aerodeslizador que pasa.

DESENLACE

Si los PJs son finalmente rescatados por las autoridades, solo ganarán una historia más que contar (y un par de chistes a su costa). Sin embargo, si se las arreglan para encontrar el camino a la superficie a través de los túneles Selonianos (incluso si terminan en otra isla), reciben 50 PX adicionales al final de la sesión. Además, se ganan un poco de respeto a regañadientes de los locales de Scasmirs Den también.

Duras negociaciones

Aunque la mayoría de los Duros son relativamente honestos, no todos están a la altura de esta reputación. Un comerciante Duro llamado **Gorn Vorrox** se ocupa de secretos y objetos robados. Cualquier PJ que busque comprar o vender mercancía ilícita en el Sistema Duro puede cruzarse con **Gorn** tarde o temprano. Sin embargo, tratar con **Gorn** puede traer más complicaciones que simplemente una negociación de créditos, especialmente si te encuentras entre **Gorn** y un cliente insatisfecho con un blaster.

A pesar de que este encuentro está diseñado para ejecutarse en una de las estaciones orbitales del Sistema Duro, podría ser trasladado a cualquier mundo civilizado con presencia de Duros.

EL EMPORIO DE GORN

Gorn Vorrox es un conocido tratante de información en Duro. Los PJs pueden encontrarse con **Gorn** en la búsqueda de un arma o recambio de nave particularmente exótica, o al tratar de obtener alguna información valiosa. El **Emporio de Gorn** es una tienda sin pretensiones llena con lo que parece ser en su mayoría objetos no deseados, situada en el distrito de mala muerte *Seelom* de *Jyvus City*, uno de las veinte grandes ciudades-estaciones orbitales de Duro.

Un par de viejos y maltratados androides de seguridad de la serie OOM (Baktoid Autómatas de Combate) flanquean la entrada. Altos y de aspecto frágil, estos androides han visto claramente días mejores, con sus cuerpos esqueléticos abollados y rayados y sus oxidados blaster E-5 en sus manos mecánicas. Nombrados OB-1E y OB-2B, discuten entre ellos constantemente como un viejo matrimonio, argumentando incesantemente acerca de si los que caminan a través de las puertas son clientes legítimos o una amenaza de seguridad.

GORN VO RROX

Gorn es un macho Duro de aspecto habitual, un poco menos de dos metros de altura, con piel azul-verde y ojos rojos brillantes. De apariencia amable, **Gorn** es un oportunista, estafador, y hábil negociador. El dirige un negocio nunca da nada gratuita.

comerciante duro y casi de forma



Tratante de Información de nivel 5

(Noble 3 / Granuja 2)



Habilidades: Averiguar intenciones +6, Diplomacia +10, Engañar +6, Informática +6, Profesión (Comerciante) +6, Recabar información +6 y Tasación +11.

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Diplomacia), Énfasis en una habilidad (Tasación), Trueque Ilegal, Inspirar confianza, Contactos, Favor +2 y Chantaje.

Equipo: Blaster de bolsillo (3d4), ropa acolchada (RD 1), módulo de datos (con inventario y listado de pedidos).

Escondido en la parte trasera de la tienda hay un cuarto oculto donde Gorn guarda sus objetos de valor. Encontrar el panel de pared oculto que permite el acceso a la sala de almacenamiento requiere una prueba de *Buscar* difícil (CD 15). La cerradura de la puerta secreta es bastante complicada y requiere una tirada de Informática muy difícil (CD 20) para intentar abrirla. Aunque es robusta, la puerta no es a prueba de explosivos y puede ser destruida con la suficiente potencia de fuego o explosivos. Dentro de la sala de almacenamiento hay varias armas exóticas y valiosas (una pistola blaster pesada CR-2, una pistola blaster deportiva, y dos detonadores térmicos), un blindaje EVA powersuit Coreliano dañado, algunas armas y mejoras en el blindaje, unos 2.000 créditos en especie (droga ilegal), y un datapad cifrado con detalles acerca de las operaciones comerciales de Gorn.

Cuando los jugadores entran en la tienda, lee lo siguiente:

Podéis leer en un letrero "Magnífico Emporio de Gorn" colgando por encima de la puerta de una sucia tienda que no refleja que pueda llamarse Emporio, y mucho menos casa. Una docena de estanterías polvorientas crujen bajo el peso de lo que podría llamarse generosamente basura, desde pistolas oxidadas excedentes a un variado surtido de piezas de repuesto de droides.

"¡Alto, intrusos! Mantengan las manos donde pueda verlas." Un viejo androide de seguridad de la serie OOM se coloca cerca de la entrada impidiendo el paso, portando un oxidado rifle blaster en sus manos. "Identifíquense." solicita el droide. "Tienen cinco segundos para obedecer."

"Estoy bastante seguro de que son potenciales clientes." dice otro androide de seguridad prácticamente idéntico.

"Tienen tres segundos para obedecer." dice de nuevo el primer androide, haciendo caso omiso de su compañero.

"Baja el arma, OB-1E." dice irritado un Duro que aparece detrás del mostrador. "Vas a ahuyentar a mis clientes de nuevo."

"Roger, Roger." asiente el androide, bajando a regañadientes su rifle blaster.

"Bienvenidos a mi Emporium". Dice el Duro detrás del mostrador. "Me disculpo por la desconfianza de mis droides.... ¿Cómo puedo ayudarles? Tal vez están interesados en un par de droides de seguridad de segunda mano?"

UN CLIENTE INSATISFECHO

Poco después de haber comenzado la negociación con Gorn por los artículos o información que están buscando, un tipo con aspecto furtivo llamado Rasz entra en la tienda con dos matones Aqualish y un Barabel en la retaguardia. Sin hacer caso de los PJs, Rasz se dirige de inmediato hasta Gorn y le pone un dispositivo de aspecto extraño en su cara.

Rasz está convencido de que Gorn le vendió intencionadamente un inyector de hipervelocidad defectuoso. Rasz exige los 3.000 créditos que pagó por el inyector, más 500 créditos adicionales por venderle un dispositivo defectuoso. Gorn, por su parte, insiste en que él le vendió el inyector de buena fe y que todas las ventas son sin devolución. Después de intercambiar varios insultos, la situación se complica rápidamente. Rasz saca su arma y Gorn coge su blaster de bolsillo oculto. Los matones de Rasz se mueven para cubrirlo, mientras OB-1E y OB-2B apuntan con sus rifles a los matones. Si los PJs no hacen nada para tratar de calmar la situación, se produce un tiroteo entre Rasz y sus matones y Gorn y sus androides de seguridad, con los jugadores atrapados en el fuego cruzado.

Antes de los disparos, los jugadores pueden optar por tratar de intervenir y evitar un baño de sangre. Un individuo encantador y carismático puede intentar calmar a Rasz y convencerlo de que la venta fue un error honesto, o podría sugerir que Gorn le reparará o reemplazará el inyector de hipervelocidad con el fin de evitar un incidente y mantener a sus clientes contentos. Un PJ con buena capacidad de *Diplomacia* podría ayudar a facilitar un intercambio entre los Duros. Si un PJ es más físico y contundente, incluso podría tratar de *Intimidar* a cualquiera, Rasz o Gorn, para que paren.

Si comienza la lucha, Gorn intenta ponerse a cubierto detrás del mostrador, donde tiene un rifle blaster modificado escondido para casos de emergencia. Los androides de seguridad disparan contra Rasz y sus matones, pero no es probable que duren mucho tiempo, dada su fragilidad.

Si los PJs se involucran, Rasz y sus matones no dudarán en atacarlos, y los androides también podrían decidir que son una amenaza que necesita ser eliminada. Si los PJs ayudan a Gorn, él no lo dirigirá intencionadamente, pero puede dañarles igualmente con la explosión.

DROIDES DE SEGURIDAD OOM

Droide de combate caminante (Matón1)

12	8	8	6	8	6
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
-3	9	0/8	+2/+0		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+1	-1	-1			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Hablar básico.

Dotes: Ambidiestro, Competencias con grupos de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster).

Equipo: Fusil blaster (2d8/19-20).



RASZ KAL

Rasz Kal es un ladrón de poca monta, contrabandista y ladrón que se imagina a sí mismo como un jefe del crimen. Bastante corto y de baja estatura, con un ingenio rápido y reflejos rápidos, Rasz es inusualmente descarado y belicoso para ser un Duro. Se enoja fácilmente y resulta difícil de tratar. Rasz lleva una banda de matones abigarrada, incluyendo un Barabel, un Aqualish, y un Rodiano.

Contrabandista de nivel 4

(Granuja 3 / Soldado 1)



Habilidades: Astronavegar +9, Buscar +8, Engañar +7, Informática +8, Intimidar +7, Inutilizar mecanismo +8, Observar +5, Pilotar +9, Recabar información +7 y Reparar +9.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Desenfundado rápido e Iniciativa mejorada.

Equipo: Pistola Blaster (3d6), ropa acolchada (RD 2), vibromachete (2d6+1) y inyector de hiperimpulsor averiado.

MERCENARIO BARABEL



Habilidades: Curar heridas +6, Demoliciones +5, Informática +5, Intimidar +4 y Supervivencia +5.

Dotes: Artes marciales, Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Iniciativa mejorada y Lucha a ciegas.

Equipo: Pistola Blaster Pesada (3d8), Mono de combate (RD 3) y vibromachete (2d6).

MATÓN AQUALISH



Habilidades: Intimidar +3.

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster) y Dureza.

Equipo: Pistola blaster (3d6) y Vibrodaga (2d4).

DESENLACE

Este encuentro puede terminar de varias maneras diferentes. Si los PJs ayudaron a aplacar la calma y a Rasz a expensas de Gorn, Rasz deja sin reconocer su asistencia. Gorn no estará excesivamente satisfecho con los PJs y los costes que en cualquier caso hubieran sido del 10 por ciento más, ahora será el doble de lo que sería de otro modo, dependiendo de cuánto le costó la transacción. Si los PJs convencieron a Rasz a dar marcha atrás y dejar en paz a Gorn, éste apreciará los esfuerzos y ofrecerá a los PJs un descuento del 10 por ciento sobre toda transacción posterior.

Si la situación se agravó con el tiroteo, la resolución es más complicada. Si Gorn está muerto o ha logrado huir, Rasz huye o bien decide

matar a los PJs para eliminar testigos. Si los PJs ayudaron a Gorn y Rasz muere o huye, Gorn estará muy agradecido y les ofrecerá un artículo gratis de su elección de su tienda, así como un 10 por ciento de descuento en futuras transacciones (siempre que también ayuden a deshacerse de los cuerpos).

De cualquier manera, si hay un tiroteo, un destacamento de seguridad de la policía corporativa local aparece alrededor de quince a veinte minutos después de la batalla. Cuatro agentes de seguridad del sector dirigidos por el teniente de policía Kreeg (tienen el mismo perfil) llegan para investigar la pelea. No serán particularmente sistemáticos para encontrar a Rasz y sus matones muertos, y un pequeño soborno de 100 créditos es suficiente para convencer a mirar hacia otro lado. Si Gorn está muerto y los PJs no han huido en el momento en el que el equipo de seguridad llega, Kreeg estará muy molesto (ya que recibía pagos regulares de Gorn). Convencer a Kreeg para dejarlos ir requiere un poco de encanto o un soborno de 1.000 a 2.000 créditos. Si los PJs deciden luchar para escapar una vez que el equipo de seguridad llega, Kreeg llama inmediatamente para pedir refuerzos y los PJs tendrán que salir de la zona rápidamente para evitar ser detenidos o muertos.

TENIENTE KREEG Y OFICIALES DE SEGURIDAD

10	12	10	13	12	15
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	17	0/10	+6/+8		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+4	+7	+8			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Astronavegar +4, Averiguar intenciones +8, Conocimiento (Burocracia) +6, Conocimiento (Historia) +6, Conocimiento (Táctica) +8, Diplomacia +8, Engañar +8, Informática +6, Intimidar +12, Pilotar +5, Profesión (Oficial) +10, Recabar información +9, Reparar +3 y Supervivencia +2.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Énfasis en una habilidad (Profesión [Oficial]), Énfasis en una habilidad (Recabar información), Persuasión, y Soltura con un arma (Pistola blaster).

Equipo: Pistola Blaster Pesada (3d8), uniforme acolchado (RD 2), porra aturdidora, medpac y comunicador.

SECUELAS PERMANENTES

A la larga, tanto Gorn como Rasz tienen vínculos con diversas organizaciones de los Bajos Fondos, y matando o haciéndose enemigo de uno u otro (o ambos) podrían tener ramificaciones en la línea argumental. Gorn hace negocios con el famoso y poderoso *Sindicato del Sol Negro*, que no estarán contentos si uno de sus primos en el Sector Coreliano muere; se podría incluso heredar la Deuda u Obligación de los PJs con el *Sol Negro* si los PJs son responsables de la interrupción de sus operaciones. Aunque no tan bien conectado como Gorn, Rasz tiene una deuda con un señor del crimen Hutt, que podía esperar que sus asesinos asuman su Obligación o Deuda no pagada. Si los PJs dañan a Kreeg y a su personal de seguridad, también pueden llegar a ser hombres buscados en el Sector Coreliano, o al menos en el planeta o zona en la que se encuentren. Esto último se puede enlazar perfectamente con la relación de los PJs con Saltaka, señor del crimen Hutt que opera en Nar Shaddaa.

El largo brazo de la Justicia

La Fuerza de Seguridad Corelliana mantiene la ley y el orden dentro del Sistema Corelliano. Naturalmente, los agentes SegCor rara vez son una visión agradable para los que viven en la periferia. Cuando los PJs llaman la atención de la ley, las cosas pueden complicarse para ellos, así que se puede utilizar este encuentro si los PJs están tratando de mover mercancías de contrabando a través del Sistema.

EL DILIGENTE

El encuentro comienza cuando una patrulla SegCor intercepta la nave de los PJs. El buque es el *Diligente*, una PB-950 (el buque es tripulado por Costi y sus hombres).

Patrullera Corelliana PB-950	
Clase: Transporte espacial	Tripulación: 2 (Normal +2)
Tamaño: Pequeño (37 m largo)	Iniciativa: +3 (+1 por tamaño, + 2 por tripulación)
Hiperimpulsor: x1 (reserva x12)	Maniobra: +3 (+1 por tamaño, + 2 por tripulación)
Pasajeros: 8	Defensa: 21 (+1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 180 toneladas	Puntos de escudo: 90 (RD 10)
Consumibles: 3 meses	Puntos de casco: 150 (RD 10)
Precio: No está a la venta (125.000 créditos)	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (7 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.150 Km/h (19 casillas por acción)	
Armas: Cañón láser cuádruple; Sector de tiro: Torreta; Bonificación al ataque: +7 (+1 por tamaño, +2 por tripulación, + 4 por control de fuego); Daño: 5d10x2. Lanzamisiles de concusión (8 misiles); Sector de tiro: Frontal; Daño: 9d10x2; Calidad de los misiles: Buena (+15). Cañón de iones; Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +9 (+1 por tamaño, +2 por tripulación, + 6 por control de fuego); Daño: 4d10x2.	

Si los PJs intentan huir, el *Diligente* los persigue, tratando de pararlos con sus cañones de iones. Se tarda cuatro rondas en calcular un salto al hiperespacio, aunque pueden intentar reducir ese tiempo. Si luchan, el *Diligente* huye si sufre más de 25 puntos de daño de casco. Su escape o destrucción significa que SegCor envía a una corbeta clase Assassin para perseguir a los PJs en cinco minutos.

Cuando se enfrentan al abordaje, los PJs tienen que lidiar con el veterano oficial de SegCor Teniente Corran Costi y un destacamento de cinco oficiales SegCor fuertemente armados. Costi sospecha que los PJs realizan actividades ilegales. Busca en la nave, con una tirada de *Buscar* enfrentada a prueba de *Esconderse* si los PJs se escondieron a bordo, o una tirada de *Buscar* de dificultad difícil (CD 20) si los PJs usaron un compartimento de contrabando oculto.

Si Costi encuentra contrabando tales como suministros médicos, alcohol de contrabando, especia poco dañina, piezas de naves espaciales, o incluso armas pequeñas, permite a los PJs irse si pagan una "multa" (es decir, un soborno). Sin embargo, Costi detiene a los PJs de inmediato si están llevando formas más perjudiciales de especias o esclavos. La cantidad exacta de la "multa" debe ser de 5 a 10 por ciento del valor de la carga.

Si Costi detiene a los PJs y se rinden, se recomienda al DJ usar un medio creativo de librarlos de la cárcel. Una idea es que un señor del crimen pague fianza por ellos, dándoles libertad a cambio de 5-10 Favor-Obligaciones. Otra idea es un escape emocionante de las prisiones SegCor.

TENIENTE CORRAN COSTI Y OFICIALES DE SEGCor

Como representante de la ley, Costi es relativamente dogmático y honesto, a pesar de que no tiene problemas en aceptar sobornos de traficantes de poca monta y de delinquentes no violentos a cambio de mirar hacia otro lado. Sus compañeros oficiales siguen su ejemplo (utilizar perfiles de oficiales de seguridad de Encuentro anterior).

DESENLACE

Las consecuencias de las acciones de los PJs con SegCor puede llevarlos a ser declarados enemigos públicos de Corellia y cazados sin piedad.

Si los PJs intentan huir de SegCor o montan un altercado con Costi y sus oficiales, serán buscados por todo el Sistema Corelliano. Si cualquiera de los agentes de SegCor pueden identificar a los PJs, serán perseguidos por donde quiera que vayan, hasta que salgan de Corellia. Si no pueden ser identificados, pueden continuar funcionando en Corellia si van con cuidado. Sin embargo, si transportan contrabando y evitan sobornos o una confrontación, deben ganar 50 PX por la sesión.

Una Parada Rápida

Una parada para tomar una bebida en Nubia en la *Cantina El Rancor Durmiente*, puede convertirse rápidamente en un problema para los PJs. Los problemas con la gente del lugar son el menor de sus preocupaciones, ya que llega un contingente de Seguridad de *Industrial Automaton* para recuperar secretos corporativos confidenciales robados del gigante fabricante de androides, secretos en un datapad que termina misteriosamente en posesión de uno de los PJs.

EL RANCOR DURMIENTE

El Rancor Durmiente es una cantina de mala muerte en el borde de la ciudad de Nuba. La cantina es propiedad de Duff "Tullido" Caros, un Cyborg humano que revolotea alrededor de su establecimiento en una plataforma repulsora que tiene en lugar de piernas. Operado casi en su totalidad por los droides y conocida por sus bebidas aguadas y su clientela a la sombra, la proximidad del *Rancor Durmiente* al espacio puerto de la ciudad de Nuba hace que sea una parada conveniente para los contrabandistas y los que deseen realizar negocios poco legales. Los PJs podrían llegar allí a la espera de un envío de piezas o para cumplir con un contacto de los Bajos Fondos.

El edificio está escondido entre un almacén y un establo lleno de Rontos durmiendo. Cuando los PJs entran en la cantina, lee lo siguiente:

Un desgarrado androide con múltiples brazos se encuentra detrás de la barra. De sus extremidades brotan mangueras y boquillas para servir bebidas, y un variado surtido de droides sirvientes se mueven con bandejas llenas de bebidas. Varios pequeños grupos de clientes, tanto humanos como alienígenas, están sentados alrededor de modestas mesas y susurran en voz baja entre sí, mientras que un trío de viejos droides músicos de serie ASP tocan algunas canciones sin vida en una esquina.

DROIDES, MENTIRAS Y SECRETOS

Si los PJs se dirigen hasta la barra o deciden sentarse en una mesa, un viejo droide sirviente SE4 se acerca a ellos para tomarles nota. Una vez piden sus bebidas, un cliente cercano se burla de ellos y los acusa de pedir bebidas de mujer. El cliente, un matón llamado Brom, parece ebrio y muy agresivo. Se pone violento e insulta a los PJs. Antes de iniciar una pelea, el compañero de copas de Brom, un Bothan nombrado Bim Gizzo, se disculpa por su amigo, dándole unas palmadas en la espalda a uno de los PJs y ofreciéndose a pagar todas las bebidas. En realidad, toda la interacción es una distracción para permitir a Bim plantar una pequeña tarjeta de datos en el PJ. La razón de esta estratagema es por un par de agentes encubiertos de Seguridad de *Industrial Automaton* acompañados por un droide perro de Seguridad SPD-W2 que entraron en la cantina poco después que los PJs. Desconocido para los PJs, Bim y Brom se especializan en espionaje industrial y trabajan actualmente para el mayor competidor de *Industrial Automaton*, *Cybot Galactica*. La tarjeta de datos que plantaron en los PJs contiene información confidencial robada de la empresa de fabricación de androides con sede en Nubia. Reconociendo a los agentes de Seguridad y con miedo de ser atrapado con las pruebas de cargo, Bim y Brom deciden ocultar la tarjeta de datos en la cabeza de turco más cercano.

Bim elige su víctima con cuidado, escogiendo el PJ con la *Sabiduría* más baja. El DJ debe hacer una tirada de *Juegos de manos* enfrentada a una tirada de *Observar*, usando *Juego de manos* de Bim (que tiene *Juego de manos* +12 y dote *Ágil*) y un fracaso en la tirada del PJ significa que Bim tiene éxito. Si el PJ se da cuenta de la tarjeta de datos que Bim quiere plantarle y monta una escena, los Agentes de Seguridad se dan cuenta inmediatamente de la situación.

En cualquier caso, utilizarán sus equipos de escaneo, en cucilllas junto a su droide de seguridad perro, el cual se cuadrará rápidamente

dirigiendo su mirada hacia la ubicación de la tarjeta de datos y los agentes de acercaran a los PJs. Si Bim planta con éxito la tarjeta de datos, acusará al PJ de poseer información robada y le exigirá que la entregue. Si los PJs descubrieron a Bim con la tarjeta de datos, el Bothan los acusa de tratar de endiñarles la tarjeta de datos con el fin de desviar los agentes de seguridad.

Los agentes sacan sus blaster. Los PJs pueden tratar de hablar para salvar la situación, pero los agentes de seguridad no están de humor para tonterías. Si los PJs son particularmente convincentes (una tirada de *Diplomacia* enfrentada a una tirada de *Averiguar intenciones*), podría permitir que los agentes les escucharan. Si no atraparon a Bim colocándoles la tarjeta de datos, pueden tratar de convencer al agente de su inocencia, aunque Bim es muy convincente y podría fácilmente engañar a los agentes. De lo contrario, los PJs pueden estar bastante sorprendidos de encontrar la tarjeta de datos en su poder, a pesar de que no debería ser demasiado difícil para ellos darse cuenta de que Bim plantó la tarjeta en ellos.

LA CANTINA RETUMBA

Mientras todo esto ocurre, Brom hace su movimiento para reclamar el datapad. Él sale de la cantina, pasa al lado, y dispara a uno de los Rontos que duermen. El disparo láser no es suficiente para matar a la bestia, pero es suficiente para enfurecerla. Brom impulsa al Ronto enfurecido derecho a través de la pared de la cantina. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

De repente, algo interrumpe la conversación. La pared lateral de la cantina se derrumba hacia el interior en una lluvia de piedras y polvo, y todo queda ensordecido por un tremendo ruido. Un Ronto extremadamente furioso truena en la cantina, pisoteando todo y todos a su paso.



Llegado a este punto, la pelea es inevitable. Quien lucha contra quien, depende de la conversación anterior, pero probablemente acabe en una pelea a tres bandas entre los agentes, Bim y Brom (perfiles a continuación), y los PJs, con el Ronto atacando a cualquiera que se acerque. El resto de los clientes huyen hacia las salidas. Los agentes se retiran si al menos uno está incapacitado, al igual que Bim y Brom (el que está arrastrando al otro a un sitio seguro). El Ronto no se detiene hasta que se mate o la cantina quede reducida a polvo. Ataca al objetivo más cercano, y si no hay objetivos comprometidos con él, pisotea al objetivo más cercano.

RONTO ENFURECIDO

Este Ronto no puede calmarse y no puede ser detenido. Quiere pisotear la cantina y todo el mundo en ella.

Ronto: Animal gregario desértico de nivel 2; Inic +2 (-1 por Des, +3 por locura); Defensa 12 (+4 natural, -1 por tamaño, -1 por Des); vel 10m; PV/PH 17/22; Ata +4 cuerpo a cuerpo (1d4+6, pisotón o -1 a distancia; TS Fort +9, Ref -1, Vol +1; Frente/Alcance 2 m por 4 m/2 m; Vig 19, Des 9, Con 22, Int 1, Sab 12, Car 3. Código de desafío B.

Habilidades: Escuchar +6, Observar -1, Supervivencia +9.

AGENTE SEGURIDAD IA

Empleados por *Industrial Automaton* para investigar cualquier violación de la seguridad de la empresa, estos agentes son despiadados y eficientes.



Habilidades: Astronavegar +4, Averiguar intenciones +8, Conocimiento (Burocracia) +6, Conocimiento (Historia) +6, Conocimiento (Táctica) +8, Diplomacia +8, Engañar +8, Informática +6, Intimidar +12, Pilotar +5, Profesión (Oficial) +10, Recabar información +9, Reparar +3 y Supervivencia +2.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Énfasis en una habilidad (Profesión [Oficial]), Énfasis en una habilidad (Recabar información), Persuasión, y Soltura con un arma (Pistola blaster).

Equipo: Pistola Blaster Pesada (3d8), uniforme acolchado (RD 2), porra aturdidora, medpac y comunicador.

BIM GIZZO

Un operario cualificado que se gana la vida obteniendo información confidencial de sus diversos patrones. Bim Gizzo prácticamente carece de escrúpulos, es inteligente, rápido, y un experto en la prestidigitación con las manos. Su mano izquierda es artificial y oculta un arma cibernética.

Merodeador de nivel 5

(Granuja 3 / Soldado 2)



Habilidades: Buscar +8, Engañar +7, Informática +8, Inut. mecanismo +8, Juegos de Manos +12, Observar +5, Recabar información +7 y Sigilo +9.

Dotes: Comp. con blindaje (ligero), Comp. con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Ágil e Iniciativa mejorada. Preparativos y Confianza.

Equipo: Pistola Blaster Cibernética (3d6), ropa acolchada (RD 2).

BROM

Brom es un bruto maleducado con una reputación violenta. Él es un tipo de fiar, sin embargo, es muy inteligente acerca de su brutalidad.

Mercenario de nivel 4

(Soldado 4)



Habilidades: Curar heridas +6, demoliciones +5, Informática +5, Intimidar +4 y Supervivencia +5.

Dotes: Artes marciales, Comp. con blindaje (ligero), Comp. con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Iniciativa mejorada y Lucha a ciegas.

Equipo: Pistola Blaster Pesada (3d8), mono de combate (RD 3), vibromachete 82d6+1) y medpac.

DESENLAZ

Una vez que el caos se acaba, los PJs necesitan hacer un balance de la situación. Si se las arreglaron para convencer a los agentes de su inocencia y los ayudaron en la captura de Bim y su cómplice, *Industrial Automaton* podría ofrecer a los PJs una pequeña recompensa monetaria por sus servicios, 1.000 créditos.

Suponiendo que no están incapacitados y despojados del datapad (y posiblemente detenidos), los PJs pueden terminar con la tarjeta de datos en su poder y los agentes y los criminales muertos o huidos. El datapad está fuertemente cifrada y requerirá el uso de equipos adecuados con una tirada muy difícil (CD20) de *Informática* para intentar descifrarlo. En el datapad están los diseños completos de preproducción y esquemas de material del nuevo droide astromecánico de la serie R6 de IA, el éxito de las cuales es vital para la rentabilidad de la empresa.

Naturalmente, los ejecutivos de IA están ansiosos por recuperar la información robada, a menos que caiga en manos de sus competidores. La empresa va a estar dispuesta a pagar una gran suma de créditos (hasta 20.000 créditos si los PJs son particularmente inteligentes o inflexible en sus negociaciones), aunque si se pide demasiado por los datos, el CEO piensa que podría resultar más económico pedir una gran recompensa por los PJs en su lugar.



Más allá del mar hirviente

La mayoría de Drall prefieren una vida tranquila y ordenada, pero unos pocos disfrutan de la aventura o incluso realizan actividades delictivas. Una visita al *Mar Hirviente* en *Drall* puede llegar a ser más interesante de lo que los PJs esperaban cuando se encuentran con **Boffen Nibs**, un Drall con los dedos pegajosos y una especial habilidad por atraer problemas.

ENTRE LADRONES

Este encuentro puede tener lugar prácticamente en cualquier parte de *Drall*. Al pasear por un mercado en el planeta, un Drall llamado **Boffen Nibs** se acerca a los PJs. Está desesperado y dispuesto a recurrir a otros mundos en busca de ayuda. Teniendo en cuenta que los PJs van a pie, este Drall es tan alto que su cabeza y hombros destacan sobresaliendo por encima de la multitud.

Cuando comienza el encuentro, lea lo siguiente:

A medida que camináis a través del mercado lleno de gente, un Drall un poco despeinado, con su pelaje enmarañado y sucio, te agarra de la manga. "Ayúdame." implora. "Ellos van detrás de mí. Por favor, ayúdame. Te pagaré 500 créditos. Sólo ayúdame. Escóndeme por favor."

AL ESCONDITE

Boffen está siendo perseguido por la policía local por un crimen que ha cometido recientemente. A pesar de que no revelará a los PJs, que tiene un magnífico diamante, cortado perfectamente, del tamaño del puño de un hombre, que lleva escondido en una bolsa en su cinturón. Conocido como el *Ojo de Corell*, el diamante es una de las preciadas posesiones de la duquesa de Lassa. Sin embargo, el diamante no es tan apreciado por su valor intrínseco como lo es por sus registros históricos, cuenta con un

valor incalculable ya que codificados en sus facetas cristalinas, traza la línea generacional de Lassa, remontándose a más de mil doscientas generaciones.

El ladrón Drall ofrece a los PJs 500 créditos, pero aumentará su oferta a 1.000. Si se negocia, puede ofrecer hasta 2.000 créditos, que es la cantidad total de créditos que lleva él encima. Si se duda, **Boffen** afirma que ha sido falsamente acusado de un delito y está siendo perseguido por matones por orden de su acusador. Los PJs no tienen demasiado tiempo para decidir si ayudan o no a **Boffen**, ya que la policía Drall se está acercando. Los PJs pueden decidir ayudar a **Boffen**, entregarlo a la policía, robarle, o simplemente ignorarlo (en cuyo caso, el encuentro termina simplemente con **Boffen** capturado).

Si deciden ayudarlo, ellos pueden huir deprisa, a pesar de que se tenga que hacer rápidamente y en silencio o serán descubiertos. A menos que los PJs sean especialmente hábiles en el *Sigilo* y trampas, probablemente serán capturados y se enfrentarán a ser encerrados. Por otro lado, los PJs pueden creer realmente en él, y si lo hacen, el encuentro termina rápidamente con los secretos de **Boffen** siendo revelados. No sólo los policías Drall exigen que entregue el *Ojo de Corell*, ya que su madre, la duquesa de Lassa, está tremendamente disgustada con su comportamiento. Realmente, PJs sin escrúpulos también podrían tratar de robar a **Boffen** y, si lo descubren y le roban el diamante, **Boffen** alertará rápidamente a la policía Drall de su presencia. En caso de que los PJs se enfrenten a la policía Drall (que son identificables por los medallones que usan), la policía acusará a los PJs, a **Boffen** y recuperarán el *Ojo de Corell*. En total, hay nueve policías dirigidos por un sargento. Si los PJs se quedan sin soluciones o no ofrecen resistencia, los policías usan sus *Flashsticks* para tratar de aturdir a los PJs en lugar de hacerles daño, aunque en caso de que se requiera fuego letal sobre los PJs, pedirán refuerzos en forma de *Wingriders*.



BOFFEN NIBS

Siendo el hijo rebelde de la duquesa Lassa Nibs, Boffen busca emoción y aventuras. Después de haber decidido llevar a cabo una vida de crimen, Boffen robó el *Ojo de Corell* a su madre con el fin de financiar su carrera en los Bajos Fondos. A diferencia de la mayoría de sus parientes, Boffen tiene un talento natural para la mentira y el engaño. Aunque no es malicioso en ningún sentido, Boffen solo piensa en sí mismo y es realmente ingenuo acerca de los peligros de la galaxia.

Noble de nivel 2

8	13	15	14	12	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	14	0/15	+0/+2		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+2	+3	+3			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Buscar +3, Diplomacia +2, Engañar +5, Escuchar +3, Observar +1 y Sigilo +5.

Equipo: Cinturón de herramientas, 2.000 créditos y joya robada (*Ojo de Corell*).

SARGENTO POLICIA DRILL

10	8	15	13	12	14
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	13	0/15	+4/+3		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+6	+0	+2			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Demoliciones +7, Informática +5 e Intimidar +4.

Dotes: Artes marciales, Comp. con blindaje (ligero), Comp. con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas).

Equipo: Flashstick (CD 15), 2 Granadas aturdidoras (4m, CD 15), medpacy comunicador.

POLICIA DRILL

13	11	12	8	10	9
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	10	0/15	+3/+2		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+4	+0	+0			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Demoliciones +5 e Intimidar +3.

Dotes: Artes marciales, Comp. con blindaje (ligero), Comp. con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas).

Equipo: Flashstick (CD 15), 2 Granadas aturdidoras (4m, CD 15) y comunicador.

Si estalla una batalla en el mercado lleno de gente, la policía pedirá refuerzos, que incluye tres o cuatro *Wingriders*. Estos llegarán en tres rondas, y los PJs deben notar su presencia al principio de la ronda anterior al momento en que llegan (dándoles una oportunidad de huir). Los *Wingriders* debería ser suficiente para animar a los PJs para dejar el combate, pero si no, el DJ debe hacer notar que si el conflicto va más lejos, y los PJs no muestran signos de fuga, es libre para armar sus PNJs con más potente armamento e incluso sacar agentes de *SegCor*. *Drall* es un planeta civilizado, y las fuerzas policiales responden rápidamente a los conflictos armados en el centro de una ciudad.

DESENLACE

Con tal de que no provoquen una revuelta o baño de sangre en el mercado, los PJs pueden encontrar este encuentro rentable. Si ellos ayudaron a *Boffen* a escapar de sus perseguidores, les va a pagar la cantidad acordada una vez estén a una distancia relativamente segura y pueda seguir su camino. En cambio, si los PJs ayudaron a la policía entregando a *Boffen*, les ofrecerán a los PJs una recompensa de hasta 500 créditos por su colaboración por apresar a *Boffen* y por devolver el diamante de nuevo a la duquesa. En caso de que los PJs hagan daño o maten a *Boffen*, o roben el *Ojo de Corell* para sí mismos, serán cazados sin piedad por los *Drall*, que incluirán a los agentes *SegCor* como ayuda, así como dará lugar a una gran recompensa por sus cabezas; una recompensa suficiente para atraer la atención de muchos de los mejores cazarecompensas de la galaxia.



Cumbre de los Seis Conos

Este encuentro se lleva a cabo en la **Estación Centerpoint** en el Sistema Corelliano. El encuentro requiere una serie pruebas de **Tregar**, **Equilibrio** y de **Reflejos** para escalar las montañas cónicas de la **Estación Centerpoint**. El grupo podría haber sido contratado específicamente para controlar la población de **Vynock**, para desplegar una sonda científica en **Glowpoint**, para buscar un niño desaparecido, o simplemente disfrutar de un tiempo de inactividad.

BELLEZA ANTINATURAL

Las montañas Cónicas del Norte son populares entre los amantes de la adrenalina y por los turistas. La baja gravedad debido a la proximidad al eje polar permite un suave ascenso que incluso los ancianos no aptos pueden realizar. Las Cónicas del Sur casi nunca son visitadas por turistas, y se ciernen sobre las granjas y ranchos del extremo sur de Hollowtown. No obstante, las Cónicas del Sur son el destino de los PJs. Los PJs pueden dirigirse a las montañas por las siguientes razones:

- **Resort y Casino Cinco Hermanos** contrata a los PJs para cazar **Vynocks** - especie similar a los **Mynock** - que infestan las montañas.
- Los PJs recibieron una invitación de **Cinco Hermanos** para permitirles explorar la Cónica Seis actualmente fuera de los límites. Este cupón podría ser proporcionado por un amigo, o como una recompensa por otro trabajo.
- Los PJs pueden ser contratados por un científico local, **Doral Vinos**, para colocar una sonda cerca de la cumbre. La sonda reunirá datos a largo plazo sobre la **Glowpoint**, y cabe dentro de una mochila (Si el DJ utiliza este enlace, usar la sonda tiene una dificultad de **Informática** de CD15, y requiere un par de minutos para asegurar su funcionamiento una vez en su lugar).

Cuanto más os acercáis a las Cónicas, el ángulo de su inclinación más os recuerda a un bosque de árboles Wroshyr como si se tratara de verdaderas "montañas". En la base de una de las agujas dobladas más pequeñas de Cónica Seis, la hierba y la tierra comienza a desaparecer, sustituido por el escudo del casco. Cerca de la entrada a una valla que rodea las Cónicas, se ve a una atlética Twi'lek de piel roja almacenando equipo en una choza. Su camisa está estampada con el logotipo de Resort y Casino Cinco Hermanos. Cuando os acercáis os dice: "He oído que podríamos tener algunos nuevos buenos escaladores." Ella sonríe con entusiasmo y tira un poco de cuerda en una pila. "¿Listos para el desafío?"

Si los PJs hablan con Sura, ésta les ofrece alquiler de equipos. Se pueden alquilar unas botas magnéticas por 15 créditos, lo que reduce la dificultad de todos los deportes y las Tiradas de **Reflejos** para subir las Cónicas. También puede alquilar paquetes de repulsores por 45 créditos, lo que facilita un posible descenso. Sura también tiene una variedad de equipo de supervivencia general para la venta. Se recomienda encarecidamente que alguien no entrenado en **Tregar** y/o **Equilibrio**, alquile equipos. Mientras habla, se da la siguiente información:

- **Resort y Casino Cinco Hermanos** recientemente obtuvo los derechos exclusivos de la actividad turística en Cónica Seis y aún no se ha abierto al público.
- Cónica Seis tiene una altura de 3.500 metros.
- **Vynocks** han infestado recientemente una sección de la cumbre, y el Casino está ofreciendo una recompensa de 50 créditos por cada Vynock muerto.
- El aire comienza a escasear hacia la mitad para arriba de la cumbre, por lo que se necesitaran recicladores.
- Sura envió a uno de sus empleados, un niño humano llamado Jek Bannon, a la montaña para conseguir algunos holos para marketing. Él hace un par de horas que tendría que haber regresado.

PRUEBAS DE TREPAR

Para tener éxito en una prueba de *Trepar* para subir deja al PJ colgado en la parte superior, lo que requiere que se supere una maniobra continua combinada con una prueba de *Equilibrio*. Los PJs también pueden ayudar a un aliado cercano para su próxima prueba. Si se falla una prueba de *Trepar* o *Equilibrio* mientras se escala puede tener consecuencias desastrosas. Con una Tirada de *Salvación de Reflejos* puede intentar evitarse una caída. En esta situación, si el PJ supera la tirada puede tratar de agarrarse a una repisa, cuerda, afloramiento, o aliado. Alternativamente, cualquier miembro del grupo cercano puede hacer una Tirada de *Salvación de Reflejos* o *Equilibrio* para coger al PJ que cae.

La cuerda parece no tener fin, extendiéndose por cientos de metros. La espalda y los hombros os queman, y los antebrazos están entumecidos e hinchados. A medida que continuáis subiendo, el aire es cada vez más pesado y una espesa niebla en forma de nubes reduce vuestra visibilidad a pocos centímetros, lo que obliga a monitorear vuestro progreso por medio de gritos. Justo cuando pensáis que no podréis seguir adelante, llegáis a una cornisa en la cual se inicia un nuevo camino sin barandilla.

Debido a la espesa niebla y a vuestras reducidas fuerzas, os movéis lentamente. Sombras parecen revolotear a través de la humedad, acompañadas de gritos de aves distantes y un sonido de alas de cuero. A medida que avanzáis por los giros de la ruta alrededor de la montaña, el sendero se estrecha hasta una pequeña cornisa cubierta en un fango espeso de color gris.

Si el grupo no tiene más preguntas, Sura les muestra la ruta de montaña, que tuerce en espiral alrededor de la base de la montaña un par de veces.

ESCALANDO

La ladera de la montaña es muy empinada y suave, pero no hay suficientes salientes y grietas para facilitar una subida libre como último recurso. Afortunadamente, el camino está protegido por una barrera de protección en espiral por la montaña hasta que el grupo está a 500 metros de altura. Donde termina el camino, hay seis cuerdas que se extienden hacia arriba perdiéndose entre las nubes. Subir por la cuerda requiere una difícil (CD15) prueba de *Trepar*, pero debido a la baja gravedad añade penalización para la verificación.

Los PJs pueden hacer una Tirada de *Supervivencia* media (CD 10) para determinar que el fango es en realidad excrementos de Vynock. Para superar la cornisa, los PJs deben poner sus espaldas contra la pared y desplazarse con cuidado. Los PJs deben realizar una prueba media (CD 10) de *Equilibrio* para pasar, aunque los excrementos en la cornisa penalizan. Al cruzar, el grupo es emboscado desde arriba por un trío de Vynocks. Los Vynocks prefieren atacar droides y personajes blindados primero.

VYNOCK

El Vynock es un primo genético de los Mynock. Conocido por comer metal en bruto y refinado, los Vynocks se encuentran en mundos terrestres a lo largo de la galaxia. Sus bocas segregan un fuerte ácido que deshace incluso los metales más difíciles de digerir. Al igual que los Mynocks, los Vynocks tienen cuerpos con forma de gusano redondo, fauces con dientes, con garras, y alas de cuero.

Vynock: Parásito terrestre de nivel 1; Inic +1 (Des); Defensa 13 (+2 natural, +1 por Des); Vel 10 m en vuelo; PV/PH 4/11; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco) o +0 a distancia; CE Resistencia a la energía eléctrica/iónica 10; TS Fort +2, Ref +1, Vol -2; Frente/Alcance 2 m por 2 m/2 m; Vig 10, Des 12, Con 11, Int 4, Sab 6, Car 4. Código de desafío A.

Habilidades: Escondarse +5, Escuchar -1, Observar -1 y Sigilo +5.

El grupo sale de la capa de nubes a los 2.000 metros, dejando al descubierto una imponente vista de los picos que se extiende kilómetros hacia el mediodía sin fin de *Glowpoint*. El aire es notablemente más cálido y más ligero, obligando a los PJs a utilizar los recicladores. A medida que la caminata avanza, el calor de *Glowpoint* se hace insoportable. Los PJs deben realizar una prueba de *Salvación de Fortaleza* difícil (CD 15) para combatir el agotamiento por calor. Se puede reducir la dificultad si el PJ está usando un respirador o el uso de ropa térmica para combatir el calor. A medida que el grupo continúa a lo largo del camino, observan una cueva que sobresale 5 metros por un acantilado; un brazo humano parece estar colgando fuera del borde. Para llegar allí, se requiere una escalada libre por la cara del acantilado (prueba de trepar formidable CD20), pero si los PJs tienen un cable de ascensión pueden hacer un nudo a distancia para orientarse hacia la entrada de la cueva, y una tirada de *Trepar* media (CD 12) para subir. Una vez que el grupo llegue a la parte superior del acantilado, ven a un muchacho de quince años boca abajo en el camino cerca de la entrada de la cueva, agarrando una mochila plastoide. Con una Tirada media de *Curar heridas* pueden revivir al chico de su agotamiento por

calor. Independientemente del tratamiento del niño, seis Vynocks (en dos grupos de tres) sale de la cueva a corta distancia y atacan al grupo. En la tercera ronda, tres Vynocks más salen de la cueva (si el grupo está teniendo problemas con los seis primeros, el DJ puede omitir la segunda oleada de Vynocks). El terreno de la cueva se considera difícil.

DEJARSE LA PIEL

Una vez que acaban con los Vynocks, lee en voz alta la frase siguiente:

Cuando el último Vynock cae al suelo humeante de la cueva, el muchacho entre gemidos comienza a abrir sus ojos. "Ungh, ¿qué pasó?" Mira al grupo haciendo un balance de la situación, con sus ojos viendo la horda de muertos Vynocks. "Genial, ustedes realmente me han salvado el cuello. Comenzó a hacer calor. Fui a ponerme mi reciclador y no me debió de dar tiempo. Mi nombre es Jek, gracias por el salvamento. Voy a comunicarme con Sura y pedirle que nos envíe el deslizador de rescate a nuestra ubicación en la cumbre".

Toca recoger los cadáveres Vynock con el fin de recibir su recompensa. Si el grupo explora la cueva, con una tirada fácil (CD 5) de *Buscar* o *Supervivencia* les permite encontrar un nido de huevos Vynock, que pueden ser recogidos, destruidos, o dejados. Jek también tiene una bolsa de equipo, que los PJs pueden llevar consigo; en su estado aturdido Jek se olvida de ella. El DJ puede indicarles lo siguiente a los PJs sin necesidad de ninguna otra tirada. La cueva atraviesa la montaña y termina en un camino hacia la cumbre, donde el deslizador se encuentra con el grupo después de un cierto tiempo para apreciar la vista.

La vista desde la cumbre es la mente-flexión. La totalidad de Hollowtown aparece como una colcha de retazos verde y azul para tragarse las Cónicas por todos lados. La tierra se levanta como una ola verde y azul, a punto de derrumbarse sobre vosotros, y se necesita un momento para acostumbrarse a esta vista.

DESENLACE

Sura se reúne con los PJs en la pista de aterrizaje y se siente muy aliviada al ver a Jek de vuelta y seguro. Ella recupera su equipo y les da un bono de créditos para sacar provecho del **Resort y Casino Cinco Hermanos**. El bono vale 50 créditos por cada cadáver de Vynock o por huevo, y un bono de 250 créditos por el rescate de Jek (un extra de 50 créditos si los PJs llevan la bolsa). Premio al grupo de 100 PX por jugador por completar este encuentro (además de lo que ganarían normalmente durante la sesión).



Negocios Corellianos

El equipo ha sido contratado para ejecutar la **Ruta Corelliana Alternativa**, una famosa ruta de contrabando paralela a la carrera de Kessel. Su ejecución requiere una serie de precisos micro-saltos al hiperespacio dentro del **Sistema Corelliano** para evitar las patrullas de SegCor, y rápidas transferencias de carga en pleno vuelo entre diferentes transportes. Este encuentro se inicia con el grupo de PJs siendo contratados por Gustip, un intendente de una poderosa organización criminal con base en la Estación Centerpoint, aunque el grupo puede haber sido contratado por casi cualquier organización criminal de la galaxia, o están obligados a hacer el trabajo si tienen una obligación o deben un favor a alguien importante. Este encuentro puede ser utilizado para poner en marcha una campaña en el **Sector Corelliano**, introducir nuevos PNJs, o incluso introducir algún nuevo miembro al equipo.

ASÍ QUE NECESITÁIS UNA NAVE, ¿EH?

Los PJs son abordados por Gustip, un Drall acicalado, flanqueado por un trío de Selonianos. Esto puede suceder en cualquier cantina de mala muerte, puerto espacial, o guarida de un señor del crimen en cualquier planeta del **Sector Corelliano**.

"Ah, señores. Hola, mi nombre es Gustip. Estoy enterado de que disponen de una buena nave y el deseo de unos cuantos créditos, ¿no es así?" El Drall lleva un bastón plateado de aurodium sobre el que se apoya, y va vestido con una faja de seda Sept de color ocre. "Necesito una nave y una tripulación para usar la Ruta Corelliana Alternativa, ¿están familiarizados con esto?" Gustip levanta una ceja al grupo, y a continuación, mueve la cabeza con decepción cuando está claro que no lo conocen. "¿No?" Hecha su aliento contra el borde adornado de su bastón de aurodium, y lo limpia contra la piel de su brazo.

"Quizás ustedes lo conocen como la 'Reunión Familiar'. Es una ruta de contrabando. La carga se coloca en la nave, para que luego se entregue a otras cuatro naves en varios puntos del Sistema Corelliano. Cómo salir de un lugar a otro se lleva a cabo a través de una serie micro-saltos de hiperespacio. En cada caso, parte de la carga se transfiere en pleno vuelo. En cada transferencia, el destinatario le dará un sello. Nos encontraremos al final, y si veo los tres precintos intactos, sé que el trabajo se ha hecho, y ustedes serán compensados con 3.000 créditos. Si pierden o manipulan la carga, perderán su pago. Si ustedes no pueden hacer la entrega, ustedes deben el valor de la carga. Me han dicho que garantizan un tiempo rápido que les da derecho a fanfarronear entre los suyos".

Los PJs pueden hacer unas tiradas enfrentadas de **Diplomacia** para tratar de aumentar su compensación a un valor máximo de 4.000 créditos. Si nadie cuenta con la habilidad de **Astronavegar**, ni nadie tiene **Inteligencia** más de 12, Gustip ofrece datos de navegación secretos que reducen la dificultad de todas las tiradas de **Astronavegar** en el encuentro en un nivel. Gustip por lo general, actúa como si los PJs estuvieran a sus ordenes, y tratar con ellos es su tarea. Les proporciona la siguiente información:

- El **Cautivo Oso Maduk** se transfiere a Moldy Mynock cerca de la Estación Centerpoint.
- Diez cajas de especias **Avabush** se transfieren a la Princesa Nek cerca Selonía.
- Cinco cajas de especias **Glitterstim** se transfieren al Empty Boot cerca Drall.
- El **Expatriado Verd Ramos** se transfiere al Horizon Legacy cerca de Corellia.

Una vez acordado, Los Selonianos de Gustip van con los PJs para cargar su nave. Los PJs tienen el tiempo que necesitan para ubicar la carga en su bodega o en cualquier compartimento secreto que tengan. El prisionero, el expatriado, y todas las cajas de especias se entregan de forma encubierta en la nave de los PJs.

GUSTIP, INTENDENTE DRALL

Competente Intendente del Barón Kaldo, Gustip, a menudo viaja a otros planetas para organizar contrabandos y otras actividades delictivas. Esto también le permite a Kaldo un nivel de negociación plausible que utiliza a menudo en su interacción con la aristocracia Corelliana.

galaxia.

Intendente criminal de nivel 8

(Granuja 5 / Intermediario criminal 3)



Habilidades: Averiguar intenciones +9, Buscar +10, Conocimiento (callejero) +15, Diplomacia +12, Engañar +6, Escuchar +6, Observar +6 y Recabar Información +15.

Dotes: Afortunado (1/día), Ataque preciso, Énfasis en una habilidad (Diplomacia), Comp. con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster, vibroarmas), Desapercibido, Influencia, Influencia criminal, Iniciativa mejorada, Mercader sospechoso, Patrón y Trueque ilegal.

Equipo: Blaster pesado (3d8), Ropa blindada oculta (RD 2), Bastón de Aurodium, Datapad encriptado y Comunicador.

CINCO HERMANOS EVASIVOS

En primer lugar, los PJs deben hacer un salto estándar al hiperespacio hacia el Sistema Corelliano. Esto requiere una tirada fácil de *Astronavegar* (CD10). El tiempo del salto varía dependiendo de donde inició el grupo el salto, pero al salir del hiperespacio, estarán cerca de Soronia en el borde del sistema. Durante el salto, los PJs pueden querer crear una estrategia o hablar con los pasajeros.

PERDER DE VISTA EL TIEMPO

La *Ruta Corelliana Alternativa* está destinada a ser una carrera cronometrada de contrabando. El DJ debe contar el número de rondas de combate desde el momento en el que los PJs salen del hiperespacio hacia Soronia, y detener el tiempo en cuanto establecen comunicación segura con el Horizon Legacy. Un tiempo perfecto, sin complicaciones, sería de alrededor de 20 rondas, aunque la salvaje anarquía del Sistema Corelliano implica que siempre van a haber complicaciones.

OSO MADUK, PRISIONERO DURO

El prisionero Duro viste una sucia túnica oscura y pantalones con botas marrones a media pierna. Un par de gafas escáner cuelgan de su cuello, y está inmovilizado con un arnés de aturdimiento. Una vez en el hiperespacio, Oso habla con cualquiera que esté cerca:

"Hey, me tienes que sacar de aquí, en serio. No sabes lo que esta gente hacen con los testigos de asesinato. Sólo soy un holo-periodista, soy inocente. Puedes decir que me solté y robé una cápsula de escape cuando saltasteis al hiperespacio. Mi red de noticias tiene una oficina en Tralus. Vamos, amigo, ¿Qué me dices? Ayuda a este chico."

Oso tiene la siguiente información que ofrecer, aunque si ve que alguna parte parece demasiado interesante para el PJ, tratará de negociar un cierto grado de libertad a cambio. Para cualquier PJ que le escuche, haz una tirada enfrentada de *Averiguar Intenciones* contra *Engañar* para saber si Oso está mintiendo acerca de quién es, y lo que va a pasar con él:

- Gustip representa una poderosa organización criminal con base en la Estación Centerpoint.
- Oso afirma que estaba entrevistando a un futuro senador cuando el candidato fue asesinado por los hombres de Gustip. Oso fue tomado prisionero. Si se detecta la mentira, él dice que intentaba estafarlo.
- Oso está en lo cierto cuando asegura que el jefe de Gustip planea torturarlo, interrogarlo, y luego matarlo.

TRASLADO DE CAJAS

Deja que los PJs creen un plan para mover sus cajas eficientemente, y utiliza estas directrices como ayuda para estimar el número de rondas de combate a anotar en cada transferencia de carga. Juega las escenas de transferencia en forma narrativa resumida. Si uno o más PJs están trabajando duro para mover las cajas a una distancia considerable con las manos, pueden verse obligados a realizar una tirada de *Salvación de Fortaleza*, y si tienen éxito lo harán en menos tiempo del requerido y si fracasan recibirán fatiga y el tiempo aumentará.

- Mover la carga de un lado del carguero ligero al otro por lo general supone 2 maniobras.
- La extracción de una caja de un compartimiento oculto sellado supone 2 maniobras.
- La apertura o cierre de la esclusa de aire requiere una maniobra.
- El traslado de un contenedor un PJ solo supone el doble de maniobras que si lo hicieran dos PJs. Cada PJ puede mover una caja a la vez; si tienen *Vigor* de 16 o más, pueden mover dos cajas, o bien mover una caja a velocidad normal.

Estafador de nivel 4

(Granuja 4)



Habilidades: Actuar (Interpretación) + 9, Averiguar intenciones +8, Disfrazarse +10, Engañar +13, Escuchar +7, Falsificar +7, Informática +7, Juegos de manos +7, Observar +7, Recabar Información +10 y Tasación +7.

Dotes: Afortunado (1/día), Alerta, Ataque preciso +1, Comp. con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Desapercibido, Énfasis en una habilidad (Engañar) y Trueque ilegal.

Equipo: Gafas escáner.

VERD RAMOS

Verd Ramos es un hombre mayor de unos sesenta años con una dignidad tranquila, pero cansado. Él es muy educado y lleva una túnica de color verde oscuro y pantalones oscuros. Verd tiene poca información que ofrecer, que no hayan proporcionado ya Oso Maduk o Gustip. Afirma ser un exiliado político de Corellia que regresa en secreto a visitar a su madre enferma.



Habilidades: Averiguar intenciones +9, Conocimiento (Política) +10, Diplomacia +9, Engañar +9, Informática +10, Recabar Información +9.

Equipo: Datapad y comunicador.

MICRO-SALTOS AL HIPERESPACIO

Los micro-saltos son utilizados por las flotas militares para traer refuerzos que ya están en el sistema o para ataques furtivos, donde el tiempo es crítico. Los micro-saltos también se pueden utilizar para hacer escapadas rápidas. Debido a que los saltos son inter-sistema, sólo pueden llevar una ronda de combate el ser ejecutados. El trazado de un micro-salto en este encuentro son dos rondas de combate y requiere una tirada de *Astronavegar* difícil (CD15). Los pilotos suelen utilizar su hipervelocidad más lenta mediante su motor de backup al hacer un micro-salto, ya que permite una mayor precisión y los daños de saltar a la hipervelocidad, supone menos gasto al ser más barato de reemplazar. El uso de un hiperimpulsor más rápido que la Clase 5 para realizar un micro-salto añade +5 a la dificultad de cualquier intento.

El éxito del micro-salto deja a los PJs a medio alcance de su destino específico. 5 puntos adicionales en la tirada pueden reducir el tiempo de cálculo a una ronda. Cada 5 puntos adicionales reducen el alcance al destino, mientras que cada 5 puntos por debajo aumenta ese alcance. Un fallo por más de 10 puntos puede agregar +5 a la dificultad para futuras tiradas o causar averías a los sistemas de la nave de hipervelocidad u otros.

ESTACIÓN CENTERPOINT: OBJETIVO 1

Los PJs deben hacer un micro-salto entre *Soronia* y las coordenadas cerca de la *Estación Centerpoint* para encontrarse con su primer objetivo, el *Moldy Mynock*. Evitar los pozos de gravedad entre *Talusy Tralus* y llegar lo suficientemente cerca de *Centerpoint* es excepcionalmente difícil, esto llevará a una tirada adicional difícil de *Astronavegar* (véase las indicaciones de la barra lateral Micro-Saltos). Tras el salto, el *Moldy Mynock* se comunica con los PJs:

"Este es el Moldy Mynock, alinearos con nosotros, bajar los escudos, y preparar el muelle."

Los PJs deben maniobrar a corta distancia con el *Mynock* y hacer una tirada fácil de *Pilotar* (CD10) con el fin de atracar.

Si *Oso* convenció a los PJs para que le dejaran usar una cápsula de escape, nueve Matones Selonianos entran en la nave armas en mano para confiscar la carga y recuperar a Verd y cancelar el contrato con los PJs. De lo contrario, un Seloniano entra y desbloquea las restricciones de *Oso*. *Oso* se ve extrañamente satisfecho de sí mismo, se incorpora, y da a los PJs un pícaro saludo.

"Gracias por el paseo amigos. Usted pasó su entrevista. Gustip no puede tener ninguna tripulación blanda en su nómina. Buena suerte con el resto de la Alternativa." Oso retira una etiqueta engomada de su manga de Rancho Nova Burst Nauga de Hollowtown, y da una palmada en el pecho del Seloniano. "Ahora, si me disculpan, tengo una cita con una mesa de Sabacc." Oso ofrece a los PJs un pícaro saludo antes de cruzar a la Moldy Mynock, a continuación, cierra la escotilla.

El tiempo transcurrido desde el momento en que se abre la escotilla hasta que se cierre deben ser de tres rondas de juego. Los PJs pueden separarse de la *Mynock* y hacer el siguiente micro-salto. Algún PJ listo puede empezar a calcular este salto mientras se realiza el intercambio.

SELONIA: OBJETIVO 2

El micro-salto a las coordenadas cerca de *Selonía* requiere una tirada de *Astronavegar* difícil (CD15). La Princesa Nek está exactamente donde debe estar. Una vez más, se indica a los PJs que bajen los escudos y se preparen para el acoplamiento, lo que requiere una tirada fácil de *Pilotar* (CD10). Desde el momento en que las naves están atracadas, las diez cajas (300 dosis por caja) de especias Avabush se pueden descargar en una serie de rondas de juego en función de donde estaban escondidas. El DJ puede estimar que el número de rondas del traslado se hará en base al plan de los PJs a su discreción, jugando a cabo la transferencia de carga en forma narrativa. Después del traspaso de carga a la Princesa Nek, su tripulación marca las cajas con una etiqueta para una expedición de espeleología en *Selonía*.



DRALL: OBJETIVO 3

El micro-salto a las coordenadas cerca de *Drall* requiere una tirada de *Astronavegar* difícil (CD15). Tras la salida, del Empty Boot destaca su preponderante cabina del piloto. El carguero pesado dirige a los PJs para acercarse a su lado, apagar los motores y dejar que su rayo tractor maneje el aterrizaje. Cuatro rondas después de alcanzarlo, aterrizan en su interior. Las cinco vainas de carga selladas al vacío de especias Glitterstim (80 dosis por vaina) se pueden descargar en una serie de rondas si se colocan para facilitar el acceso. El DJ puede cuadrar las rondas a su discreción, y de nuevo, la transferencia de la carga puede ser resumida en modo narrativo. Después de la descarga, una pegatina para la Biblioteca Drall se coloca en la caja, y los PJs quedan libres para despegar y hacer su aproximación final a *Corellia*.

CORELLIA: OBJETIVO 4

El micro-salto a las coordenadas cerca de *Corellia* requiere una tirada de *Astronavegar* difícil (CD15). Tras la llegada, la vista desde la cabina está ocupada por un asteroide particularmente grande y helado. El piloto tiene que hacer una tirada difícil de *Pilotar* (CD15) para evitar golpear el asteroide (golpear el asteroide supondría un daño muy importante para la nave; ver Choques en la página

221 del Manual Básico Revisado de Star Wars El Juego de Rol). A pesar de que los PJs maniobren lejos del asteroide, un par de cazas CloakShape y un patrullero Firespray-31 vuelan alrededor del asteroide y realizan un disparo de advertencia.

"Soy el capitán Jostero de los Corsarios Sinestro, aproxímense y prepárense para entregar su carga, o luchen y prepárense para morir. Hagan su elección."

Los piratas se colocan cerca de las rutas de salto al hiperespacio próximas al asteroide para que cuando las naves que salgan del hiperespacio puedan ser emboscadas. Los PJs deben tratar de luchar o escapar lo suficientemente lejos del asteroide para hacer otro micro-salto, sin embargo, pueden intentar negociar o rendirse.

Los piratas dependen de sus cañones de iones para desactivar la nave, después de lo cual el Capitán Jostero y dos piratas (un solo grupo subordinado) los abordan para someter a la tripulación. Si no hay carga en su interior, el Capitán Jostero reclama la nave como propia. Si son derrotados los aliados de Jostero, huye tan pronto como recibe daño.

Jostero pilota el *Bloodblade* y opera las armas. Los CloakShape son pilotados por los piratas.

BLOODBLADE — NAVE PATRULLERA DE SISTEMA FIRESPRAY MODIFICADA

CAPITÁN JOSTERO

*Capitán Pirata de nivel 8
(Granuja 5 / Soldado 3)*

Patrullera Firespray de Ingeniería de Sistemas Kuat

Clase: Transporte espacial	Tripulación: 1 (Diestra +4)
Tamaño: Pequeño (21,5 m largo)	Iniciativa: +5 (+1 por tamaño, + 4 por tripulación)
Hiperimpulsor: x3 (reserva x15)	Maniobra: +5 (+1 por tamaño, + 4 por tripulación)
Pasajeros: 6 (Prisioneros)	Defensa: 21 (+1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 40 toneladas	Puntos de escudo: 90 (RD 10)
Consumibles: 1 mes	Puntos de casco: 150 (RD 10)
Precio: No está a la venta (380.000 créditos)	
Velocidad máxima en el espacio: Embestida (12 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)	

Armas:

Cañones blaster (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Torreta; Bonificación al ataque: +11 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +6 por control de fuego); Daño: 5d10x2.

Proyector de rayo tractor; Sector de tiro: Torreta; Bonificación al ataque: +9 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: Especial.

***Modificación Especial: Matriz Objetivo Predictivo;** Al realizar un ataque de fuego automático con auto-blaster de la nave, no aumenta la dificultad del ataque múltiple.

CAZAS CLOAKSHAPES MODIFICADOS

Caza Cloackshape de Ingeniería de Sistemas Kuat

Clase: Caza estelar	Tripulación: 1 (Normal +2)
Tamaño: Menudo (15 m largo)	Iniciativa: +4 (+2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Hiperimpulsor: Ninguno	Maniobra: +4 (+2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Defensa: 22 (+2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 40 Kg	Puntos de escudo: Ninguno
Consumibles: 1 día	Puntos de casco: 140 (RD 5)
Precio: 83.000 créditos (nuevo)	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (8 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)	

Armas:

Cañones láser (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +6 (+2 por tamaño, +2 por tripulación, +2 por control de fuego); Daño: 4d10x2.

Lanzamisiles de concusión (2, con 8 misiles cada uno); Sector de tiro: Frontal; Daño: 8d10x2; Calidad de los misiles: Normal (+10).



Habilidades: Astronavegar +13, Buscar +9, Engañar +10, Informática +12, Intimidar +13, Inutilizar mecanismo +10, Observar +7, Pilotar +13, Recabar Información +9 y Reparar +12.

Dotes: Afortunado (1 al día), ataque preciso +1, Comp. con blindajes (ligero, intermedio), Comp. Con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), desenfundado rápido, Energía heroica, Énfasis en una habilidad (Intimidar), Iniciativa mejorada, Infamia, Manejo de astronaves (transportes espaciales) y Trueque ilegal.

Equipo: Pistola blaster pesada (3d8), vibromachete (2d6+1), traje de vuelo acolchado (RD 2) y comunicador.

CORSARIOS SINISTRO

*Pirata de nivel 4
(Granuja 3 / Soldado 1)*



Habilidades: Astronavegar +9, Buscar +8, Engañar +7, Informática +8, Intimidar +7, Inutilizar mecanismo +8, Observar +5, Pilotar +9, Recabar Información +7 y Reparar +9.

Equipo: Pistola blaster pesada (3d8) y traje de vuelo acolchado (RD 2).

CRÉDITOS & CREDIBILIDAD

Una vez fuera del alcance de los piratas, los PJs puede volver a intentar su micro-salto a **Corellia** con una tirada de *Astronavegar* difícil (CD15). Tras el salto, los PJs pueden ponerse en contacto con el **Horizon Legacy**, momento en el que la ruta se ha completado y el DJ puede detener el tiempo de seguimiento. El **Horizon** dirige a los PJs a tierra en **Coronet**, en los muelles del puerto del Sur de **Down**. Al aterrizar, **Gustip** sale de la rampa de acceso, junto con un trío de **Selonianos**. Cuando ve a **Verd** y a la nave de los PJs, se dirige a ellos.

"Veo que completaron la misión satisfactoriamente." Gustip retuerce la punta de su bastón, y retira una llave de un pequeño compartimiento oculto en su interior. "Esta llave abre este cofre; su pago está dentro de él, junto con un comunicador encriptado. Han mostrado un gran aplomo hoy. Si alguna vez desean ejecutar de nuevo la Ruta Corelliana Alternativa, no duden en contactar con el Maestro Ramos. Espero que disfruten de su estancia en Corellia, y recuerden enviar una notificación cada vez que deseen salir". Con esto, Gustip hace una pirueta y embarca en el Horizon Legacy, que despega momentos después.

Los PJs encuentran su compensación en el cofre, junto con el comunicador encriptado. Con sus créditos merecidos, los PJs pueden dirigirse ahora hacia la Nave del Tesoro de Row para disfrutar de los frutos de su trabajo, o para trabajar en la reparación de su nave para su próximo trabajo. Premia a cada jugador con 500 PX por completar con éxito la *Ruta Corelliana Alternativa*. Además, cuenta el número total de rondas de combate que se han empleado en este encuentro. Un tiempo bajo aporta prestigio al grupo entre los Bajos Fondos, y puede ayudar a conseguir más trabajo (o por fin llamar la atención de su verdadero objetivo para poder completar su misión), o más créditos. Otras posibles recompensas basadas en el tiempo de resolución de la misión por parte de los PJs son las siguientes:

- 30 rondas o menos: + 500 PX.
- 31-40 rondas: Agregan bonificaciones al *Carisma* o tiradas de *Diplomacia* realizados con contrabandistas Corellianos.
- 41-60 rondas: Una bebida gratis en el Minock's Haven de la Nave del Tesoro de Row.
- 61 o más rondas: Ninguno.

PERSONALIZANDO LA RUTA CORELLIANA ALTERNATIVA

El encuentro modular de Negocios Corellianos se puede volver a ejecutar una y otra vez por el mismo grupo. El DJ puede alternar la carga y los pasajeros, según sea necesario para dar variedad. Como alternativa a los pasajeros pueden incluir agentes encubiertos **SegCor** que intentan atrapar a **Gustip** con las manos en la masa, o tal vez **Verd** es realmente un Jedi Corelliano en el exilio. También es una buena manera de introducir nuevos PJs para el grupo, o nuevos PNJs. También se puede considerar la alteración de la carga para incluir diferentes formas de contrabando, tales como armas, holos prohibidas, criaturas ilegales y exóticas, refugiados, objetivos de cazarecompensas, y más para mantener repetidas ejecuciones de la *Ruta Corelliana Alternativa* fresca. Ten en cuenta también otros obstáculos, tales como un campo de escombros de una batalla pirata reciente...

1.2

DESTINO INESPERADO

7VXN61W0 1WVXN0V7K70





Destino Inesperado

RESUMEN DEL EPISODIO

Destino inesperado se divide en cinco partes:

ACTO I.- NEGOCIOS TURBIOS

Los PJs siguen con su tapadera en Nar Shaddaa, su fama como contrabandistas crece.

Sea como fuere, los PJs acuden hasta la guarida de Saltaka para renegociar los términos de la deuda que mantienen con el Hutt.

Una serie de acontecimientos imprevistos facilitará a los PJs la posibilidad de ganar dinero para aliviar la deuda que tienen con la babosa. Está por ver si el negocio ofrecido es tan inofensivo como asegura Saltaka.

ACTO II.- CLIENTES MISTERIOSOS

Pocas respuestas, y no pocas preguntas que surgen. Los PJs dan con unos clientes proporcionados por Saltaka e inician los preparativos para viajar allá donde les digan. La premura es esencial, y tampoco ayuda mucho a mantener la calma que el Hutt haya tenido que renegociar los términos iniciales de su acuerdo.

ACTO III.- EN MARCHA

Antes de dejar Nar Shaddaa, los PJs tendrán que hacer algunos rápidos preparativos. Este es un planeta que guarda sorpresas hasta última hora, y los peligros se sucederán hasta el último momento.

ACTO IV.- VIAJE A JANDOOON

Los PJs dejan atrás Nar Shaddaa para viajar al recóndito planeta de Jandoon. Ciertamente, no es un planeta que goce de fama, pero algo debe esconder para que los clientes de los PJs tengan decidido ir hasta allí.

A lo largo del viaje los PJs descubrirán aspectos reveladores de sus clientes, lo cual podría ponerles en más de un aprieto.

ACTO V.- MISTERIOS MANDALORIANOS

Mucho tiempo ha pasado desde que los Mandalorianos pusieran en jaque a la galaxia entera, y no pocos son los secretos que albergan los campos de batalla que vivieron una de las etapas más cruentas de la historia galáctica.

Los PJs tendrán su buena dosis de misterio e historia y, con suerte, podrán vivir para contarla.

CONTRABANDISTAS

Tras el tiempo que llevan los PJs infiltrados en Nar Shaddaa haciéndose pasar por contrabandistas, empiezan a llamar la atención de posibles nuevos clientes.

Como contrabandistas que se precien, nuestros PJs han podido contraer alguna deuda con uno de los señores del crimen de Nar Shaddaa, o por lo menos de alguna manera, alguien le ha hablado de ellos a un pez gordo. Se trata, como no podía ser de otra forma, de un Hutt cuyo nombre es impronunciable en básico galáctico, pero que casi todo el mundo traduce como Saltaka.

Si hay deuda de por medio, la deuda, entre la cantidad prestada (20.000 créditos) y los intereses, que ascienden a un leonino 20% mensual de lo prestado, ya supone nada más y nada menos que 25.000 créditos. No es mucho, pero debe ser cancelado. Si no hay deuda, simplemente son llamados ante él para hablar de “negocios”.



SALTAKA

Extorsión, robos, asesinatos. Nada escapa a las garras de esta babosa Hutt natural de Nal Hutta que ha sabido tolerar y aprovechar la presencia del Imperio como el que más.

Uno de los muchos negocios lucrativos que lleva es el de prestamista. Ciertamente, parece que no le va nada mal, pero últimamente se ha empezado a introducir en el peligroso negocio de especia. Hay varios nuevos enemigos que han venido a engrosar la ya de por sí larga lista de rivales propia de un Hutt.

NAR SHADDAA

Nar Shaddaa era la luna más grande de Nal Hutta. Conocida como la Ciudad Vertical, la Luna de los Contrabandistas y la Pequeña Coruscant, Nar Shaddaa se parece a Coruscant en su superficie totalmente cubierta por extensiones urbanas durante milenios. Pero a diferencia de Coruscant, que sólo esta descuidado y es peligroso en los niveles inferiores de la ciudad planetaria, Nar Shaddaa está indecentemente contaminada e infestada de crimen por todas partes.

Muchos son los cazarrecompensas que deambulan por las calles de Nar Shaddaa en busca de presas. La presencia de los Hutt alimenta la petición de cabezas, pues más de uno y más de dos de los pobres incautos que piden dinero a las babosas acaban siendo perseguidos por sus benefactores.

OPORTUNIDADES

Muchos emprendedores buscan nuevos negocios en Nar Shaddaa. Por supuesto, hablamos de “negocios legales”, como la extorsión, el contrabando, el tráfico de esclavos. Nar Shaddaa es un mundo lleno de oportunidades si se tienen los contactos adecuados, y se carece de escrúpulos.

También hay cabida para otras actividades que están al filo de la legalidad, como los guardaespaldas personales, que se están convirtiendo en un lucrativo negocio en los últimos tiempos. Irónicamente, todas estas oportunidades forman un círculo vicioso en el que unos afortunados se aprovechan de las desgracias ajenas.



ACTO I

NEGOCIOS TURBIOS

La aventura comienza con los PJ en Nar Shadda. O los PJs están en algún lio o bien, serán contratados para un “trabajo”.

Lee en voz alta lo siguiente a los jugadores:

Nar Shaddaa nunca ha sido un sitio agradable, pero ahora pertenecéis a un gremio acostumbrado al peligro y las malas compañías, por lo que nada os pillará de nuevo.

Para el contrabandista de vuestro grupo, Nar Shaddaa es una nueva oportunidad de renegociar su deuda de 25.000 créditos con Saltaka, un Hutt del lugar. Tal vez precise para ello la ayuda de hombres armados, aunque lo normal es que le saque de este atolladero algún trabajo de los muchos que se ofrecen en la Cantina que sirve de lugar de contacto con el Hutt. Veremos qué os depara la Fuerza...

Alternativas (los PJs siguen buscando “negocios”):

Una vez más, se encuentran en la Cantina. Deciden probar suerte con alguno de los presentes en la Cantina. Quieren empezar a hacer “negocios” más serios que los llevados a cabo hasta ahora. Han oído hablar de Saltaka, un señor del crimen Hutt que no es precisamente conocido por su buen comportamiento a la hora de perdonar deudas. Lo primero que hacen es acercarse por separado a un par de sujetos. Sólo esperáis que os permitan hablar con él.

Se pueden realizar Tiradas de *Negociar* de los PJs que intervengan, enfrentadas a la habilidad de *Negociar* de los entrevistados y, en su caso, fijar un precio por sus servicios. En caso de éxito del PJ, se concertará una cita con Saltaka.

PROBLEMAS DE CAMINO

El grupo de PJs al salir de la Cantina se topará con tres mercenarios Duros que se la tienen jurada de alguna forma al grupo. Puede deberse a una deuda, una disputa de juego, una mala mirada en la Cantina...

El caso es que exista una confrontación para empezar a calentar motores. Los mercenarios responderán a las siguientes características:

MERCENARIOS DUROS

Mercenario de nivel 4 (Soldado 4)



Habilidades: Curar heridas +6, Demoliciones +5, Informática +5, Intimidar +4 y Supervivencia +5.

Dotes: Artes marciales, Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Iniciativa mejorada y Lucha a ciegas.

Equipo: Mono de combate, Pistola Blaster Pesada (3d8), comunicador, equipo de campaña, placa del gremio, insignia de la compañía, vibromachete (2d6+1).

Una vez concluido el combate, acude a la Sección **Negocios con el Hutt** para continuar.

Si los PJs han superado el anterior combate con cierta facilidad, se toparán con una reyerta entre al menos cuatro cazarrecompensas Aqualish y unos cuantos transeúntes.

MATÓN AQUALISH

Matón de nivel 4 (Matón 4)



Habilidades: Intimidar +5.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Dureza y Soltura con un arma (pistola blaster).

Equipo: Pistola Blaster (3d6), porra (1d6+1).

El número de transeúntes más el grupo de matones será de 6. En cualquiera de los casos, los Aqualish atacarán a todo bicho viviente, resolviéndose el combate de modo normal. Una vez finalizado el mismo, los transeúntes mostrarán su agradecimiento por la ayuda prestada. Un PJ astuto podría lograr alguna pequeña aportación de créditos con una Tirada de *Negociar* o *Diplomacia* de dificultad fácil por haber salvado la vida a algún cliente de la Cantina.

Acude a la Sección **Negocios con el Hutt** para continuar la aventura.

NEGOCIOS CON EL HUTT

El grupo se dispone a acudir a ver a Saltaka el Hutt. Desde luego, toda precaución que tomen será poca ante una babosa del crimen como esa. Afortunadamente, el contrabandista del grupo conoce el camino más rápido hasta la guarida, bastante frecuentada por los mismos sujetos de la Cantina en la que estaban los PJ.

Llegar hasta allí llevará poco tiempo a los PJ. Los principales problemas llegarán nada más entrar en la guarida de Saltaka. Lo primero que deberán hacer es elegir sólo dos PJ para entrar a hablar con Saltaka. Por supuesto, ese no será el único problema, pues deberán entrar desarmados.

Mientras que los dos PJ entran a negociar, los demás deberán permanecer con los hombres de Saltaka, aunque con la ventaja de contar con todo su equipo, y el de los otros dos PJ. Para ver qué ocurre con los PJ que no hayan pasado a ver a Saltaka acude a la Sección **Disturbios en casa del Hutt**.

Los PJ que vayan a negociar con Saltaka deberán realizar diversas Tiradas para ver qué influencia tienen en el Hutt.

En primer lugar, se deberá realizar una Tirada de *Conocimiento (Bajos Fondos)* de dificultad CD 10. Si la Tirada tiene éxito, los PJ podrán proseguir con su encuentro con Saltaka, siendo recibidos de buena gana por el Hutt, a juzgar por las palabras de su androide de protocolo.

En caso de que exista fallo, los PJ serán echados del lugar y deberán acudir a la Sección **Disturbios en casa del Hutt**, uniéndose a los demás PJ.

Tras la Tirada de *Conocimiento (Bajos Fondos)*, será necesaria una Tirada de *Negociar* de dificultad CD 14. Si la Tirada falla, se actuará del mismo modo que se ha indicado en el párrafo anterior. Si se obtiene un éxito, habrá que atender al grado del mismo: [Sigue en la siguiente página]

SALTAKA [ANTAGONISTA]



Señor del crimen de nivel 12

(Granuja 5/Noble 2/Señor del crimen 5)

10	12	9	14	14	16
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	19	32/9	+6/+7		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+3	+10	+11			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Especial: Trueque ilegal, afortunado (1 al día), ataque preciso +1, favor +3, inspirar confianza (1 al día), contactos (2), acceso a recursos, inspirar miedo -2, esbirros.

Habilidades: Averiguar intenciones +6, Buscar +6, Conocimiento [Bajos fondos] +13, Diplomacia +13, Engañar +16, Escondarse +9, Escuchar +10, Falsificar +11, Informática +9, Intimidar +15, Observar +7, Pilotar +8, Recabar información +15, Sigilo +9 y Tasación +14.

Dotes: Alerta, Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Diplomacia), Gran fortaleza, Infamia, Influencia, Soltura con un arma (pistola blaster) y Voluntad de hierro.

(Viene de la página anterior)

Si la Tirada es menos del doble de la dificultad, **Saltaka** se mofará de los PJ, instándoles a volverse por donde han venido. Siendo así, los PJ deberán acudir a la Sección **Disturbios en casa del Hutt**, uniéndose a los demás PJ.

Si la Tirada es el doble o más que la dificultad, **Saltaka**, tras una sonora carcajada, reconocerá las agallas de los PJ, reconsiderando la deuda, que tendrá a partir de entonces un "justo" interés del 10% mensual. El androide de protocolo de **Saltaka** recomendará a los PJ abandonar el lugar, ya que el "*grandilocuente*" **Saltaka** suele variar su humor de modo repentino. Siendo así, los PJs deberán acudir a la Sección **Disturbios en casa del Hutt**, uniéndose así a los demás PJ.

DISTURBIOS EN CASA DEL HUTT

Los PJ que no hayan pasado a negociar con **Saltaka** esperarán en el recibidor de su guarida. Allí, y bajo la atenta supervisión de un total de cinco Gamorreanos, deberán permanecer expectantes.

Por supuesto, nada impide que los PJs ataquen a los Gamorreanos, aunque en tal caso se activará el sistema de seguridad del complejo, compuesto por cinco sofisticados cañones láser que disparan de modo automático al menor movimiento.

(PH 17 / RD 5 / Def 15 / Daño 5d4)

Los PJ podrán interactuar con los Gamorreanos de distintas formas. Por ejemplo, podrán jugar a las cartas con ellos tras una Tirada de *Conocimiento (Bajos Fondos)* de dificultad media (CD 12). Sin embargo, los Gamorreanos tienen muy mal perder, y cualquier victoria de los PJs sobre ellos debería ser cortada de raíz con un éxito en una Tirada de *Engaño* de *Negociar* de dificultad fácil (CD 10).

GUARDIA GAMORREANO

Gamorreano

12	8	10	8	10	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	9	0/10	+1/-1		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+2	-1	+0			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas primitivas, armas sencillas), y Ataque poderoso.

Equipo: Vibrohacha gamorreana (3d10)

La acción de desarrollará con normalidad hasta que los PJs de la Sección **Negocios con el Hutt** vuelvan de su reunión. Cuando esto ocurra, cualquier conato de altercado con los Gamorreanos, incluidos los disparos de los cañones láser, cesará y se oirá una alarma de los sistemas de defensa del complejo.

Será entonces cuando un intento de sabotaje de uno de los enemigos de **Saltaka** se ponga de manifiesto. Los cinco cañones láser que salvaguardan la seguridad de la sala se apagarán y volverán a encenderse, disparando a todos los presentes por igual, siendo indiferente que se trate de PJs o Gamorreanos.

Los PJ, incluso antes de preocuparse de ponerse a resguardo (pronto se percatarán de que el lugar se ha cerrado a cal y canto), deberán convencer a los Gamorreanos de que ellos no están detrás del sabotaje. Para ello, deberán realizar con éxito una Tirada de *Diplomacia* de dificultad media (CD 12), y cualquiera de los Gamorreanos deberá entender el mensaje (esto será más difícil), con una Tirada de *Conocimiento (Lenguas)* de dificultad fácil (CD 6).

Hasta que la Tirada indicada anteriormente no sea pasada con éxito, los Gamorreanos podrán atacar tanto a los PJs como a los cañones láser, aunque para esto último deberán primero pasar una Tirada de *Tregar / Saltar* de dificultad fácil (CD 10) y luego atacar.

Por su parte, los PJs podrán atacar los cañones, o tratar de desconectarlos con el panel de control de los mismos, para lo que se requerirá una Tirada de *Informática* de dificultad media (CD 12).

En todo caso, una vez los cañones sean desconectados o destruidos, los Gamorreanos cesarán de atacar, si es que lo habían hecho, a los PJs. De ese modo se percatarán de que nada tenían que ver los PJs con el sabotaje del complejo de Saltaka.

Por último, los Gamorreanos llevarán a los PJs ante Saltaka en señal de agradecimiento por lo hecho. Para ello, acude a la sección **La recompensa del Hutt**. Si los Gamorreanos hubieran caído, los PJs podrán ir igualmente a esa Sección, ya que lo normal es que vean si la deuda con Saltaka se ha resuelto mediante la muerte del Hutt.

LA RECOMPENSA DEL HUTT

El grupo de PJs se presenta, esta vez armado, ante Saltaka. Ni que decir tiene que iniciar un tiroteo en la sala de audiencias del Hutt no conduce más que a una muerte inevitable. La cantidad de matones que sirven a Saltaka, unido al tiroteo que acaba de acontecer, hará que sus guardaespaldas no tengan la menor duda de resolver cualquier conato de ataque de los PJs con una ensalada de tiros.

La babosa comienza a hablar en tono jocoso, al menos para un Hutt, y el androide de protocolo comienza a traducir sus sonidos guturales.

(Voz robótica) *"Su excelencia agradece que pusierais fin al sabotaje que ha sufrido. Sin duda, se trata de una más de las tropelías de Danz Borin, un enemigo del grandioso Saltaka. Como muestra de su infinita bondad, Saltaka os proporcionará un contacto para que ganéis una buena suma. Se trata de unos antiguos clientes de Danz Borin que han sido adoptados por su excelencia. Os será entregado un panel de con la información de esos clientes, y si apreciáis vuestra vida, lo aceptaréis de buen grado".*

Los PJs pronto notarán que su presencia no es bienvenida por más tiempo y que deberían partir cuanto antes. No obstante lo dicho, podrán tratar de lograr una rebaja de los intereses de su deuda en un 5% con una Tirada de *Negociar* difícil (CD 20). Si los PJs insisten más de la cuenta, podrían sufrir desagradables consecuencias que pongan fin a la aventura.

Una vez los PJs hayan recibido el panel de datos con la información de los clientes facilitados por Saltaka y, en su caso, hayan negociado (tal vez por segunda vez) la deuda, se deberá acudir al siguiente Acto para continuar con la aventura.





CLIENTES MISTERIOSOS

Saltaka ha proporcionado a los PJs un panel de datos con la información básica del encuentro con unos clientes que ha robado a Danz Borin, un cazarrecompensas que aparentemente ha tratado de torpedear los negocios del Hutt en repetidas ocasiones.

Los PJs deberán analizar los datos del panel proporcionado por Saltaka. Una vez hecho eso, podrán conocer el sitio concreto del encuentro, que tendrá lugar en la bahía de embarque 10 de la ciudad.

El problema del lugar de la reunión es que hasta allí hay una ruta controlada por el Imperio, cuya presencia se ha venido intensificando desde la batalla de Yavin. Por ello, los PJs deberán decidir si dan un rodeo para evitar los controles, o prueban suerte ante las patrullas del Imperio.

Acude a la Sección **Contactos en los Bajos Fondos** si los PJs deciden dar un rodeo.

Acude a la Sección **Riesgo incontrolado** si los PJs deciden probar suerte en los controles imperiales.

CONTACTOS CON LOS BAJOS FONDOS

Los PJs han optado por tomar alguna ruta alternativa a la que les lleva de modo más directo a la bahía de embarque 10 donde van a verse con sus clientes. Para lograr esto, los PJs deberán superar distintas Tiradas.

En primer lugar, deberán obtener información sobre las rutas alternativas más adecuadas. En la Cantina en la que han iniciado la aventura hay unos cuantos traficantes de información, tipos con buenos conocimientos sobre el tejido más oscuro de Nar Shaddaa. Para localizar a estos sujetos, los PJs deberán realizar una Tirada de *Conocimientos (Bajos Fondos)*. Según el resultado, los PJs localizarán los siguientes personajes a los que recurrir:

Si la Tirada es inferior a 5, los PJ podrán contactar con un Rodiano llamado Dodo Bodanawieedo, que también se dedica a la música.

Este sujeto les informará, previo pago de 100 créditos, de la ruta indicada en la Sección **Colectores humeantes**. Los PJs podrán decidir ir a dicha Sección, u optar por la Sección **Riesgo incontrolado**.

Si la Tirada es superior a 5, pero inferior a 10, los PJs podrán contactar con Murttoc Vine. Este sujeto les informará, previo pago de 150 créditos, de la ruta indicada en la Sección **Colectores humeantes** y la ruta indicada en la Sección **Calles tomadas**. Los PJ podrán decidir ir a cualquiera de dichas Secciones, teniendo en cuenta que Murttoc recomienda más la segunda ruta, u optar por la Sección **Riesgo incontrolado**.

Por último, cualquier resultado mejor de la Tirada, permitirá a los PJs contactar con Labria, un Devaroniano que informará, previo pago de 200 créditos, de las rutas indicadas en la Sección **Coletores humeantes, Calles tomadas, y Oscuridad certera**. Los PJs podrán decidir ir a cualquiera de dichas Secciones, teniendo en cuenta que Labria recomienda más la última, u optar por la Sección **Riesgo incontrolado**.

Los créditos de cada uno de los informantes podrían ser rebajados a la mitad mediante una Tirada de *Negociar* media (CD 10).

RIESGO INCONTROLADO

Los PJs han optado por pasar por los controles imperiales como si nada. Por supuesto, siempre están a tiempo de echarse atrás. En tal caso, podrán acudir a la Sección **Contactos con los Bajos Fondos**, salvo que vengan de allí. Si los PJs deciden avanzar, llegarán hasta el puesto de control de los imperiales. Allí encontrarán un grupo bien armado de cuatro soldados de asalto.

Soldados de Asalto (Matón humano 4)

12 VIG	11 DES	12 CON	10 INT	10 SAB	10 CAR
+0 Inic	11 Defensa	0/12 PV/PH	+5/+4 Ata CC / Dist		
+5 TS Fort	+1 TS Ref	+1 TS Vol			

Habilidades: Buscar +1, Conocimiento (Política) +2, Intimidar +2, Observar +1, Profesión [Soldado de asalto] +2, Saltar -1 y Tregar -1.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio, potenciado), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster).

Equipo: Blindaje de soldado de asalto, Fúsil Blaster (3d8 / 19-20), Granada de fragmentación (4d6+1), Garfio de escalada, comunicador, cinturón de accesorios.

Si los PJs quieren salir airosos de este encuentro con los imperiales deberán tener éxito en cualquiera de las siguientes posibilidades:

Una Tirada de *Negociar* (CD 12). Si logran un éxito, los PJs podrán aligerar los trámites mediante una propina de 150 créditos.

Una Tirada de *Engañar* podría llegar a evitar el control de los soldados. Lo adecuado es que los PJs propongan su historia y que se fije en función de ello la dificultad para ver si los soldados de asalto "han tragado".

Por supuesto, los PJs siempre podrán someterse sin más al control de los imperiales. Para ello, el DJ podrá fijar un "impuesto" de 250 créditos, algún arma requisada, una orden de detención sobre alguno de los PJ...

En cuanto a la posibilidad de que los PJs abran fuego, se podrá organizar algún tipo de escena en la que un gran alboroto permita a los PJs escapar. Sin embargo, en tal caso anota con cuidado esta circunstancia, ya que tendrá incidencia más adelante.

Una vez superado el control, ya sea como fuere, acude a la Sección **Bahía de embarque 10**.

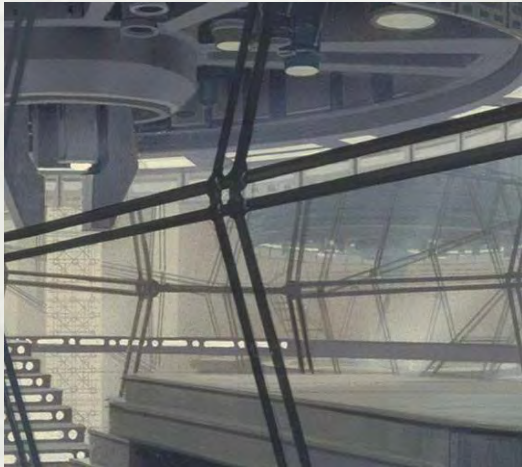
COLECTORES HUMEANTES

Un callejón oscuro y mal oliente de Nar Shaddaa. Esa es la ruta que han tomado los PJs. Si disponen de alguna otra ruta merced a lo indicado en la Sección **Contactos con los Bajos Fondos** podrán optar por cualquiera de ellas una vez conocido lo que les espera en esta Sección.

Los PJs deberán escalar una pared algo complicada pero con tuberías por las que trepar. Para ello deberán pasar hasta tres Tiradas seguidas de *Tregar* de dificultad 8, 10 y 12. En caso de fallo, el PJ se caerá, sufriendo 1d6 puntos de daño si la Tirada fallada era la primera; 2d6 si era la segunda, y 3d6 si era la tercera.

Por supuesto, y a discreción del DJ, el PJ podría tratar de reducir el daño mediante el éxito en una Tirada de dificultad media de *Salvación de Reflejos* o *Piruetas* (ver página 289 del *Manual Básico Revisado*).

En caso de que un PJ no pueda escalar, bien porque no pueda (sea un androide poco apto para escalada, o esté inconsciente), dos PJ podrán tirar del PJ. Para ello se deberá realizar una Tirada de *Equilibrio* del PJ con mayor habilidad. La dificultad estará determinada por la silueta del PJ al que se va a ayudar a subir. Si la silueta del PJ es igual a la de los que tiran la dificultad será media (CD 12). Si es mayor, la dificultad será difícil (CD 18). Si la silueta es menor, será fácil (CD 6).



Una vez superada la pared, los PJs deberán atravesar un estrecho tubo con salidas de humo. Para ello, se deberán pasar tres Tiradas de *Salvación de Fortaleza* de dificultad 6, 8 y 10. En caso de fallo de cualquiera de ellas, se sufrirá un ataque de calor de 2d6, a los que habrá que añadir 3d6 si el fallo se produjo en la primera Tirada de *Salvación de Fortaleza*, 2d6 si fue en la segunda, y 1d6 si fue en la última.

Por supuesto, se aplicarán las reglas habituales de daño confrontando los dados con la *Constitución* del PJ. Si el PJ tiene algún tipo de armadura protectora contra calor, se podrá replantear la idoneidad de recibir daño por lo descrito en la presente Sección.

Una vez todos los PJs hayan salido airosos, se deberá acudir a la Sección **Bahía de embarque 10**.

CALLES TOMADAS

Los PJs han optado por atravesar una de las calles que han sido controladas por las bandas, cada vez más frecuentes, de moteros swoop. Atravesar esta calle exige un pago de 150 créditos, si bien también se puede obtener un pase “gratis” si se gana una carrera swoop cuya tasa de participación asciende a 100 créditos. Eso sí, si se pierde, se debe abonar los 150 créditos además de la tasa para pasar a la Sección **Bahía de embarque 10**.

El desarrollo de la carrera será rápido. Habrá que pasar cinco Tiradas seguidas de *Pilotar* de dificultad 6, 8, 10, 12 y 14. Logrado esto, el PJ habrá conseguido la victoria y podrá continuarse hasta la Sección **Bahía de embarque 10** simplemente pagando los 100 créditos ya indicados antes.

Cualquier conato de enfrentamiento de los PJs contra las bandas de moteros que controlan el lugar será un suicidio, poniendo fin (salvo mejor fin ideado por el DJ) a la aventura.

OSCURIDAD CERTERA

Los PJs acceden a una ruta poco transitada y en la que cualquier tipo de luz es una mera ilusión. Ocultarse en estas estrechas calles es muy sencillo, y apenas un par de soldados de asalto (con las características indicadas en la Sección **Riesgo incontrolado**) parecen deambular por aquí. Siendo un lugar tan poco concurrido, poca o ninguna atención prestan al tránsito por esta calle. Por ello, los PJs podrán atravesar el lugar con éxito en una Tirada de *Sigilo* de dificultad fácil (CD 6).

Una vez hecho esto, los PJs serán libres de acudir a la Sección **Bahía de embarque 10**.

Si los PJs fallan, podrán intentar huir, enfrentarse a los soldados, sobornarlos...

Siempre puedes complicar algo más esta Sección con alguna situación de riesgo. Puede ser un enfrentamiento de los soldados con algún ladrón, pudiendo haber algún tipo de disparo perdido, nuevos soldados, etc... que ataquen a los PJs.

BAHÍA DE EMBARQUE 10

Los PJs logran llegar por fin a la zona de las bahías de embarque. En la número 10 esperan los clientes proporcionados por Saltaka. Que se produzca allí el encuentro no es ni mucho menos casual. En mitad del trasiego propio de la bahía de embarque, muchos alienígenas y gentes de mal vivir se entremezclan. Por ello, nada parece llamar la atención.

Los PJs podrán echar un vistazo a su panel de datos. En él observarán un holograma de sus clientes: tres Mandalorianos. Seguramente no es lo más peligroso que se puede encontrar uno en Nar Shaddaa, pero no hay que fiarse del todo de ese tipo de sujetos, sobre todo por su belicoso pasado.

Los Mandalorianos, cuya líder es una mujer, no tardarán demasiado en llegar. Una gran nave carguero aterriza, y de entre todos sus pasajeros bajan los Mandalorianos. Parece que infunden respeto, pues todo el mundo se aleja de ellos. Por suerte, esto facilita las cosas a los PJs, que pueden acercarse a ellos sin mirones cerca.

Los clientes de los PJs no son realmente Mandalorianos. Sin embargo, esto será inapreciable para los PJs. Se trata en realidad de una Miraluka y dos androides. Tanto los androides como la Miraluka serán poco habladores, emitiendo una voz sintetizada que los PJs achacarán a su casco. Con el avance de la aventura, se irán descubriendo estos detalles. En la aventura podrás encontrar las fichas de estos personajes, tanto en su vertiente Mandaloriana como en su forma normal.

Parece ser que de una u otra forma los mandalorianos conocen también a los PJ. Se acercarán a estos y les instarán a acudir a un sitio "*menos expuesto*". Afortunadamente para los PJ, Nar Shaddaa es un lugar adaptado para encuentros "*discretos*".

El lugar elegido es un pequeño almacén repleto de mercancía. Una Tirada de *Observar* de dificultad media (CD 10) bastará para percatarse que la reunión no debería demorarse mucho. Si la situación se alarga demasiado, a juicio del DJ, podrá producirse algún que otro problema del tipo siguiente:

Una redada de soldados imperiales, un encuentro con los dueños de la mercancía que creen que los PJs quieren robar el almacén...

Los Mandalorianos explicarán a los PJs que el asunto para el que les han contratado es tan sencillo como llevarles al planeta Jandoon. Allí deberán esperar un par de días, y luego volver a Nar Shaddaa. Por supuesto, los Mandalorianos podrían hacerlo por sí mismos, pero le dirán a los PJs que el Imperio está tras ellos, por lo que deben dar pocas señales de su viaje. Deben partir cuanto antes y no disponen de nave propia, por lo que deberán usar la de los PJs.



Los PJs serán contratados por 10.000 créditos, adelantándoles la mitad ahora, y dándoles la otra mitad a la vuelta. Una Tirada de *Diplomacia* de dificultad media (CD 12) podría incrementar un 10% la cantidad total. Los PJs deberán aceptar, o la aventura tocará a su fin. Avanza al Acto siguiente para seguir la aventura.

ACTO III

EN MARCHA

Los PJs han contactado finalmente con los clientes conseguidos por Saltaka. Ahora tienen un objetivo claro por el que cobrarán una importante suma de dinero: llevar a los Mandalorianos hasta Jandoon, esperar unos días allí, y volver a Nar Shaddaa.

Los Mandalorianos exigen a los PJs marcharse cuanto antes de Nar Shaddaa, ya que temen por su seguridad. Por ello, los PJs deberán llevar a sus clientes a la nave cuanto antes.

A LA NAVE

Los PJs y los Mandalorianos deben ir cuanto antes a la nave de los primeros. Para ello, nada tan sencillo como atravesar las bahías de embarque. Por fortuna, la nave de los PJs se encuentra en la bahía número 8, muy cerca de la Cantina en la que los PJs estaban buscando clientes.

El camino más sencillo hasta la referida bahía de embarque no lleva habitualmente más que unos pocos minutos. Sin embargo, la suerte no está del lado de los PJs. Una patrulla de soldados de asalto está pidiendo identificarse a casi todo el mundo que parece sospechoso.

Con suerte, el grupo podrá evitar a los soldados. Para ello, el PJ o Mandaloriano con nivel de habilidad *Sigilo* más baja (si hay dos con igual nivel, simplemente elige uno) deberá realizar una Tirada enfrentada contra una Tirada de *Observar* realizada por cada soldado de asalto.

Si tienen éxito, los PJs pasarán de largo, pudiendo acceder de este modo a la Sección **Chatarra espacial**.

En el caso de que los PJs sean llamados al orden por los soldados de asalto, que serán tres, podrán iniciar un ataque sobre ellos o esperar a ver qué pasa.

Soldados de Asalto (Matón humano 4)

12	11	12	10	10	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	11	0/12	+5/+4		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+5	+1	+1			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Buscar +1, Conocimiento (Política) +2, Intimidar +2, Observar +1, Profesión [Soldado de asalto] +2, Saltar -1 y Tregar -1.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio, potenciado), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster).

Equipo: Blindaje de soldado de asalto, Fúsil Blaster (3d8 / 19-20), Granada de fragmentación (4d6+1), Garfio de escalada, comunicador, cinturón de accesorios.

En el primero de los casos, inicia el combate con normalidad y, tras tres asaltos, un enorme tumulto se apoderará del lugar. Será el momento para anotar esta circunstancia y acudir a la Sección **Chatarra espacial**.

Si los PJs esperan a ver qué pasa, los soldados de asalto pedirán que se identifiquen. Por supuesto, cualquier acto violento de los PJs terminará del mismo modo descrito anteriormente. En cambio, es posible llevar las cosas de un modo pacífico. Para ello, el éxito en una Tirada de *Carisma* o *Diplomacia* de dificultad media (CD 12) y que implicará una propina de 100 créditos a los soldados, permitirá a los PJs salir airosos y acudir a la Sección **Chatarra espacial**.

Si las Tiradas indicadas en el párrafo anterior no tienen éxito, o simplemente no se produjeron, el líder de los Mandalorianos resolverá la situación mediante una Tirada de *Intimidar* fácil (CD 5). En caso de que la Tirada falle, se procederá del mismo modo indicado anteriormente para el caso de ataque a los soldados. En caso contrario, se acudirá a la Sección **Chatarra espacial**.

CHATARRA ESPACIAL

No sin más de un sobresalto, los PJs llevan a los Mandalorianos a la nave. Desde luego, la nave no parece del agrado de los clientes, pero "es lo que hay" les indica el contrabandista del grupo. Aún así, el líder de los Mandalorianos exige que los PJs revisen alguno de los sistemas básicos de la nave antes de partir. No contarán con mucho tiempo, pero los PJs deben hacerlo lo mejor posible.

En caso de que se llegase a esta Sección por haberse enfrentado los PJs a los soldados de asalto de la Sección anterior, desecha la revisión de los sistemas básicos de la nave y acude directamente a la Sección **Saliendo de Nar Shaddaa**, pasando también por alto los siguientes párrafos. Tienes una ficha de nave en esta aventura, por si los PJs no disponen de una.

Para la revisión de los sistemas básicos de la nave, los PJs deberán realizar algunas Tiradas de *Reparar*. La cantidad y dificultad de las Tiradas quedan a discreción del DJ.

La nave está en óptimas condiciones, dentro del enorme montón de chatarra que es. Sin embargo, un error de diagnóstico en cualquiera de los sistemas hará que los PJs crean que el sistema en cuestión está averiado. Los "fallos" que los PJs podrán detectar son, a modo de ejemplo, los siguientes:

- Computador de navegación: los sistemas de la nave fallan. *Astronavegar* CD 30 en vez de CD 15.
- Casco: La nave ha sufrido daños en su casco. Hay que reparar 100 puntos de casco.
- Sistema de armas: Los sistemas de armas no funcionan.
- Pantallas deflectoras: No funcionan. No se pueden levantar los escudos.
- Impulsores laterales: La nave pierde una buena dosis de maniobrabilidad; Pilotar -5.

Si los PJ detectan "fallos", será precisa una Tirada de *Reparar*. Nuevamente la dificultad será establecida a criterio del DJ. En caso de fallo en la Tirada, el sistema se habrá dañado realmente por culpa de la falta de pericia del PJ.

En cambio, si no se han detectado "fallos", o habiéndolos detectado se hayan "arreglado" conforme a la Tirada indicada en el párrafo anterior, se deberá acudir a la Sección **Saliendo de Nar Shaddaa**.

En caso de que haya "fallos" que los PJ hayan convertido en verdaderas averías mediante fallo en la Tirada de *Reparar* que corresponda, habrá la posibilidad de acudir a la Sección **Pago adelantado**.

SALIENDO DE NAR SHADDAA

No hay tiempo para más retrasos. Los PJs deberán realizar cuanto antes los cálculos de *Astronavegación* pertinentes. La dificultad para ello será de 15. Sin embargo, en caso de que los PJs provocasen el tumulto en la Sección **A la nave**, será difícil.

Anota cuidadosamente el resultado obtenido en la Tirada de *Astronavegar*, ya que tendrá influencia en el próximo Acto, a donde debe acudir para seguir la aventura.

PAGO ADELANTADO

Un máximo de dos PJs, equipados como quieran, podrán acudir a realizar un pago de la deuda por adelantado a Saltaka.

Para ello, estos PJs pueden dirigirse a la guarida de la babosa Hutt aprovechando la cantidad avanzada por los clientes Mandalorianos, que habrán pagado la mitad del dinero acordado a los PJs al subir a la nave de éstos.

Los PJs deberán apresurarse, pues sus compañeros no pueden permitirse mayor demora que la que han tenido ya. Siendo así, cualquier retraso que puedan sufrir podría llegar a implicar que estos PJs se queden retenidos en Nar Shaddaa.

Por supuesto, esta situación nunca se dará, pero debes dar la sensación de que cabe que se produzca la misma. Para ello, pon trabas a una actuación rápida de los PJs. A continuación, se indican unos cuantos ejemplos para que ambientes esta Sección a tu gusto, y también al de los PJs.

Los PJs, en su camino a la guarida de Saltaka, podrían ser interceptados por algún grupo de ladrones que se cree lo suficientemente fuerte como para acabar con ellos.

LADRONES GAND

Matón de nivel 4 (Matón 4)



Habilidades: Intimidar +5.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Dureza y Soltura con un arma (pistola blaster).

Equipo: Pistola Blaster (3d6), vibrocuchillo (2d4).

Los PJs podrían tener que evitar algún control imperial. Para superarlo, podrían tener que realizar alguna Tirada de *Diplomacia* o *Sigilo*. Adapta la dificultad y la situación a la opción elegida, los PJs podrían llegar a la guarida de Saltaka.

Si el historial de alguno de los PJs implica que es perseguido por alguien, por ejemplo, los PJs podrían ser atacados por un cazarecompensas.

BANE MALAR

Cazarrecompensas de nivel 4

(Explorador 4)



Habilidades: Buscar +4, Escondarse +9, Escuchar +6, Informática +8, Intimidar +2, Observar +6, Pilotar +9, Recabar información +6 y Sigilo +9.

Dotes: Abrir ruta, Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster), Desenfundado rápido, Esquiva asombrosa, Iniciativa mejorada, Rastrear y Valor +1.

Equipo: Blaster deportivo (3d4), Pistola blaster pesada (3d8), Pistola blaster (3d6), 2 granadas aturdidoras, detonador termal (8d6+6), 2 vibrocuchillos (2d4) y Ropa blindada (RD 3).



Sea cual sea la opción elegida, los PJs adelantarán la cantidad a Saltaka sin mayores problemas. Hecho esto, los PJs deberán acudir a la nave, empleando en su caso varias Tiradas de *Salvación de Fortaleza* para ponerle algo de interés. Hecho esto, y en su caso con un relato de cómo los PJs suben *in extremis* a la nave, acude a la Sección **Saliendo de Nar Shaddaa**.



ACTO IV

VIAJE A JANDOON

LA SALIDA DE NAR SHADDA

La nave de los PJs, con los Mandalorianos a bordo, despegue tras realizar los cálculos de Astronavegación. Los clientes de los PJs se ubican de modo casi instantáneo en la zona de carga de la nave, una actitud nada normal, pero que es acorde a la falta de diálogo de la que han hecho gala tras subir al montón de chatarra de los PJs.

El ascenso de la nave es rápido, aunque el cielo plagado de naves de Nar Shaddaa es algo caótico, por lo que será necesario que los PJs tengan cuidado para salir de la atmósfera del planeta. Por supuesto, eso sólo será el principio de un largo viaje hasta Jandoon, un planeta del que poco o nada se sabe en la galaxia conocida.

Para continuar con la aventura, se deberá acudir a la Sección **Cielo intransitable**.

CIELO INTRANSITABLE

La nave se enfrenta a un reto bastante sencillo en apariencia, y que no es otro que surcar el cielo de Nar Shaddaa en su camino hacia el espacio exterior. Transitado por múltiples tipos de aeronaves, deslizadores, motos, o cargueros interestelares, una de las mayores complicaciones es la saturada atmósfera del planeta, repleta de gases y humo que contaminan las capas altas del cielo de Nar Shaddaa.

La idea en esta Sección es crear una sensación de peligro de choque con otras naves. Intenta explicar el caos del tráfico aéreo de Nar Shaddaa, como si de la propia Coruscant se tratase.

Los PJs podrán toparse con distintos peligros de choque con otras naves. Para detectarlos, el piloto o el copiloto deberá pasar hasta cinco Tiradas de *Observar* de dificultad media (CD 10).

En caso de éxito en la primera Tirada, la nave seguirá su rumbo sin problema alguno, pasándose a la siguiente Tirada, y así sucesivamente. Si se obtiene éxito en las cinco Tiradas se deberá acudir a la Sección **Viaje interestelar**.

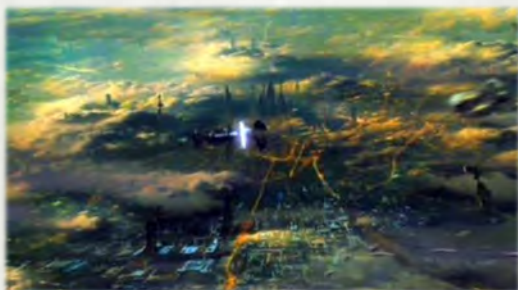
En cambio, si hay fallo en cualquiera de las Tiradas, uno de los PJs del resto del grupo realizará una Tirada de *Informática* de dificultad media (CD 12).

Si esta Tirada tiene éxito, se habrá detectado a tiempo la posibilidad de choque con otra nave, por lo que la nave de los PJs seguirá su rumbo sin problema alguno. Por supuesto, una vez pasada la Tirada se pasará a la siguiente Tirada de *Observar* que corresponda, aplicándose el mismo sistema hasta alcanzar éxito en la quinta Tirada mencionada anteriormente.

Si se hubiera producido un fallo en la Tirada de *Informática* será necesario que el piloto o el copiloto de la nave haga una Tirada de *Pilotar* vehículo espacial de dificultad media (CD 10).

Si hay éxito en la Tirada, la nave seguirá su rumbo hasta completar el proceso de las cinco Tiradas de *Observar* conforme a esta Sección.

Si hay fallo, la nave sufrirá 5 puntos de daño por cada nave que se haya esquivado anteriormente (Por ejemplo, si el fallo se produce tras haber logrado éxito en una Tirada de *Observar* y una de *Informática*, el daño será de 10: 5+5). En caso de que se haya producido daño en la nave de los PJs, se aplicarán las reglas de Daño habituales, ignorándose aquellos daños inferiores a la destrucción de la nave.



Si lo prefieres, los daños inferiores a la destrucción de la nave pueden suponer daño en las armas o el casco de la nave. El daño, en todo caso, no será grave.

Una vez completado el proceso de las cinco Tiradas de *Observar*, en su caso corregidas con las Tiradas de *Informática* y/o Tirada de *Pilotar* vehículo espacial, se deberá acudir a la Sección **Viaje interestelar**.

VIAJE INTERESTELAR

La nave de los PJs salta al hiperespacio. Atrás quedó el cargado y peligroso ambiente de Nar Shaddaa, y se abre el trayecto hasta Jandoon.

Los viajes interestelares son largos y aburridos, pero siempre puedes hacer más interesante la escena de este viaje. Trata de guiar a los PJs por alguna de las posibles opciones que se indican a continuación. Por supuesto, siempre puedes dejar a los PJs que actúen y ver a dónde lleva eso.

Tal vez ahora sea un buen momento para investigar algo más sobre los Mandalorianos que están a bordo de la nave. Si los PJs acuden a la zona de carga de la nave, verán a los Mandalorianos hablando entre ellos. La Jefa del

grupo, Zulaka, será la única que “hablará” con los PJs, aunque llamar a eso hablar es decir mucho. Responderá con pocas palabras, tratando de no decir mucho de ellos o lo que van a hacer en Jandoon. Una Tirada de *Diplomacia* difícil (CD15) permitiría a los PJs extraer esta poca información:

- Van a Jandoon a recuperar algo de una nave Mandaloriana estrellada mucho tiempo atrás.
- Contactaron con Saltaka tras no poder acordar una reunión con Danz Borin.
- Están buscados en varios sistemas, por lo que quieren evitar cualquier contacto imperial, no vaya a ser que den con algún imperial no sobornable.

Los PJs pueden dedicar este tiempo a conocerse algo mejor. Pueden ampliar un poco su historial, descubrir conexiones ocultas hasta el momento, jugar a cartas de Sabbac, a un juego holográfico, etc... En definitiva, se trata de que la Sección no sea una mera elipsis.

Si la nave sufrió algún tipo de avería como consecuencia de lo indicado en la Sección **Chatarra espacial**, los PJs podrán tratar de arreglarla mediante una Tirada de *Reparar* de dificultad media (CD12).

Los demás días de viaje pasarán sin pena ni gloria. El trío de Mandalorianos no intercambiará palabra alguna con los PJs. Si éstos tratan de hablar con sus clientes, recibirán calladas por respuesta. Incluso, si los PJs ofrecen algo de comida, los Mandalorianos la rechazarán.

Una vez hayan finalizado estas acciones, acude a la Sección **Fin del viaje**.

FIN DEL VIAJE

La nave finaliza el viaje desde Nar Shaddaa. Recupera ahora el resultado de los cálculos de Astronavegación de la Sección **Saliendo de Nar Shaddaa**.

Si la Tirada fue exitosa, acude a la Sección **Rumbo detectado**.

Si la Tirada no tuvo éxito, acude a la Sección **Bloqueo imperial**.

RUMBO DETECTADO

Los sensores de la nave se vuelven locos al llegar a la órbita de Jandoon. La líder de los Mandalorianos se interesará por la situación yendo a la cabina de mando. Un escueto “¿Problemas?” dará pie a que los PJs le informen de la situación.

Los paneles reflejan la presencia de una nave. No parece demasiado peligro, pero la líder Mandaloriana ha reconocido a alguien: “Danz Borin... ¡Matadlo!”

La batalla entre la nave de los PJs y la de Danz Borin comenzará de inmediato. La distancia inicial es media, y los PJs no tendrán la iniciativa en la primera ronda. A partir de entonces, la batalla se desarrollará con normalidad. Para la nave, emplea estas características:

Carguero YT-2400 de Corporación de Ingeniería Corelliana

Clase: Transporte espacial	Tripulación: 1 a 3 (Diestra +4)
Tamaño: Pequeño (21 m largo)	Iniciativa: +5 (+1 por tamaño, +4 por tripulación)
Hiperimpulsor: x2 (reserva x12)	Maniobra: +5 (+1 por tamaño, +4 por tripulación)
Pasajeros: 6 (Prisioneros)	Defensa: 21 (+1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 150 t	Puntos de escudo: 60 (RD 10)
Consumibles: 2 meses	Puntos de casco: 120 (RD 10)
Precio: No está a la venta	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (8 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)	
Armas:	
Cañón láser; Sector de tiro: Torreta; Bonificación al ataque: +9 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 4d10x2.	

Si los PJs salen victoriosos de la batalla, ésta no terminará de modo normal. El impacto que haya “destruido” la nave de Danz Borin hará que éste pierda el control y se precipite hacia Jandoon. Acude a la Sección **Aterrizaje peligroso** para continuar la aventura.

DANZ BORIN

Cazarrecompensas de nivel 4 (Explorador 4)



Habilidades: Buscar +4, Esconderse +9, Escuchar +6, Informática +8, Intimidar +2, Observar +6, Pilotar +9, Recabar información +6 y Sigilo +9.

Equipo: Pistola blaster (3d6), vibrocuchillo (2d4) y Traje de vacío (RD 3).

BLOQUEO IMPERIAL

El viaje termina en mitad de un campo de asteroides, y con una nave del Imperio patrullando la zona... No se sabe a ciencia cierta qué es peor, si enfrentarse a la nave patrulla, o probar suerte en el campo de asteroides, para lo que deberán acudir a la Sección **Asteroides**. Los PJs deberán decidir pronto que hacer, pues Jandoon está tras el campo de asteroides...

Si los PJs son tan temerarios como para enfrentarse a la nave patrulla, adviérteles de sus posibilidades, que son 3720 a 1... Tal vez eso les haga replantearse la situación y huir hacia el campo de asteroides, un mal menor en estos duros momentos que están atravesando.

Si los PJs siguen decididos a atacar la nave patrulla, no hay mucho que contar... Lo normal, como no podía ser de otro modo, es terminar convertidos en polvo espacial. No podrán acabar con la nave, pues los paneles de control de navegación de su nave estarán inutilizados por interferencias de la nave patrulla, y la única salida posible es el campo de asteroides, a donde pueden dirigirse si logran dejar atrás a la nave patrulla.

Si los PJs logran escapar, lo cual exigirá realizar algunas Tiradas de *Pilotar* vehículo espacial simples para dar algo de emoción, podrán acudir a la Sección **Asteroides**.

ASTEROIDES

Un campo de asteroides no es una gran solución para escapar, pero es lo que hay. Desde luego, no es peor sitio que correr delante de una nave patrulla del Imperio.

Los PJs serán perseguidos por un par de TIE Bombardero enviados por la nave patrulla, cuyo descomunal tamaño impide perseguir a los PJs a través del campo de asteroides. Cada dos rondas será necesario que los PJs, y los pilotos de los TIE, realicen una Tirada de *Pilotar* vehículo espacial. Se deberá tener en cuenta que poco más se podrá hacer esa ronda, por lo que no habrá combate en la ronda en la que se haga la Tirada de *Pilotar* vehículo espacial referida con anterioridad.

Caza TIE Bomber de Sistemas de Flota Sienar

Clase: Caza estelar	Tripulación: 1 (Diestra +4)
Tamaño: Menudo (7,8 m largo)	Iniciativa: +6 (+2 por tamaño, + 4 por tripulación)
Hiperimpulsor: Ninguno	Maniobra: +6 (+2 por tamaño, + 4 por tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Defensa: 22 (+2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 15 t	Puntos de escudo: Ninguno
Consumibles: 2 días	Puntos de casco: 130 (RD 5)
Precio: 150.000 (nuevo)	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (8 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)	
Armas: Cañones láser (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +10 (+2 por tamaño, +4 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 3d10x2. Lanzamisiles de concusión (16 misiles); Sector de tiro: Frontal; Daño: 9d10x2; Calidad de los misiles: Norma (+10).	

Las características de los pilotos imperiales son las siguientes:

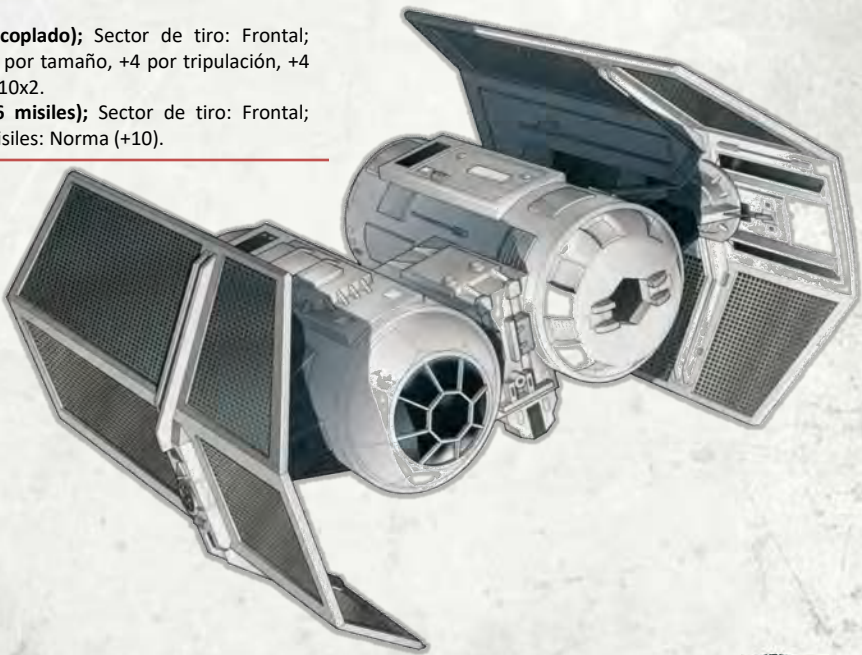
PILOTO IMPERIAL



Habilidades: Astronavegar +9, Conocimiento (Saber planetario) +7, Curar heridas +3, Demoliciones +6, Observar +3, Pilotar +13 y Reparar +7.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, energía heroica, Énfasis en una habilidad (Pilotar), Iniciativa mejorada y Manejo de astronaves (Cazas estelares).

Equipo: Pistola blaster (3d6), Traje de vuelo acolchado (RD 2) y equipo de campaña.



Si la Tirada de *Pilotar* vehículo espacial, que habrá que modificar con la maniobrabilidad de la nave, es inferior a 10, la nave habrá recibido el impacto de un asteroide. El daño provocado, que se confrontará con los puntos de casco de la nave para utilizar las reglas habituales de daño de naves, será variable debido a los múltiples tamaños de asteroides del campo que atraviesan. Se puede lanzar un dado (1d6) para determinar los dados de Daño del asteroide en cuestión.

Por ejemplo, si el resultado obtenido en el dado es de cuatro, la nave de los PJs sufrirá 4d6 de daño, a confrontar con sus puntos de casco, no pudiendo utilizarse pantallas.

Una vez los PJs hayan logrado pasar un total de cinco Tiradas de *Pilotar* vehículo espacial, con independencia de la suerte de los TIE, habrán logrado superar el campo de asteroides, y podrán acudir a la Sección **Aterrizaje peligroso**.

Patrullera IPV-1 de Sistemas de Flota Sienar

Clase: Nave de línea	Tripulación: 12 (Altamente cualificada +6)
Tamaño: Grande (120 m largo)	Iniciativa: +5 (-1 por tamaño, + 6 por tripulación)
Hiperimpulsor: x1.5	Maniobra: +5 (-1 por tamaño, + 6 por tripulación)
Pasajeros: 20	Defensa: 19 (-1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 400 t	Puntos de escudo: 200 (RD20)
Consumibles: 9 meses	Puntos de casco: 330 (RD 20)
Precio: No está a la venta	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (6 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 900 Km/h (15 casillas por acción)	
Armas: Turbolasers (4); Sector de tiro: 2 en torreta completa, 1 en torreta parcial (frontal, izquierda) y 1 en torreta parcial (frontal, derecha); Bonificación al ataque: +9 (-1 por tamaño, +6 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 4d10x5. Proyector de rayo tractor; Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +11 (-1 por tamaño, +6 por tripulación, +6 por control de fuego); Daño: Especial.	



ATERRIZAJE PELIGROSO

La nave de los PJs descenderá de modo frenético a Jandoon. Se deberá tener en cuenta que puede estar siendo perseguida por uno o dos TIE Bomber de la Sección anterior.

Aunque la idea es que los PJs destruyan a los TIE antes de aterrizar, acción que tardará 10 asaltos en ocurrir, puedes idear alguna acción por la que las naves del Imperio queden destruidas. Por ejemplo, pueden chocar entre sí.

A medida que los PJs vayan descendiendo, deberán tratar de esquivar distintos accidentes del terreno, y todo tipo de peligros. La vegetación, frondosa y absolutamente salvaje, provocará que los paneles de mando de la nave se vuelvan bastante inmanejables, lo cual provocará una penalización de -1 a todas las Tiradas de *Pilotar* vehículo espacial que se hagan en la presente Sección.

Para salir airosos de esta, nuevamente, delicada situación, los PJs deberán tener éxito con un total de tres Tiradas de *Pilotar*. La dificultad de las mismas irá incrementándose, de modo que la primera Tirada será de dificultad 8, la segunda de dificultad 10, y la última de dificultad 12.

En cada Tirada fallada, anota la diferencia por la que se erró la misma. Por ejemplo, si en la primera Tirada, de dificultad 8, se obtuvo un 6, anota 2. Suma todas las cantidades, si las hay, y tenlas en cuenta para el siguiente párrafo.

El impacto es inminente, y los PJs no podrán hacer nada para evitarlo. Al chocar, la nave recibirá 3d10 de daño, los cuales se confrontarán con el casco de la misma. No se podrán utilizar pantallas para minimizar el daño, por lo que disuade a los PJs de intentar evitar lo que se les viene encima. Eso no será todo, ya que habrá que añadir a los 3d10 referidos previamente, la cantidad anotada en el párrafo anterior. Aplica las reglas habituales de daño y, si la nave no ha estallado, acude al siguiente Acto para continuar la aventura.





ACTO V

MISTERIOS MANDALORIANOS

La nave de los PJs ha finalizado su viaje a Jandoon de una forma nada agradable. El golpe, letal en cualquier otro tipo de superficie, ha sido amortiguado por la pantanosa naturaleza del planeta. Todo parece estar de una pieza, al menos en un primer momento... Los PJs, por su parte, bastante tienen con haber sobrevivido al impacto.

Para continuar la aventura, acude a la Sección **Estado de la nave**.

ESTADO DE LA NAVE

Las luces de emergencia de la nave son lo único que ilumina su interior. Poco a poco, los PJs irán recuperándose del enorme golpe sufrido, para comprobar que al menos ninguno de ellos ha sufrido heridas de gravedad.

Una vez recuperen el conocimiento, los PJs se percatarán de que la líder de los Mandalorianos está, junto con sus compañeros, de pie frente a los PJs. Un lacónico *"Reparad la nave. Nos vemos en dos días"* es lo único que los PJs escucharán de ella antes de que el trío baje de la nave.

Uno de los Mandalorianos arroja un comunicador a otro de los PJs. Tras decirle *"Atentos"*, se marcha tras su líder.

Los PJs nada podrán hacer para acompañar al grupo de Mandalorianos. De hecho, la misión por la que se les paga es precisamente esperar a que el trío vuelva de lo que tengan que hacer (Puede que los PJs conozcan cierta información al respecto de lo que van a hacer los Mandalorianos, si es que tuvieron

éxito en la Sección **Viaje interestelar** del Acto Cuatro).

La verdadera finalidad del viaje de los Mandalorianos es la recuperación de un sable Jedi. Como ya se indicó anteriormente, los Mandalorianos son realmente un trío compuesto por una Miraluka y dos androides asesinos que le sirven de escolta. La Miraluka, de nombre Celterean, tras haber sentido la Fuerza durante toda su vida, encontró un Holocrón en el que se mencionaba a una Miraluka Jedi llamada Visas Marr. El estudio de dicho Holocrón le ha permitido obtener una pista sobre los lugares en los que luchó Visas. Celterean está segura de que su sable Jedi se perdió aquí.

Mientras que los mandalorianos comienzan su búsqueda, los PJs deberán iniciar la inspección de la nave para comprobar si está en condiciones de viajar. Para ello será necesario realizar diversas Tiradas de *Reparar* para evaluar el estado de la nave.

Las averías más importantes sufridas por la nave son las siguientes, y requerirán una Tirada de *Reparar* para poder ser detectada por cualquiera de los PJs:

- El casco de la nave está dañado. Para poder salir al espacio exterior, deberá ser reparado ya que de otro modo la temperatura dentro de la nave durante los viajes será incompatible con la vida, y los circuitos de los androides.

- Las conexiones del generador de escudos han sufrido daños. Mientras que no se repare, los escudos de la nave no se podrán activar.

Si la Tirada de *Reparar* es superior a 20, las anteriores averías no se habrán producido, y los PJs localizarán un fallo bastante más importante. Se trata de un fallo en el núcleo de poder de Quadex, por el que la nave no podrá despegar.

Si la Tirada de los PJs fue inferior a 20, acude a la Sección **Reparaciones urgentes**.

Si la Tirada de los PJs fue igual o superior a 20, acude a la Sección **Chatarra útil**.

REPARACIONES URGENTES

Por fortuna para los PJs, las averías de la nave, a pesar de comprometer la seguridad de los pasajeros, parecen tener solución.

Para la reparación del casco de la nave, será necesario obtener éxito en tres Tiradas combinadas de *Reparar* naves espaciales de dificultad 15 consecutivas, ya que la reparación no será sencilla en absoluto, y precisará al menos de un día de intenso trabajo por parte de un par de PJs. Para ello, dos PJs realizarán sendas Tiradas de *Reparar* naves espaciales, sumarán el resultado, y dividirán entre dos para obtener el resultado a considerar.

En cuanto a la reparación del generador de pantallas, será una tarea algo más sencilla, pues será preciso obtener éxito en una Tirada combinada de *Reparar* naves espaciales de dificultad 10. En esta tarea se tardará un total de un día. Para ello, dos PJs realizarán sendas Tiradas de *Reparar* naves espaciales, sumarán el resultado, y dividirán entre dos para obtener el resultado a considerar.

La reparación del casco es esencial ya que sin ella la nave no podrá viajar. Por su parte, la reparación del generador de escudos no lo será. Salvo error en las Tiradas de *Reparar*, en la nave habrá suficientes materiales para la reparación.

En caso de error en alguna de las Tiradas, se deberá acudir a la Sección **Complicaciones**.

En caso de éxito en las Tiradas, se deberá acudir a la Sección **¿Todo a punto?**.

CHATARRA ÚTIL

Los PJs descubren un fallo en el núcleo de poder de Quadex. Sin él, la nave no es más que un trasto inútil, pues las funciones de la misma dependen del suministro

de energía proporcionado por el núcleo. Sin embargo, el piloto de la nave pronto llamará la atención sobre la necesidad de encontrar un núcleo de poder de Quadex.

El copiloto propondrá, si es que no se le ocurre a nadie, buscar entre posibles restos de naves que hayan corrido suerte similar a la suya.

Los PJs comenzarán a caminar por el pantanoso terreno de Jandoon. Los PJs irán todos juntos, pues al fin y al cabo su nave no se puede mover. Para poder localizar alguna nave similar a la de los PJs, deberán tener éxito en un total de cinco Tiradas de *Buscar* de dificultad 10.

Si los PJs tienen éxito en todas las Tiradas de *Buscar*, encontrarán sin mayor problema una nave similar a la suya, debiendo acudir a la Sección **¿Buena suerte?**.

En cambio, si existe fallo en alguna de las Tiradas, los PJs habrán perdido un poco el rumbo, y serán atacados por cuatro alienígenas. El éxito en una Tirada de *Conocimiento (Xenología)* de dificultad 8 permitirá a los PJs saber que esos alienígenas pertenecen a la raza Brizzit. Si se obtiene éxito en una Tirada de *Conocimiento (Sistemas planetarios)* de dificultad 10, se sabrá también que la raza Brizzit es originaria de Jandoon.

BRIZZIT

12	10	10	8	10	8
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	12	0/10	+1/+0		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+0	+0	+0			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Equipo: Vibrocuchillo (2d4).



Una vez haya terminado el enfrentamiento, los PJs, como fruto del mismo, habrán recorrido mucha distancia, y habrán llegado hasta una nave similar a la suya, debiendo acudir a la Sección **¿Buena suerte?**.

COMPLICACIONES

Los PJs pronto se percatan de que algo va mal. Sus reparaciones, que deberían haber sido efectivas, no han logrado acabar con los fallos en la nave.

De repente, los PJs verán pasar algo frente a ellos en las afueras de la nave. Se tratará de algún tipo de criatura voladora. Un éxito en una Tirada de *Conocimiento (Xenología)* de dificultad 10 les permitirá descubrir que se trata de Mynocks.

En total, habrá 2d6 Mynocks. Por supuesto, los PJs deberán acabar con ellos para poder reparar la nave sin oposición alguna. Como los Mynocks son muy ágiles, será preciso que todos los PJs participen en su exterminio.

MYNOCK

Mynock: Parásito volador de nivel 1; Inic +1 (Des); Defensa 13 (+2 natural, +1 por Des); Vel 10 m en vuelo; PV/PH 4/11; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco) o +0 a distancia; CE Resistencia a la energía eléctrica/iónica 10; TS Fort +2, Ref +1, Vol -2; Frente/Alcance 2 m por 2 m/2 m; Vig 10, Des 12, Con 11, Int 4, Sab 6, Car 4. Código de desafío A.

Habilidades: Escondarse +5, Escuchar -1, Observar -1 y Sigilo +5.

Una vez los PJ hayan acabado con los Mynocks, cualquier Tirada de *Reparar* supondrá un éxito automático en las reparaciones de las averías detectadas en la Sección **Estado de la nave**. Hecho esto, acude la Sección **Llamada de socorro**.

¿TODO A PUNTO?

Las reparaciones son un éxito total, por lo que los PJs parecen haberse quitado un peso de encima. Ahora sólo es preciso comprobar el flujo de energía. Sin embargo, cuando el piloto trata de dar potencia a los circuitos, un montón de chispas saltan del panel principal de la nave.

En pocos segundos, se escucha una explosión en la zona del motor. No ha sido muy grande, pero es posible que haya dañado algún circuito importante de la nave. Una mera inspección ocular confirmará los peores presagios: *"El núcleo de Quadex está inservible"*.

Los PJs podrán tratar de arreglar el núcleo con Tiradas de *Reparar*. Sin embargo, lo máximo que lograrán serán unos pocos segundos de funcionamiento de la nave.

Cuando hayan pasado algunos turnos tratando de reparar la avería, indica a tus PJs que será momento de buscar alguna otra solución, para lo que se acudirá a la Sección **Chatarra útil**.

LLAMADA DE SOCORRO

En el comunicador de los PJs suena un mensaje de socorro desesperado. *"¡Ayuda! ¡Necesitamos ayuda! Os mando nuestra posición"*. Se trata, obviamente de la voz de Zulaka, la líder de los Mandalorianos.

Seguir la pista del mensaje será muy sencillo, pues un par de Tiradas de *Buscar* de dificultad 12 llevarán a los PJs hasta su origen. Si hay fallos en las Tiradas, llegarán igual, pero tendrá incidencias en los párrafos siguientes.

Al llegar, los PJs se toparán con Zulaka. Se percatarán de que la líder Mandaloriana ya no viste su armadura, sino una túnica morada y un sable Jedi rojo (Utiliza desde ahora las características de Celterean). Una Tirada de *Conocimiento (Saber Jedi)* de dificultad 15 revelará a los PJs que se trata de una túnica y un sable Jedi.

Una Tirada de *Observar* de dificultad 10 permitirá a los PJs ver que Celterean tiene una banda en los ojos (o donde deberían estar), a pesar de lo que parece no desenvolverse mal.

Junto a Zulaka podrán estar luchando dos androides (Obviamente, se trata de A3-24 y A3-25, cuyas características deberás emplear a partir de ahora). Si los PJs en esta Sección fallaron una Tirada de *Buscar*, sólo estará junto a Zulaka A3-24. Si los PJs fallaron ambas Tiradas, Zulaka estará sola, pues los androides (sólo ahora los PJs se percatarán de que no son Mandalorianos) estarán destruidos.

Sea como fuere, Zulaka, los PJs y, en su caso, los androides, se enfrentarán a Danz Borin (que habrá sobrevivido, de haberse producido, al encuentro con los PJs en la órbita de Jandoon).

Si es la primera vez que Danz Borin interviene en la aventura, preséntale como es debido, sobre todo en lo referente a su enfrentamiento con Saltaka.

Danz Borin ha llegado hasta Jandoon como fruto de una ardua investigación. Ha descubierto que Jandoon fue lugar de entrenamiento de Visas Marr, una Jedi Miraluka que combatió en la Antigua República. Se la mencionaba en Holocrones antiguos como compañera de Canderous Ordo, y qué mejor que investigar dentro de los clanes Mandalorianos del Bordo Exterior.

Gracias a ellos, Borin encontró naves Mandalorianas a bordo de las que pudo haber viajado Visas. Al hacer esto, descubrió que Zulaka ya había investigado al respecto, pero que llevaba meses muerta, al contrario de lo que sus contactos en Nar Shaddaa le indicaban. Ahora, Borin ha llegado hasta la nave para recuperar lo que quiera que sea tan importante como para hacerse pasar por Mandaloriano.

Por supuesto, y para desgracia de los PJs, Danz Borin no está solo. Junto a él habrá cuatro Mandalorianos (hay otros tres muertos).

La batalla comenzará de inmediato, bajo una fuerte lluvia que acabará de romper en ese preciso instante. Fruto de dichas precipitaciones, los dos Mandalorianos, no así Danz Borin, sufrirán una penalización consistente en las limitaciones por destreza provocadas por el uso de su equipamiento de blindaje. Puedes aplicar idéntica penalización a los PJs si lo crees oportuno.

DANZ BORIN

Cazarrecompensas de nivel 4 (Explorador 4)



Habilidades: Buscar +4, Escondarse +9, Escuchar +6, Informática +8, Intimidar +2, Observar +6, Pilotar +9, Recabar información +6 y Sigilo +9.

Equipo: Pistola blaster (3d6), vibrocuchillo (2d4) y Traje de vacío (RD 3).

MANDALORIANOS

Mandaloriano de nivel 4 (Soldado de elite 4)



Habilidades: Curar heridas +4, Demoliciones +5, Escuchar +2, Informática +2, Intimidar +3, Observar +2, Reparar +5, Supervivencia +4 y Trepas +0.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Desenfundado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Rastreador experto, Reflejos de combate y Soltura con un arma (fusil blaster).

Equipo: Armadura Mandaloriana (RD 4 – Ver pág. 316 de SW-MBR), Comunicador, Fusil Blaster (3d8/19-20), vibromachete (2d6+2), 2 granadas aturdidoras, 1 detonador termal y Blaster de bolsillo (3d4).

Bajo ningún motivo morirá Celtorean. Si esto fuera a pasar, los androides se inmolarán para acabar con su atacante y evitar el golpe de gracia sobre ella. Si no hubiera androides que inmolar, hará uso de la Fuerza o repelerá el ataque con su sable Jedi.

De igual modo, Borin no morirá bajo ninguna circunstancia, huyendo en caso de sufrir alguna herida mortal. En tal caso, idea algún tipo de relato sobre la huida de Danz Borin. Una vez los PJs hayan acabado con los Mandalorianos y hayan hecho huir a Borin, acude a la Sección **Visas Marr**.

¡BUENA SUERTE!

La Fuerza, o la buena suerte, no se sabe muy bien, ha llevado a los PJs a encontrar una nave del mismo tipo que la suya. Desde luego, no es la única del lugar, pues parece que se encuentran en un auténtico vertedero espacial.

La entrada a la nave está descubierta, lo que permite reconocer a los PJs con una Tirada de *Conocimiento (Naves espaciales)* fácil (CD5) el tipo de nave. Mientras, el resto de la nave estará literalmente enterrado en el fango. Por ello, los PJs no podrán tratar de buscar otro acceso.

Los PJs podrán entrar en los restos del fuselaje de la nave para tratar de encontrar un núcleo de Quadex para su nave. Los únicos signos de actividad son unas ratas que huyen despavoridas incluso antes de que los PJs se acerquen. Los PJs ni siquiera estarán convencidos de que haya nada operativo en aquel montón de chatarra, pero es la única posibilidad que tienen.

La oscuridad impera, razón por la que los PJs tendrán una penalización -5 en el atributo y habilidades de Sabiduría durante su estancia en esta Sección. Por supuesto, todo PJ con equipos adecuados (como electrobinoculares o gafas de visión nocturna) o habilidades naturales, no sufrirán esa penalización, actuando por lo tanto con normalidad.

El ambiente estará cada vez más cargado en la nave a medida que los PJs vayan acercándose al lugar del motor. Finalmente, podrán obtener el núcleo de poder de Quadex sin mayor oposición.

De repente, un par de Mandalorianos aparecerán ante los PJs. Emplea las características de la Sección **Llamada de socorro** para ellos y comienza la batalla de modo inmediato. Tras ella, acude a la Sección **Llamada de socorro**, pero teniendo en cuenta que sólo habrá dos Mandalorianos con Danz Borin.

VISAS MARR

Celtorean explicará a los PJs todo. Como Miraluka siempre sintió la Fuerza, pero en los últimos meses fue a más. Aun sin ojos, Celtorean ve a través de la Fuerza. Investigó sobre ello y obtuvo un Holocrón de Visas Marr, una Jedi Miraluka de la Antigua República.



Tras conocer de ella, y su recorrido por la galaxia, descubrió cómo luchó junto a Canderous Ordo. Esa pista le llevó hasta un clan Mandaloriano. El Imperio había acabado con su líder, Zulaka, cuya identidad adoptó.

Sin embargo, Celtorean precisaba del historial completo de lugares donde estuvo Visas, y ahí entró la Alianza. Le proporcionó coartadas y un contacto, Danz Borin, que tuvieron que desechar al saber que negociaba con el Imperio. Acude al Epílogo para concluir el Capítulo.

EPÍLOGO

Ha llegado el momento de evaluar cómo se han comportado los PJs en la aventura. De entrada, todos los PJs reciben 700 PX con independencia de las decisiones que hayan adoptado.

Además de los 700 PX, cada PJ puede ganar 100 PX adicionales por cada una de estas acciones si se llevaron a cabo:

- Si los PJs lograron convencer a los Gamorreanos de Saltaka de que no tenían que ver nada con el sabotaje de los cañones en el Acto I.
- Si los PJs contactaron con Labria en el Acto II.
- Si los PJs no causaron ninguna falsa avería en la nave en el Acto III.
- Si los PJs se adentraron en el campo de asteroides en el Acto IV.
- Si al ayudar a Celtorean, los dos robots seguían de una pieza en el Acto V.
- Si la interpretación del PJ fue excepcional. Esta bonificación puede sumarse a las anteriores, pero es sólo para el PJ que haya destacado.

PREMIOS Y RELACIONES ESTABLECIDAS

Celtorean pagará a los PJs la cantidad restante que hubieran acordado. La Miraluka no establecerá más contacto con los PJs, pues su intención es dejar atrás todo contacto con la civilización para reencontrarse con la Fuerza. Además, quiere huir del Imperio.

Los PJs podrán conservar la nave, pero deberán ir pagando poco a poco la deuda con Saltaka. Obviamente, esto se traduce en una Obligación tipo Deuda para el grupo que puede dar pie a nuevas aventuras.

Por otro lado, Danz Borin tendrá a partir de ahora entre ceja y ceja a los PJs. Tal vez se enfrente a ellos en el futuro, y tal vez matarle resuelva una importante suma de la cantidad que deben a Saltaka.



FICHAS DE PNJS IMPORTANTES

CELTEREAN ("ZULAKA")

Celtorean es una Miraluka estudiante de la Fuerza.

Los Miraluka tienen apariencia humana. Su tamaño, constitución, pelo y piel cubren toda la gama humana, y su habla podría ser originaria de cualquier región, desde Coruscant al Bordo Exterior. Sólo les distingue un rasgo: todos los Miraluka son ciegos de nacimiento. Sus cuencas están vacías, y prefieren cubrir las con una tela decorativa. Aunque no les preocupa parecer humanos, prefieren no llamar la atención cuando viajan.

Los milenios de evolución han arrebatado la vista a los Miraluka, pero les han concedido la capacidad de "ver" por medio de la Fuerza. Es raro que toda una especie sea sensible al flujo y reflujo de la Fuerza, pero está claro que los Miraluka son una excepción a la regla. A una edad temprana, unos cuantos demuestran un talento evidente para sentir la Fuerza más allá de estas necesidades básicas.

La vida de Celtorean ha sido muy difícil. No hay muchos como ella en la galaxia, y eso le ha traído más de un problema. Allí donde iba, allí donde se encontraba, siempre había alguien señalándola, reflejando la diferencia.

Nunca le ha agradado la compañía de otros, y su especial naturaleza tampoco ha ayudado a quitarse ese sentimiento. Siempre ha evitado integrarse en otros grupos, llamar la atención o dejarse ver demasiado. Durante años ha permanecido en la sombra, pero eso ya se ha acabado.

Ha notado la llamada de la Fuerza. Siempre la ha sentido, pero su atractivo es ahora irresistible. Se ha propuesto viajar donde estén los restos de su pueblo. Será difícil, pues Darth Nilius acabó con la última colonia conocida de los suyos, pero lo logrará. Tal vez luchando en la Alianza y acabando con el Imperio descubra algo de los Sith, la Fuerza y, con suerte, a su gente perdida.

Iniciado espiritual de nivel 6
(Iniciado en la Fuerza 4 / Fronterizo 2)

11	13	12	12	13	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	17	44/12	+4/+5		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+6	+5	+5			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Artesanía (Holocrón) +5, Conocimiento Saber Jedi) +7, Hablar Básico, Hablar Miralukés, leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Miralukés y Supervivencia +9.

Habilidades de la Fuerza: Aislar Fuerza+5, Luz de la Fuerza +5, Mover objeto +6, Telepatía +6 y Videncia +11.

Dotes: Alerta, Competencia con arma exótica (Sable de Luz), Competencia con grupo de armas (Armas primitivas, armas sencillas), Competencia con blindaje (Ligero), Sensible a la Fuerza y Trueque.

Dotes de la Fuerza: Alterar, Controlar y Sentir, Conjurador, Consejo espiritual, En sintonía y Vista de la Fuerza*.

Equipo: Pistola blaster (3d6), Armadura Mandaloriana con vibrofilo retráctil incorporado (1d6), Medpac, Túnica y Sable de Luz (filo rojo) de Visas Marr (2d8).

* **Vista de la Fuerza:** Los Miraluka son ciegos a todas las longitudes de onda de la luz, y ven por medio de la Fuerza. La vista de la Fuerza les permite utilizar la técnica de percibir entorno de la dote Sentir como una acción gratuita (en lugar de una acción de movimiento) y sin pagar el coste en puntos de vitalidad. Usan esta aptitud, que tiene un alcance de un kilómetro, para compensar su ceguera natural.



A3-24 ("SALBADAK")

Droide asesino HK-47 de nivel 6
(Explorador 2 / Soldado 4)

18	13	19	11	11	12
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	14	25/19	+9/+6		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+10	+4	+3			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Escondarse +8, Escuchar +4, Intimidar +4, Observar +5, Sigilo +8 y Supervivencia +9.

Dotes: Abrir ruta, Ambidiestro, Competencia con grupo de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Competencia con blindajes (Ligero, Intermedio, Pesado), Disparo a bocajarro, Disparo múltiple, Disparo preciso, Disparo rápido y Rastrear.

Equipo: Blaster pesado de repetición (4d8/19-20), Armadura Mandaloriana con vibrofilo retráctil incorporado (1d6), Medpac y Detonador termal (8d6+6).

Nota: Cuerpo blindado (RD 7)



A3-25 ("TARDAK")

Droide asesino HK-50 de nivel 6
(Explorador 3 / Soldado 3)

20	10	16	10	9	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	14	25/19	+10/+5		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+9	+2	+1			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Escondarse +6, Escuchar +6, Intimidar +4, Observar +6, Sigilo +8 y Supervivencia +9.

Dotes: Abrir ruta, Ambidiestro, Competencia con grupo de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Competencia con blindajes (Ligero, Intermedio, Pesado), Disparo a bocajarro, Disparo múltiple, Disparo preciso, Disparo rápido e Iniciativa mejorada.

Equipo: Blaster pesado de repetición (4d8/19-20), Armadura Mandaloriana con vibrofilo retráctil incorporado (1d6), Medpac y Detonador termal (8d6+6).

Nota: Cuerpo blindado (RD 7)



ARMAS, NAVES Y TRAICIONES

K7C4N1 6KYVN V J7K14106VN

Los jugadores reciben la visita de un siniestro quarren que les contrata para robar una nave, un trabajo aparentemente muy sencillo. La nave pertenece a un pequeño grupo de mercenarios que ha tenido un golpe de suerte, pero no son nadie importante. Son pocos y no se esperan nada, ya que creen que nadie sabe que se han hecho con un pequeño cargamento de armas. O al menos esto es lo que les dirá el quarren, que quiere que roben la nave y la lleven a Tatooine, donde le darán el cargamento y recibirán el pago, pudiéndose quedar luego con la nave si lo desean.

El Plan

Cuando los jugadores vuelven de un duro día de trabajo, de juerga o de donde sea, se encuentran con que su residencia en el sector Corelliano de Nar Shaddaa tiene la puerta abierta, y están seguros de haberla cerrado al salir. Puede que entren tomando precauciones, pero todo parece normal, nada ha sido movido y no parece faltar nada, lo único raro es que alguien ha encendido una pequeña lámpara en el salón. Cuando se acerquen verán que la luz proviene de un pequeño holoproector portátil que se encuentra encendido encima de la mesa (ver mapa en página 271, mesa en punto 3), proyectando la imagen de un carguero ligero YV-545. Ya en el salón se darán cuenta de que en el sofá, oculto por las sombras, hay una corpulenta figura. En cuanto enciendan la luz o se hagan claramente presentes la figura se levantará y se presentará con educación. Se trata de un extraño quarren de aspecto cadavérico, su actitud no parece hostil, ya que no tiene ningún arma en la mano, aunque una enorme y extraña pistola blaster pesada le cuelga del cinto, es Allet Vakil:

"Os buscaba" Comentaré el peculiar invitado girando la boca y torciendo el gesto, casi como si le costara articular la más mínima palabra. "Os buscaba desde hace días, es momento de hacer negocios. Sentaros por favor, como si estuvierais en casa."

Independientemente de la aptitud que tomen los jugadores el quarren se mostrará tranquilo y seguro de sí mismo, como si guardara algún as en la manga.

Responderá a cualquier pregunta que le hagan educadamente, pero antes se presentará:

"Soy el lugarteniente de Jabba el Hutt y tengo un pequeño trabajo para vosotros, el robo de una nave. Creo que se os da bien este tipo de cosas, ¿me equivoco?"

Nunca les dirá su nombre, a menos que se lo pregunten directamente, a lo que responderá molesto porque unos profesionales del gremio no reconozcan a Allet, el lugarteniente de Jabba.

Lo que Allet les puede contar:

- Les busca porque ha recibido referencias de ellos y sabe que se dedican a robar naves, siendo competentes en su tarea. Necesita a gente competente para que realice un pequeño trabajo que le corre cierta prisa. Queda poco tiempo para que su presa se vaya de Nar Shaddaa y en estos momentos no hay nadie de la organización de Jabba en la zona con las habilidades necesarias. Podría solicitarlos pero tardarían en llegar y el trabajo tiene que hacerse ya. Si no les interesa ira a buscar a alguien al que sí le interese. Prefiere que sean sinceros con él, si creen que no pueden o no quieren aceptar el trabajo que se lo digan inmediatamente, no habrá ningún problema.
- La nave a robar pertenece a una contrabandista llamada Cala Worner, es el carguero que pueden ver en el holoproector, un YV-545 con algunas modificaciones llamado Estrella de Medianoche. La contrabandista tiene a cinco mercenarios trabajando para ella, pero no son muy buenos. Que la maten o no le da lo mismo, pero les avisa de que tiene conocidos que se pueden molestar si la matan, aunque que la roben es algo que nadie se tomara muy en serio, al fin y al cabo es un riesgo que todo los que vienen a Nar Shaddaa tienen que asumir.
- Lo que realmente le interesa no es la nave en sí, sino el cargamento de la misma, conseguido por Cala gracias a un golpe de suerte. Es algo importante para él y lo único que necesitan saber ellos es que tiene un gran valor para él, nada más. Deben darse prisa porque no tardará en tener comprador y porque no cree que Cala se demore mucho en Nar Shaddaa.
- La nave se encuentra en el puerto de embarque I-232 del Sector Corelliano, con una entrada directa a un mercado muy confluído, por lo que es sencillo llegar sin llamar la atención.

- Cala y su gente estarán allí, porque saben el valor de lo que tienen y no quieren perderlo de vista. Han enviado a uno de los suyos a buscar compradores mientras el resto protegen la nave, aunque creen que nadie sabe lo que realmente tienen, por lo que solo están vigilando para evitar que husmeen alguno de los ladronzuelos que hay en *Nar Shaddaa*. No están preparados para un golpe planificado de un grupo como el de los jugadores, no debe ser muy difícil para una banda de ladrones profesionales neutralizarlos... o matarlos, si lo creen necesario. Los mercenarios son desechos por los que nadie se preocupara si caen, solo Cala tiene amigos que se molestarían por su muerte.
- El pago por el trabajo serían 10.000 créditos, 1.000 ahora y el resto cuando entreguen la carga de la nave robada en *Tatooine*. Además no hay inconveniente con que se queden con la nave posteriormente, no le interesa, pero en ese caso el pago se reduciría a 8.000 créditos. La verdad es que parece un pago más que generoso por un trabajo tan sencillo. Además llevarse bien con la organización de Jabba el Hutt es algo que a alguien que se dedica a robar naves siempre le viene bien.

La Realidad

Allet es un contacto de Cala, una agente rebelde. Gracias a esto él sabe del golpe de suerte que la célula rebelde de Cala ha tenido al hacerse fortuitamente con un cargamento de armas imperiales experimentales. Por supuesto, Allet piensa que esta es una gran oportunidad para hacer el negocio de su vida, dado el gran valor que esa carga tendría en el mercado negro. Sabe que Cala estará dos días en *Nar Shaddaa*, ya que se enteró de que su grupo espera a alguien que llegara en ese momento para guiarlos a una base secreta de la *Alianza*. No puede usar a su organización porque no quiere que los rebeldes le creen problemas, por eso ha buscado a los jugadores, ya que si les pillan nada les relacionara con él. Es sin duda su mejor baza para hacer un gran negocio sin perder un diente y sin ganarse enemigos. Aun así Cala no le cae muy bien y no le importaría verla muerta, si nada lleva a los *Rebeldes* hasta su puerta daro.

Si aceptan el trabajo les dirá que para ayudarles a llevar a cabo la tarea cuanto antes ha estado pensando un pequeño plan, que les expondrá como sugerencia, ellos deciden. Su plan es sencillo, tiene los códigos necesarios para abrir la puerta del hangar donde está la nave y los necesarios para que consigan un permiso del control de vuelo de *Nar Shaddaa* y puedan salir sin levantar sospechas.

Solo tienen que ir, anular el control del hangar y tomar la nave. Les avisa que Cala y algunos mercenarios estarán allí, ya que son conscientes del valor de lo que llevan y no quieren echar su negocio a perder. Con estos datos no les tiene que ser muy difícil sacar la nave de *Nar Shaddaa* y dirigirse a *Tatooine*, allí deben aterrizar a las afueras de *Anchorhead*, en un paraje montañoso en el camino a *Mos Eisley*. Les da las coordenadas de un pequeño y seco cañón en el que podrán permanecer ocultos. Además les dará los códigos de seguridad para que no tengan problemas con el control de tráfico de *Tatooine*. Estos códigos además tienen una clave que un empleado de Jabba entenderá, procediendo a enviar a un grupo a por la carga. Una vez allí recibirán el resto del pago y si deciden quedarse con la nave podrán realizar los cambios oportunos, si quieren, en los talleres dandestinos de la organización en *Mos Eisley*. Él partirá inmediatamente hacia *Tatooine*, les aconseja que no tarden más de dos días en hacer su trabajo o el cargamento saldrá de *Nar Shaddaa*. Si no hay cargamento deberán devolver inmediatamente los 1.000 créditos que han recibido de adelanto a él en *Tatooine*. Si no lo hacen en siete días les cobrará 500 créditos de intereses por semana y estarán en la lista de morosos de Jabba, cosa poco aconsejable.

En Acción

Al tener dos días de plazo, los PJs pueden inspeccionar la zona y tomarse su tiempo para planificar el golpe. Todo parece estar como les ha indicado Allet y cualquier plan más o menos cuerdo debería funcionar. Aun así, aunque Cala y su gente no esperan un ataque como el que van a sufrir, tampoco están con la guardia baja. Los mercenarios en realidad son una célula rebelde asignada a Cala para esta misión y siempre están alerta por si los imperiales intervinieran, aunque ciertamente no son muy competentes (son novatos recién alistados). Están en *Nar Shaddaa* porque saben que aquí el *Imperio* no es tan influyente como en otros lugares, pero son conscientes de que una intervención imperial nunca se puede descartar del todo.

La situación es la siguiente:

Desde la zona de la ciudad, el mercado, hasta donde se encuentra la nave hay un ancho pasillo de acceso a la zona de muelles. Esta zona de la ciudad está llena de gente de toda clase, cazarrecompensas, contrabandistas y en general una gran variedad de gente poco recomendable. También hay gran cantidad de mendigos apoyados en las paredes y la entrada a los hangares está ocupada por algunos de ellos, además de algún tipo de puesto de venta con material de dudosa procedencia. Los rebeldes se encuentran dispuestos de la siguiente manera:

Un Posible Plan

Hay muchas formas imaginativas de lograr robar el *Estrella de Medianoche* y seguro que tus jugadores encuentran una. La situación de la célula rebelde es la descrita y tienes un mapa del hangar en la página 82. Toda la información del mapa puede ser recabada por los jugadores de diferentes formas: dando una vuelta por la zona, pirateado ordenadores, comprando información en los bajos fondos, etc.

Por si no se les ocurre nada aquí te dejo un plan que puedes sugerirles tras recabar la información. Consistiría en entrar por el sistema de ventilación desde el cuarto de mantenimiento cercano, llegar hasta allí no será problema, ya que no levantarán sospechas al estar el pasillo casi tan lleno de gente como la calle del mercado. Pueden forzar la puerta del cuarto de mantenimiento (*Inutilizar Mecanismo* dificultad 10), una vez dentro subir hasta la trampilla de acceso es sencillo, ya que hay gran cantidad de cajas y material que pueden apilar hasta llegar arriba y entrar al conducto de ventilación.

El conducto es lo suficientemente grande como para arrastrarse por él con cierta facilidad y dirigirse hacia donde quieran. La salida en las bahías de caga es sencilla, aunque están casi a oscuras – solo hay luces de emergencia encendidas – es fácil ver que hay pilas de cajas a solo dos metros de los accesos. Gracias a esto pueden descolgarse hasta las cajas y luego bajar hasta el suelo fácilmente. El acceso al hangar es otro tema, necesitaran una cuerda o cualquier otro sistema sino quieren sufrir las consecuencias de una caída desde seis metros.

El plan consistiría en explorar, ver que uno de los mercenarios está moviendo cosas por el hangar mientras que las bahías están vacías. Lo ideal sería entrar por al menos dos lugares, neutralizar al de fuera mientras alguien va a la sala de control y, tras neutralizar a Cala, abra la puerta del hangar. Mientras el resto pueden bloquear las puertas para que no entren los dos que vigilan la entrada. Al oír el tiroteo uno de los de dentro de la nave bajara, no debería costar neutralizarlo entre cuatro, luego solo queda obligar a rendirse o acabar con el de dentro.

Esto es solo una idea, seguro que tus jugadores tienen otras mejores, como dormir a los de mercenarios con gas desde el sistema de ventilación o quien sabe que.

Dos de ellos están en la puerta del hangar, en el pasillo armados con pistolas blaster; otros dos están dentro del *Estrella de Medianoche*, con rifles; uno en el interior del hangar realizando tareas rutinarias solo lleva una pistola blaster y Cala se encuentra en el puesto de control con un encargado de los muelles. El encargado no está armado y no opondrá ninguna resistencia, él no se juega nada, si se le impacta automáticamente quedará fuera de combate. La verdad es que sería preferible, para futuras aventuras que aturdieran a los rebeldes, ya que su muerte, sobre todo la de Cala, podría complicar su futura relación con la Alianza. Por eso es aconsejable que tras recibir un primer disparo procedente de nuestros jugadores estos crean que Cala a muerto, sino tuvieron la precaución de poner los blasters en aturdir. En realidad solo estará herida, apareciendo al final de la aventura viva pero con las secuelas oportunas según el impacto recibido – con algún vendaje en el hombro, por ejemplo.

Una vez comience la acción en el hangar no tardaran en sonar las alarmas y, aunque tienen bastante tiempo para prepararse para partir, tampoco puede perder demasiado.

CALA WORNER

Contrabandista de nivel 3 (Explorador 1 / Soldado 2)

8	14	10	13	10	14
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	15	20/10	+1/+5		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+4	+3	+1			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Astronavegar +3, Demoliciones +5, Engañar +5, Escondarse +6, Escuchar +4, Informática +7, Intimidar +5, Observar +4 y Pilotar +8.

Dotes: Competencia con grupo de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Competencia con blindaje (Ligero), Desapercibido, energía heroica, Manejo de astronaves (Transportes espaciales), Soltura con un arma (pistolas blaster) y Viajero espacial.

Equipo: Pistola blaster (3d6), comunicador, modulo de datos, vibromachete (2d6).

Nota: Ver ficha completa en página 232.

Mercenarios de Cala Worner (Célula Rebelde)



Mercenarios de nivel 2
(Soldado 2)



Habilidades: Conocimientos (Táctica) +3, Demoliciones +4, Intimidar +5, Observar +2 y Supervivencia +3.

Dotes: Artes marciales, Competencia con grupo de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Competencia con blindaje (Ligero) y Manejo de aeronaves (Transportes espaciales).

Equipo: Pistola blaster (3d6), Comunicador, Cinturón de accesorios, además 2 de ellos llevan una Granada aturdidora y otros 2 (los que vigilan el interior del carguero) llevan un Fusil blaster (3d8).

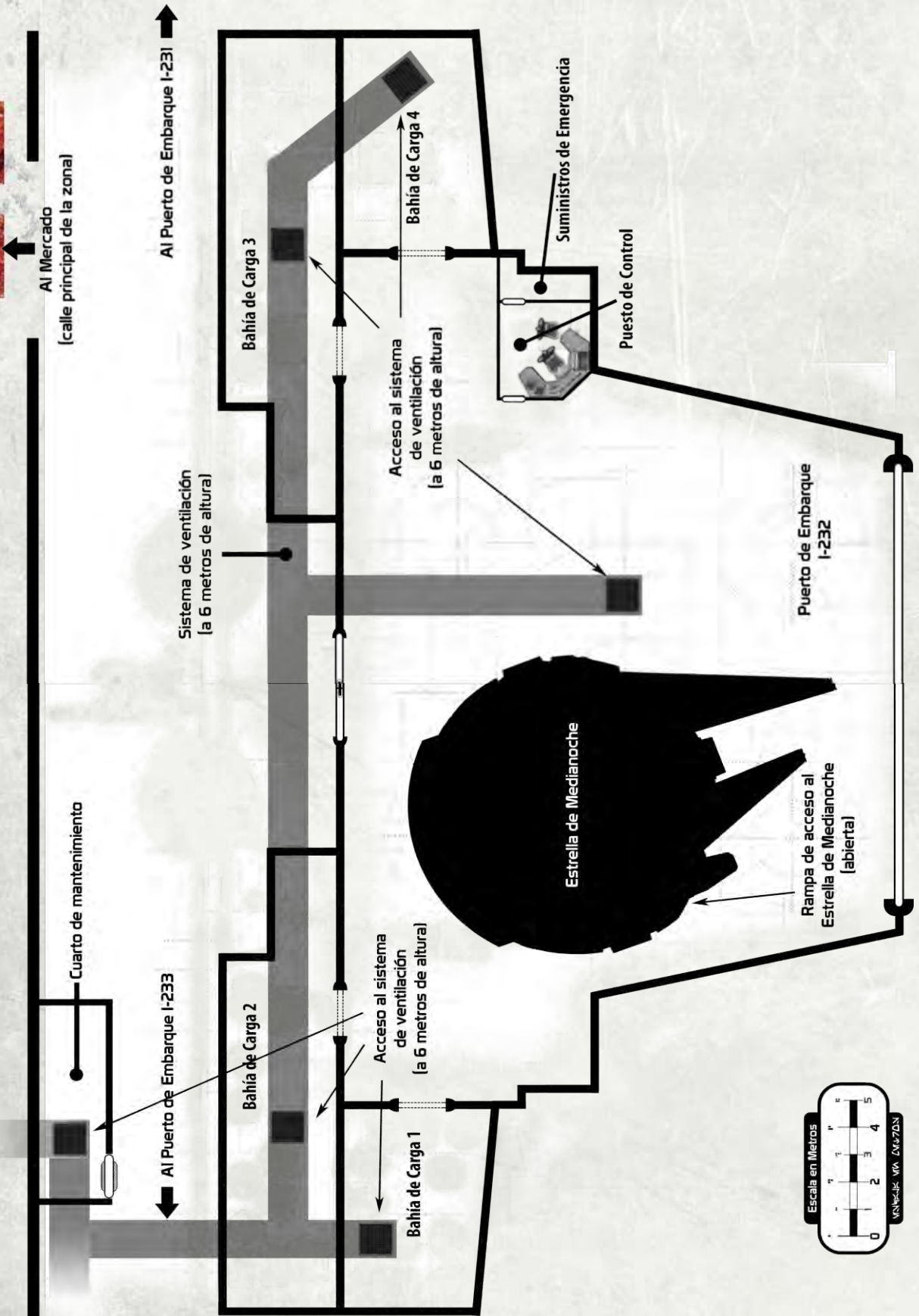
Ciertamente no hay policía como tal en Nar Shaddaa, pero los PJs son conscientes de que el sonido de la alarma atraerá en poco tiempo a algunos cazarrecompensas y mercenarios que intentarán sacar provecho de la situación. Así pues tras eliminar el rayo tractor del hangar, desde el puesto de control - o quizás de alguna otra forma imaginativa - e introducir los códigos necesarios para abrir la puerta y no levantar las sospechas del control de tráfico de Nar Shaddaa, podrán despegar.

Por desgracia para ellos la célula *Rebelde* tenía dos cazas *Cloakshape* en espera (ver página 218), desde que se enteraron de la importancia del cargamento. Nada más despegar los cazas se dirigirán hacia ellos. Tienen que sacar el carguero de la zona del astropuerto, una construcción tubular metálica de varios kilómetros de longitud, lo que seguramente les supondrá realizar maniobras de pilotaje para evitar el fuego de los cazas. Una vez fuera tendrán que calcular las coordenadas de salto del sistema *Tatoo* - una tirada de *Astronavegar* CD15 - e introducirlas en navegador de vuelo - otra tirada de *Astronavegar* CD8, las dos tiradas son para introducir las coordenadas en solo 5 asaltos en vez de un minuto. Además de estas acciones necesitaran salir del cinturón de basura que rodea Nar Shaddaa para realizar un salto sin peligro, por lo que tendrán que aguantar a los *CloakShape* al menos 5 asaltos (1 para salir del tubo del astropuerto, 4 para salir del cinturón de basura espacial).

CAZAS CLOAKSHAPES

Caza Cloakshape de Ingeniería de Sistemas Kuat	
Clase: Caza estelar	Tripulación: 1 (Normal +2)
Tamaño: Menudo (15 m largo)	Iniciativa: +4 (+2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Hiperimpulsor: Ninguno	Maniobra: +4 (+2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Defensa: 22 (+2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 40 Kg	Puntos de escudo: Ninguno
Consumibles: 1 día	Puntos de casco: 40 (RD 5)
Precio: 83.000 créditos (nuevo)	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (8 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)	
Armas:	
Cañones láser (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +6 (+2 por tamaño, +2 por tripulación, +2 por control de fuego); Daño: 4d10x2.	
Lanzamisiles de concusión (2, con 8 misiles cada uno); Sector de tiro: Frontal; Daño: 8d10x2; Calidad de los misiles: Normal (+10).	

PUERTO DE EMBARQUE I-232



Una vez en el hiperespacio tendrán un tiempo para relajarse e inspeccionar la nave y su carga. Todo se encuentra en buen estado y no hay nada reseñable, salvo la carga. En la bodega encontraran gran cantidad de cajas de material con el símbolo del *Imperio* en las mismas. La mayoría son rifles, granadas y armas de mano, pero destacan dos cajas negras de unos cuatro metros de largo y dos de alto. Todas las cajas tienen una pantalla para realizar su apertura que si es encendida informa de su contenido, pero esas dos cajas piden un código solo para ver el contenido. Será imposible que las abran, ya que el sistema de apertura requiere una compleja llave física de la que no disponen. Intentar abrirlas puede suponer un peligro, ya que no saben que sucederá si no se mete el código correcto pero si saben que los imperiales son dados a tomar medidas drásticas, además es algo poco profesional que puede que no guste a su cliente.

Una entrega... no tan sencilla

Al cabo de seis horas llegan al sistema Tatoo, saliendo en unas coordenadas cercanas al planeta principal del sistema, Tatooine. Nada más salir los sensores detectan gran cantidad de naves de distintos tipos en las cercanías, una de ellas es una nave de combate, una fragata aduanera, y cercana a ella hay seis cazas TIEs y dos lanzaderas de asalto. Al poco de salir del salto recibirán una comunicación del control de tráfico de *Mos Eisley*, pidiéndoles identificación, códigos y destino. Cuando les respondan les ofrecerán la posibilidad de alquilar un muelle de embarque o una nave de descarga y les extrañará que no quieran nada. Si no dan una excusa aceptable esto llamará la atención de la fragata aduanera, que puede exigirles una inspección. Esta es una complicación que debe evitarse, ya que cambiaría radicalmente la aventura. Y es que una inspección de la milicia de Tatooine detectará fácilmente la carga *"especial"* que llevan, identificándola como material militar imperial robado, lo que supondría serios problemas para los PJs. Así pues, cualquier excusa para no aterrizar en el astropuerto debería bastar, ya que la verdad es que hay zonas de aterrizaje privadas por todo el planeta y los códigos que les dio Allet harán que su interlocutor sea especialmente permisivo con ellos.

Una vez en Tatooine no será difícil trazar una ruta hasta el lugar que les indicó Allet, un pequeño cañón que permite ocultar fácilmente el carguero. Apenas hayan pasado 15 minutos de su aterrizaje aparecerán

levantando una pequeña polvareda cuatro repulsores que se dirigirán directamente hacia el *Estrella de Medianoche*. Tres son repulsores de carga y otro lleva a un nutrido grupo de mercenarios y trabajadores. Hay inicialmente 14 mercenarios humanos junto a 10 gamorreanos y 8 trabajadores como musculo para realizar el traspaso de mercancía de la nave a los repulsores.

Uno de los mercenarios se acercara a parlamentar con los PJs mientras el resto se preparan para comenzar a cargar y aseguran la zona. Les dirá que abran la zona de carga para comprobar que traen el *"pedido"* y comenzar a cargar. Nada más abrir los 10 Gamorreanos y 5 trabajadores - los que no son conductores - entrarán sin esperar permiso y comenzarán rápidamente a trasladar la carga. Hasta que terminen de trasvasar la carga el mercenario no querrá tratar el tema del pago, intentando ignorar a los PJs - llamando la atención a los que trabajan porque supuestamente no hacen algo bien - o poniéndoles excusas - *"Espera, ahora hablaremos, hasta que hayamos asegurado la carga no hay pago, si le pasa algo a la carga tendríamos que pagarla nosotros"*. Una vez cargado el material en los repulsores, estos saldrán a toda velocidad de allí y el mercenario se dirigirá a los PJs. Solo queda un repulsor con 5 Gamorreanos y 5 mercenarios:

"Bien, ya está casi todo" - se dirigirá a los PJs mientras el resto del grupo empieza a rodearles, arrojando a su jefe - "Solo falta la nave. ¿Pago? ¿De qué me estáis hablando? Ya me han informado de que recibisteis los créditos acordados por esta pequeña tarea. Aunque supongo que si me pagáis 7.500 créditos os podréis quedar con la nave, sino vamos a llevárnosla."

Lo mejor es que cedan, está claro que el número de los rivales es excesivo para ellos, pero se pueden adaptar las siguientes escenas con facilidad si deciden arriesgarse a usar la violencia. Y es que claramente sus rivales están dispuestos a usar la violencia, pero en el momento que caigan dos o tres de ellos emprenderán la huida en el repulsor. Si los PJs finalmente ceden o son derrotados, los mercenarios se llevarán la nave y les dejarán allí, aunque al menos les *"cederán"* el repulsor, diciéndoles que se lo pueden quedar como parte del pago.

GAMORREANO



Gamorreano esclavo de nivel 1

12	8	10	8	10	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	9	0/10	+1/-1		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+2	-1	+0			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas primitivas, armas sencillas), y Ataque poderoso.

Equipo: Vibrohacha gamorreana (3d10)

MERODEADORES DE ALLET

Mercenario de nivel 3 (Soldado 3)

13	15	10	10	12	8
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	14	0/10	+3/+4		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+4	+2	+1			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Curar Heridas +4, Demoliciones +3, Informática +2, Intimidar +4, Supervivencia +3.

Dotes: Artes Marciales, Competencia con blindaje (ligero), Grupo de Armas (Pesadas, Fusiles Blaster, Pistolas Blasters, Sencillas, Vibroarmas), Disparo a Bocajarro, Lucha a Ciegas.

Equipo: Mono de combate, Pistola blaster (3d6), Comunicador, Equipo de campaña, una Placa del gremio de mercenarios, una Insignia que los identifica como Merodeadores de Allet, su líder además lleva un Fusil Blaster (3d8).

Quiero mi dinero..

Tras esto, quizás estén sin ni siquiera una nave por lo que solo pueden ir a *Mos Eisley*. O quizás se libren de los mercenarios y conserven la nave, pero ... lástima, no tienen combustible, por lo que tendrán que ir igualmente a *Mos Eisley* a por él, no tienen para mucho más. Una vez allí les dirán que para llenar el depósito se necesita 2.200 créditos - si tienen el carguero - por lo que tendrán que buscar a Allet para exigirles su pago si quieren salir de allí.

Una vez en *Mos Eisley* no les será difícil encontrar el paradero del traicionero Allet (*Conocimiento (Bajos fondos)* CD10). A poco que pregunten en alguna cantina y/o por alguna zona de las que suelen frecuentar contrabandistas y gente de la misma calaña, descubrirán dos cosas:

- Allet ha alquilado un muelle de embarque en *Mos Eisley* - el 93 - en el que han visto entrar hace poco grandes repulsores de carga y un carguero, si les quitaron el *Estrella de Medianoche*.
- En realidad Allet no trabaja para Jabba, sino que está un poco loco y él cree que es así, pero que Jabba ni sabe su nombre.

El muelle 93 está vigilado, les será fácil descubrir a un par de mercenarios ocultos torpemente en el exterior (*Observar* CD5) y no parece haber movimiento en su interior (ver Tabla *Muelle de Embarque 93*, en página 87). Si vigilan un poco el lugar podrán ver como en un determinado momento llega Allet con dos de sus mercenarios. Si no vigilan la zona y deciden entrar directamente en el muelle se encontrarán con Allet y dos mercenarios ya en el interior, en la oficina.

La verdad es que no resulta muy difícil entrar en el muelle, pero no conviene llamar mucho la atención, ya que al parecer acaba de llegar un destacamento imperial y las calles están llenas

de soldados de asalto - famosos por disparar primero y preguntar después. Parece que están buscando algo, puede que en un principio piensen que se trata de la mercancía que ellos traían en la nave, pero cuando les paren solo les preguntaran por un par de droides, uno astromecánico y otro de protocolo. No parecen interesados en nada más, así que mejor no atraer su atención montando un espectáculo en plena calle. Lo mejor sería colarse en el hangar y cualquier plan medianamente coherente servirá para que entren en él y capturen a Allet, acorralándolo en su oficina. Aunque sus mercenarios opondrán cierta resistencia la verdad es que Allet se rendirá en cuanto reciba la más mínima herida. Una vez capturado podrán interrogarlo con tranquilidad, ya que nadie se acercara por allí.

Cuando estén terminando de interrogarle se abrirá la puerta del hangar y cinco soldados de asalto imperiales entraran en él, uno de ellos gritará:

“¡Atención! Todo lo que está en este hangar queda requisado y todos ustedes serán arrestados, por favor salgan todos a la pista, ¡Inmediatamente!”

Está claro que los PJs tendrán que realizar algún disparo que otro si quieren salir de allí. Pillarán por sorpresa a los cinco soldados iniciales, que creían que en el hangar había dos o tres maleantes sin importancia, por lo que quizás puedan deshacerse de ellos rápidamente. Aún así hay otros cinco soldados de asalto en el exterior del hangar y tras iniciarse el tiroteo solo es cuestión de tiempo que lleguen más de la guarnición del planeta. Por este motivo la mejor opción que tienen los PJs es salir a toda prisa de allí.

Durante la confusión Allet intentará huir, librándose en cuanto pueda de los PJs para lanzarse rápidamente al exterior del hangar mientras grita: *“¡Socorro! ¡Terroristas Rebeldes! ¡Socorro!”*. Los soldados imperiales comenzarán a disparar, acabando con Allet de un certero disparo el primero de ellos que pueda disparar - en cuanto escucharon sus gritos decidieron que todo aquel que estuviera en el muelle de embarque era un terrorista *Rebelde*.

Si les quitaron la nave, ésta se encuentra allí, solo tendrán que montarse en ella y despegar inmediatamente, ya que todo está listo en ella para iniciar un nuevo viaje. Si solo fueron a por el dinero y tienen la nave en otro lugar hay un repulsor en el garaje con el cargamento robado, podrán montarse en él y salir hacia la nave. Tendrán el tiempo justo para llegar a

Sonsacando a Allet

Allet les podrá contar lo siguiente, tras el oportuno interrogatorio con las preguntas y motivación adecuada claro:

- No trabaja para Jabba pero dando este golpe pensaba llamar su atención y pasar a formar parte de su organización criminal.
- Lo que hay en el cargamento es un prototipo de algún tipo de arma o artefacto militar robado al Imperio y vale una fortuna, aunque es muy peligroso mover ese cargamento sin los contactos adecuados.
- Cala es una agente de la *Alianza Rebelde*. Ella podría ponerles en contacto con la *Rebelión* o, si la hicieron algo, podría poner a la *Rebelión* tras ellos. Como a él no le vio ni nada le relacionaba con los jugadores no está preocupado por ella, además él la ha ayudado con anterioridad en varias ocasiones. Les confesara que les uso a ellos principalmente por este motivo, si les capturaban podría negarlo todo y seguir haciendo lucrativos negocios con ella. Vamos que como no sabía cómo saldrían las cosas no quería perder una fuente de negocios como es Cala, así que decidió contratar a unos “pardillos”.
- Tenía un comprador para la carga robada, pero en el último momento le ha fallado y tiene que moverla lo más rápido posible, al parecer el Imperio la esta buscándolo muy activamente.
- Solo dispone de 4.000 créditos – de lo que se deduce que en ningún momento habría podido pagarles lo que prometió. Se decidió a recuperar la nave que en un principio les había dicho que podrían quedarse porque no tenía otro método para sacar el material de aquí. Los créditos los tiene en el mismo despacho en que lo arrinconan y se los dará sin problemas si prometen dejarle vivo.

su destino, subir la carga introduciendo directamente el repulsor en la bodega, pagar el llenado del depósito con el dinero que previsiblemente acaban de conseguir de Allet y despegar antes de que los imperiales les encuentren.

ALLET

Granuja Quarren de nivel 4

10	14	10	14	14	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR

+2	15	16/10	+2/+5
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist
+1	+6	+2	
TS Fort	TS Ref	TS Vol	

Habilidades: Astronavegar +11, Averiguar Intenciones +6, Conocimientos (Negocios) +8, Conocimientos (Culturas) +6, Engañar +11, Escondarse +7, Escuchar +6, Falsificar +8, Informática +7, Observar +6, Pilotar +8, Recabar Información +8, Reparar +8 y Tasación +7.

Dotes: Énfasis en una Habilidad (Astronavegar), Énfasis en una Habilidad (Engañar), Grupo de Armas (armas sencillas, pistolas blasters), Manejo de Astronaves (Trasportes espaciales).

Equipo: Pistola blaster pesada de fabricación Quarren (3d8), Comunicador, Detonador termal (8d6+6) y permisos de embarque falsificados.

Nota: Ver ficha completa en Anexo III.

Que mierda de trabajo...

Una vez despeguen tendrán que decidir dónde ir tras salir al espacio exterior y abandonar Tatooine. Nada más salir de la atmosfera del planeta empezaran a recibir comunicados de la fragata aduanera y del astropuerto de *Mos Eisley* conminándoles a aterrizar o a detener la nave. Cuatro de los seis TIEs que están en constante patrulla en los alrededores del planeta se dirigirán hacia ellos, con una clara aptitud hostil. Es momento para que los PJs se den prisa en decidir cuál va a ser su destino. Lo más lógico será poner rumbo a Nar Shaddaa - ya que tienen la ruta introducida en el ordenador, la que usaron para llegar - o quizás intentar un salto rápido, *Astronavegar* CD15 para realizar el salto en cinco asaltos. En este último caso tendrán que contener a los cazas TIEs mientras preparan los cálculos de Astrogración y se preparan para saltar. Si permanecen más de cinco asaltos en órbita de Tatooine su nave quedara identificada

claramente por la fragata aduanera y necesitarán hacer los cambios oportunos en un futuro si no quieren llamar la atención de las fuerzas imperiales. Tras un duro combate o una rápida huida los PJs deben tener claro que lo mejor es ir hacia su hogar, por lo que tarde o temprano se encontrarán orbitando de nuevo la luna de Nar Shaddaa.

No deberían preocuparse por encontrarse con Cala, al fin y al cabo seguramente no les vio la cara y el único que podría delatarles, Allet, ha muerto - además en un lugar de tantos millones de habitantes como Nar Shaddaa cruzarse con ella es casi imposible. Allí pueden alquilar un hangar para su nueva nave o pueden optar por llevarlo directamente al Taller de Ninx para realizar las modificaciones oportunas para que pase desapercibida ante el *Imperio* o sus antiguos dueños - Ninx se lo dejara todo por solo 1000 créditos. Vamos que al final entre los gastos de combustible y demás puede que apenas hayan conseguido sacar en limpio 800 créditos, una miseria para el riesgo que han corrido.

El principio de una gran amistad... ¿o no?

Una vez en Nar Shaddaa y tras realizar los cambios oportunos en la nave en el taller de Ninx, si lo desean, seguramente querrán tomarse un merecido descanso en su refugio. Nada debe hacerles suponer que corren peligro, no debería haber ninguna forma de seguir el rastro de lo sucedido y mucho menos hasta su guarida. La verdad es que todo lo encontrarán como cuando lo dejaron por última vez, en las mismas condiciones, solo que al entrar al salón e intentar dar las luces se darán cuenta de que no funcionan. Repentinamente se encenderá la luz dejando ver a Cala sentada en un sillón - con las secuelas oportunas tras el encuentro inicial con los PJs - detrás suya hay dos hombres que les apuntan con rifles, otro bloqueará la salida apareciendo de la calle repentinamente. Claramente no son los mercenarios a los que han tenido que hacer frente hasta ahora, parecen gente experimentada, en realidad son comandos rebeldes.

"¡Vaya, vaya! Así que es cierto, el delincuente siempre vuelve al lugar del crimen." La joven muchacha sonríe mientras junta sus manos formando un triángulo.
"Sentaros, sentaros, no pongamos nerviosos a mis acompañantes."

Recompensas

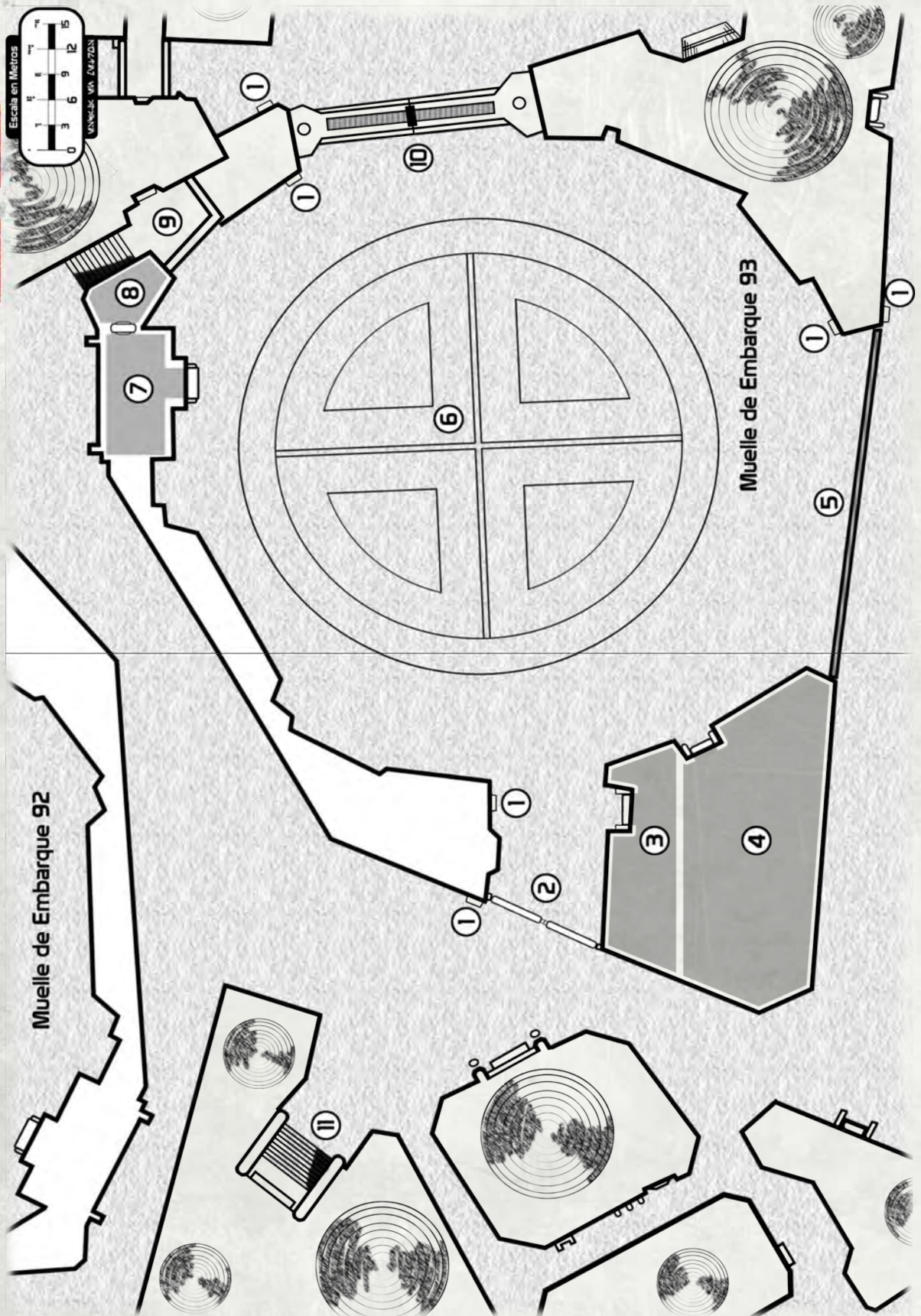
Estos son consejos de cómo creo que deberías recompensar a los jugadores, nada más, puedes optar por ignorarlos si lo crees oportuno. Yo les concedería 1000 PX a cada jugador, según lo sucedido en la aventura.

Muelle de Embarque 93

Este muelle se encuentra en las afueras de *Mos Eisley*, en una zona donde abundan los muelles que dan servicio a muchas naves de pequeño tamaño que llegan a Tatooine. Los alrededores, aunque no son ni de lejos un lugar tan peligroso como el *Barrio Viejo* si están llenos de gente poco recomendable. Las calles están cubiertas de la omnipresente arena del desierto y los edificios son todos bajos, de una o dos plantas, lo único llamativo será que extrañamente se cruzaran con una patrulla imperial que les preguntara por un par de droides. Leyenda del mapa de la página 88:

1. Paneles de control. Son los paneles de acceso para abrir las puertas cercanas a los mismos. Requieren una llave con un código para abrirlos, por supuesto usando *Inutilizar Mecanismo* dificultad 25 los PJs podrán abrir las puertas correspondientes desde fuera.
2. Puerta Principal. Es la puerta por la que suelen entrar los pasajeros y tripulantes de las naves estacionadas en el muelle de embarque. Las tropas de asalto que aparecen al final de la escena tienen un dispositivo que les permite abrir esta puerta para inspeccionar su interior.
3. Sala de Espera. Se supone que es una sala de espera para los posibles pasajeros de las naves que contratan el muelle, hay un lugar para dejar los equipajes, un aseo, algunas sillas y un proyector holográfico para proyectar información sobre los diferentes vuelos que pudieran partir de aquí. Todo está bastante sucio y deteriorado, aunque sigue cumpliendo su función si el que alquila el muelle de embarque lo necesita.
4. Almacén. Es un pequeño almacén, se encuentra en él todo el material que fue descargado del *Estrella de Medianoche* y se llevaron en repulsores - era demasiado valioso, por lo que decidieron ponerlo a salvo antes de empezar un tiroteo.
5. Puerta de Carga Principal. Es la puerta que se usa habitualmente para que puedan acceder a la zona de la pista y el almacén, los repulsores de carga si es necesario.
6. Pista de Aterrizaje. Demarcada por un círculo y con luces de posición por si fuera necesario hacer uso de las mismas. Mide unos 60 metros de diámetro. Si les quitaron el *Estrella de Medianoche* encontrarán el carguero estacionado aquí.
7. Oficina. Es la oficina del muelle de embarque, tiene una mesa, un sistema para comunicarse con control de tráfico y un ordenador para activar el sistema de información de la Sala de Espera. Actualmente el hangar está alquilado por Allet Vakil, que solo tiene una silla tras la mesa y dos delante junto a una especie de archivador vacío.
8. Sala de Almacenaje. Es una pequeña sala que puede ser usada como oficina secundaria o zona de almacenamiento de diverso material. Actualmente solo hay algunas cajas vacías.
9. Balcón. Al final de las escaleras que dan entrada a una vivienda de la zona se encuentra este balcón. Desde él se ve perfectamente la pista del muelle de embarque, en la que están los repulsores con las puertas abiertas y claramente descargados - y el *Estrella de Medianoche* si se lo quitaron los mercenarios. La verdad es que es muy sencillo descender a la pista desde este lugar, el suelo solo está a tres metros de la balconada y la zona está algo apartada de miradas indiscretas que pudieran provenir de la calle.
10. Puerta de Carga Secundaria. Algo más pequeña que la principal pero con los mismos usos si es necesario.
11. Escaleras de entrada al *Balako Terrible*. Estas escaleras dan acceso a una infame y peligrosa taberna de la zona - el *Balako Terrible* - pero eso no es lo más importante para la aventura. Si los PJs van inspeccionando la zona no les será difícil distinguir a dos personajes ciertamente curiosos. Con una tirada de *Observar* dificultad 5, se percatarán de la presencia de dos mercenarios que vigilan torpemente la entrada principal del muelle de embarque - de vez en cuando uno de ellos da una vuelta alrededor del muelle.

MAPA DE MUELLES



EPISODIO II

V01:V0710 11



CONTRABANDISTAS Y PIRATAS

Episodio II

UNA DEUDA, UNA DAMA Y MUCHO PELIGRO

Tras un trabajo que no resultó del todo como esperaban y de vuelta a su tapadera en Nar Shaddaa nuestros protagonistas se han encontrado con un problema inesperado, al parecer robaron la nave a quien no debían. La *Alianza Rebelde* no puede permitir que cualquier maleante le robe recursos sin tomar las medidas adecuadas, por lo que consideran que los ladronzuelos les deben algo.

Por suerte para ellos pueden saldar esta deuda realizando un pequeño trabajo, aunque puede que éste les involucre sin querer en el algún otro conflicto. Tan sólo tendrán que llevar a un agente rebelde de un planeta a otro evitando desagradables encuentros imperiales y breando con los delincuentes de los bajos fondos de una pequeña ciudad orbital. No es el tipo de trabajo que suelen aceptar, pero por desgracia para ellos la otra opción que les plantean los *Rebeldes* es bastante más desagradable.

Aún así, un viaje a Duro para rescatar a una dama en apuros y llevarla a Yavin IV parece una tarea sencilla para pagar las deudas involuntariamente contraídas.

UNA DEUDA, UNA DAMA Y MUCHO PELIGRO

UNA 7VUT7K UNA 7KCK V CUEDE ONJ-1070

Los PJs ayudarán a Cala Worner, ya sea porqué quieren quedarse con el *Estrella de Medianoche* o por pagar su deuda de sangre a la *Rebelión*. Para ello tendrán que viajar a Duro y realizar una misión de rescate que al final les pondrá en el punto de mira del Imperio, lo que les hará pensar que será mejor tomarse unas pequeñas vacaciones en Tatooine.

Pagando deudas

La verdad es que el último trabajo de los PJs no salió tan bien como tenían previsto y ha llegado el momento de pagar ciertas deudas que no eran conscientes de haber adquirido. La escena continúa donde terminó la anterior aventura: Cala Worner, mientras están amenazados por sus comandos, quiere hablar con ellos para decirles como pueden librarse de que la *Rebelión* los ejecute por robar una de sus naves, quizás perder una valiosa carga y/o matar a miembros de su grupo - según lo que sucediera en la anterior aventura.

El premio será la nave, zanjar las deudas y/o el depósito lleno, siendo esto mejor que lo que les espera si no lo hacen: Cala les comentará que si no acceden a realizar este trabajo para la *Alianza* los rebeldes dejaran de cubrirlos, difundirán sus fotos - e incluso puede que algunos miembros de la *Rebelión* se tomen la justicia por su mano si acabaron con alguno de los miembros de la célula rebelde que vigilaba el *Estrella de Medianoche*. Por si esto fuera poco, si es necesario, mencionará que a Jabba seguramente le disguste saber que se ha hecho contrabando de ese nivel - el armamento secreto imperial - sin su permiso en Tatooine. Puede que los PJs lo hicieran sin conocer el verdadero valor de la mercancía, pero la verdad es que Jabba no suele ser muy comprensivo. En definitiva que tendrán a todos en su contra si al final no acceden a colaborar.

La misión

Lo que les pedirá consiste en ir a Duro y traer de vuelta a una colaboradora de la *Alianza Rebelde*. No puede enviar a su gente porque ha surgido una emergencia y tienen una misión de vital importancia, que por supuesto no incumbe a los PJs. Ellos ya han demostrado sus habilidades robando el *Estrella*

de *Medianoche*, está claro que pueden encargarse de la misión, que normalmente cubriría la división de *Suministros y Adquisiciones* de la Alianza, de la que Cala forma parte.

El nombre clave de la agente que tienen que buscar es Wampa. Está claro que no es su verdadero nombre, por lo que pueden usarlo sin problemas y preguntar por Wampa directamente sin miedo alguno. Con un nombre como este no debería ser difícil encontrarla en la principal cantina de la ciudad orbital de Rrudobar, *Event Horizon*. Según Cala: "*Es un lugar peligroso, frecuentado por todo tipo de delinquentes, vamos que no vais a desentonar en él*". Una vez la recojan tienen que llevarla a Yavin lo más rápido posible. Si hacen este pequeño trabajo pueden quedarse con el *Estrella de Medianoche* (a no ser que ya cuenten con su propia nave) y Cala y la *Rebelión* considerará zanjada la deuda. Por supuesto, tienen que partir de inmediato, hay prisa, la información que tiene Wampa puede ser importante.

Les darán una descripción de Wampa: "*Es una mujer joven, alta y podría decirse que hermosa. Aún así, a pesar de su juventud, tiene el pelo blanco como la nieve, creo que de hay le viene el nombre clave. Destacará en un lugar como el Event Horizon*".

Tras llegar a un acuerdo los *Rebeldes* se irán, aunque antes de salir Cala les advertirá de que les están vigilando, que se olviden de intentar traicionar su "*confianza*". Pueden prepararse como quieran para partir, pero si no lo hacen en menos de seis horas recibirán un advertencia de los rebeldes en forma de mensaje: "*0 partís de inmediato o comenzaremos a difundir vuestros datos*". El mensaje puede llegar de la forma que consideres más oportuna: una pintada en la puerta de su guarida, un mensaje en el correo de uno de ellos o un encargado del lugar en el que guardan el *Estrella de Medianoche* que se lo da diciendo que se lo dejó un rudo mercenario.

En estas seis horas de margen quizás los PJs quieran solo prepararse y partir, o puede que sean unos emprendedores y busquen aprovechar el viaje. No es difícil que sus contactos en Nar Shaddaa les consigan un trabajo de trasporte de mercancía, legal o ilegal, hacia Duro, incluso hacia la misma *Rrudobar*. Sé imaginativo y si lo hacen bien recompénsales por la iniciativa con un par de miles de créditos por un trabajo sencillo.

El Event Horizon

El viaje al Sistema Duro desde Nar Shaddaa lleva más o menos 180 horas - siete días y medio - con el hiperimpulsor x2 del *Estrella de Medianoche* y transcurre sin el más mínimo problema. Pueden aprovechar para realizar algún proyecto personal y acondicionar la nave a su gusto.

Una vez en el Sistema Duro verán que la presencia imperial es muy amplia, con dos de los nuevos destructores clase *Imperial* y gran cantidad de cazas y naves de menor tamaño de la flota militar imperial en el mismo. Además el tráfico de naves de todo tipo es inmenso, tanto de mercancías como de naves que vienen a ser reparadas o salen recién construidas de los múltiples y enormes astilleros orbitales de los que dispone el planeta. Así pues, tras los trámites legales habituales con el control de vuelo del lugar, los PJs no tendrán ningún problema para llegar a la ciudad orbital de *Rrudobar*, que no es precisamente de las más grandes entre las que rodea el planeta. Una vez allí llegar al *Event Horizon* es fácil, casi todo el mundo parece saber donde está - en la estructura profunda de la ciudad orbital, también les advertirán que es frecuentado por gente peligrosa, por lo que sería bueno que se andarán con ojo.

Nada más entrar al lugar se darán cuenta que este agujero lleno de humo atrae a toda la escoria de la *Galaxia*, no solo de Duro, y dada su situación en la ciudad está claro que nadie acude a él de forma casual. En la puerta hay un cartel que advierte lo siguiente: *"Prohíbida la entrada a Neimodianos, droides y acreedores"*. Tras la barra principal se encuentra un Quarren, al que los parroquianos llaman *Clawfish* - y que es una de las mejores fuentes de información de los bajos fondos de toda la *Galaxia*, aunque al ser un Quarren como Allet puede que los PJs sean reticentes a tratar con él. El local mezcla los tradicionales espacios para especies terrestres con una zona acondicionada para las especies acuáticas, por lo que es popular entre Quarrens, Mon Calamaris y demás especies anfibias.

Cuando echen un vistazo no verán a nadie que coincida con la descripción que les han dado, y están seguros que debería destacar en un lugar como este. Por supuesto podrán preguntar con total libertad a quién quieran, recibiendo respuestas de todo tipo de la variada clientela del local en cuanto a forma - algunos les insultarán sin querer tratar con ellos, otros les tratan amablemente, puede que alguno intente iniciar una pelea, etc. - pero el fondo de lo que les cuentan será siempre el mismo: nadie ha oído hablar de alguien llamado Wampa. Bueno, nadie excepto *Clawfish*, el dueño del local. Intentar hablar con él es muy difícil ya que su aptitud es poco amable y está siempre predispuesto a la pelea - lo que junto a la pasada experiencia con Allet no ayuda mucho. Una buena cantidad de dinero o una buena charla sobre técnica y reparaciones pueden convencerle para hablar - cosa que quizás les indique alguno de los parroquianos. De una forma u otra tienen que conseguir que *Clawfish* hable con ellos, pudiéndoles contar lo siguiente:

- Había una mujer a la que ha oído que algunos llamaban así, *Wampa*, que siempre tomaba el mismo asiento y pedía lo mismo. No es que sea algo difícil de conseguir, pero sí que pedía algo raro y muy específico para este tipo de local: *Cerveza Lomin* de la marca *El Truhán de Alderaan*. Es una cerveza poco consumida por estos lares ya que, aunque tiene un sabor intenso, su poca gradación no la hace del gusto de los clientes habituales, *"Pero siempre tengo algo por si viene alguien de Alderaan, son unos sentimentales"* - les comentará. Si le dan la descripción recibida por Cala el Quarren asentirá, coincide con la mujer de la que les habla.
- Dejó de venir desde que tuvo una pequeña confrontación con un cazarrecompensas Rodiano de poca monta, un tal *Nok* el *"sin dedos"*. Discutió airadamente con ella, al parecer por un pago no resuelto convenientemente, la dio tres días para hacerlo, y le advirtió que no la quería ver sin el dinero.
- *Nok* tiene su guarida cerca del muelle de embarque en un almacén que tiene alquilado y acondicionado, es alguien conocido y pasa de vez en cuando por el *Event*. Les dará la dirección si consumen algo fuerte: Muelle R-20 Sector Azul.

Después de hablar con *Clawfish* los PJs tienen libertad para buscar más información sobre *Wampa* o - si son muy desconfiados - sobre *Clawfish*, teniendo todo el tiempo que necesiten.

Sobre *Clawfish* podrán encontrar información en los clientes del *Event Horizon* preguntando a casi cualquier contrabandista o delincuente que esté en la ciudad orbital, parece que todo el mundo lo conoce. Todos parecen coincidir en que es algo violento, algunos podrán comentarles que al parecer era un técnico dedicado a labores clandestinas para algunos de los más peligrosos grupos que operan en el Núcleo y el Sector Corporativo - vamos que es un buen técnico pero que jugaba con fuego - y que cuando se retiró abrió este local. Pocos son los que le conocen mejor y estos les dirán que toda la agresividad y mala leche que se gasta es en realidad una fachada que usa dada la gente con la que suele tratar, pero que en el fondo es una buena persona.

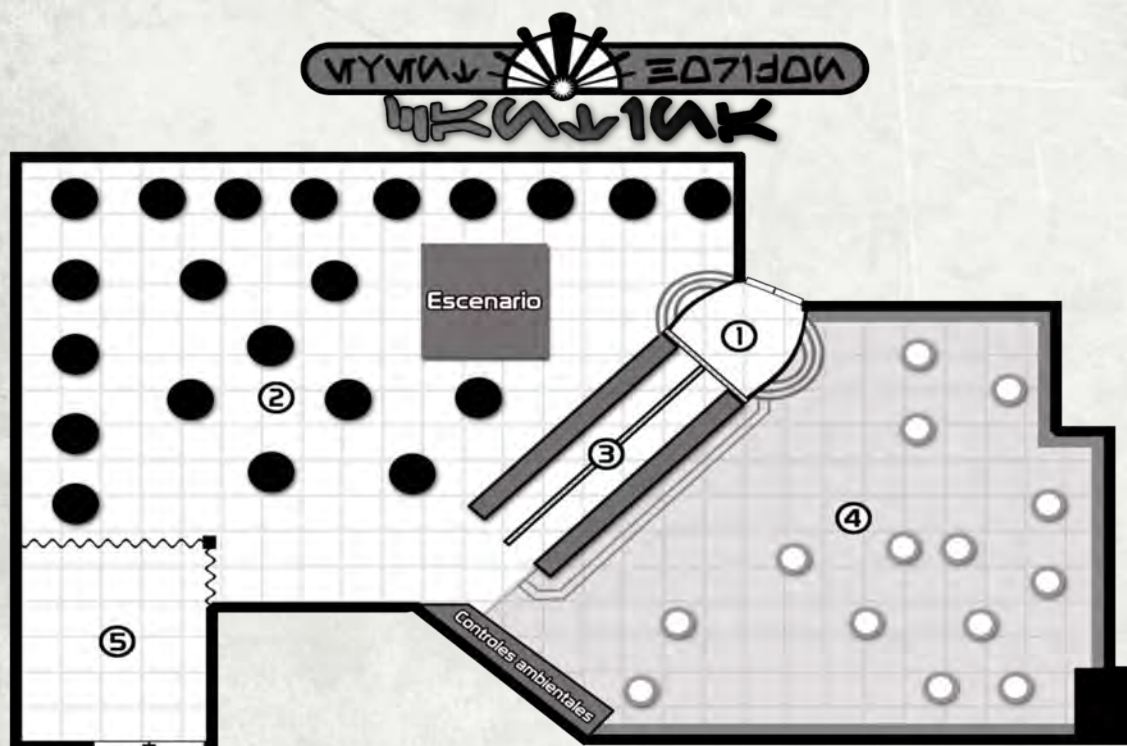
CLAWFISH

Nota: Ver ficha completa en página 236.

EVENTO HORIZON CANTINA

DISTRIBUCIÓN:

1. La entrada, con una puerta que da a la sección seca y otra a la sección llena de agua pensada para las especies anfibias. La pared parece un cristal opaco, pero desde la barra se puede ver a quien entra. Nada más entrar hay un cartel de aviso: *"Prohibida la entrada a Neimodianos, droides y acreedores"*.
2. La sección de la cantina pensada para las especies terrestres, con gran cantidad de mesas y un escenario en el que de vez en cuando toca alguna banda. En las paredes pueden verse varias copias del cartel de la entrada y el ambiente está cargado de humo. La clientela es de lo más variopinta.
3. Las barras del local, una para cada ambiente con un dispensador de bebidas en el centro. Además hay una escotilla de escape que comunica con un pasadizo que lleva al almacén y al exterior del local.
4. La parte de la cantina pensada para las especies anfibias, una piscina con varios salientes a la superficie en forma de mesas. Hay un escalón seco que rodea la zona y unas escaleras que permiten acercarse a la barra.
5. El almacén con varias cajas y una moto deslizadora. Además tras una falsa caja está la entrada a un pasadizo que comunica con la barra y el exterior del local. Separado del resto del local por unas cortinas que sin la llave adecuada se comportan como unas planchas de acero, si se usa esta llave se convierten en cortinas normales - por supuesto este dispositivo solo lo tiene Clawfish.



Buscando a Wampa desesperadamente

Hay varios lugares por donde los PJs pueden intentar recabar información sobre Wampa tras su visita al *Event Horizon*.

La guarida de Nok

Quizás el primer y más evidente lugar por donde deberían comenzar a buscar, es donde les indicó Clawfish que podrían encontrar al cazarecompensas Rodiano que amenazó a Wampa. El muelle que les indicó está en un lugar bastante próspero de la ciudad, Nok les dejará pasar y podrán hablar con él sin problemas, aunque desde la misma puerta a gritos les advertirá que si quieren armar jaleo les va a costar caro. Aunque antes de decidirse a contarles nada se asegurará de que guardan cierta discreción y de guardar las apariencias - si llegan a punta de blaster tiene que quedar claro que el ganó para que se decida a hablar, o tendrán que asegurarle que guardarán el secreto sobre lo sucedido si perdió estrepitosamente el enfrentamiento - no le gustaría perder su reputación. Les recibirá en su oficina, que está justo a la entrada del muelle de embarque, no pudiendo ver en su trayecto el muelle en sí mismo. La oficina es austera, pero sorprendentemente limpia y cuidada, con sillas de sobra para que todos se encuentren cómodos.



NOK "SIN DEDOS"

A pesar de lo que muchos creen, y de las apariencias, Nok no es precisamente un cazarecompensas de poca monta. Su obstinación - su nombre en rodiano significa Obstinado - y su decisión le han hecho cobrarse grandes presas, aunque no ha hecho mucha publicidad de esos éxitos. Pero no todo han sido grandes logros, a Nok le faltan dos dedos en su mano izquierda. Esto se debe a que tuvo que usarlos como pago para la mafia Rodiana tras sus dos únicos fracasos. El mismo se los cortó como símbolo de fidelidad, pero decidió dejar su mundo natal y se estableció en Duro, donde quiere mantener cierta reputación pero no llegar a los extremos a los que llegó en su planeta.

La verdad es que desde que está en Duro no ha fallado en ningún encargo. Le gusta mantener su prestigio y se muestra bastante teatral, a la vez que magnánimo en ciertas ocasiones. Aunque no lo admita, y trabaje en ocasiones para el Imperio, simpatiza plenamente con la *Alianza Rebelde*.

Nok intenta mantener siempre cierta aptitud de fingida superioridad, mostrándose algo distante. Se da ciertos aires aristocráticos, de ahí que no se vanaglorie de sus cacerías, porque es algo propio de rufianes de baja estopa. Por supuesto se considera mejor que la mayor parte de la chusma que se hace llamar cazarecompensas y nunca se mostrará abiertamente grosero pero sí algo condescendiente. En cambio si hay algún noble su aptitud cambia, ya que considera que están a su altura y los tratará de forma más cálida y cordial.

Cazarrecompensas de nivel 7

(Noble 2 / Granuja 4 / Cazarrecompensas 1)

10	15	12	13	14	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+6	15	45/12	+5/+7		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+3	+9	+6			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Astrogración +4, Buscar +6, Conocimiento (Duro) +5, Escondarse +10, Escuchar +9, Informática +9, Intimidar +4, Observar +6, Pilotar +10, Profesión (Cazarrecompensas) +4, Recabar Información +9, Reparar +3 y Sigilo +10.

Dotes: Competencia con Blindaje (ligero), Grupo de Armas (Pistolas Blasters, Fusiles Blaster, Sencillas), Desenfundado Rápido, Iniciativa Mejorada y Rastrear.

Equipo: Cuchillo (1d4), Pistola blaster pesada (3d8), Transporte YT-1300 "*Corona Real*" modificado, Modulo de datos con recompensas pendientes, Mono de combate.

La figura que os abre la puerta es la de un Rodiano alto y bastante enjuto. Con tranquilidad os observa, antes de levantar la barbilla y miraros casi por encima del hombro. “¿Queréis algo?” -Pregunta con cierta suficiencia mientras se lleva discretamente una de sus manos a la empuñadura de su pistola enfundada y podéis ver que en la otra le faltan dos dedos”.

Cuando le convenzan de que no traman nada malo contra Wampa - y mencionar que trabajan para la *Alianza Rebelde* ayudará en esto - se decidirá a dar datos más concretos de ella. Eso sí, quiere asegurarse de que guardarán secreto sobre lo que les va a contar en lo referente a lo sucedido en el *Event Horizon* antes de comenzar a hablar del tema. Nok sabe lo siguiente:

- “Wampa, como la llamáis no es su verdadero nombre, pero bueno en este negocio eso no importa mucho como ya sabéis. El caso es que me contrató hará un par de semanas para un negocio, que dejaré que ella os comente si lo cree necesario, nada relevante la verdad. Era un trabajo delicado, pero bien pagado, o al menos eso se suponía. Me dijo que no comentara nada de él, así que como comprenderéis, es cuestión de profesionalidad. Bien el caso es que cuando vine a por lo que restaba del pago de mis honorarios por el mismo, Wampa no tenía la cantidad acordada”.
- “Me debe 3.500 créditos, los tenía pero al parecer su nave fue asaltada por corsarios cerca de aquí, es algo habitual cerca de los viejos astilleros Duro Delta 12, los DD12 como se los conoce. Los imperiales no van allí, se preocupan más de reprimir a los Duros y controlar los astilleros en activo, que de mantener el orden. El caso es que los suelen usar como zonas de almacenamiento de contrabando varias bandas y, claro está, también para cosas peores. Normalmente quien va allí tiene cosas que ocultar, por lo que los piratas saben que difícilmente alguien va a denunciar sus robos. Todo tiene un límite, por supuesto, y solo suelen atacar a cargueros pequeños, no suelen matar a nadie, para evitar represalias y cortarle las patas al Granag de los Huevos de Oro.

El caso es que ella consiguió salir de la nave cuando, al parecer, los corsarios se pusieron un poco violentos. Por desgracia su compañero no consiguió escapar y todo apunta a que esos rufianes lo mataron. El caso es que se quedó sin un crédito y perdonar deudas, como ya sabréis, no es bueno para la reputación de cazarrecompensas”.

- “Bueno tuve que comprobar su historia y he identificado a los corsarios que la asaltaron. Son un grupo que se hace llamar “Corsarios Naramil”, creo que por el nombre de la nave que usan. En realidad son un pequeño grupo de piratas espaciales de agua dulce, como dirían algunos. No son verdaderos piratas, sino una banda de ladronzuelos incapaces de operar en el espacio profundo y que una unidad de seguridad desmontaría en menos de media hora, pero como nadie hace nada esta banda de matones se ha envalentonado, vamos al menos con los más débiles. Por supuesto no se atreverían contra un pez grande, pero un carguero particular... bueno, dan mala fama al gremio si me entendéis. Operan desde DD12, pero suelen estar por aquí por la ciudad, creo que paran en un garito que se llama Radiación Nociva, está cerca del Event Horizon y no es más que un local sin clase ninguna, un nido de basura”.
- “¿Matar yo a Wampa?! Pero, ¿Por qué clase de basura me habéis tomado? Ante todo soy un caballero, pero claro también soy cazarrecompensas, así que tras hablar con ella llegamos a un acuerdo. Escenifiqué una pequeña escena en el Event, para mantener mi reputación, en la cual le prohibía volver allí bajo la amenaza de morir a mis manos sino me pagaba lo acordado más algunos intereses. Ella salió airada y temerosa, pero en realidad me prometió pagar la deuda cuanto antes, creo que esperaba a unos amigos. Por supuesto yo comprendí lo que le pasó a la dama y no era plan de que ella padeciera más por la villanía sufrida, por lo que tras comprobar su historia solo espero que la dama cumpla su palabra. La verdad es que dada mi experiencia con ella según se desarrollaron anteriores trabajos que realice para la dama no me cabe ninguna duda de que me pagará”.
- “Pues no sé donde encontrar a Wampa, siempre la veía en el Event o en su muelle de embarque, aunque sin dinero no creo que lo mantenga. Lo que se es que de momento no ha abandonado la ciudad, al menos no por métodos ordinarios. Mis contactos me aseguran que tampoco por otros métodos. El puerto de embarque que suele alquilar es el Gris 72, en la Zona Roja de la ciudad”.

Tras hablar con ellos, los PJs podrán comprobar que de verdad es todo un caballero, pero algo excéntrico, les dirá que como no le han contratado tiene que escenificar un poco la despedida, que no se

lo tengan en cuenta. Cuando salgan por la puerta gritará para que todo el mundo cercano a la misma lo oiga: *"Y no volváis por aquí para hacerme perder el tiempo o tendré que acabar con vosotros gratis, ¿entendido?"* y cerrará la puerta de su muelle de embarque - está claro que para Nok guardar las apariencias es importante.

El Radiación Nociva

Este garito está lleno de lo peor de lo peor de la *Galaxia*, no solo en cuanto a intenciones sino en cuanto a la forma de hacer las cosas. Matones de poca monta, piratas de agua dulce, contrabandistas de poca reputación, etc.

En este sitio nadie sabe nada de Wampa - aunque por su descripción algún Naramil podría reconocerla. Si directamente buscan a los corsarios los encontrarán fácilmente, preguntando y dando un par de créditos o invitando a una simple copa (*Conocimientos (Bajos Fondos)* CD5). Si quieren hablar con ellos podrán hacerlo con su líder Kam *"Barba de Guntar"* Caveel, que esta allí con seis de sus hombres jugando una partida de *Sabacc*.

Cuando os acercáis a la mesa de Sabacc, el grandullón parece estar explicando algo: *"La nave se nos estaba escapando"* - comenta mientras mueve su puño - *"pero entonces disparé los torpedos sin usar el sistema de puntería y ¡Bang!"* - golpea con su otra mano abierta su puño representando la escena - *"No quedó ni rastro de esos desgraciados"*. Sonríe, y tras estas últimas palabras al ver la aprobación de su audiencia, lanza un escupitajo que se estrella contra el suelo cerca de vuestros pies.

No dejen de jugar por su llegada a menos que se muestren abiertamente hostiles, pero la verdad es que les será fácil sacarles esta información, no intentarán ocultar nada:

- Si preguntan por una nave asaltada cerca de DD12 siguiendo la historia que les ha contado Nok: *"Por supuesto que tomamos esa nave, pero nosotros no matamos a nadie, hicimos un prisionero y otro huyó. No había nada relevante en ese carguero, esperábamos algo más pero solo encontramos una unidad R2 y 3.500 créditos en moneda Rodiana, un desperdicio de asalto"*.
- *"¿El prisionero? A sí, bueno, lo dejamos en DD12, vamos allí lo envié con algunos de mis hombres pero por desgracia para él, y para mis hombres, se encontraron con una plaga de Gleskar. Perdí a casi todos mis hombres, tres valientes, solo uno volvió, no se preocupó mucho por el prisionero pero cree que murió. Una lástima, nuestra intención era soltarle en DD12 y que se las arreglara como pudiera,*

no le sería difícil encontrar a algún contrabandista que le trajera de vuelta por unos créditos". Les indicará como llegar allí y por 10 créditos que le faltan para una apuesta incluso les dará un pequeño mapa de la zona, que antes usaban para almacenar mercancías robadas - ver mapa en página 100.

- *"¿No sabéis que es un Gleskar? Se nota que no sois de por aquí. A ver, como explicároslo de forma rápida y sencilla: Son unos bichos de más o menos este tamaño"* - abrirá las manos unos 75 cm - *"carnívoros y que se suelen mover en enjambres. A bueno, quizás os interese también saber que su mordisco puede paralizar, no suelen comerte en al mismo momento. Por separado no son ningún problema, pero al parecer en esa zona de DD12 han formado una especie de colmena"*.
- *"¿Volver a ver? No, no merece la pena volver allí por solo una unidad R2 y unos cadáveres, no vale la pena tanto el riesgo"*.
- *"¿La que escapó? ¿Te refieres a la zorra de pelo blanco? No se, creo que tuvo problemas con un cazarrecompensas llamado Nok, desde entonces nadie la ha visto mucho, pero supongo que estará cerca de donde se movía antes, el Sector Rojo de la ciudad. Hicimos un seguimiento antes de robarles y se solían mover por esa zona, pero vamos como ya no tienen nada que nos interese no sabemos si seguirá por allí. Creo que sí, ya que debían vivir por la zona, aunque no sé exactamente donde"*.

KAM "BARBA DE GUNTAR" CAVEEL

Un despreciable ejemplo de lo más bajo del reino criminal. Kam es el capitán de una nave corsaria y su grupo de malolientes tripulantes: los Corsarios Naramil - cuyo nombre se debe a la nave que tienen, un carguero pesado modificado llamado *"Naramil"*. Él y su grupo atacan solo cargueros indefensos para saquearles la mercancía, no suelen matar a casi nadie, más que por piedad por no llamar la atención de las autoridades imperiales que controlan los astilleros de Duro. Llevan relativamente poco tiempo operando, pero ya se han hecho notar. Controlan un pequeño sector de los astilleros DD12, aunque una reciente plaga de *Glestar* les hace pasar a él y su grupo casi todo el tiempo en una cantina llamada *Radiación Nociva*, al menos hasta que encuentren una nueva guarida.

Hay poco que contar de su vida, no está en esto por un pasado tortuoso o avatares del destino, simplemente le gusta conseguir dinero fácil y gastarlo rápidamente.

En su grupo hay de todo, pero de momento nadie tiene fuerza para hacerle sombra y si apareciera alguno ya se encargaría él de que sufriera un “desgraciado” accidente.

Kam es un humano alto, con ojos saltones y una poblada barba, se conserva en una excelente forma física: “En una de las mesas de sabacc destaca entre toda la chusma congregada un personaje alto, con su espesa barba os recuerda al protagonista de alguna holonovela ambientada en un planeta arcaico, donde los piratas solo se movían por el mar. Todos los demás en la mesa parecen adularle, algunos claramente por temor, sin duda les ha demostrado más de una vez quien es el más fuerte”.

Kam ilustra sus palabras con gestos cuando expone algo, además los modales no son lo suyo, suele escupir con frecuencia y su mirada siempre resulta glacial, intentando intimidar a sus interlocutores. Es un fanfarrón, al que le gusta alardear de todas sus hazañas, claramente le gusta ser adulado por quienes le rodean, por lo que si alguien le sigue la corriente puede ser una mina de información, ya que la precaución no parece ser su fuerte.



Capitán Corsario de nivel 4
(Matón 4)



Habilidades: Intimidar +5.

Dotes: Competencia con Blindaje (ligero), Grupo de Armas (Pistolas Blasters, Sendillas), Dureza, Soltura con un Arma (Pistola Blaster).

Equipo: Pistola Blaster (3d6) y Porra (1d6+1).

CORSARIOS NARAMIL



Corsario de nivel 2
(Matón 2)



Habilidades: Intimidar +3.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Grupo de Armas (Pistolas Blasters, Sendillas) y Dureza.

Equipo: Pistola Blaster (3d6) y Porra (1d6+1).

Puerto de Embarque Gris 72

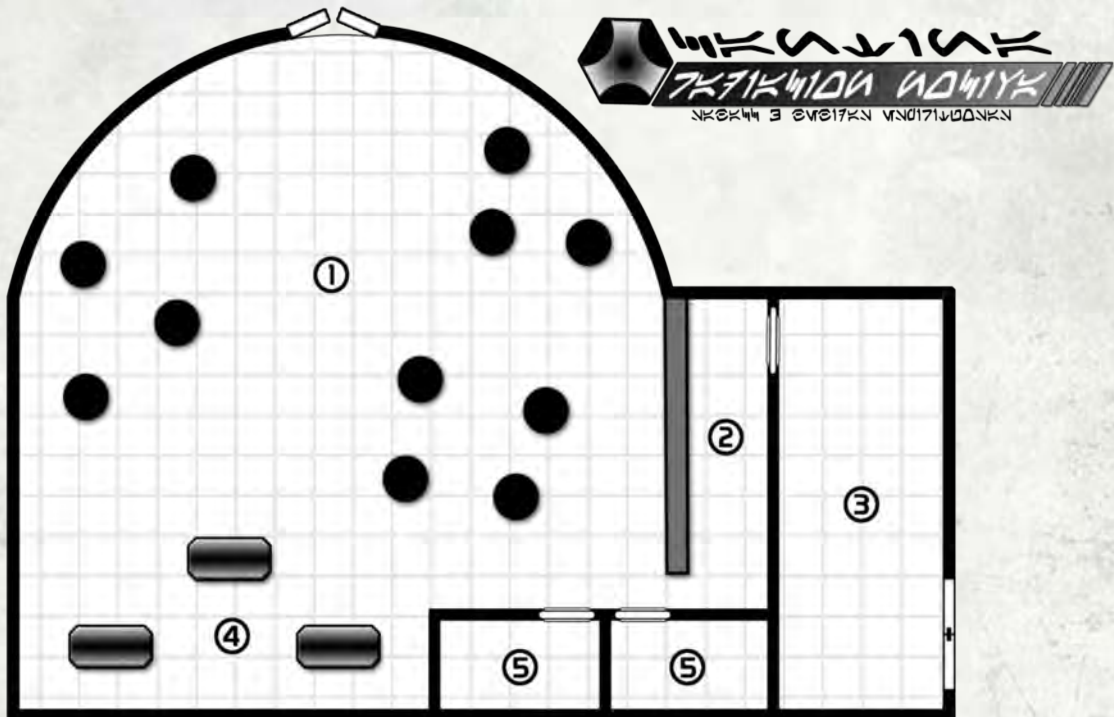
Una zona de embarque en la que abundan más las mercancías que los pasajeros. Es una zona en la que hay fuerzas de seguridad, aunque no en abundancia y parece un lugar respetable. El muelle está cerrado, ya que no está actualmente alquilado a nadie - encontrándose completamente vacío. No les será difícil llegar hasta el encargado del alquiler de los muelles de embarque, un humano llamado Maren, que les atenderá sin problema pensando que son posibles clientes. Podrán hablar con él sin problemas, les dirá que la mujer que pagaba esto no pudo pagar y ahora el hangar está vacío. No la ha visto desde entonces pero puede contarles algo por un pequeño soborno: sabe que vive en el bloque 32A, pero en su informe no viene ni el sector ni el piso exacto, un error burocrático. No puede contarles mucho más sobre ella, solo era una cliente más entre los cientos con los que suele tratar.

CANTINA RADIACION NOCIVA

Sabacc & Bebidas espirituosas

DISTRIBUCIÓN:

1. Tras pasar las puertas del local encontramos en la sala principal, con varias mesas dispersas con lo peor de la *Galaxia* sentado en ellas. Grupos que hablan a voces se mezclan con grupos que susurran tramando algo mientras vigilan para evitar que nadie les escuche. Está sala está llena de humo y las paredes están repletas de pintadas de todo tipo que algunos clientes decidieron dejar como recuerdo.
2. La barra es atendida por un camarero humano con pinta de pocos amigos del que nadie sabe su nombre. Tras la barra hay un gran dispensador de bebidas en la pared y una puerta que da al almacén. También hay un cartel que avisa "*Se dispara sin previo aviso a quien pase al otro lado de la barra*".
3. El almacén del local que tiene una puerta que da a un callejón oscuro y siniestro. Casi está vacío, salvo por un par de cajas con bebidas, otro par de cajas vacías y una mesa de *Sabacc* rota.
4. Tres mesas para jugar al *Sabacc*. Casi siempre al menos dos de ellas se encuentran ocupadas. Las partidas suelen tener público y no es raro que alguna acabe en pelea. Antes había cuatro mesas, pero una pelea acabo con una de ellas.
5. El rincón más desagradable del local, los servicios. Llevan claramente mucho tiempo sin haber sido limpiados y su olor no es agradable. Suelen estar vacíos ya que casi es más peligroso estar en ellos que en mitad de una pelea en las mesas de *Sabacc*. La mayoría de los clientes en caso de necesidad prefieren salir a la calle que entrar aquí.



También pueden distraerle sacándole de la oficina - con la excusa de que les muestre alguno de los muelles que alquila por ejemplo - y que uno de ellos se quede en la misma con cualquier excusa para acceder al ordenador que Maren tiene allí - cosa que no es difícil, *Informática* CD5. Encontrará fácilmente la ficha de Wampa, o la del hangar, y verá que faltan datos, solo está que vive en el bloque 32A aunque no especifica el sector. Si revisa un poco la base de datos de clientes de Maren verán que esto es habitual, al igual que el ingreso de ciertas cantidades de forma un tanto irregular - está claro que algunos de sus clientes no realizan actividades del todo legales y él hace la vista gorda por una módica cantidad.

Nuevas Amistades

Tras recabar datos aunque no tienen una dirección clara deberían pensar que quizás Wampa vive en el Sector Rojo - o al menos es un buen sitio para comenzar a buscar el bloque 32A. Localizarlo es sencillo, es un destartelado edificio que casi parece en ruinas. En su entrada, tras consultar el ordenador del directorio, *Informática* CD10, podrán averiguar que una tal Wampa vive en la primera planta. La puerta está cerrada y nadie responderá a sus llamadas, por supuesto que pueden forzarla y entrar - *Forzar Mecanismos* CD10.

Aparentemente esta vacío, pero en realidad Wampa les espera oculta con una pistola blaster. Intentará sorprender a los PJs y averiguar quienes son realmente. Puede resultar una situación tensa, ya que se centrará en uno de los PJs y no para de apuntarle hagan lo que hagan el resto. Por supuesto desconfiará de ellos aunque digan que vienen en nombre de la *Alianza*, pero cuando mencionen que les envía Cala la cosa cambiará y bajará el arma. Cuando ella crea que son de confianza les contará lo que le ha pasado y también que no piensa irse de allí sin averiguar que le pasó realmente a su compañero y recuperar su unidad R2-X2, ya que contiene datos vitales para la *Rebelión*. Esto es lo que Wampa puede contarles:

- Les atacaron unos corsarios llamados Naramil y tuvo que salir de allí con rapidez, en realidad no porque temiera por su vida sino por más bien porque su compañero se puso nervioso y activó el sistema de autodestrucción de la nave con la intención de ocultar pruebas que pudieran ir a manos imperiales. Confiaba que él pudiera salir con la unidad R2, pero al parecer le capturaron los corsarios - ella escapó en una cápsula de salvamento. Por desgracia su compañero no ha vuelto por lo que cree que lo tienen secuestrado - Si los PJs hablaron con los corsarios podrán contarle la verdad. Esperaba la llegada de una célula rebelde para poder intentar negociar con los piratas con algo de dinero o emprender una acción más expeditiva en caso necesario.
- Sabe que los corsarios frecuentan un garito llamado *Radiación Nociva*, pero no ha ido a verlos porque no tiene nada que ofrecer por su compañero y la unidad R2. Sabe que su compañero no ha llegado porque Nok se lo hubiera dicho.

Si ya trataron con los corsarios cuando le cuenten lo averiguado, Wampa se mostrará contrariada, pero lo tiene claro, tienen que ayudarla e ir todos a DD12 a comprobar si de verdad su compañero a muerto y rescatarlo si sigue vivo. Además, aunque crean estar seguros de la muerte de su compañero ella les dirá que tienen que ir de todas formas ya que hay que recuperar la unidad R2 - al parecer contiene información vital que tiene que llevar a Yavin, no puede irse sin ella. Si no consiguieron la información de los corsarios sobre el compañero de Wampa y su unidad R2, deberán volver al *Radiación Nociva* para conseguir los datos necesarios y con suerte un mapa.

No piensa irse si no se produce la operación de rescate, insistirá en que la unidad R2 tiene datos vitales para la *Rebelión*, por lo aunque sea poco probable que su compañero esté vivo, recuperar el droide hace que merezca la pena ir hasta allí.

Wampa les contará que DD12 es un lugar peligroso, porque hay zonas expuestas al vacío o a vapores corrosivos, pero la zona que les indican los corsarios está libre de esos peligros - bueno al menos antes de la llegada de los Gleskar, claro. Llegar hasta allí no supone ningún peligro, si su carguero está armado ningún ladronzuelo de poca monta les saldrá al paso, les comentará Wampa.

Sección de Delta Duro Doce

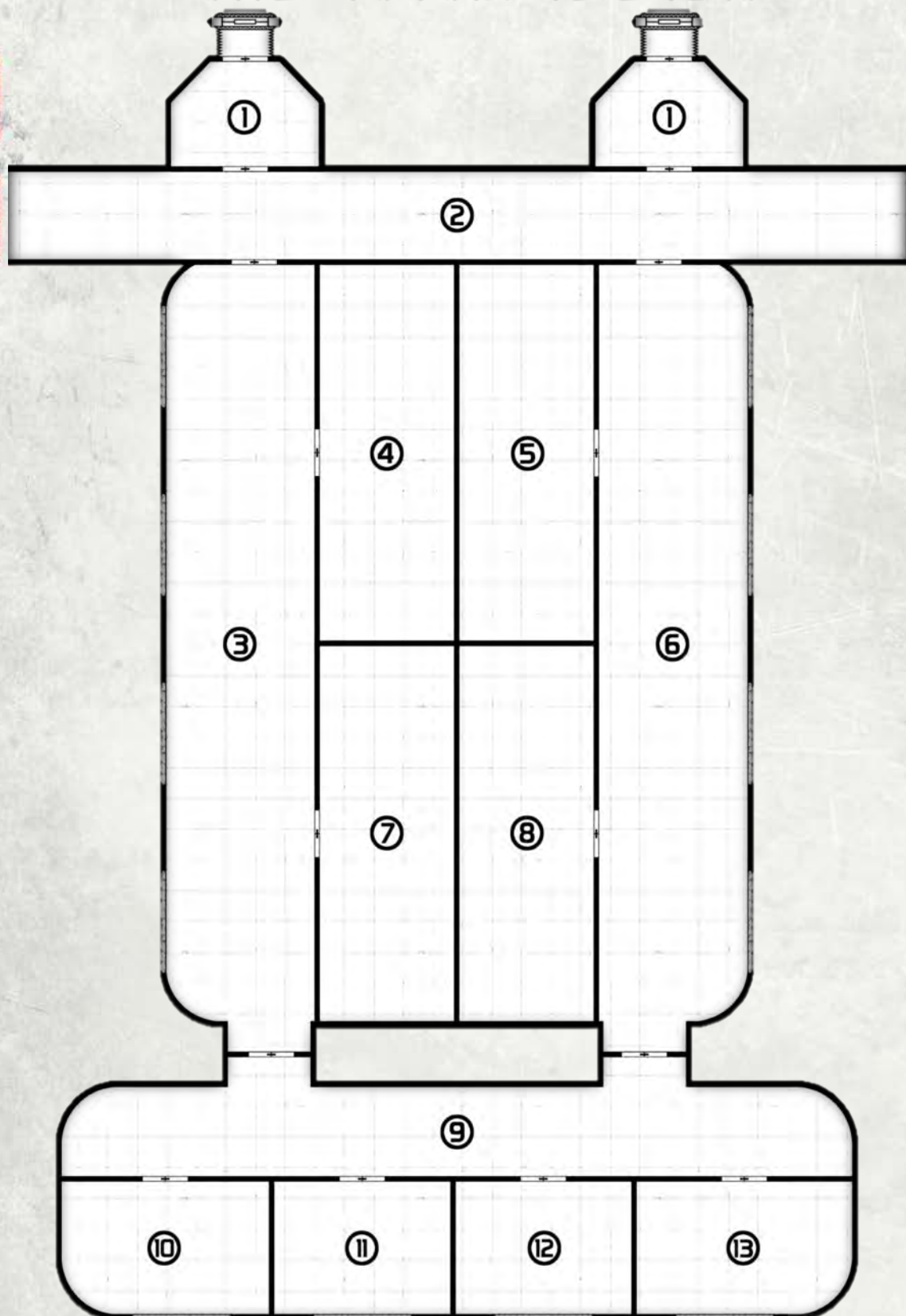
3V4410A 7V 7VJJK 7070 704V

1. **Esclusas de acoplamiento.** Tienen un tubo extensible para unirse a una nave que puede ser usado de cámara de descompresión. Las salas tras los tubos están bien iluminadas y vacías, pero hay soportes para dejar trajes de vacío y un control del tubo de acoplamiento. Los tubos de acoplamiento tienen energía y pueden ser usados por cualquier nave que se aproxime a ellos.
2. **Pasillo principal.** Se extiende a varias zonas similares a la del mapa a un lado y a otro. Está lleno de cajas vacías y piezas rotas. Entre las entradas a las dos esclusas de acoplamiento se encuentra un droide de carga averiado, del que claramente se han extraído varias piezas, por lo que no puede ser reparado sin conseguir una nueva. A cada lado de la zona por la que entren los PJs hay tres *Gleskar* y justo en la de enfrente otros dos. Tardarán un asalto en llegar hasta los PJs mientras emiten un extraño grito.
3. **Pasillo de servicio.** Es de 20x5 metros con enormes ventanales desde los que se puede contemplar el espacio circundante. Está lleno de cajas vacías y se ven impactos de blaster en las paredes. Tres *Gleskar* se abalanzarán sobre los PJs en cuanto abran la puerta.
4. **Sala del Generador.** Habitación de 4,5x10 metros que contiene el generador de energía de esta zona del astillero. El generador está funcionando bajo mínimos pero puede ser reparado, si se invierten veinte minutos para realizar la unión de varias conexiones que se han visto dañadas, apretar varios tornillos sueltos y activar ciertos paneles - tirada de *Reparar* CD10 - haciendo que funcione al 50%, lo que permitirá encender las luces y activar el control ambiental en las secciones del astillero cercanas. Hay cuatro *Gleskar* en la sala, que son los que han producido los daños en el generador, y se lanzarán a por quien entre en la sala tras un asalto.
5. **Sala de reuniones** de 4,5x10 metros con una gran mesa central y varias sillas a su alrededor. Todo está bastante deteriorado y dos *Gleskar* se abalanzarán sobre quien abra la puerta.
6. **Pasillo de servicio** de 20x5 metros similar al 3. Los sistemas de control ambiental no funcionan en este pasillo ya que no les llega suficiente energía, por lo que la temperatura es ligeramente inferior a 0° centígrados. Tres *Gleskar* esperan tras la puerta a que alguien entre.
7. **Almacén** de 4,5x10 metros. Antes fue un almacén pero claramente ha sido acondicionada hace poco como habitación por algún grupo de los que opera en los astilleros. Hay un par de camas y una mesa con sillas. Además hay algunas cajas con alimentos abiertas por los *Gleskar* que también han abierto un par de armarios, deteriorando la ropa que sus dueños dejaron en ellos. Dos *Gleskar* atacarán a quien entre en la sala.
8. **Almacén** de 4,5x10 metros casi vacío, tan solo hay un par de cajas con piezas de repuesto para las puertas automáticas del astillero y otra con tornillos de diversos tamaños - claramente alguien se llevo todo lo interesante que pudiera haber quedado aquí tras el abandono del astillero. Dos *Gleskar* esperan tras la puerta.
9. **Pasillo de acceso** de 27x3 metros, su iluminación es peor que la de otras zonas ya que incluso las luces de emergencia han comenzado a fallar. Hay restos de varios *Gleskar* muertos e impactos de blaster por las paredes, además de gran cantidad de destrozos que dejan al descubierto cableado colgando del techo y mecanismos antes ocultos tras la parte exterior de la pared. No hay nada más, ni siquiera *Gleskar*.
10. **Almacén** de 7x4 metros que ha sido convertido en una colmena de *Gleskar*, por lo que convendría que los PJs cerraran la puerta cuanto antes tras ver su interior. Está lleno de material acumulado por el enjambre para formar su hogar y ciertas segregaciones orgánicas. Tres de estos seres se lanzarán de inmediato sobre quien entre, llegando otros siete en el turno siguiente sino cierran la puerta. Hay un agujero en la pared que la comunica con la sala 11.
11. **Sala de reuniones** de 6x4 metros que ha sido acondicionada para ser habitada hace poco, con tres literas y algunos armarios que se encuentran muy deteriorados por la acción de los *Gleskar*. Dos de ellos se encuentran en la sala y se lanzarán de inmediato sobre quien entre. Hay un agujero en la pared que le comunica con la sala 10, por el que pasarán cuatro *Gleskar* cada asalto si se produce un combate aquí, tardando un asalto más en llegar a la puerta. En total pueden pasar hasta diez *Gleskar* desde la habitación 10 hasta aquí. No hay nada útil en la sala.
12. **Almacén** de 6x4 metros, utilizado por los corsarios Naramil. Hay tres *Gleskar* que atacarán a los que entren. Una vez eliminados se podrá examinar con tranquilidad la sala: en el centro hay cuatro personas muertas y parcialmente devoradas, una de ellas es el colaborador de Wampa y los otros tres son corsarios. Hay pistolas blaster cerca de cada uno de los cadáveres, al parecer corsarios y prisionero unieron sus fuerzas al final contra lo que se les venía encima. Docenas de cuerpos de *Gleskar* destrozados por los blaster cubren el suelo y hay restos por las paredes. Una unidad R2, la de Wampa, permanece intacta, fue ignorada por los *Gleskar*, que preferían la carne fresca. Si registran entre los restos encontrarán una caja con 3.500 créditos en moneda Rodiana.
13. **Almacén** de 7x4 metros, se encuentra completamente vacío, no hay absolutamente nada, quizás los corsarios lo vaciaron para su posterior acondicionamiento.

Todo el astillero se encuentra iluminado por luces de emergencia y la temperatura es baja - unos 6° centígrados - pero si se activa el generador de la sala 4 toda la sección será iluminada por completo, excepto el pasillo 9 cuya iluminación solo mejorará ligeramente. Las puertas pueden ser abiertas o cerradas desde paneles a cada lado de las mismas. Las salas 10, 11, 12 y 13 tienen ventanales desde los que se puede contemplar el espacio exterior, similares a los de los pasillos 3 y 6.

Sección de Delta Duro Doce

ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΗΣ ΤΩΝ ΠΙΡΑΤΩΝ ΤΟΥ ΔΕΛΤΑ



En la zona indicada hay 25 *Gelskar* en las diferentes estancias (ver mapa en página 100). A parte de eso no hay nada más útil y si tienen cuidado podrán abrirse paso hasta la estancia **12** del mapa y localizar la unidad R2 de Wampa. También descubrirán los cadáveres medio devorados de tres corsarios y el compañero de Wampa. Al parecer en el último momento lucharon espalda contra espalda contra los *Gelskar*, pero no consiguieron librarse de una terrible muerte. Una vez recuperen la unidad R2 podrán preparar su viaje a Yavin - unas doce horas con su hiperimpulsor x2 en las que podrán hacer lo que deseen, aunque Wampa no se mostrará muy habladora, prefiriendo pasar la mayor parte del viaje en su camarote. Como medidas de seguridad de la *Rebelión*, se hará un salto intermedio a la zona de asteroides de lo que una vez fue Alderaan, planeta natal de Wampa.

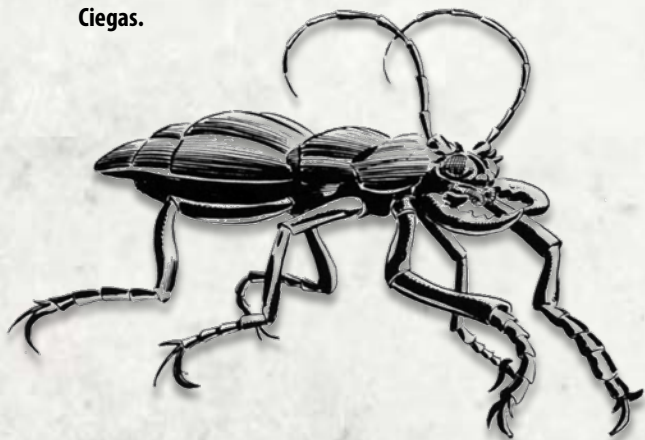
GELSKAR

El *Gleskar* es un parásito insectoide de unos 75 cm de largo. Es original de Duro, pero los que se encuentran en DD12 son una mutación genética debida a los altos índices de contaminación del planeta. Son gregarios y, aunque por separado no suelen suponer ningún problema, en colmena puede ser letales. Carnívoros, les gusta comer a sus presas tras un largo proceso de paralización producido por un veneno que inoculan tras morder.

Gleskar: Parásito insectoide de nivel 2; Inic +4; Defensa 15; Vel 15 m; PV/PH 0/10; Ata -2 cuerpo a cuerpo (1d2 venenoso, mordisco) o +0 a distancia; TS Fort +5, Ref +4, Vol -1; Vig 6, Des 18, Con 10, Int 2, Sab 9, Car 2. Código de desafío A.

Habilidades: Escondarse +7, Escuchar +1, Observar +1, Sigilo +6 y Supervivencia +1.

Especial: Veneno (TS: 12 +1d4 Des/Parálisis) y Vista a Ciegas.



Un Ligero Imprevisto

Nada más salir del hiperespacio se encontrarán con algo imprevisto, a pesar de que los cálculos introducidos parecían correctos han salido en mitad de un campo de asteroides que no debería estar allí. El que esté a los mandos de la nave tendrá que realizar una tirada de *Pilotar* CD10 para evitar que la nave sufra daños - si no lo consiguen impactarán con un pequeño asteroide, quedando la nave dañada y perdiendo 50 puntos de casco.

Tras esto podrán realizar un barrido de sensores en la zona y se darán cuenta de que el ordenador de navegación tiene un pequeño desajuste que desvía ligeramente las coordenadas de salida de los saltos del hiperespacio. Por desgracia no será lo único de lo que se percatarán, al parecer hay una fragata Nebulón B Imperial que les ha escaneado recogiendo sus datos de identificación. Están todavía a cierta distancia, fuera del campo de asteroides, pero detectan que sus armas han comenzado a apuntarles. Además 12 TIEs han trazado rumbo de intercepción. Está claro que los han identificado, por lo que tendrán que volver a realizar cambios en la identificación de la nave cuando puedan o deshacerse de ella - esperemos que no se decidan por esto último.

Que hayan identificado la nave supone un problema, aunque luego cambien los códigos y la modifiquen. Dada su experiencia como ladrones son conscientes que si los imperiales rastrean su código actual averiguaran que la nave estaba en Duro. Probablemente se estacionaron de forma legal en uno de los muelles de embarque de *Rrudobar* y sus caras habrán sido recogidas por los sistemas de seguridad de la ultratecnológica ciudad orbital. En definitiva, que los imperiales sabrán quienes son - coméntaselo como si fuera algo que ellos deberían saber, dado al tipo de negocios a los que se dedican cualquiera de ellos podría deducirlo, o si lo prefieres haz que se lo comente Wampa. No han cometido ningún delito que puedan imputarles, pero dada la actitud de las naves cercanas y la forma de comportamiento estándar de los imperiales mejor esconderse durante un tiempo - es de suponer que como no han cometido ningún delito, al menos que los imperiales sepan, no les buscarán más que durante unas semanas, pero sería bueno no acercarse a los imperiales durante un tiempo.

La nave puede volver a ser modificada y de nuevo pasar desapercibida para los imperiales, con un cambio de la firma electrónica que ellos están acostumbrados a realizar, pero desde luego lo de sus caras es un tema a parte. Por los conocimientos que tiene Wampa, les indica que seguramente será a ella a la que busquen.

Durante el viaje hasta aquí, la unidad R2 de Wampa le había indicado que tenía un mensaje grabado por su compañero fallecido y ésta por su conmoción no había querido escucharlo. En este preciso momento su unidad R2 se pone muy nerviosa y le insta a escuchar el mensaje grabado. En éste, su compañero le indicaba que se había enterado por una comunicación cifrada captada en su nave destruida justo antes de que ella la abandonara en la cápsula de salvamento, que el Imperio había capturado a un muy buen amigo suyo y agente del Servicio de Inteligencia de la Alianza en Tovarskl. Él se quería despedir de ella con este mensaje sabiendo su trágico e inminente final y le quería pedir como último favor que lo rescatara. Encontraría más información buscando a su compañera Aisha en una cantina situada en los suburbios de *Sintonakl*, en el planeta Tovarskl. De repente se oye un desgarrador grito de dolor y se corta la transmisión.

Tienen que saltar inmediatamente, Wampa está algo conmovida por lo averiguado, pero reacciona rápidamente. Les comentará que si los han identificado será mejor no volver a Nar Shaddaa de momento, antes de que llegaran había averiguado que un grupo de combate *Imperial* había recibido órdenes de dirigirse allí, más vale evitar el riesgo de que reciban un informe con su identificación y les capturen nada más salir del hiperespacio. Wampa les comenta que su unidad R2 tiene los datos preparados para realizar el salto a Tovarskl, que era la última voluntad de su compañero, y allí tiene un importante trabajo que realizar para el que les solicita ayuda. Una amiga de la *Alianza* les dará allí más información sobre lo que hay que hacer, pero parece que es de vital importancia para la *Rebelión*. Hay pocas opciones ya que el peligro se acerca y no tienen posibilidades de hacerle frente así que lo mejor es partir rumbo a Tovarskl - el viaje durará con su hiperimpulsor x2 unas 180 horas, siete días y medio, tiempo que podrán

aprovechar para cambiar la firma electrónica de la nave (su identificación).

El Episodio debería terminar con su llegada a Tovarskl y aterrizaje en un muelle de embarque de *Sintonakl*, ya que Wampa les indica que deben buscar una cantina cercana donde se encontrarán con Aisha. Es mejor dejar la presentación de Aisha y el resto de preguntas que puedan tener los PJs para la próxima aventura.

Recompensas

Aunque la aventura es sencilla, concédeles 1000 PX si todo fue bien.

WAMPA

Agente de Inteligencia Rebelde de nivel 3 (Noble 1 / Explorador 2)



Habilidades: Averiguar Intenciones +7, Buscar +9, Conocimientos (Saber planetario) +7, Diplomacia +9, Disfrazarse +9, Escondarse +7, Escuchar +7, Informática +9, Montar +7, Observar +7, Recabar Información +9, Sigilo +7 y Tasación +7.

Dotes: Alerta, Grupo de armas (Pistolas blasters, Fusil blaster, Sencillas), De fiar, Ojo avizor y Rastrear.

Equipo: Blaster de bolsillo (3d4), Cuchillo (1d4), Comunicador, Electrobinoculares y Módulo de datos.

Nota: Ver ficha completa en página 256.

II.2

RESCATE EN TOVARSKL

7V1N4K↓V V1A ↓OYK7N3J



Rescate en Tovarski

SINOPSIS

Leucos Albinus, un agente del Servicio de Inteligencia de la Alianza ha sido detenido por fuerzas imperiales en Tovarski, un planeta del Borde Exterior. Se encuentra retenido, acusado de un delito menor en una base avanzada imperial en el desierto de Bakara, a la espera de un transporte que lo llevará a una nave prisión. Sus captores desconocen su verdadero valor y de momento está en una zona de mínima seguridad con delinquentes de poca monta. Albinus posee información sobre agentes de Operaciones Pasivas infiltrados dentro de las filas imperiales. La *Alianza* quiere rescatarlo antes de que sea trasladado y pueda revelar información vital durante el interrogatorio. Los PJs deberán introducirse en una base avanzada imperial y rescatar al agente, para posteriormente llevarlo a un lugar seguro.

INTRODUCCIÓN

ESCENA 1

Los PJs tienen que contactar con un miembro de la *Alianza Rebelde* en una cantina de los suburbios de *Sintonaki*, en el planeta Tovarski. Los suburbios de la ciudad son una zona de construcciones semiesféricas de piedra y compuestos de baja calidad, alejados del espaciopuerto que se encuentra en la zona más lujosa de la ciudad.

La cantina se encuentra en una zona de callejuelas estrechas de suelo rocoso y polvoriento, junto a varios establecimientos de dudosa legalidad. El interior del edificio, oscuro y sucio, está lleno de mesas y taburetes. Existen varias zonas reservadas al fondo separadas por cortinajes. En el interior, los parroquianos forman un grupo heterogéneo de fronterizos y criminales de baja ralea.

Su contacto, una mujer de nombre Aisha les está esperando sentada en uno de los reservados. Se trata de una mujer de pelo rojizo y ojos verdes, de unos 30 años. Viste un mono de mecánico azul oscuro y chaleco Flak naranja, calza unas botas altas y lleva al cinto un blaster pesado. Aisha escrutará atentamente a los PJs, y les hará una seña para que se sienten.

Una tirada fácil (CD5) de *Observar* permitirá a los PJs percatarse de que Aisha no está sola. Hay dos de sus hombres de confianza (un Rodiano y un Humano)

fingiendo beber entre el resto de la variopinta clientela. Los hombres de Aisha intervendrán si la cosa se descontrola.

Aisha será directa, hablará en voz baja gesticulando mucho. Quiere que los PJs organicen la fuga de un prisionero retenido en la base avanzada imperial, situada en el desierto de Bakara, a las afueras de la ciudad. Sin darles demasiados detalles, les contará que se trata de una persona llamada **Leucos Albinus**, que posee cierta información valiosa para la *Alianza* y que tienen 48 horas antes de que un transporte imperial lo traslade y sea imposible su rescate. Esto no será un acto oneroso de los PJs, sino que Aisha les ofrece una buena recompensa. En total 10.000 Créditos, de los cuales pagará 2.000 por adelantado a los PJs y otros 8.000 al entregar a Albinus sano y salvo en Yavin.

Los PJs pueden tratar de negociar la recompensa con una tirada media (CD12) de *Diplomacia*. Si tienen éxito, los PJs podrán conseguir 100 Créditos más por cada punto por encima de 12.

Si preguntan a Aisha por qué no se encargan sus hombres, confesará que están dispersos y mal equipados. De los que puede disponer están bajo vigilancia y no podrían infiltrarse sin ser descubiertos. Necesita gente de fuera.

Si los PJs desean evaluar el grado de sinceridad de Aisha podrán hacer una tirada fácil (CD8) de *Averiguar Intenciones*. Si tienen éxito, estarán totalmente seguros de la sinceridad de su interlocutora.

Penetrar las defensas de una base imperial no es precisamente sencillo. Por ello propondrá al grupo dos formas de entrar en la base imperial, sin que sea un asalto suicida. Ambos planes son complicados, pero posibles.

La primera, seduciendo a la Gobernadora Kylash, famosa por sus excesos. La gobernadora enviada por el *Imperio* gusta de llevar a sus aposentos, dentro de la base, a sus amantes. Tiene debilidad por los pilotos de carreras de aceleradores y motos aerodeslizadoras. Hay un circuito a las afueras de *Sintonaki* y se realizan carreras con fuertes apuestas casi cada noche. Aisha podría ponerles en contacto con un promotor de carreras llamado Renner, que podría hacerles participar en el circuito. Si son capaces de destacar frente a la gobernadora, podrían hacerse con su favor y conseguir entrar en el complejo.

La segunda forma, más arriesgada, sería llegando a un acuerdo (es decir, sobornando) al jefe de sector de la *Corporación Tenloss* (realmente el *Sindicato del Crimen Tenloss*) un Twi'lek llamado Jester. En este sector, la *Corporación Tenloss* no tiene problemas en hacer tratos con

el *Imperio*, y les suministran todo tipo de bienes y servicios (principalmente repuestos, motores y maquinaria). Los miembros de *Tenloss* encargados del transporte de estos envíos tienen acceso a los hangares de la Base Avanzada Imperial. Aisha podría concertar una cita con Jester y proporcionar a los PJs una cantidad de 5.000 Créditos para el soborno.

HOMBRES DE AISHA

Matón de nivel 2



Habilidades: Intimidar +3.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Grupo de Armas (Pistolas Blasters, Sencillas) y Dureza.

Equipo: Pistola Blaster (3d6) y Nudilleras (1d3+2).

¿QUÉ SABEN LOS PJS DE JESTER Y LA CORPORACIÓN TENLOSS?

Permite que los PJs hagan una tirada fácil (CD10) de *Conocimiento (Bajos Fondos)*. Si tienen éxito, los PJs podrán obtener alguna de las informaciones siguientes por cada punto por encima de 10 obtenido:

- Jester es un tipo inmoral que hace negocios con cualquiera y que no tiene ningún escrúpulo.
- La *Corporación Tenloss* es la tapadera del *Sindicato del Crimen Tenloss*. Un Sindicato de importancia media que opera principalmente en el Sector Bajic.
- El Sindicato es famoso por su calma y por manera sosegada, pero contundente de hacer negocios.
- Jester proporciona maquinaria al *Imperio* a cambio de armas que revende a la *Alianza*.

Una vez acordado el trato, Aisha se marchará con discreción tras hacer una seña a sus hombres.

UN POCO DE ACCIÓN

Si los PJs están deseosos de un poco de acción o simplemente quieren contribuir a su paranoia, puedes introducir en escena una redada imperial. Se abrirá la puerta y entrarán un grupo de soldados imperiales. Algunos parroquianos gritarán que se trata de una redada y se montará un combate monumental entre varios elementos criminales y un ingente número de soldados. Usa todos los soldados de asalto que quieras, hasta que los PJs se den cuenta que es mejor escabullirse de la taberna y busquen una manera de salir de allí.

NUDO

ESCENA2

Los PJs ahora se pondrán en movimiento. Pueden tomar otros cursos de acción diferentes de los sugeridos, por supuesto, pero nos limitaremos a describir las dos opciones principales. Si los PJs deciden buscar por sí mismos modos de entrar en la base imperial, tendrás que improvisar un poco.

Carreras de Aceleradores

Los PJs habrán recibido una comunicación de Aisha, para que se pongan en contacto con Renner en un viejo taller a las afueras de la ciudad.

El taller de Renner parece más bien una gran chatarrería llena de basura espacial de todo tipo. Varios droides catalogan lo que es útil de aquello que parece simple basura. Una chica Bothan cubierta de grasa y suciedad rebusca entre las piezas y las coloca en un carrito deslizador. Su contacto, Renner, es un hombre de unos 40 años y aspecto impoluto, en contraste con el desorden del lugar. Viste ropa elegante de color rojo y tiene una amplia sonrisa. Si en el grupo hay alguna Humana o Twi-lek, Renner revoloteará a su alrededor deshaciéndose en halagos. Cuando los PJs mencionen a Aisha y la carrera de aceleradores, cambiará bastante su actitud y se mostrará muy serio. Si los PJs quieren saber si pueden fiarse de Renner podrán hacer una tirada fácil (CD10) de *Averiguar Intenciones*. Si tienen éxito, verán que Renner está deseando ayudarles. Parece que bajo su fachada de charlatán guarda un profundo resentimiento contra el *Imperio*.

Renner comentará a los PJs que tiene dos motos deslizadoras con las que a veces patrocina a jóvenes pilotos. Nine, la joven Bothan de su taller a veces corre para él, pero es mejor mecánico que piloto. Los organizadores de la carrera le conocen y podría inscribir a los PJs como pilotos de su escudería y parte del equipo técnico sin que nadie sospechara nada. El premio de la carrera son 6.000 créditos. Renner propone que si ganan se queden un 40%, ya que él arriesga sus motos y su reputación. Los PJs pueden tratar de negociar con Renner otro trato. Para ello deberían realizar una tirada media (CD12) de *Diplomacia*. Si tienen éxito, los PJs podrán conseguir un 5% más.

Hay una carrera al día siguiente por la noche, por lo que tendrían unas 12 horas para hacer ajustes en los aceleradores antes de la carrera. Renner dispone de una moto deslizadora *74-Y de Aratech* y de un acelerador *Destello-S*. La moto deslizadora *74-Y* utiliza las estadísticas de la moto deslizadora Militar *74-Z* pero no posee armamento.

Los PJs querrán poner a punto las motos deslizadoras. Para ello será necesario que hagan una tirada media (CD15) de *Reparar*. Si tienen éxito, ganarán una bonificación de +2 durante la carrera en cualquier maniobra de *Pilotar* que hagan con ellas.

La Carrera

La carrera se realiza a través de un circuito con 5 zonas bien diferenciadas. Aunque se puede jugar de muchas maneras, recomendamos simplificar la carrera del siguiente modo:

- ❑ El circuito está compuesto de 5 zonas que requieren de 3 maniobras de "Avanzar" con éxito en cada una de ellas:

1. Rampa de Lanzamiento.
2. Llanura Rocosa
3. Cueva Profunda
4. Desfiladero Angosto
5. Los Pozos de Brea

- ❑ La dificultad varía en función de la zona (no es lo mismo avanzar en la Llanura Rocosa que en el Desfiladero Angosto). Cuando un PJ supera las 3 maniobras, pasa a la siguiente zona. Si un PJ no supera una tirada, se queda atrás hasta que la supera o pierde el control y se estrella u ocurre cualquier otra cosa que lo saque de la carrera. Cuando varios PJs superan una zona a la vez, el PJ con mayor puntuación general lidera la carrera y los demás se sitúan en orden descendente. Las tiradas de *Pilotar* efectuadas pueden generar alguno de los siguientes efectos:

- Suma de maniobras supera 40 puntos: Gana +1 en la siguiente maniobra.
- Suma de maniobras supera 50 puntos: Gana el anterior beneficio además de perjudicar con penalización de -2 a un rival (se supone que el PJ hace alguna maniobra destinada a evitar su avance).
- Suma de maniobras supera 60 puntos: Además de ganar los beneficios anteriores, el éxito del PJ cuenta como 2 maniobras superadas con éxito del siguiente turno (el PJ ataja de alguna manera, usa una rampa o pasa por debajo de un rival).

- ❑ Si los PJs no superan las tiradas de maniobras, el DJ puede escoger alguno de los siguientes resultados:
 - < 30: El PJ sufre penalización de -1 en *Pilotar*.
 - < 25: El PJ pierde parcialmente el control y se penaliza con -2 en su próxima maniobra.
 - < 20: El PJ se abre demasiado o se coloca en una mala posición que aumenta en +5 la dificultad de su próxima maniobra.
 - < 15: El PJ cae de su vehículo y sufre daño.

LOS PILOTOS RIVALES

Habrán al menos otros 4 competidores en la carrera. Como sólo nos interesa el valor de sus puntuaciones relacionadas con *Pilotar*, las hemos resumido en el presente cuadro.

- Mwok-tu el Trandoshano → *Pilotar*+10
- Crebain el Rodiano → *Pilotar*+7
- Salathar la Humana → *Pilotar*+3
- Tr-Ysh el Gandiano → *Pilotar*+3

Zona 1: Rampa de lanzamiento

Esta zona contiene una rampa recta que lanza a los PJs a gran velocidad. La carrera comienza justo aquí. Se requiere una maniobra de "*Pisar a fondo*" en la salida. Aquellos que fallen saldrán más despacio y quedarán rezagados. La dificultad de las maniobras en la *Rampa de Lanzamiento* es fácil (CD5).

Zona 2: La Llanura Rocosa

La *Llanura Rocosa* es una zona amplia de suelo arenoso surcada por enormes formaciones rocosas. Más de un piloto ha acabado sus días al estrellarse contra las rocas. La dificultad de las maniobras en la *Llanura Rocosa* es media (CD10).

Zona 3: La Cueva Profunda

La carrera continúa por una cueva subterránea con túneles angostos, callejones sin salida y afiladas estalagmitas. Se dice que algunos pilotos que entraron jamás hallaron la salida de la cueva. La dificultad de las maniobras en la *Cueva Profunda* es media (CD12).

Zona 4: El Desfiladero Angosto

La salida de la cueva continúa a través de un desfiladero estrecho con rocas afiladas. El lugar puede llegar a estrecharse tanto que no cabrían dos aceleradores en paralelo. La dificultad de las maniobras en el *Desfiladero Angosto* es difícil (CD15).

Zona 5: Los Pozos de Brea

Al salir del *Desfiladero Angosto*, la carrera discurre por un llano plagado de pozos de brea ardiente que emanan vapores tóxicos. La dificultad de las maniobras en los *Pozos de Brea* es difícil (CD15).

Si alguno de los PJs consigue atravesar el primero las 5 zonas, habrá ganado la carrera. Los ganadores serán conducidos al *Palco*. Si no lo consiguen, habrán perdido una gran oportunidad y tendrán que pensar otro plan.



El Palco de los Ganadores

Si alguno de los PJs ha ganado la carrera, la Gobernadora hará llamar a Renner y su equipo al palco. Esto es así ya que la Gobernadora es una persona cruel para quien los segundones no valen nada, así que si los PJs no ganaron la carrera, no querrá saber nada de ellos. El acceso al palco está custodiado por los guardaespaldas de la Gobernadora, que no dejarán entrar a los PJs si no están en el equipo ganador. El *Palco* es una balconada suntuosamente decorada, llena de bailarinas ligeras de ropa y camareros droides que sirven bebidas exóticas. En el *Palco de los Ganadores*, los PJs podrán aproximarse a la Gobernadora Kylash.

La Gobernadora Kylash, es una mujer de unos 40 años, de mirada fría y aspecto serio. Su cabello negro destaca sobre unos ojos verde esmeralda. Se trata de una mujer atractiva que cuida su aspecto. Viste ostentosamente, con un traje ceñido que marca su contorno, y numerosas joyas. Está constantemente rodeada de un grupo de aduladores que revolotea a su alrededor como moscones. Los PJs son para ella un trofeo y cuando suban al palco los invitará rápidamente a un reservado para poder charlar con ellos. Renner hará las presentaciones y se retirará discretamente.

Si los PJs quieren seducir a la Gobernadora deberán superar una tirada media (CD12) de *Engañar*. A fin de cuentas la Gobernadora desea ser seducida, pero si los PJs son demasiado obvios, comenzará a sospechar. Los PJs no tendrán que hacer una tirada enfrentada contra su *Averiguar Intenciones* si interpretan correctamente a sus personajes.

La Gobernadora es una persona agresiva, que le encanta dominar la situación. Le gusta sentir que "vence" a los demás y que aunque sus objetivos se resistan, al final son derrotados.

ENTRANDO EN EL PALCO POR LA FUERZA

Tal vez a tus PJs se les pase esta idea por la cabeza, e incluso la de aprovechar para secuestrar a la Gobernadora.

El *Palco* se encuentra en un balcón circular a una altura de 200 metros (desde la cual se puede observar todo el circuito con unos buenos prismáticos), al que sólo se puede acceder volando o en un turboascensor custodiado por 2 Matones Gamorreanos.

La Gobernadora viaja, además, con un pelotón de Soldados de Asalto Imperiales (9 de ellos), guiados por un Sargento de Tropas Imperiales. Además tiene 2 Matones Gamorreanos siempre cerca.

Si los PJs tienen éxito en la seducción, la Gobernadora pedirá su esquife y los invitará a continuar la fiesta en un lugar más íntimo. A todos ellos.

Si aceptan, serán conducidos a un esquife lujoso lleno de cojines y bebidas, con algunos músicos alienígenas tocando música animada. El esquife cruzará el desierto (sin que cese la fiesta en ningún momento) y penetrará en la Base Avanzada Imperial, dejando al grupo en un balcón en la torre, directamente en los aposentos de la Gobernadora...

GOBERNADORA KYLASH

Oficial Imperial de nivel 6 (Noble 4 / Soldado 2)

10	12	10	13	12	15
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	14	38/10	+5/+6		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+4	+3	+5			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Astronavegar +3, Averiguar Intenciones +6, Conocimiento (Burocracia) +6, Conocimiento (Historia) +6, Conocimiento (Táctica) +7, Diplomacia +7, Informática +6, Intimidar +4, Pilotar +3, Profesión (Oficial) +6, Recabar Información +7, Reparar +3 y Supervivencia +2.

Dotes: Competencia con blindaje (Ligero), Competencias con grupos de armas (Armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blasters, vibroarmas), Coordinar +1, Disparo a bocajarro, Favor +2, Juegos de guerra, Inspirar confianza, Instrucción de oficial, Persuasión, Protector militar y Soltura con un arma (Pistola blaster).

Equipo: Pistola Blaster (3d6), Cilindro de códigos, Comunicador y Módulo de datos.

SOLDADOS DE ASALTO

Soldados de Asalto

(Matón humano 4)



Habilidades: Buscar +1, Conocimiento (Política) +2, Intimidar +2, Observar +1, Profesión [Soldado de asalto] +2, Saltar -1 y Trepar -1.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio, potenciado), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster).

Equipo: Blindaje de soldado de asalto, Fúsil Blaster (3d8 / 19-20), Granada de fragmentación (4d6+1), comunicador, cinturón de accesorios.

GUARDIA GAMORREANO

Gamorreano



Dotes: Competencias con grupos de armas (armas primitivas, armas sencillas), y Ataque poderoso.

Equipo: Vibrohacha gamorreana (3d10)



Reuniéndose con Jester

El encuentro con Jester es uno de los que puede tener resultados más imprevisibles en tu partida. Jester, a través de Aisha, enviará a los PJs un mensaje diciéndoles que se reunirá con ellos en la fábrica de droides del Sector 4 de la ciudad esa misma noche.

Sin embargo, Jester, tras contactar con Aisha y concertar la cita con los personajes, ha pensado que sería mucho más beneficioso para él capturar al grupo y entregarlos al Imperio para afianzar su posición como proveedor. Ha hecho venir para ello a un cazarrecompensas llamado R'Tayll con 6 de sus hombres. El cazarrecompensas piensa tender una emboscada a los PJs durante la reunión para capturarlos.

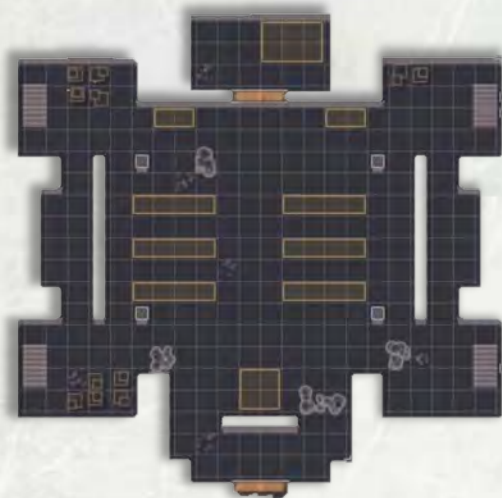
Jester estará esperando en el centro de la nave. Es un Twi'lek de unos 40 años, con mirada cruel y labios finos. Viste un abrigo rojo largo, botas negras y un cinto de equipo del que cuelga una pistola blaster pesada. Jester parecerá amable y solícito con los PJs. En realidad está ganando tiempo mientras los cazarrecompensas se apostan en los pisos superiores. Dejará que los PJs hagan su oferta. Jester es MUY codicioso y tratará de obtener el dinero de los PJs ANTES de que se produzca la emboscada de los cazarrecompensas.

Durante la conversación, los PJs pueden darse cuenta de que algo no va bien con una tirada media (CD12) de *Observar*. Dependiendo de el éxito de su tirada se percatarán de que algo no va bien; sabrán claramente que Jester parece estar ganando tiempo; o se percatarán de movimiento en los pisos superiores.

En algún momento, ya sea porque Jester tiene ya el dinero, o bien porque ha sido descubierto, se producirá el ataque de los cazarrecompensas. Ten en cuenta que tratan de capturar a los PJs vivos. Jester tratará de huir de la escena en cuanto sea posible.

LA FÁBRICA EN EL SECTOR 4

El Sector 4 es una zona industrial a las afueras de la capital, con muchas plataformas de carga para aerodeslizadores, y extraña maquinaria de complejo funcionamiento con apariencia antigua y descuidada. La fábrica de droides es una gran nave con varios pisos. En su interior hay una cadena automatizada de montaje donde se ensamblan droides trabajadores. Está desconectada y las únicas luces son pequeños destellos de la maquinaria que se encuentra en estado de espera.



FÁBRICA DE DROIDES NIVEL 0

FÁBRICA DE DROIDES NIVEL 1



JESTER

Tratante de Información de nivel 5 (Noble 3 / Granuja 2)

8	10	9	12	12	13
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	13	0/9	+3/+3		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+1	+5	+5			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Averiguar intenciones +6, Diplomacia +10, Engañar +6, Informática +6, Profesión (Comerciante) +6, Recabar información +6 y Tasación +11.

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Diplomacia), Énfasis en una habilidad (Tasación), Trueque ilegal, Inspirar confianza, Contactos, Favor +2 y Chantaje.

Equipo: Blaster de bolsillo (3d4), ropa acolchada (RD 1), módulo de datos (con inventario y listado de pedidos).

R'TAYLL

Cazarrecompensas de nivel 8 (Explorador 4 / Granuja 2 / Cazarrecompensas 2)

10	15	12	13	14	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+6	17	47/12	+6/+8		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+5	+9	+6			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Buscar +8, Escondarse +12, Escuchar +10, Informática +10, Intimidar +4, Observar +8, Pilotar +11, Recabar Información +10, Reparar +4 y Sigilo +13.

Dotes: Abrir ruta, Afortunado (1 al día), Ataque furtivo +1d6; Bonificación por objetivo +1, Competencia con Blindaje (ligero), Competencias con Grupos de Armas (Pistolas Blasters, Fusiles Blaster, Sencillas), Desenfundado Rápido, Esquiva asombrosa, Iniciativa Mejorada, Rastrear y Trueque ilegal.

Equipo: Deslizador terrestre, Vibromachete (2d6), Pistola blaster pesada (3d8 o aturdimiento con CD18), Módulo de datos con recompensas pendientes, Placa de pertenencia al gremio, Mono de combate(RD3).

HOMBRES DE R'TAYLL

Cazarrecompensas de nivel 4 (Explorador 4)

10	15	12	13	14	9
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+6	15	0/12	+3/+5		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+3	+4	+4			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Averiguar intenciones +4, Buscar +4, Engañar +6, Escondarse +9, Escuchar +6, Informática +8, Intimidar +2, Juegos de azar +2, Observar +6, Pilotar +9, Recabar información +6 y Sigilo +9.

Dotes: Abrir ruta, Ataque preciso +1, Competencias con grupos de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster), Desenfundado rápido, Esquiva asombrosa, Iniciativa mejorada, Rastrear y Valor +1.

Equipo: Blaster Pesado (3d8), vibrodaga (2d4).



MAQUINARIA EN FUNCIONAMIENTO

La primera vez que un combatiente obtenga éxito en una tirada de ataque, el impacto pondrá en marcha de alguna forma la maquinaria. Con la maquinaria en marcha, todos los ataques tendrán una penalización de -2 debido a la cantidad de brazos mecánicos y cadenas de montaje en movimiento. Además se sugiere algunos de los siguientes efectos durante el combate:

- El PJ hace que su rival quede atrapado por la maquinaria, empujado a una cinta transportadora donde decenas de brazos automatizados tratarán de ensamblarlo como si fuera un droide. Los brazos mecánicos le atacarán (daño 1d6+4) hasta que el PJ consiga escapar. Para ello tendrá que superar al menos dos tiradas medias (CD12) de *Escapismo*.
- Es el propio PJ el que cae en la cinta transportadora. Sigue las indicaciones anteriores.

El encuentro con Jester puede acabar de muchas formas, pero vamos a simplificar en las dos posibilidades más comunes. Si en tu partida no se da ninguna de ellas, tendrás que adaptarlas un poco.

- El primero de esos resultados posibles es que los PJs sean capturados. Eso no concluye la aventura, en ese caso, serán entregados a las fuerzas imperiales... y encerrados en el mismo bloque prisión que Albinus.
- La segunda manera es derrotar a los cazarrecompensas y conseguir escapar, de este modo los PJs tendrán que pensar en otra forma de acceder a la base imperial, pero al menos están libres.

¿QUÉ OCURRE SI LOS PJS CAPTURAN A JESTER?

Si los PJs capturan a Jester durante la batalla, canjeará su vida por los pases que los PJs han pedido. De esta forma, los PJs podrán continuar con su plan de infiltrarse en la base. Los pases son unas tarjetas magnéticas que identifican al portador como trabajador de *Tenloss*. Con ellos, los PJs podrán tratar de acceder a la base imperial.

ESCENA 3

La Base Imperial Avanzada de Bakara

Alcance de los Sensores: Largo

Personal: 142 (90 Soldados de Asalto, 9 Sargentos de Tropas de Asalto, 6 Oficiales de la Armada Imperial, 9 Pilotos de Caza Estelar, 26 Técnicos, 2 Agentes de Inteligencia).

Armamento:

- 2 torretas de Baterías Turboláser Pesadas
- 2 torretas de Cañones Láser Medios
- 1 Campo de Tracción Medio

La base además puede desplegar cuatro cazas TIE/LN.



Entrando en la Base Imperial como invitados de la Gobernadora

Los PJs llegarán con la gobernadora a la base imperial y su eskuife aterrizará en la Zona de Aterrizaje del Nivel 20 de la Torre. La Gobernadora invitará al grupo a acompañarla a sus aposentos privados, suntuosamente decorados, con cojines, impregnados de esencias exóticas y todo tipo de arte extraño y alienígena. Los Guardaespaldas Gamorreanos de la Gobernadora se quedarán en el pasillo anexo donde hay dos turboascensores que conectan con toda la torre. Es la única forma de bajar, ya que el resto de plantas no tiene ventanas ni accesos exteriores.

En algún momento los PJs querrán abandonar la fiesta e infiltrarse en la base hacia los niveles inferiores. Pueden hacer esto de varias maneras. Ya sea por la fuerza, reduciendo a la Gobernadora y a los Guardaespaldas Gamorreanos, tomándolos de rehenes o simplemente escabulléndose.

LA GOBERNADORA KYLASH

Kylash puede ser un enemigo recurrente en tu campaña si sobrevive. Ten en cuenta que si es humillada por los PJs, dedicará sus esfuerzos a hacerles la vida imposible desde ese mismo momento.

Entrando como Agentes de Tenloss

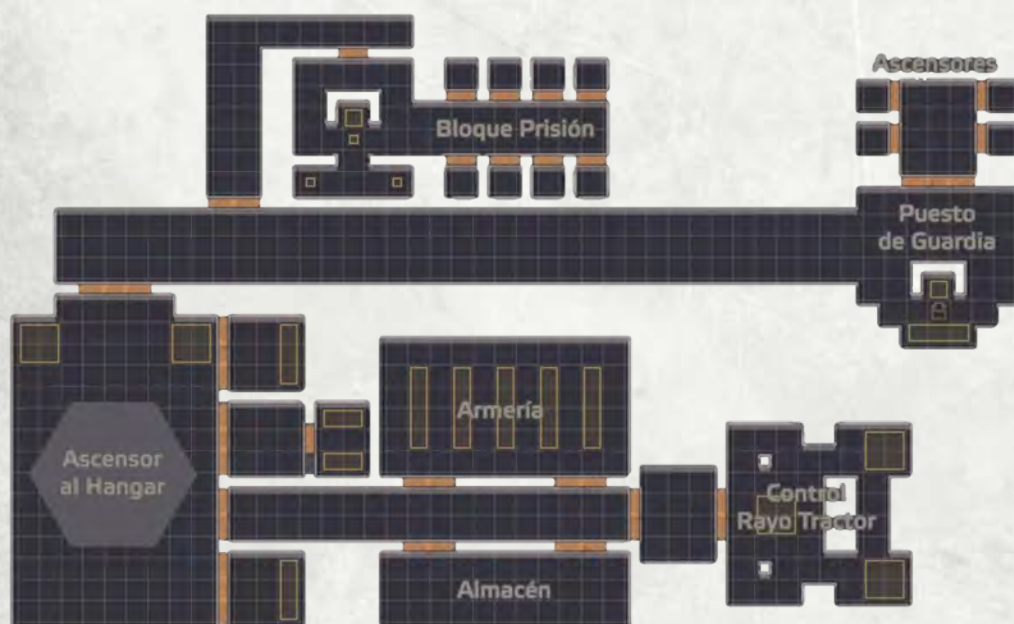
Si los PJs consiguieron los pases de Jester, podrán tratar de acceder a la base como transportistas de *Tenloss*. Deberán hacerse con algún tipo de vehículo de carga para que su coartada sea creíble. Pueden utilizar sus contactos, o si ya conocen a Renner, pueden pedirselo a él.

Al aproximarse a la *Base Imperial de Bakara* tendrán que pasar varios controles. En el primero les contactarán por radio y les pedirán que se identifiquen. Les darán instrucciones para que se aproximen a la entrada principal de la base y un caza TIE les sobrevolará.

En la puerta de la base les dará el alto un control formado por 6 Soldados de Asalto y un Sargento de Tropas de Asalto. El Sargento escaneará sus pases y si están en regla pedirá inspeccionar el vehículo. Si los PJs han ocultado armas deberán realizar una Tirada Enfrentada de *Esconderse* contra *Buscar* del Sargento.

Si el Sargento les descubre, la situación se puede descontrolar rápidamente, dará la alarma y saldrán más Soldados de Asalto para encargarse de los PJs. Si por el contrario, los PJs consiguen entrar, serán escoltados por 4 soldados hasta el Nivel Subterráneo al ascensor al Hangar. En este momento, tendrán que ver cómo deshacerse de ellos para continuar con el rescate de Albinus.

NIVEL SUBTERRANEO





NIVEL 20
TORRE DE APOSENTOS
DE LA GOBERNADORA

NIVEL 0
TORRE DE BARRACONES



Moviéndose por la Base Imperial

Esta parte del plan de los PJs puede ser la más complicada de llevar a cabo y la que puede tomar diferentes rumbos en función de las actividades de los PJs. Tan sólo ten en cuenta las siguientes indicaciones:

Hay patrullas de 3 Soldados que hacen periódicamente la ronda. Si los PJs están fuera de la zona del Hangar (*Nivel Subterráneo*) o de los Aposentos de la Gobernadora (*Nivel 20 de la Torre*), los Soldados tratarán de interrogarles para saber qué hacen allí. Si se produce algún disparo, se dará la alarma.

Hay consolas de conexión al ordenador central en todas las puertas y salas, que además pueden servir para dar la alarma:

- Localizar la celda de Albinus (la 3ª de la hilera superior) requeriría una tirada media (CD12) de *Informática*. También averiguarán que hay otros dos prisioneros en el bloque prisión, un Wookiee y un contrabandista Sullustano.
- Si se da la alarma, todas las puertas se cerrarán, siendo accesibles sólo a los Soldados de Asalto. Haría falta una tirada difícil (CD15) de *Informática* para abrir cada una de las puertas del complejo.

- En el bloque prisión y en el Puesto de Guardia hay al menos siempre un Oficial, con 4 Soldados de Asalto.
- La armería está custodiada por 1 Sargento, 1 Oficial y al menos 6 Soldados de Asalto.
- Los Soldados que no están de servicio se encuentran de retén en el Nivel 0 de la Torre.
- En el Hangar hay retenido un *Carguero Ligero ILH-KK Clase Ciudadela*, confiscado a Albinus.

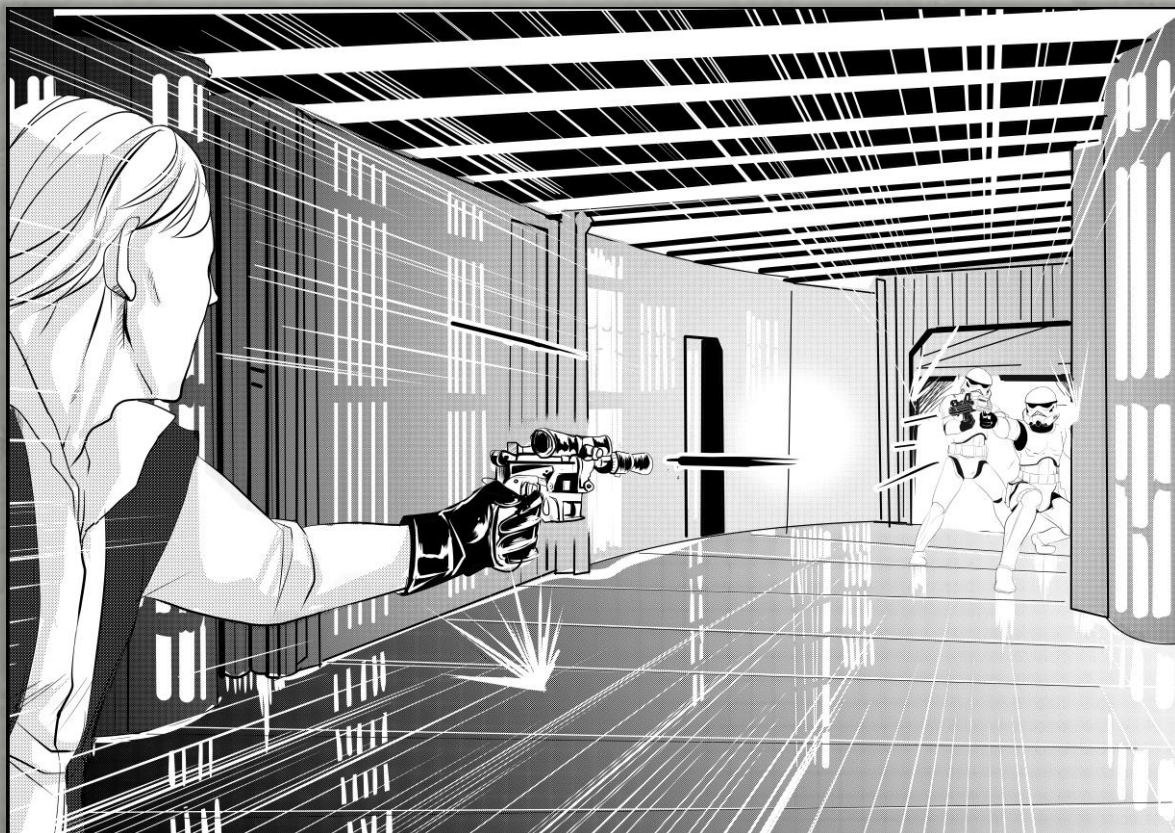
ESBIRROS Y RIVALES

Utiliza las estadísticas del manual básico para los Soldados de Asalto, Sargentos de Tropas Imperial, Oficiales de la Armada Imperial, los Pilotos de Caza y Agentes de Inteligencia que se encuentren en la base.

ESCENA 4

Llegando hasta Albinus

Albinus, un hombre de 40 años, con el pelo blanco y una amplia sonrisa. Tiene los ojos azul profundo y la piel curtida por el sol. Se encuentra retenido en la tercera celda de la hilera superior. Viste una camisa blanca, pantalones negros con una raya roja y botas.



Cuando los PJs se presenten estará muy contrariado. Albinus les contará que *Tenloss* ha creado para el Imperio un nuevo tipo de Torpedo de Protones mucho más eficiente, que podría ser un arma imparable para la Armada Imperial. Un primer cargamento ha sido entregado hace unas horas. Albinus se dejó capturar como parte de un plan para destruir el cargamento. Simuló ser un contrabandista y dejó que le apresaran con su nave.

Para ello, escondió un droide de mantenimiento B-4 en su carguero, sabiendo que quedaría confiscado en el Hangar. El droide está programado para llegar hasta el Puesto de Mando del Bloque Prisión y hacer explosión.

¿QUÉ OCURRE SI LOS PJS FUERON CAPTURADOS POR JESTER?

Si los PJs fueron capturados por Jester, estarán encerrados en las celdas restantes del bloque prisión. De pronto habrá una terrible explosión y las puertas se abrirán. Entonces verán a Albinus salir, hacerse con el arma de un Soldado Imperial y proporcionar armas a los otros prisioneros, un Wookiee y un Sullustano que resultan ser sus socios. Los PJs podrían ahora unirse a él.

No hace falta comentar que tras la explosión sonará la alarma y la base se encontrará en estado de alerta.

Albinus dirá a los PJs que no piensa ir a ninguna parte sin antes destruir ese cargamento. Su plan es ir hasta la Armería, dejar un Detonador Termal temporizado, sabotear el Control del Rayo Tractor y huir en su carguero. Con la ayuda de los PJs, su misión será mucho más sencilla.

Si no ha sonado la alarma aún, ahora lo hará. Los PJs encontrarán bastante resistencia en forma de patrullas de soldados mientras cumplen estos objetivos. El objetivo de los soldados es reducir a los PJs y minimizar los daños a la base.

DESENLACE

ESCENA 5

Escapando de Bahara

Cumplida su misión, los PJs tendrán a su disposición la nave de Albinus (su carguero clase Ciudadela), para escapar antes de la gran explosión que se avecina. Es posible que los PJs tuvieran otro plan de huida o que no tuvieran ninguno en absoluto, en este caso, lo tienen sencillo. Una vez despeguen, tendrán que escapar del alcance de las armas de la base. Si los PJs consiguen ganar la distancia suficiente, saldrán del alcance de las armas de la base y escaparán. En ese momento se producirá la gran explosión y Albinus lanzará un grito de triunfo.

-“¡Misión cumplida!”

Los PJs estarán suspirando tranquilos, felices por su éxito. Cuando descubrirán que no están solos. Los dos cazas TIE que se encontraban de patrulla aparecerán en sus sensores y tratarán de abatir su carguero. Se trata de un pequeño combate espacial antes de conseguir la victoria definitiva. Los PJs pueden tratar de derribar a sus perseguidores o simplemente darles esquinazo y alcanzar el hiperespacio en cuanto sea posible.

Hecho esto, podrán cantar victoria y dirigirse a Yavin IV donde la Alianza Rebelde tiene una base avanzada.

EPÍLOGO

Los PJs siguen teniendo una misión por cumplir por lo que deberán volver a Nar Shaddaa cuanto antes. Los PJs se reencontrarán con Aisha, que les pagará lo convenido.

Es posible que a lo largo de este capítulo los PJs hayan hecho nuevos amigos (Aisha, Albinus, Renner) y poderosos enemigos (Jester y el *Sindicato Tenloss* o la Gobernadora Kylash). Esto puede ser fuente de futuras aventuras.

La cantidad de Puntos de Experiencia recomendados por completar esta aventura es la siguiente:

- Ganar la carrera de motos aerodeslizadoras: 100 PX
- Escapar de los cazarrecompensas de Jester: 100 PX
- Capturar a Jester: 50 PX
- Rescatar a Albinus: 100 PX
- Destruir el cargamento de Torpedos de Protones: 100 PX



EPISODIO III

VI01\05710 111



CONTRABANDISTAS Y PIRATAS

Episodio III VIEJOS CONOCIDOS

Tras hacerse una fama entre los contrabandistas y delincuentes de la Luna Nar Shaddaa, nuestros héroes consiguen resolver su misión principal, descubriendo al traidor de la Rebelión que filtraba información para su enriquecimiento.

Conocen a Cala Worner quien les insta a ayudar a Wampa, una agente de inteligencia de la Rebelión. Ésta a su vez, les pone en un compromiso, solicitándoles una misión suicida que les llevará a rescatar a otro agente de inteligencia de la Rebelión de una prisión Imperial.

Por suerte para los PJs, consiguen resolver esta importante misión improvisada devolviendo a los dos agentes sanos y salvos a la base de Yavin IV.

Es hora de ponerse serios y encontrar al peligroso Capitán Fandar, azote de las rutas espaciales, pirata extraordinario y número seis en la lista de los más buscados por la Marina Imperial, para que se una a la causa de la Alianza, con su correspondiente contrato, para que hostigue los transportes espaciales del Imperio.

EL PRÍNCIPE PIRATA

٧٢ ٥٧١٧٤١٥٧ ٥١٧٢٤٢

Los jugadores empiezan la aventura de nuevo en su guarida en la Luna de Nar Shaddaa. En estos momentos su tapadera ya está funcionando, por lo que deben comenzar a pensar en como encontrar al Capitán Fandar y como lograr negociar con él, sin que les cueste la vida en ello.

Es posible que a estas alturas, los PJs ya hayan ido preguntando algo por ahí sobre este peligroso personaje, pero lo más probable es que siempre hayan obtenido la misma respuesta con los mismos gestos de miedo: "¿Fandar!?, yo, yo..., no conozco a ningún Fandar, no sé nada de verdad sobre nadie que se llame así..." Si lo intentan por primera vez en los diferentes centros de escoria y de maldad de Nar Shaddaa, para conseguir hablar con él, se encontrarán justo con esa misma frase, una y otra vez. Aunque quieran *Intimidar* o amenazar a alguien, nunca sacarán nada.

Pronto verán que ir preguntando por este peligroso tipo, conlleva consecuencias graves. El Capitán Fandar enviará a sus hombres a capturar a los PJs. O bien los PJs son capturados y Fandar los lleva a rastras a sus calabozos para saber qué quieren, o bien los PJs devuelven la pelota a los lacayos de Fandar y les obligan a llevarles ante él. En cualquier caso, la acción está servida.

HOMBRES DE FANDAR

Pirata de nivel 4
(Granuja 3 / Soldado 1)

12 VIG	15 DES	11 CON	14 INT	8 SAB	13 CAR
+6 Inic	16 Defensa	0/11 PV/PH	+4/+5 Ata CC / Dist		
+3 TS Fort	+5 TS Ref	+0 TS Vol			

Habilidades: Astronavegar +9, Buscar +8, Engañar +7, Informática +8, Intimidar +7, Inutilizar mecanismo +8, Observar +5, Pilotar +9, Recabar Información +7 y Reparar +9.

Equipo: Pistola blaster pesada (3d8) y traje acolchado (RD 2).

LA GUARIDA DE FANDAR

Los PJs se encontrarán aquí de una forma u otra tal y como se describe en el párrafo anterior.

Esta guarida se encuentra en las zonas más oscuras y profundas de la Luna de Nar Shaddaa. Está bastante oculta de ojos ajenos y muy bien custodiada.

En un momento dado, los PJs serán conducidos por un grupo fuertemente armado que les superan en número (serán el doble de hombres que ellos) hasta Fandar. Los hombres de Fandar son un diverso y variado grupo de seres de diferentes razas (Aqualish, Barabel, Devaronianos, Duros, Feeorin, Gand, Gen'dai, Klatooinianos, Rodianos, Weequay, e incluso un Houk).

Entran en una inmensa sala de ceremonias donde les espera sentado en su trono el Capitán Fandar. A su derecha de pie se encuentra su lugarteniente, un imponente e intimidatorio Houk, llamado Gorb Nar. El Capitán Fandar se dirige a los PJs con tono amenazante:

Bienvenidos "invitados". ¿Me pueden decir porqué me buscaban con tanto ahínco? Parece ser que ustedes sí que me conocen, aunque yo no puedo decir lo mismo. ¿Son Imperiales quizás? No tienen pinta, ¿no crees Gorb? ¿Quizás son Imperiales del Servicio de Inteligencia? Eso explicaría que no lo parezcan, pero esos malditos cobardes no se rebajarían a ir preguntando por los Bajos Fondos de un lugar como éste, y mucho menos a no dejar un reguero de sangre y muertos a su paso. Pues bien, ¿Me pueden indicar quienes son, para quien trabajan y que quieren exactamente de mí? Piensen muy bien su respuesta, porque si no me gusta o detectamos una mentira en sus palabras, mi cara será lo último que vean.

En este momento, el Capitán de los PJs debe expresarse muy bien con los piratas y explicarle al Capitán Fandar quienes son, y que quieren de ellos.

La Alianza quiere contratar a Fandar para que hostigue a los transportes espaciales del Imperio. Los PJs tienen cierta capacidad de negociación que le otorgó el Mando a su capitán, con el que tratarán de convencerlo. Da igual la cantidad que le ofrezcan y los beneficios que pueda obtener con ello. Fandar escuchará su propuesta, pero después les explicará que no tiene ningún interés en verse envuelto en política, y que además la alianza no ofrece suficiente dinero:

Jajaja, así que sois "Terroristas". Mirad chicos, soy un "honrado comerciante" sin ningún interés en verme envuelto en política, así que no contéis conmigo. Además, vuestra Alianza no ofrece suficiente dinero. Tengo que alimentar y mantener a todos mis "socios" y todas mis instalaciones y naves, y eso os aseguro que no es barato – Se producen risas generales por toda la sala. Sin embargo, quizás sí podemos colaborar en una cosa en la que estoy muy interesado: La Nave Tesoro Imperial que cada año lleva los ingresos del sector local a la capital Imperial Coruscant. Si vuestra Alianza está dispuesta a armar un jaleo que distraiga a la escolta militar de la nave tesoro, y vosotros estáis dispuestos a ayudarme a despachar la propia nave tesoro, quizás cambie de idea y pueda estar dispuesto a discutir más detalles.



GORB NAR

Pirata de nivel 6
(Granuja 3 / Soldado 3)



Habilidades: Astronavegar +11, Buscar +9, Engañar +10, Informática +11, Intimidar +15, Inutilizar mecanismo +10, Observar +7, Pilotar +11, Recabar Información +9 y Reparar +11.

Dotes: Afortunado (1 al día), Ataque preciso +1, Competencias con blindajes (Ligero, Intermedio), Competencias con grupos de armas (Armas pesadas, Armas sencillas, Fusiles blaster, Pistolas blaster, Vibroarmas), Desenfundado rápido, Energía heroica, Énfasis en una habilidad (Intimidar), Iniciativa mejorada, Infamia, Manejo de astronaves (Transportes espaciales, Cazas) y Trueque ilegal.

Equipo: Vibrohacha (2d10 + 4) y Pistola blaster pesada (3d8).

CAPITÁN FANDAR

Pirata de nivel 12
(Granuja 8 / Soldado 4)



Habilidades: Astronavegar +13, Buscar +9, Engañar +10, Informática +12, Intimidar +15, Inutilizar mecanismo +10, Observar +7, Pilotar +16, Recabar Información +9 y Reparar +12.

Dotes: Afortunado (2 al día), Ataque preciso +1, Competencias con blindajes (Ligero, Intermedio), Competencias con grupos de armas (Armas pesadas, Armas sencillas, Fusiles blaster, Pistolas blaster, Vibroarmas), Desenfundado rápido, Energía heroica, Énfasis en una habilidad (Intimidar), Énfasis en una habilidad (Pilotar), Esquiva con astronave (Transporte espacial, Cazas), Iniciativa mejorada, Infamia, Manejo de astronaves (Transportes espaciales, Cazas), Obstinación y Trueque ilegal.

Equipo: Explospada Adumari (3d6) y Pistola blaster pesada (3d8).

El Capitán Fandar es un excéntrico Nautolan de piel azul y ojos negros de 1,8m de altura. Como los miembros de su especie, refleja los estados de ánimo de aquellos que les rodean. Cuando se le trata con odio

y violencia responde igualmente. Cuando se le trata de manera calmada y civilizada resulta amable y educado.

Nota: Ver ficha completa en página 238.

¡ALIADOS!

Es hora de que el Capitán de los PJs tome una decisión y negocie con la Alianza si quieren participar en esta locura de plan del Capitán Fandar, o por lo contrario, prefieren dejarlo estar y abandonar la misión para dedicarse a otra cosa.

Si lo consulta, la Alianza está dispuesta a colaborar porque quieren tener a Fandar como aliado a toda costa. Proporcionarán dos escuadrones de Cazas X y dos fragatas de su flota para crear la distracción necesaria mientras sus hombres, con la ayuda de nuestros PJs, abordan la *Nave Tesoro Imperial*.

Si así se lo comunican al Capitán Fandar, éste estará encantado de contar con esa distracción creada por la Alianza y se mostrará muy agradecido con los PJs a quienes invitará a un gran banquete para celebrarlo. Por otra parte, les instará a tomar parte de una de sus “tradiciones”, que sirven al tiempo para entretener a su hombres. Les pedirá a los PJs que elijan a su “Campeón” para enfrentarse a su lugarteniente en un combate cuerpo a cuerpo (sin armas por supuesto, “*no somos salvajes*”, indicará Fandar). El combate se realizará en una especie de arena circular, donde el resto de hombres y los PJs junto a Fandar se sentarán en bancos tipo grada a su alrededor. El combate durará hasta que uno de los dos oponentes caiga incapacitado o se rinda (no sin antes luchar por supuesto). Fandar espera una buena actuación por parte del PJ, y no le importará lo más mínimo que su lugarteniente gane o pierda el combate. Evidentemente, a su lugarteniente no le hará ninguna gracia perder, y si esto ocurre lo reflejará claramente con su mirada vengativa y con unos claros malos modos.

Una vez pasada esa noche, dónde los PJs serán huéspedes de Fandar, volverán a reunirse, en una sala privada solo con Fandar y Gorb, dónde expondrán su plan. Los PJs pueden opinar y proponer los cambios que consideren oportunos en el plan, y Fandar los meditará.

Gorb intentará por todos los medios convencer a Fandar de seguir su plan inicial a rajatabla, aunque es posible que Fandar acepte algunas de las variaciones propuestas por los PJs.

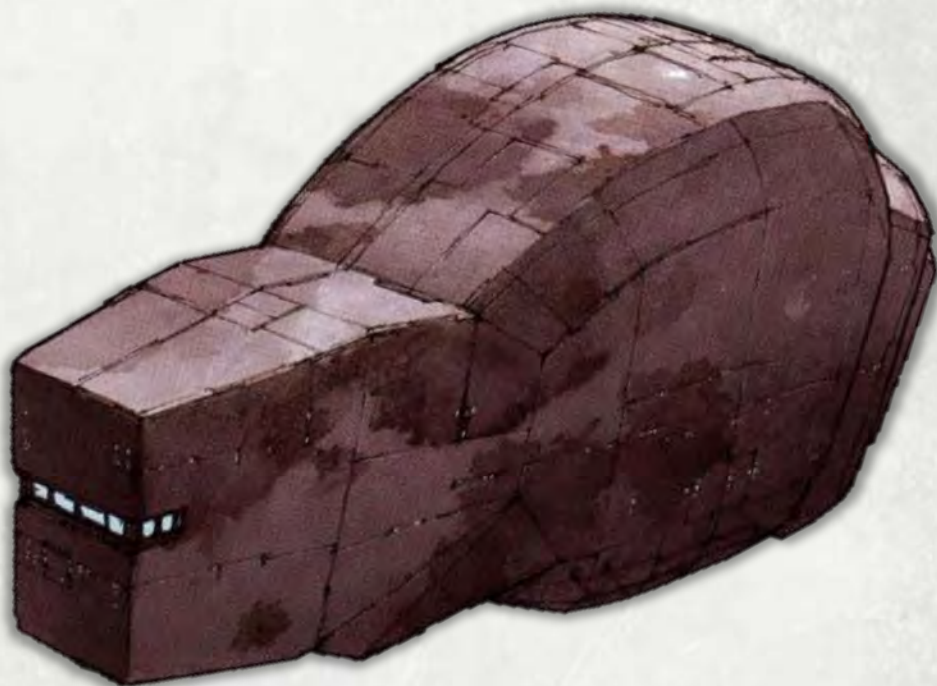
EL PLAN

El plan propuesto es simple: Primero, la flota rebelde junto a parte de la flota de Fandar interceptarán el Convoy de escolta de la *Nave Tesoro Imperial*, creando una lucha dónde se centrarán en intentar protegerla. La operación debe hacerse muy rápido ya que en pocos parsecs podrían llegar refuerzos y esto resultaría un grave problema puesto que se endurecería mucho la batalla y podrían producirse muchas pérdidas de efectivos tanto en la flota rebelde como en las filas de Fandar. Una vez iniciada la distracción y de forma muy sincronizada, la Nave Capital de Fandar saltará del hiperespacio en una posición muy cercana al objetivo permitiendo el lanzamiento de los torpedos-lanzaderas de abordaje. Una vez unidos, Fandar junto a un gran número de sus hombres y los PJs se introducirán en la *Nave Tesoro Imperial* e intentarán tomar el control rápidamente eliminando a todos sus ocupantes o haciéndolos prisioneros si éstos se rinden. Cuando eso ocurra, introducirán su objetivo en la Nave Capital de Fandar y saltarán al hiperespacio con tres o cuatro microsaltos de seguridad hasta reunirse en un punto acordado seguro. La Nave Capital de Fandar cuenta con los elementos inhibidores suficientes para asegurarse de anular cualquier dispositivo de seguimiento de la *Nave Tesoro Imperial*.

Evidentemente, se han previsto varias circunstancias:

1. En cuanto salga del hiperespacio, la Nave Capital de Fandar disparará contra la Nave Tesoro Imperial con todos los cañones de iones disponibles para asegurarse la anulación de los sistemas de defensa, y una vez lanzados los torpedos-lanzaderas, se procederá a atacar a los puntos de defensa como armamento, escudos y motores de iones para asegurarse la presa.
2. Se prevén 300 soldados de asalto en el interior de la Nave Tesoro Imperial, por lo que el abordaje se realizará con al menos 500 hombres para asegurarse la ventaja numérica, a pesar del factor sorpresa a nuestro favor.
3. La escolta de la Nave Tesoro Imperial consta de 3 Barcasas rápidas Rayo Saltador GAT-12h, 2 Cruceros medios clase Ataque y 3 Escuadrones de Cazas TIE.

NAVE TESORO IMPERIAL Y ESCOLTA



Galeón Estelar Imperial de los Astilleros de Impulsores Kuat

Clase: Fragata de cargamento/escolta	Tripulación: 150 (Normal +2)
Tamaño: Enorme (300 m largo)	Iniciativa: +0 (-2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Hiperimpulsor: x2 (Reserva x15)	Maniobra: -2 (-2 por tamaño, + 2 por tripulación, -2 por calidad motores)
Pasajeros: 300 (Tropas)	Defensa: 18 (-2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 100.000 Tm	Puntos de escudo: 200 (RD 20)
Consumibles: 6 meses	Puntos de casco: 560 (RD 20)
Precio: No está en venta	
Velocidad máxima en el espacio: Crucero (4 casillas por acción)**	
Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)**	
Armas: Turboláser Ligero (10, disparan por separado); Sector de tiro: 1 Batería Izquierda y 1 Batería Derecha; Bonificación al ataque: +10 (-2 por tamaño, +2 por tripulación, +6 por control de fuego, +4 por fuego de batería); Daño: 4d10x5. Lanzamisiles de concusión (16 misiles); Sector de tiro: Frontal; Daño: 9d10x2; Calidad de los misiles: Normal (+10).	



Barcaza Rápida Rayo Saltador GAT-12h de Sistemas de Flota Sienar

Clase: Transporte Espacial	Tripulación: 4 (Diestra +4)
Tamaño: Pequeño (25 m largo)	Iniciativa: +5 (+1 por tamaño, +4 por tripulación)
Hiperimpulsor: x2 (Reserva x15)	Maniobra: +5 (+1 por tamaño, +4 por tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Defensa: 21 (+1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 20 Tm	Puntos de escudo: 200 (RD 10)
Consumibles: 1 mes	Puntos de casco: 230 (RD 10)
Precio: 624.000 créditos	

Velocidad máxima en el espacio: Embestida (12 casillas por acción)

Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)

Armas:

Turboláser (2); Sector de tiro: 1 batería en torreta; Bonificación al ataque: +8 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +2 por control de fuego, +1 por fuego de batería); Daño: 5d10x5.

Cañón medio de iones (3 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +9 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 5d10x2

Tubos lanzatorpedos de protones (4 torpedos); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +7 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +2 por control de fuego); Daño: 10d10x2; Calidad de los torpedos: Buena (+15).

Lanzamisiles de concusión (8 misiles); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +7 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +2 por control de fuego); Daño: 9d10x2; Calidad de los misiles: Buena (+15).

Crucero Medio Imperial de Ataque de Loronar

Clase: Nave de línea	Tripulación: 2.112 (Normal +2)
Tamaño: Enorme (450 m largo)	Iniciativa: +0 (-2 por tamaño, +2 por tripulación)
Hiperimpulsor: x2 (Reserva x12)	Maniobra: +0 (-2 por tamaño, +2 por tripulación)
Pasajeros: 340 (Tropas)	Defensa: 18 (-2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 6.000 Tm	Puntos de escudo: 260 (RD 30)
Consumibles: 18 meses	Puntos de casco: 600 (RD 30)

Precio: No está en venta

Velocidad máxima en el espacio: Crucero (4 casillas por acción)

Velocidad atmosférica: No disponible

Armas:

Turboláser (10); Sector de tiro: 2 Baterías Frontales, 1 Batería Izquierda, 1 Batería Derecha, 1 Batería Trasera; Bonificación al ataque: +5 (-2 por tamaño, +0 por tripulación, +4 por control de fuego, +3 por fuego de batería); Daño: 7d10x5.

Cañón láser (20); Sector de tiro: 8 frontales, 4 a la izquierda, 4 a la derecha, 4 traseros; Bonificación al ataque: +2 (-2 por tamaño, +0 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 5d10x5.

Cañón de iones (10); Sector de tiro: 2 Baterías Frontales, 1 Batería Izquierda, 1 Batería Derecha, 1 Batería Trasera; Bonificación al ataque: +5 (-2 por tamaño, +0 por tripulación, +4 por control de fuego, +3 por fuego de batería); Daño: 5d10x2.

Proyector rayo tractor (10); Sector de tiro: 6 frontales, 2 a la izquierda, 2 a la derecha; Bonificación al ataque: +2 (-2 por tamaño, +0 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: Especial.



¡AL ABORDAJE!

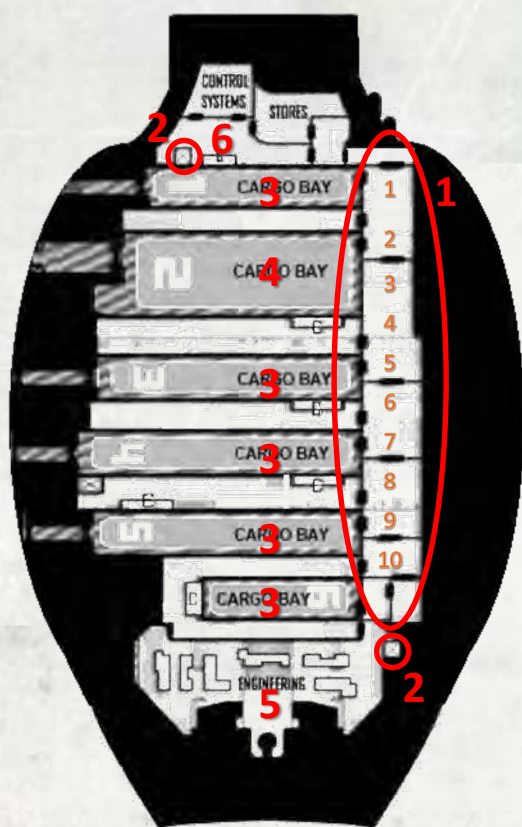
Comienza el plan sin imprevistos. En el punto de intersección previsto aparecen las dos Fragatas Rebeldes que comienzan a disparar de inmediato contra el convoy de escolta de la Nave Tesoro, al mismo tiempo que se despliegan los dos escuadrones de Alas-X que se enfrentan a los cazas Tie que rápidamente se disponen a defender.

En medio de este caos, de repente salen del hiperespacio la Nave Capital de Fandar junto a su flota. El plan sigue funcionando a la perfección cuando la Nave Capital dispara todos sus cañones de iones sobre la Nave Tesoro incapacitándola para que no se pueda defender. A continuación, se lanzan los torpedos-lanzaderas de abordaje con Fandar, nuestros PJs y 500 piratas fuertemente armados.

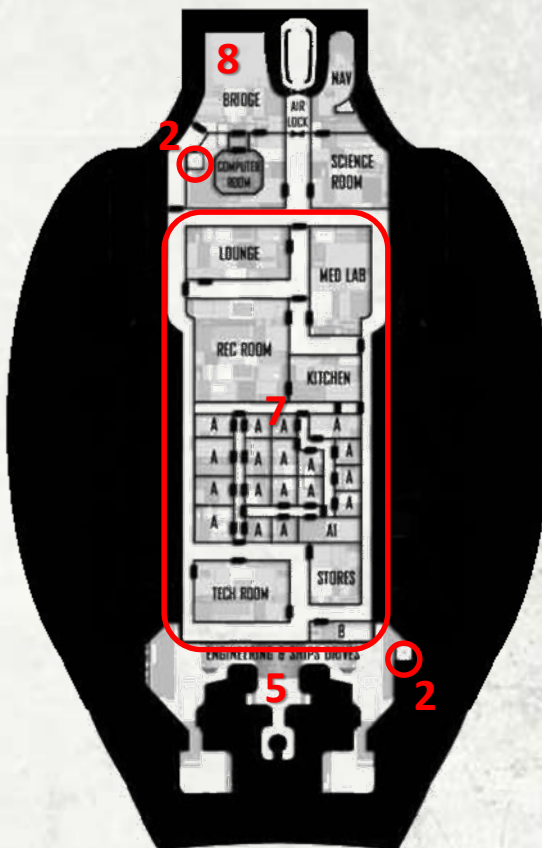
Los torpedos se clavan uno tras otro por diferentes zonas de la Nave Tesoro, permitiendo la salida de los hombres de Fandar que evidentemente se encuentran con algo de oposición. ¡Comienza la acción de verdad!!!

Comienza la acción en la **Zona 1**. Que algún PJ tire un 1d10 y el resultado marcará la zona donde se clava su torpedo lanzadera y dónde empezará su acción. En esta zona se encuentran una fuerte resistencia con múltiples tropas de asalto con buena cobertura preparados para una fuerte defensa. A parte de los SA, la defensa se complementa con varios droides de combate protegidos con escudos personales que les harán sufrir sin duda (100 SA + 20 Droides). Si a algún PJ se le ocurre la brillante idea de lanzar una granada o detonador termal, hay muchas posibilidades de que se genere una brecha en el casco absorbiendo todo lo que se encuentre en esa zona...

Todas las compuertas de la nave están bloqueadas y para poder abrirlas se requerirá una Tirada Difícil de *Inutilizar mecanismo* (CD25) o intentar romperlas de alguna forma (p.e. Sable de Luz – Se deberá realizar una tirada de daño contra la estructura para ver si se puede atravesar y en función del resultado se deberá calcular el tiempo que se requerirá para hacer un agujero lo suficientemente grande para que pueda pasar una persona). Las puertas son blindadas (40cm de grosor) con PH480, RD15 y CD45 para romperlas con pruebas de Vigor.



LOWER DECK



UPPER DECK

SOLDADOS DE ASAÍTO MARINA IMPERIAL

Soldados de Élite

(Soldado humano 4)

14	16	13	12	10	8
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR

+3

Inic

17

Defensa

0/13

PV/PH

+6/+8

Ata CC / Dist

+5

TS Fort

+4

TS Ref

+1

TS Vol

Habilidades: Buscar +2, Curar heridas +4, Demoliciones +5, Escuchar +2, Informática +2, Intimidar +3, Observar +2, Profesión [Marine] +2, Reparar +5, Supervivencia +4 y Tregar +0.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio, potenciado), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Reflejos de combate y Soltura con un arma (Fúsil Blaster).

Equipo: Blindaje de soldado de asalto (RD 4), Fúsil Blaster (3d8 / 19-20), Granada de fragmentación (4d6+1), vibromachete (2d6[+2]), comunicador, cinturón de accesorios.

Blaster ligero de repetición

Daño: 3d8

Crítico: 19-20

Disparos: 30 (Fuego múltiple / Automático)

Incremento de distancia: 40 m

Peso: 6 kg

Tipo: Energía

Tamaño: Grande

Grupo: Fusiles Blaster



Blaster pesado de repetición

Daño: 4d8

Crítico: 19-20

Disparos: 20 (Fuego múltiple / Automático)

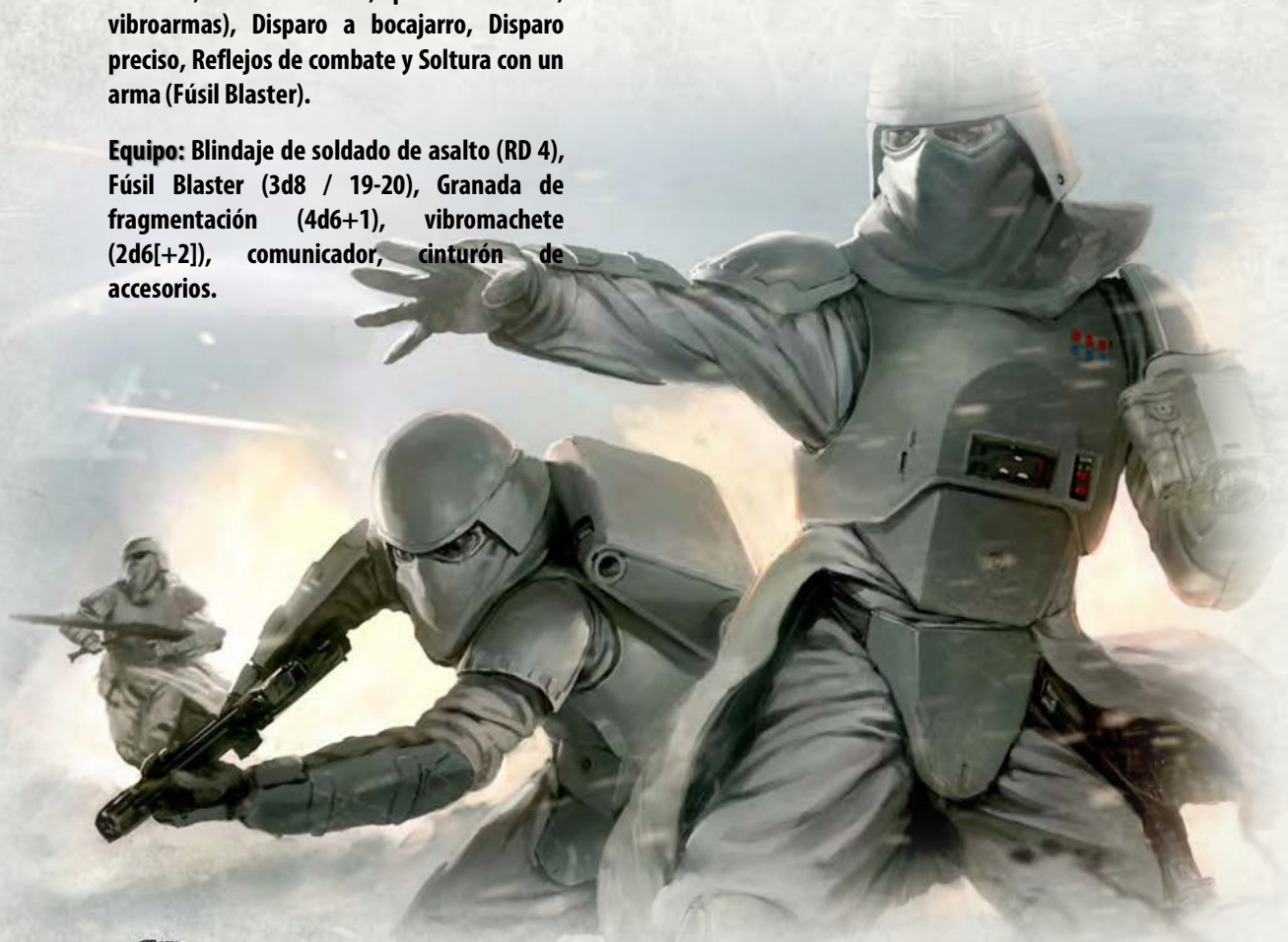
Incremento de distancia: 30 m

Peso: 12 kg

Tipo: Energía

Tamaño: Grande

Grupo: Pesada



DROIDE CENTINELA IMPERIAL

Droide de seguridad caminante
(Matón 2)

11	14	13	10	8	6
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	12	0/13	+2/+5		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+3	+2	+1			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Buscar +2, Escuchar +2 y Observar +4.

Dotes: Ambidiestro, Competencias con blindajes (ligero), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster) y Disparo a bocajarro.

Equipo: Blindaje ligero (RD 3), Escudos (RD 5), Fúsil Blaster montado en el brazo (3d8 / 19-20), Acceso bloqueado.



Nunca antes habían visto unos droides como esos. Además, pronto se darán cuenta de que los Soldados de Asalto que les esperaban no son simples soldados, sino soldados de élite de la Marina Imperial.

En las **Zonas 2**, se encuentran los turboascensores que permiten llegar hasta la planta superior. Difícilmente conseguirán superar toda la resistencia de la planta inferior antes de poder acercarse a éstos. En cualquier caso, siempre sería más fácil intentarlo por el turboascensor de Ingeniería. En ambos casos están protegidos por 4 droides cada uno, además de un turbocañón automático de defensa interna (disparo múltiple con 4d8 daño), y un pequeño contingente con 5 marines con dos Blaster de repetición ligeros.

¿QUÉ OCURRE REALMENTE?

En cualquier caso, y siempre que sean capaces de superar la zona 1 y desplazarse hasta alguna otra zona, comenzarán a perder contacto con los otros grupos y con la nave de Fandar. En algún momento dramático, los PJs recibirán un mensaje de su flota de apoyo indicándoles que se han quedado solos y que los están masacrando. Acaban de aparecer del hiperespacio dos destructores estelares que acaban con gran parte de la flota rebelde antes de que puedan huir.

Zona 3. En caso de que se les ocurra entrar en cualquier hangar de carga (excepto el nº 2), se encontrarán con una enorme sorpresa. El hangar está repleto de Marines y droides centinelas apuntándoles. La rendición es la única solución posible. Si deciden luchar o se les ocurre alguna idea brillante como intentar hacer explotar el hangar con granadas serán abatidos antes.

Zona 4. Idéntica situación que con los hangares de la Zona 3, pero aún más serio. En este hangar hay dos AT-ST apuntándolos junto al resto de Marines y droides.

Zona 5. Sala de Ingeniería y motores. Quizás es la zona de la nave con menos defensas, no obstante y tal y como se ha indicado en la descripción de la zona 2, existe un turbocañón automático protegiendo la zona, además de los droides y marines indicados. Si se consigue vencer la resistencia y utilizar el turboascensor para llegar a la planta superior, encontraran arriba la misma resistencia que abajo (turbocañón + droides + marines).

Zona 6. Similar a Zona 5 y también descrita en la Zona 2. Si los PJs han decidido intentar ir hacia esta zona para coger el turboascensor y plantarse cerca del puente de mando (Zona 8), han cometido un terrible error. Defensa férrea con turbocañones automáticos, Droides de combate y marines con muy buena cobertura y Blaster pesado de repetición. No tienen nada que hacer y además, en breve se verán rodeados por los marines ya que por la espalda llegarán los refuerzos. Si han llegado hasta aquí, serán hechos prisioneros en este momento. Todos caerán inconscientes por blasters en aturdir.

Zona 7. Aunque es poco probable que lleguen hasta aquí, lo que se encontrarán son los barracones llenos de soldados. Toda esta zona está plagada de marines que generará enfrentamientos en todos los pasillos. Tarde o temprano se verán superados ya que los hombres que acompañan a los PJs irán cayendo.

Zona 8. Si los PJs han conseguido superar todas las defensas de la planta inferior para conseguir subir en el turboascensor y han podido defenderse de lo que les espera arriba, y aún así han podido llegar hasta el puente de mando, toca encontrarse con un Inquisidor Imperial, dos acólitos Sith del Inquisidor, Mandos de Marines, y Droides de Combate más difíciles de vencer si cabe. Ni siquiera describiremos estos PNJs. Los PJs serán derrotados por pura fuerza bruta. Hay que intentar por todos los medios que nunca lleguen hasta esta zona.

¡TRAICIÓN!

Está claro, que alguien ha traicionado a Fandar y a nuestros PJs. Fandar les culpará a ellos sin duda y a su Rebelión de haberlos vendido a los Imperiales. Los PJs tendrán que hacerle entrar en razón, ganarse de nuevo su confianza e intentar averiguar quien les ha traicionado y porqué.



Evidentemente, Gorb ha sido el traidor y habrá sacado una buena tajada por entregar a su Capitán y a esos Rebeldes. Poder descubrirlo, no será tarea fácil.

Os despertáis todos en una celda metálica casi al mismo tiempo. No sabéis dónde estáis, ni que ha ocurrido realmente. Desorientados, os miráis unos a otros. De repente, Fandar se lanza sobre el capitán de los PJs propinándole un fuerte puñetazo que lo tira al suelo: *"Malditos seáis, vosotros y vuestra Rebelión. En que desgraciado momento pensé que podría aprovechar esa inútil resistencia al poder Imperial para poder sacar una buena tajada. Sois unos putos traidores y pienso mataros a todos..."* Se vuelve a lanzar hacia cualquier otro PJ que se encuentre cerca.

Realmente, los PJs y Fandar se encuentran en una celda de un Destructor Estelar con destino a una Prisión de Máxima Seguridad, dónde serán debidamente interrogados, quizás por el mismísimo Lord Vader.

Si los PJs consiguen frenar a Fandar y lo hacen entrar en razón, éste puede que reflexione y vea que puede ser cierto que la traición, no viene por la Rebelión, sino por alguno de los suyos. Los PJs no tienen ninguna prueba contra nadie, ni pueden probar nada, pero quizás sospechen de su Lugarteniente al haberse fugado con la Nave Capital en cuanto comenzó la batalla, dejándolos a la merced de los Imperiales.

En cualquier caso, los PJs y Fandar deben ingeniarse un plan de fuga lo más rápido posible, ya que si llegan a su destino, una Prisión de Máxima Seguridad, no tendrán escapatoria ninguna. Aquí, dejaremos un poco de libertad creativa a los PJs, sabiendo que hay un Jedi entre ellos (siempre y cuando no exhibiera demasiado sus poderes en el abordaje, ya que habría llamado la atención de algún Inquisidor o algo peor...).

Si el Jedi llamó mucho la atención, será requerido en algún momento por un Inquisidor, quién ya tendrá las palabras adecuadas con él...

Si no quieres complicar demasiado la partida, déjales pensar una forma de escapar creativa parecida a las escenas del Episodio IV: Una Nueva Esperanza. Evidentemente, tendrán que conseguir salir de la celda de alguna forma, llegar hasta un hangar, robar una lanzadera después de liberarla de los controles de retención, y quizás lo puedan hacer creando una distracción.

En cualquier caso, conseguirán escapar... La forma en la que acabe ya dependerá de ellos. Fandar les indicará las coordenadas de unos microsaltos que les permitirán despistar a los cazas TIE y después introducirá él personalmente unas coordenadas secretas de una base aislada que tiene cerca de Maelstrom (particular extensión cercana a la frecuentemente transitada ruta hiperespacial Relgim, que se trata de una nube de aspecto similar al de una nebulosa compuesta de polvo espacial con carga y energía pura que afectan a los sensores y las computadoras de navegación). Una vez lleguen allí, Fandar dará unas instrucciones verbales en clave por una frecuencia concreta, permitiéndole la llegada a su base secreta.

Fandar se encontrará allí con algunos de sus hombres que consiguieron escapar a duras penas, hombres que viajaban en su Nave Capital.

Estos le contarán que su lugarteniente Gorg tomó el control como si de un motín se tratara y que mató a todos aquellos que le llevaran la contraria y demostraran su todavía fidelidad a Fandar. Le escucharon decir que su nuevo Capitán les esperaba, un tal Gran Hanso, autodenominado Rey de los Piratas.

Fandar entra en cólera y promete matar en persona a ese traidor de Gorg y a su supuesto nuevo Capitán que tan osado título de Rey de los Piratas se ha autoimpuesto. Fandar reconoce honorablemente la ayuda que le han prestado los PJs, les pide perdón por sus acusaciones y les indica que a partir de ahora se unirá a la Alianza Rebelde, aunque ejercerá su aportación de forma independiente. Les pide ayuda para vengarse y les propone que se unan a él durante un tiempo, puesto que necesita una nueva tripulación y ahora confía plenamente en ellos. Les indica que pueden pedir permiso a sus superiores por supuesto, pero que desea que le acompañen durante algún tiempo como muestra de lealtad y compañerismo.

Los PJs pueden decidir si le ayudan en esta misión de venganza y si posteriormente quieren seguirlo durante algunas misiones nuevas.

VIEJOS CONOCIDOS

YIVJON HONOHIFON

Los jugadores empiezan la aventura en la base del Capitán Fandar en Maelstrom. Éste está dispuesto a recuperar su Nave el *Far Orbit* cueste lo que cueste, rescatar a sus fieles hombres que sigan prisioneros en su interior y matar al traidor Gorg y a ser posible a su nuevo capitán el Gran Hanso quien tan osadamente a conspirado contra él y se autoproclama Rey de los Piratas.

Uno de los pocos hombres que pudieron escapar de Gorg, pudo ver las coordenadas del *Far Orbit* antes de escapar y si se apresuran quizás todavía lo puedan encontrar en esas coordenadas. La dificultad dependerá de si en esas mismas coordenadas se encuentra la Flota de El Gran Hanso. Actualmente no disponen de naves ni hombres suficientes como para poder realizar un enfrentamiento directo y no quiere hacer participe a la Alianza después de que ya sufrieron bastantes pérdidas con la traición de Gorg, además, es algo que debe resolver personalmente. Deben pensar un plan sutil para poder llegar hasta el *Far Orbit*, entrar sin que los descubran, liberar a los presos y hacerse con el control de la nave, escapando inmediatamente para poder posteriormente reforzarse. Aunque no se lo diga inicialmente a los PJs, Fandar guarda un as en la manga ya que si está cerca del *Far Orbit* puede activar unos droides astromecánicos en su interior que pueden ayudarlo desde dentro.

Es hora de que nuestros héroes propongan alternativas para lograr esta hazaña. A modo de ayuda, Fandar o sus hombres pueden proponer algunas cosas:

1. Primero sería localizar exactamente el *Far Orbit* y verificar si está acompañada por la flota de Hanso.
2. Si investigan sin ser descubiertos, podrán ver como una lanzadera sale del *Far Orbit*. Pueden seguirla y verán que se dirige hacia un puerto espacial cercano dónde 5 hombres de Hanso compran provisiones de abastecimiento.

3. Otra opción, a discreción del DJ, sería que Fandar les indicara que tiene los droides dentro y que puede intentar que una vez estén cerca (y sin ser detectados por los sensores...) éstos les puedan proporcionar acceso a un hangar y una vez dentro ya hagan las acciones oportunas.
4. Cualquier plan a lo loco, hará que los PJs sean atrapados por los hombres de Hanso y llevados ante él.

LOCALIZACIÓN

Los PJs en cualquiera de sus decisiones, siempre pasará por conocer la ubicación exacta del *Far Orbit*. Si deciden seguir las coordenadas proporcionadas por el hombre de Fandar que logró escapar, verán que estás llevan al cinturón de asteroides de lo que antiguamente era Alderaan. Los PJs recuerdan que recientemente tuvieron allí un encuentro con una patrullera Imperial que les obligó a tener que huir precipitadamente, por lo saben que deben ir con sumo cuidado. Lo correcto sería saltar a unas coordenadas próximas y aproximarse poco a poco ocultándose entre los asteroides. El que esté a los mandos de la nave tendrá que realizar una tirada de *Pilotar* CD10 para evitar que la nave sufra daños - si no lo consiguen impactarán con un pequeño asteroide, quedando la nave dañada y perdiendo 50 puntos de casco.

La mejor idea sería posar la nave sobre algún asteroide cercano y salir con trajes de vacío para ver desde lejos la ubicación y situación del *Far Orbit*. Los PJs deberán realizar una tirada de *Observar* con lo que verán en función del resultado de la tirada:

- < 5: Ven el *Far Orbit* entre los asteroides, pero nada más.
- 5-10: Ven claramente el *Far Orbit* y algún caza patrullando.
- 11-19: Ven el *Far Orbit* y como lentamente se abre la compuerta de uno de sus hangares y sale muy despacio una lanzadera.

- **>20:** No solo ven todo lo anterior, sino que además pueden ver más naves de la Flota del Gran Hanso, así como su gran nave insignia, un antiguo *Destructor Estelar de la serie Venator de la Antigua República*.
- **>25:** Observan lo que parece una base oculta en un gran asteroide cercano a la ubicación de la Flota. Poco pueden ver más que algunas construcciones defensivas sobre el asteroide, así como algunas instalaciones, y lo que parece la entrada a un enorme hangar.

Ahora deben decidir cual es su siguiente paso a dar. Si han decidido seguir a la lanzadera, será mejor que se den prisa en llegar hasta su nave para poder seguirlos.

¿Será un buen plan?

PROVISIONES

Los PJs observan como la Lanzadera de aprovisionamientos sale poco a poco del campo de asteroides tomando un rumbo concreto. El PJ que se ocupa de los cálculos de astrogración debe superar una tirada de *Astronavegar* con CD15 para poder seguir a la lanzadera en su ruta. Con la ayuda de la unidad R2 descubren que su destino es el planeta Brentaal. Si se supera una tirada Moderada (CD15) de *Conocimiento (Sistemas Planetarios)* el PJ conoce que Brentaal es un planeta muy

famoso por ser un gran centro de comercio (para mayor información consultar la ficha del Planeta en el Anexo).

Si los PJs aterrizan en un hangar cercano al que usa la lanzadera que están siguiendo, previo pago por adelantado del estacionamiento y abastecimiento (1000 créditos), y quieren ver que ocurre en ese hangar, primero deben superar una Tirada de *Sigilo* CD15 y si la superan a continuación deben superar una Tirada de *Observar* CD15. Si logran un éxito en la tirada, pueden ver como salen 5 hombres de la Lanzadera, dos de los cuales toman un Esquife de carga y se dirigen hacia el centro de la ciudad y los otros 3 hombres cogen un deslizador y salen hacia las afueras. Si no lograron el éxito, solo se fijan en el Esquife que se dirige hacia el centro.

Si los PJs tuvieron éxito en su prueba de *Observar* y decidieron seguir a los 3 hombres que cogen un deslizador, ve a la Sección **Tormenta Solar**.

Si los PJs deciden seguir al Esquife de carga, verán como se dirigen hacia un mercado dónde comprarán provisiones de comida y bebida que ya estaban previamente encargadas y que están contendidas en unas 20 cajas. Los PJs pueden optar por colarse en el Esquife entre las cargas o dentro de las cajas, o liquidar a los dos hombres y hacerse pasar por ellos (cerca del mercado o esperar a estar en el hangar de la lanzadera). En cualquier caso, si no van con cuidado pueden ser descubiertos por los hombres de Hanso, o si montan mucho lío pueden llamar la atención de alguna patrulla Imperial y complicarse la misión.

Si solo se percataron de estos 2 hombres, cuando lleguen a la lanzadera pueden sorprenderse con los otros 3 restantes.

TORMENTA SOLAR

Si nuestros héroes decidieron seguir a los 3 hombres con deslizador, en primer lugar deben declarar que medio de transporte usarán para ese seguimiento y en segundo lugar deberán ir realizando (si van en vehículo), el/los piloto/s una prueba de *Sigilo* CD10 para pasar desapercibidos para su objetivo.

Una vez superadas las pruebas de *Sigilo* para no ser detectados, los PJs seguirán a los tres matones hasta una mansión situada cerca de un río. Esta mansión no tiene a simple vista demasiada seguridad y solo existe un droide de control a su entrada principal. Con una sencilla prueba de *Observar* CD10 y tras un breve periodo de tiempo, verán de nuevo salir a los tres matones con su deslizador y se dirigirán hacia un puente que cruza el río y que les lleva hasta el *Terminal de Carga de Contenedores de Alfex*. Allí verán como entran en el complejo y los pierden de vista entre los centenares de contenedores apilados.

Si se deciden por entrar en la mansión para preguntar o intentar averiguar que se traen entre manos esos matones, primero deben buscar una buena excusa que darle al droide para preguntar por su amo a quién ni siquiera conocen. Si logran una buena manera de entrar, para lo que no será demasiado difícil, podrán encontrarse con un noble de la casa llamado *Barthos Okeefe*, de la *Casa Okeefe*, una de las casas nobles de *Brentaal* más influyente.

En función de su tapadera o dependiendo de lo que le hayan explicado a *Barthos*, éste les explicará lo siguiente:

"Parece ser, que hay una nueva organización delictiva que ya no se contenta con operar en los márgenes del comercio de Brentaal y está haciendo un movimiento agresivo para convertirse en la corriente principal. A través del chantaje y la intimidación, se están apoderando de la Casa Okeefe. Rastrear a los matones que hacen el movimiento opresivo en la Casa Okeefe no es demasiado difícil, ya que aparecen regularmente para intimidar, amenazar y engañar a varios miembros de la casa."

Los personajes podrían avanzar considerablemente en la recuperación del material de chantaje, neutralizar a los matones y frustrar el intento de adquisición antes de descubrir realmente quiénes son sus rivales.

BARTHOS OKEEFE

Lord *Barthos*, miembro de la *Casa mercante Okeefe*, es un robusto hombre de 60 años con corto cabello blanco. Como el único director de la estación de retransmisión *HoloNet* en órbita, conoce sus numerosos sistemas, así como sus fallas y puntos débiles de seguridad. *Okeefe* se ha retirado a un ático en un complejo urbanístico en el norte polar, donde alterna entre ser un amante de la naturaleza y administrar las cuentas financieras de su casa. *Barthos* ama poco al *Imperio*, pero no está convencido de que la *Alianza Rebelde* sea lo suficientemente fuerte como para reemplazarlo. Si los héroes pueden convencerlo con sus éxitos en *Brentaal*, ganarán un aliado rico y bien conectado.

Noble de nivel 4

(Noble 4)

14	9	12	10	13	15
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	12	17/12	+5/+2		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+2	+1	+5			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Tasación +4, Diplomacia +10, Recabar información +4, Conocimiento (Burocracia) +7, Profesión (Financiero) +8, Leer/Escribir Básico, Montar +2, Buscar +3, Observar +5, Hablar Básico, Averiguar intenciones +4 y Supervivencia +7.

Dotes: De fiar, Grupo de Armas (Pistolas Blasters, Sencillas), Resistencia y Rapidez.

Especial: Coordinar +1, Favor +2, Inspirar Confianza, Habilidad de dase adicional (Supervivencia), Acceso a recursos

Equipo: Cuchillo (1d4+2), Pistola blaster (3d6), Comunicador.

Si finalmente optan por seguirlos hasta el interior del *Terminal de Carga de Contenedores de Alfex*, como también les sugiere *Barthos*, pueden encontrarse con una desagradable sorpresa: Descubrir que los matones son aliados del *Sol Negro*.

Los PJs pueden idear algún plan para el que se puede utilizar el plano de la ficha del *Planeta del Anexo*.



El recinto está muy fuertemente protegido mediante vigilancia en sus 11 torres, droides sonda realizando rondas aéreas exteriores, 4 droides de combate protegiendo la entrada principal, así como diferentes soldados de seguridad privada realizando rondas por el interior del recinto y apoyando la seguridad de la entrada principal. Si con eso no fuera suficiente, el cuartel principal del Sol Negro cuenta con varios matones y mercenarios, además de con la ejecutora que controla la zona: **Fellion**.

Entrar por la puerta grande haciendo “ruido” será un auténtico suicidio. Si los PJs pretenden entrar de una forma sutil, será necesario un plan para poder entrar al recinto sin tener que llegar a un combate en el que los PJs estarán en clara desventaja.

Si optan solo por liquidar a los tres matones de Hanso y dar por zanjado el problema, igualmente harán enfadar a **Sol Negro**, quien se ocupará de ponerles las cosas difíciles antes de que puedan salir del planeta.

En cualquiera de los casos, los PJs se deberán enfrentar a **Fellion** y algunos de sus hombres, ganándose así una larga enemistad con la peligrosa organización criminal.

En cualquier enfrentamiento que tengan, **Fellion** jamás será muerta. Si sufre graves heridas, huirá o será rescatada por un caza o droides.

En el caso que no se hayan enfrentado al **Sol Negro** en el Terminal de Carga de Contenedores de **Alfex**, tendrán un encuentro de combate en el hangar donde se ubica la lanzadera de **Hanso**. Si este combate se prolonga más de 5 asaltos, irrumpirán fuerzas Imperiales, apoyando a **Sol Negro** contra los PJs. En ese caso, lo lógico será que huyan rápidamente con la lanzadera y se preparen para un combate con 2 cazas TIE. Si los logran dejar atrás o destruir, podrán calcular el salto al hiperespacio hacia el destino de origen (Tirada de *Astronavegar* CD15).

Si **Sol Negro** es derrotado en menos de esos 5 asaltos, no deberán enfrentarse a ninguna nave Imperial, aunque es posible que sean perseguidos en secreto, o no, por un caza de **Sol Negro**.

Cualquier enfrentamiento con **Sol Negro**, implica que el **Gran Hanso** pueda estar informado previamente del plan de los PJs. En función de la evolución y sutileza demostrada por los PJs, el DJ deberá decidir como sigue el plan de los PJs cuando lleguen a la *Far Orbit*. Para los PJs el plan ha funcionado bien y ahora tienen una oportunidad de entrar a la *Far Orbit*, liberar a los presos y retomar el control de la nave para volver a su guarida (o enfrentarse a la flota del **Gran Hanso**).

FELLION

Fellion es una mujer treintañera indescriptible. La naturaleza la ha dotado de un comportamiento y aspecto tímido, que en este caso es extremadamente engañoso. Si bien Sol Negro tiene muchos matones, ladrones y ejecutores, Fellion es uno de los pocos agentes secretos en Brentaal: La mujer que recibe la llamada cuando una marca bien protegida debe desaparecer o morir. Fellion fue entrenada en una milicia privada en el Kathol Outback. Luego se desplazó al núcleo para buscar fortuna con el sindicato Sol Negro. Ella evita la armadura de batalla y los juguetes exóticos, prefiriendo confiar en sus habilidades de artes marciales y una gran variedad de armas blaster para hacer la mayoría de los trabajos.

Ejecutor del Sol Negro de nivel 7

(Soldado 7)



Habilidades: Tregar +7, Informática +7, Demoliciones +5, Inutilizar mecanismo +4, Escondarse +8, Intimidar +3, Leer/Escribir Básico, Buscar +6, Hablar Básico, Hablar Bothese, Supervivencia +5, Curar heridas +2.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia, Disparo preciso, Disparo rápido, Disparo múltiple, Artes marciales (1d4+3, puñetazo), Correr, Rastrear, Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster, armas pesadas, rifles blaster, vibroarmas).

Equipo: Pistola Blaster (3d6), Arma de iones (3d6 (atundir CD 15)), Rifle blaster (3d8/19-20), 5 granadas de desfragmentación (4d6+1), Comunicador, Macrobinoculares, Medpac, Kit de seguridad.

SOLDADOS SOL NEGRO

Soldado del Sol Negro de nivel 4

(Soldado de elite 4)



Habilidades: Curar heridas +4, Demoliciones +5, Escuchar +2, Informática +2, Intimidar +3, Observar +2, Reparar +5, Supervivencia +4 y Tregar +0.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Desenfundado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Rastreador experto, Reflejos de combate y Soltura con un arma (fusil blaster).

Equipo: Mono de Combate (RD 3), Comunicador, Fusil Blaster (3d8/19-20), vibromachete (2d6+2) y 1 granada de desfragmentación (4d6+1).

AL RESCATE

Los PJs creen, que aunque con varias dificultades, han logrado su objetivo de poder infiltrarse dentro del *Far Orbit* con la lanzadera de provisiones.

La Lanzadera de aprovisionamientos entra poco a poco en el campo de asteroides tomando rumbo hacia la imponente nave capital del Capitán Fandar. El *Far Orbit* aparece ante ellos mientras el ordenador de abordaje comienza a transmitir los códigos de acceso que les permitirá entrar en uno de sus hangares de carga. A través del comunicador se oye como os dan la bienvenida a bordo: *"Bienvenidos compañeros, os estábamos esperando"*

Una vez anclada la lanzadera, los PJs deben decidir como proceder. Pueden decidir bajar directamente con la carga haciéndose pasar por los matones a los que han sustituido (Tirada de *Engañar* CD12) o cualquier otro plan que se les ocurra a discreción del DJ. En cualquier caso, se debe mantener la tensión.

Si logran pasar desapercibidos, la carga la recogerá un droide, así que podrán moverse libremente por el hangar. Evidentemente, Fandar conoce perfectamente su nave y sabe como moverse por ella discretamente para llegar allá donde quiera. Se encuentran en la Cubierta 7 Trasera, y deben moverse hasta la Cubierta 23 Delantera donde se encuentran las celdas. Para ello, deben subir hasta la Cubierta 6 donde está el acceso entre Cubiertas Traseras y Delanteras. Hay un Turbotubo lateral que les llevará de una zona a la otra. Una vez lleguen hasta la Cubierta 5 Delantera (Hangar de Cazas), deben coger los Turboascensores que les permitirá bajar hasta la Cubierta 23 Delantera, donde se encuentran las celdas, presuntamente con los hombres de Fandar capturados durante el motín.

El plan de Fandar, pasa por abrir las celdas de sus compañeros, y a continuación hacerse con el control del Puente de Mando. Para ello, pretende subir hasta la Cubierta 18 Delantera, donde están las Salas de Oficiales y la Armería. Una vez allí, podrán armarse todos sus hombres y subir hasta la Cubierta 17 Delantera tomando el Puente. Una vez logrado el control, parte de la tripulación liberada podrá arrancar la nave poniendo rumbo hacia un lugar seguro, mientras que el resto acabarán de tomar el control de toda la nave.

El plan sería perfecto, si no fuera porque es muy posible que Sol Negro haya informado al Gran Hanso de que sus hombres han sido eliminados y sustituidos por Fandar y esa escoria *Rebelde*.

Los PJs encontrarán algo de resistencia por el camino, aunque no demasiada, y cuando estén justo en la Cubierta 23 a punto de abrir las celdas, serán atacados por sorpresa mediante granadas aturdidoras, perdiendo el conocimiento.

EL REENCUENTRO

Los PJs y Fandar se despiertan justo en una gran Sala con columnas y un gran trono al final. Están algo desorientados y todavía comienzan a poder ver con claridad, pero pueden vislumbrar dos figuras en pie a cada lado del trono y alguien imponente sentado en él. La sala está llena de piratas, sorprendentemente silenciosos. Todo parece apuntar que le guardan mucho respeto a la persona que se sienta en el trono y todo parece apuntar que están esperando que éste se dirija a vosotros.

Según recuperáis la orientación y la vista, ya podéis ver con claridad las tres figuras. A la izquierda del trono se encuentra una extraña figura, se trata de un ser bastante alto que viste con una especie de túnica con capucha, que recuerda a las vestimentas de los Jedi, sin ser exactamente igual a éstas. No podéis ver su rostro porque la capucha os lo impide. A la derecha del trono, podéis ver a Gorg Nar, el traidor lugarteniente Houk de Fandar. Éste sonríe orgulloso por tener delante de él de rodillas a su excapitán. Justo en el centro, sentado en el impresionante trono dorado, se encuentra un ser con una inusual armadura rojo sangre y azul oscuro, con la cabeza de un felino (león) en su pecho, y con un casco que recuerda al de un Mandaloriano.

Os encontráis de rodillas, esposados y desarmados en medio de la sala, enfrente del trono y rodeados de piratas armados. Con una tirada fácil de *Observar* (CD10) podrán ver que hay una mesa a la derecha del trono con el sable de luz de Garnet, y el resto de vuestras armas. Justo en el momento que estáis mirando vuestras armas, el Gran Hanso se dirige a vosotros:

"Jajaja, vaya, vaya, vaya, pero que grata sorpresa. De rodillas ante mí, el temido Capitán Fandar, y además muy bien acompañado por este grupo de escoria Rebelde. Cometiste un grave error Fandar al juntarte con esta escoria. Los piratas no podemos participar directamente en ningún bando de esta estúpida guerra, aunque sí que tenemos la "obligación" de aprovecharnos de ella. Igualmente, tu extraña alianza con esta escoria, hace que me sonría la fortuna, ¿no es así mi viejo amigo Garnet?. El Imperio me pagará una fortuna por entregarles a un Jedi Rebelde. Normalmente intento no hacer negocios con ninguno de los dos bandos, pero sé de sobras que por ti me darán una más que jugosa recompensa. Vaya, por tu cara parece que te he sorprendido. Ah, claro, no me has reconocido todavía." De repente el casco de su armadura se retrae dejando ver su verdadero rostro.

Solo Garnet reconoce la verdadera identidad del Gran Hanso.

Se trata de Han Solito, un excompañero Rebelde que traicionó a su antiguo equipo.

Garnet y el resto de su equipo casi mueren en aquella ocasión, aunque tuvieron suerte y pudieron salir airosos. Han huyó con su nave *Long Shot* y con su compañero Yony, dejando atrás a sus compañeros atrapados en una base Imperial.

Al ver a Han Solito, Garnet comienza a sentir ira y por tanto debe decidir si la libera (ganando un *Punto del Lado Oscuro*) o intenta controlarla (superando su valor de *Sabiduría* con un tiro de *Salvación de Voluntad*). Si libera su furia, atraerá hacia sí su sable de luz y atacará a Hanso añadiendo 4d6 a todas sus acciones (no aplicable al daño), aunque con un simple gesto Yony parará este ataque con su sable de luz (luz verde), así como cualquier otro posible ataque que quiera realizar en este asalto.

A no ser que quieran hacer alguna estupidez, Hanso se volverá a colocar su casco y los PJs serán llevados a unas celdas, a excepción de Garnet, el cual será conducido a una celda especial cuyos grilletes le mantendrán aturdido y sin posibilidad de emplear la Fuerza.



Los PJs deberían pensar algún plan de fuga viable, porque en caso contrario Garnet y Fandar, y el resto de PJs serán entregados al Imperio, y en un plazo muy breve de tiempo.

Si requieren ayuda o pistas, en algún momento se trasladará a los PJs hacia una lanzadera que los llevará hasta la nave capital de Hanso. Esa será una oportunidad de hacer estupideces, e intentar lograr huir de la base para llegar hasta el *Far Orbit*.

Otra posible opción, es que reciban alguna ayuda exterior por parte de algún droide controlado por Fandar (tenía su AS en la manga) que afortunadamente se encuentre en esta base, y no en el *Far Orbit*.

GRAN HANSO

El Gran Hanso, Rey de los Piratas, es en realidad el granuja y contrabandista Han Solito, traidor excompañero Rebelde de Roark Garnet. Cuando traicionó a sus compañeros y los abandonó a su suerte para que murieran o acabaran presos, decidió convertirse en un “comerciante libre”, junto a su socio Yony, y así comenzó su andadura como Pirata. Debido a sus fantásticas capacidades y su ambición sin fin, ha ido consiguiendo hacerse un importante nombre entre los Piratas hasta el punto de convertirse en el más poderoso de ellos (casi tan poderoso como un señor del crimen Hutt). Su naturaleza negociadora, le permite mantener un estatus de cierta “paz” y armonía con otros piratas y señores del crimen, así como con los agentes imperiales. Su imperio pirata se encuentra en un momento de expansión muy importante, de manera que quien no se une a su causa, acaba teniendo un “trágico accidente”.

Capitán Pirata de nivel 15 (Granuja 6 / Soldado 4 / Pirata 5)

14	16	14	14	14	13
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR

+6	20	115/17	+15/ +10/+5
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist
+9	+11	+9	
TS Fort	TS Ref	TS Vol	

Habilidades: Astronavegar +11, Averiguar Intenciones +7, Buscar +7, Conocimientos (Culturas, Sistemas) +7, Curar heridas +7, Demoliciones +4, Diplomacia +7, Engañar +9, Escapismo +3, Esconderse +9, Escuchar +9, Falsificar +4, Hablar idioma + Leer/Escribir idioma (22 lenguas), Informática +6, Intimidar +12, Inutilizar mecanismo +5, Juegos de Azar +6, Juegos de Manos +5, Observar +12, Pilotar +24, Piruetas +3, Profesión (Tahúr) +6, Profesión (Corsario) +8, Recabar información +11, Reparar +8, Sigilo +9, Supervivencia +6, Tasación +4 y Trepas +4.

Dotes: Artillero, Ascendiente Pirata, Competencia con blindaje (ligero, intermedio), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster, armas pesadas, rifles blaster, vibroarmas), Dureza, Énfasis en una habilidad (Pilotar), Esquiva, Esquiva con astronaves (cazas, transportes espaciales), Familiarizado con rutas comerciales, Iniciativa mejorada, Manejo de astronaves (cazas, transportes espaciales), Persuasión, y Rapidez.

Equipo: Blindaje de combate modificado de Cortosis (RD 4), Pistola Blaster Pesada (3d8), Arma de iones (3d6 (aturdir CD 15)), Rifle blaster (3d8/19-20), 2 granadas de desfragmentación (4d6+1), Comunicador.

JEDAI YONY

Este extraño alienígena iniciado en la Fuerza creó un extraño vínculo con Han Solito desde el primer día que se conocieron. Esta unión, lo hace ser su leal y fiel compañero, su mano derecha, y su protector. Este estudioso de la Fuerza, sin decantarse hacia el *Lado Luminoso* o el *Lado Oscuro*, hace uso de la Fuerza para su beneficio propio y el de su amigo y socio. No duda ni un instante en utilizar la Fuerza para intimidar e infundir miedo en sus enemigos, y por su puesto en hacer demostración de su poder. Su dualidad le permite tanto curar a un compañero herido como matar sin piedad a cualquier enemigo que se cruce en su camino.

Su naturaleza alienígena hace que sea un extraordinario usuario de la Fuerza. Entre algunas de sus cualidades innatas, el poder regenerar cualquiera de sus miembros perdidos es cuanto menos espectacular. Se desconoce si es propio de su desconocida raza, o una forma de canalizar la Fuerza hacia sus propias células para generar esta regeneración corporal. Nadie conoce sus límites todavía, por lo que es posible que incluso pudiera llegar a regenerar órganos vitales.

Iniciado Proscrito de nivel 12 (Iniciado en la Fuerza 7 / Granuja 5)

14	16	14	14	14	15
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR

+7	22	78/14	+10/ +11
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist
+7	+11	+8	
TS Fort	TS Ref	TS Vol	

Habilidades: Esconderse +9, Intimidar +14 y Sigilo +9. Varias habilidades con +4 y +6.

Habilidades de la Fuerza: Afectar mente +7, Curar al prójimo +7, Curarse uno mismo +9, Defensa de la Fuerza +12, Golpe de Fuerza +9, Ilusión +7, Mejorar sentidos +9, Mentalidad combativa +9, Miedo +5, Mover objeto +7, Sigilo de la Fuerza +14, Telepatía +4, Ver Fuerza +4 y Videncia +4.

Dotes: Competencia con arma exótica, Energía heroica, Énfasis en una habilidad (Intimidar, Def. Fuerza), Esquiva, Grupo de Armas (Primitivas, Pistolas Blasters, Sencillas), Iniciativa Mejorada, Invisible, Presencia amedrentadora, Rapidez, Resistencia y Sensible a la Fuerza (Alterar, Controlar y Sentir, Concentración).

Equipo: Sable de luz (2d8), Amuleto, 3 Medpack, Comunicador, Pistola aturridora, Pistola Blaster Pesada (3d8).

MISIÓN CUMPLIDA

Si finalmente nuestros héroes encontraron la forma de huir de Hanso y consiguen llegar al *Far Orbit*, deben actuar rápido liberando de inmediato a los hombres presos de Fandar y tomando el control de la nave. Esta vez será más fácil y rápido si lo hacen bien. Una vez liberados y armados los hombres de Fandar se harán con el control de la nave con relativa facilidad. Casualmente no hay mucha resistencia, ni demasiada presencia de hombres de Hanso. No obstante, sí encontrarán cierta resistencia para hacerse con el control del puente, dónde estará atrincherado Gorg Nar con un número de hombres que doblará al número de PJs + Fandar. Esta batalla si que les llevará algo más de tiempo (si se retrasan mucho tendrán problemas con la flota de Hanso), y será mejor que tengan cuidado porque los disparos perdidos pueden dañar gravemente los cuadros de mando e instrumentación del puente, complicándoles su posible huida.

Una vez superado este último obstáculo, y siempre y cuando se haya realizado en un tiempo no superior a 20 asaltos, Fandar ordenará a su tripulación que ocupe sus puestos en el puente de mando e introducirá las coordenadas y claves en el ordenador de a bordo para poder saltar al hiperespacio de inmediato con rumbo a su base en *Maelstrom*.

LONG SHOT LA MEJOR RECOMPENSA

Si a Garnet se le ocurrió la brillante idea de huir hacia el *Far Orbit*, no con una lanzadera, sino buscando la antigua nave de su ex-equipo, el *Long Shot*, habrá aprovechado una gran oportunidad para recuperar la que posiblemente sea la mejor nave mediana de la Galaxia conocida. Evidentemente, es el bien más preciado y querido de Hanso y eso le hará querer aun más volver a encontrarse con nuestros héroes y esta vez, no entregarlos, sino eliminarlos. Este hecho puede ser muy interesante para continuar como trasfondo en futuras campañas dónde tendrán un muy duro rival nada fácil de derrotar.

Si el plan de huida de Garnet fue recuperar su antigua nave, huyendo por la base en un momento dado (o consultando en un computador la ubicación del hangar privado de Hanso), descubrirán al *Long Shot* debidamente amarrado. Deben liberar los amarres desde la sala de control anexa y eliminar a la poca resistencia que se encuentra tanto en la sala como dentro del hangar (3 hombres). El *Long Shot* se encuentra totalmente cerrado sin indicios de ningún botón de apertura visible, no obstante, si Garnet se acerca y toca su superficie, la nave automáticamente lo reconocerá y hará bajar la trampilla de acceso. Una vez los PJs suban a la nave, ésta cerrará la trampilla y con una suave voz metálica femenina le dará la bienvenida a bordo a Garnet. Ésta le indicará a Garnet lo mucho que se alegra de volver a tenerle a bordo y le solicitará cuales son sus ordenes, obedeciendo de inmediato de forma fugaz y muy espectacular a sus deseos, con el increíble asombro del resto de tripulantes. Así se recuperará este enorme tesoro y los llevará hasta el *Far Orbit*.

Justo cuando el *Far Orbit* comienza a girar para posicionarse para el salto al hiperespacio, aparece la flota de Hanso que comienza a tomar posiciones de combate contra vosotros. Sus cañones comienzan a disparar contra vosotros mientras vuestra nave entra en estado de alarma con múltiples señales tanto acústicas como luminosas, y cambiando la luz del puente de mando a un preocupante rojo parpadeante. La nave empieza a temblar por los impactos mientras que el nerviosismo se apodera de la tripulación. Gritos y ordenes se entrelazan en un ambiente totalmente caótico, mientras que podéis observar como el capitán Fandar mantiene una pose de sorprendente tranquilidad, dando ordenes claras a sus subordinados que permiten que las acciones y contramedidas del *Far Orbit* surjan efecto minimizando al máximo los daños. De repente, inundado todo el puente de una cegadora luz, veis como el *Far Orbit* salta al hiperespacio, dejando atrás a sus enemigos. Tras varios microsaltos de seguridad y comprobando que los daños recibidos están controlados y reparándose por su tripulación técnica, por fin llegáis a vuestro destino a salvo.

III.3

JINETES DEL MAELSTROM

31887878 787 87878708



INTRODUCCIÓN

Siguen las aventuras de nuestros héroes junto al Gran Capitán Fandar en la Base Rebelde situada en sus instalaciones en Maelstrom.

Desde que Fandar se uniera a la Alianza Rebelde, sus hombres han provocado grandes pérdidas a las flotas Imperiales que pasan por esa Región. Esto está poniendo nerviosos a varios Moffs responsables de los sectores adyacentes a Maelstrom. Nuestros PJs se han enterado de que se va a producir un encuentro secreto entre dos Moffs Imperiales en un gigantesco crucero de lujo llamado el Princesa Kuari. Deben infiltrarse dentro de ese crucero y averiguar toda la información que puedan sobre lo que traman. La Alianza les informa de que hay un espía infiltrado con el que tendrán que comunicar una vez allí para facilitar y asegurarse la extracción segura de cualquier información.

La aventura comienza con los PJs huyendo de unos soldados de asalto en el planeta selvático de Aris. Poco después de que los Rebeldes suban al Princesa Kuari, el crucero entra en una extraña área del espacio conocida como el “Maelstrom”, donde es atacado y abordado por una banda de malvados piratas. Los piratas, que se hacen llamar “Los Jinetes del Maelstrom”, y quienes realmente son los hombres del Gran Hanso, el Rey de los Piratas, merodeaban en busca de una presa vulnerable por las rutas espaciales que pasan a través del Maelstrom.

Esta vez, los piratas están interesados en algo más que en el botín. Con la ayuda de un misterioso espía Rebelde conocido solo como “Daga”, los héroes Rebeldes descubren que los Jinetes intentan fijar al Princesa Kuari en una trayectoria de colisión con una luna cercana para borrar a la luna y a sus habitantes del mapa, que justo son los hombres de Fandar y la nueva Base Rebelde.

¿Pueden evitar los Rebeldes que los Jinetes destruyan la luna con todos sus habitantes? ¿Cuál es el motivo del encuentro en los Moffs? ¿Y quien o que es la misteriosa Daga?

Estas son las preguntas que los PJs intentarán contestar.

TRASFONDO DEL CAPÍTULO

A lo largo de la frecuentemente transitada ruta hiperespacial Relgim hay una particular extensión conocida como el “Maelstrom”. El Maelstrom es una nube de aspecto similar a una nebulosa compuesta de polvo espacial con carga y energía pura que deforman los escáneres de los sensores, bloquean las comunicaciones, alteran la fijación de las coordenadas hiperespaciales, y en general confunden a los computadores de navegación. Las naves que viajan por el corredor Relgim tienen que salir del hiperespacio y cruzar la nube a velocidad sublumínica para evitar el riesgo de un contratiempo grave.

Desde los días de la Antigua República, una banda de piratas conocidos como “Los Jinetes del Maelstrom” ha utilizado la nube como un lugar para esconderse y recoger grandes beneficios de los ataques piratas a las naves vulnerables que pasan lentamente a velocidad sublumínica por el Maelstrom. Hasta ahora, el único lugar en el Maelstrom a salvo de los ataques de los Jinetes ha sido la colonia de Oasis, una explotación minera de oxita que está situada en la luna volcánica de un planeta anónimo e inhabitable, en un oscuro sistema situado en un intervalo de “espacio despejado” en medio de la nube (una especie de “oasis” en medio del “desierto” del Maelstrom).

Recientemente, el Capitán Fandar “ganó” la colonia minera a su anterior dueño en una partida de Sabacc amañada. Como hicieron los Jinetes, Fandar pronto reconoció el Maelstrom como un terreno de caza ideal y estableció su propia base de operaciones. Sin embargo, Fandar ha sido más refinado que los Jinetes en la elección de sus objetivos. Especialmente después de unirse a la Alianza Rebelde, Fandar y sus hombres se concentraron en los mercantes Imperiales y en las naves militares. En el otro extremo, los Jinetes asaltan todo lo que cruza el Maelstrom, si piensan que tienen ventaja en el combate.

ACONTECIMIENTOS RECIENTES

Hasta que **Fandar** empezó sus operaciones, al Imperio no le había merecido la pena enviar a uno o dos Destruidores Estelares al interior de la nube para limpiarla de piratas. Ahora, con dos grupos de piratas operando en la zona, las pérdidas infligidas sobre las flotas Imperiales que pasan por la región han llegado a ser intolerables para los **Moffs** a cargo de los sectores adyacentes al **Maelstrom**. Estos **Moffs** también han estado preocupados por los rumores que indican que algunos de los piratas en el **Maelstrom** están cooperando con la Alianza.

El **Maelstrom** está ubicado en el límite de dos sectores imperiales. Durante algún tiempo, los **Moffs** de ambos sectores han estado alterando sus informes semanales con el objeto de ocultar sus pérdidas en continuo aumento a ojos del Emperador. El incremento de las pérdidas ha obligado a los **Moffs** a reunirse y planear una operación combinada con el objetivo de eliminar a los piratas. Los **Moffs** han decidido mantener su encuentro en secreto para evitar atraer la atención del Emperador y tentarlo a echar un vistazo más de cerca en sus asuntos.

Mientras tanto, los **Jinetes** han trazado un plan para eliminar a **Fandar**, su competencia. Los **Jinetes** intentan capturar la próxima nave grande que pase a través del **Maelstrom** y fijar la nave en una trayectoria de colisión con la luna que sirve como base a **Fandar**.

El impacto destruirá la luna entera, aniquilando a **Fandar** y a sus hombres. La siguiente nave suficientemente grande para provocar el tipo de daño que desean los **Jinetes** y que hacen la travesía a través del **Maelstrom** es el crucero de lujo **Princesa Kuari**. Casualmente, en este viaje, el **Princesa** es el lugar del encuentro secreto entre los dos **Moffs** Imperiales. Para hacer la situación aún peor, el **Capitán Fandar** ha permitido recientemente a la Alianza Rebelde construir un complejo planetario franco bajo su colonia minera. Si el plan de los **Jinetes** tiene éxito, aniquilarán a **Fandar**, a sus hombres, a la colonia, y a una porción significativa de la Alianza.

SINOPSIS DEL CAPÍTULO

Cuando empieza la aventura, los **PJs** se encuentran en el planeta selvático de **Aris**, huyendo de una multitud de soldados de asalto. Mientras corren por sus vidas, los héroes suben a bordo de una barcaza de pasajeros y en poco tiempo son depositados a bordo del **Princesa Kuari**. Posteriormente, los **PJs**, con la ayuda de **Daga**, descubren e investigan la reunión secreta entre los dos **Moffs**.

Después, el **Princesa Kuari** es atacado y capturado por los **Jinetes**. Los **PJs** tienen que defender a los pasajeros del crucero y enterarse de los planes de los piratas, o la colonia de **Oasis** y un planeta franco Rebelde serán destruidos.

Los PNJs Principales

A continuación, unas breves descripciones de los personajes no jugadores principales, sus planes, y motivaciones. Hay disponible más información en los subcapítulos.

❑ **El Gran Hanso:** Hanso es el malvado líder de los **Jinetes**, y viejo conocido de nuestros **PJs**. Es fuerte, silencioso, temible, y un maestro del armamento exótico. Él inspira tan elevado grado de lealtad en sus hombres, que todos preferirían mucho más morir que fallarle. Su motivación es más que clara. Quiere destruir a los **PJs** y a **Fandar**, y a la Alianza Rebelde, y cualquier medio a su alcance será bueno para él.

❑ **Jedai Yony:** Amigo, socio y protector de **Hanso**. Su mano derecha y su lugarteniente. Poderoso y despiadado usuario de la Fuerza, que hará todo lo que esté en su mano para ayudar y proteger a **Hanso**.

❑ **Los Jinetes:** La fuerza de los **Jinetes** consisten en docenas de naves (de tamaño **Corveta** y menores) y cientos de piratas. La cantidad de hombres y naves va aumentando constantemente, a medida que **Hanso** encuentra nuevos reclutas de entre la chusma que se asienta en el fondo del pozo de gravedad de la sociedad galáctica. La nave capital principal de **Hanso** se mantiene inicialmente al margen porque éste quiere aprovechar un factor sorpresa contra nuestros héroes.

❑ **Moff Torpin:** Torpin es frío y egoísta como cualquier otro agente del Imperio, aunque carece del vigor y la audacia de la mayoría de los oficiales Imperiales. Físicamente poco impresionante, su punto fuerte es la astucia. Ascendió a los rangos más altos del gobierno Imperial a través de una serie de ingeniosas estratagemas y manipulaciones. Al contrario que la mayoría de sus compañeros Moffs, Torpin no tiene experiencia militar y la mayoría de sus soldados le faltan al respeto en secreto por ello.

❑ **Moff Vanko:** En fuerte contraste con Torpin, Vanko es un oficial Imperial típico: fuerte, metódico, y completamente insensible. Ha servido en las fuerzas armadas Imperiales desde la fundación del Imperio. Antaño amigo del Emperador Palpatine, Vanko es un formidable comandante e inspira una extraordinaria lealtad en sus subordinados. Muchos de sus oficiales han servido con él durante años.

❑ **DM/C3 ("Daga"):** DM/C3 es un Droide de protocolo programado por la Alianza para actuar como un espía y un saboteador, y fue infiltrado en la organización del Moff Vanko. Ahora es el Droide de decodificación personal de Vanko. Solo los líderes más altos de la Alianza conocen la verdadera identidad de Daga.

Actualmente, DM/C3 está al cargo de decodificar los informes que Vanko recibe de sus gobernadores planetarios. Esta posición le da al Droide acceso a gran cantidad de información que él pasa a beneficio de la Rebelión. Ocasionalmente DM/C3 tiene una oportunidad de deslizar un informe falso conteniendo material acreditado de contrainteligencia de la Alianza dentro del material decodificado que pasa a Vanko.

Justo después de que los PJs suban a bordo del *Princesa*, el Droide los reconoce como miembros de la Alianza y también que él puede ayudarles.



ACTO I

HUIDA DE ARIS

SUMARIO

La aventura empieza “in media res” con los PJs huyendo por sus vidas en el mundo selvático de Aris. Los Imperiales han interceptado todo el tráfico espacial no Imperial desde y hacia Aris con objeto de evitar que los Rebeldes escapen. La única excepción al edicto Imperial es una pequeña barcaza lanzadera a punto de transportar pasajeros hasta un crucero espacial en órbita, el *Princesa Kuari*. Los PJs tienen que subir a bordo de la barcaza si esperan sobrevivir.

LA AVENTURA COMIENZA

Los PJs están siendo perseguidos por 20 Soldados de Asalto a través de una plataforma residencial. Todos van a pie, y el combate empieza a medio alcance. Debido al limitado espacio en la plataforma, los PJs nunca podrán incrementar el alcance más allá de “largo”.

Informa a los PJs del aprieto en el que se encuentran y empieza la aventura jugando dos rondas de persecución a pie.

TÁCTICAS DE LOS SOLDADOS DE ASALTO

Los 20 Soldados de Asalto están divididos en 4 grupos de 5 esbirros. Solo dos grupos de Soldados de Asalto disparan a cada uno de los PJs en cada ronda. Los Soldados de Asalto heridos quedan fuera automáticamente de la persecución.

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

Actuando según la información proporcionada por el espía Rebelde, al que solo se le conoce por “Daga”, impetuosos miembros de la Alianza Rebelde han viajado hasta el boscoso planeta de Aris, donde se les dio instrucciones de reunir una información importante a cerca de un próximo encuentro secreto entre dos Moffs Imperiales...

Si los PJs deciden pararse con objeto de intercambiar disparos con los Soldados de Asalto, los otros 2 grupos también atacarán.

Soldados de Asalto (Matón humano 4)

12	11	12	10	10	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR

+0

Inic

11

Defensa

0/12

PV/PH

+5/+4

Ata CC / Dist

+5

TS Fort

+1

TS Ref

+1

TS Vol

Habilidades: Buscar +1, Conocimiento (Política) +2, Intimidar +2, Observar +1, Profesión [Soldado de asalto] +2, Saltar -1 y Trepas -1.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio, potenciado), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas).

Equipo: Blindaje de soldado de asalto, Fúsil Blaster (3d8 / 19-20), Vibromachete (2d6+1), 2 Granadas de fragmentación (4d6+1), comunicador, cinturón de accesorios y cargadores adicionales.

AL LIMITE

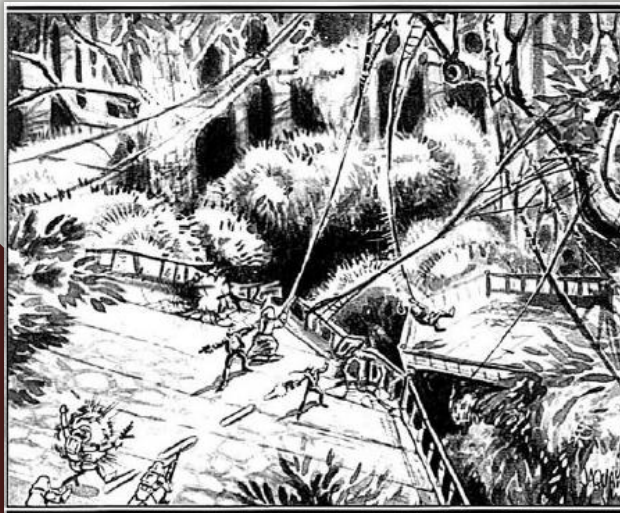
Después de dos rondas de combate, los PJs se sumergen en un callejón y todo desemboca en una interrupción temporal.

Tenéis un gran problema justo delante, la plataforma en que os encontráis termina en el vacío y los Soldados de Asalto os están recortando terreno. La plataforma termina a 10 metros delante de vosotros. Al borde de la plataforma, unas enredaderas cuelgan de la barandilla. Los Soldados de Asalto se despliegan en abanico detrás de vosotros. No hay vuelta atrás.

Una vez que los PJs lleguen a la barandilla, se darán cuenta de una pequeña plataforma, a unos ocho metros más abajo y a unos 30 metros de distancia. La única forma obvia de escapar es agarrarse a las lianas colgantes, y columpiarse hasta la otra plataforma. Las lianas tienen unos 35 metros y la caída hasta el suelo es de más de 75 metros.

Columpiarse hasta la siguiente plataforma requiere una tirada de Atletismo (*Saltar + Tregar* / 2,) de dificultad Media (CD12) (si el PJ cuenta con rangos en *Piruetas* también puede sumar esos rangos a *Saltar y Tregar*, pero dividiendo entre 3 en vez de 2). Si algún PJ intenta llevar a otro hasta la plataforma menor, al estilo de Luke Skywalker y la Princesa Leia en *Star Wars IV*, añade un +5 a su dificultad. Todo PJ que falle la tirada se escurre de la liana y tiene que hacer una tirada de *Salv. Reflejos* de dificultad Fácil (CD8) para cogerse a la baranda de la otra plataforma y ponerse a salvo. Si los PJs van acompañados por Droides, puede que los PJs tengan que llevar a los Droides hasta la siguiente plataforma como se ha descrito anteriormente, o puedes añadir algo de alivio cómico a la aventura haciendo que los Droides intenten balancearse por sí mismos al otro lado.

Los Soldados de Asalto perseguidores no intentarán copiar la hazaña de los PJs. Correrán hasta la barandilla y dispararán a los héroes sin éxito.



LA PLATAFORMA DE ELEVADORES

La plataforma hacia la que los PJs se están columpiando es una estación de reparación de elevadores. Los Elevadores son pequeños vehículos repulsores con forma de disco capaces únicamente de movimiento vertical. En cuanto los PJs alcanzan la plataforma de elevadores, se dan cuenta de que una enorme fila de soldados de asalto suben corriendo un tramo de escaleras de ellos. Su única esperanza de evitar un prolongado tiroteo con los 30 o más soldados es correr hasta la bahía de elevadores e intentar escapar.

En la estructura exterior de cada elevador hay una pantalla de vídeo en la que puede leerse “estropeado” en *Bocce*, lengua común de la mayoría de colonos de Aris. Los PJs necesitan hablar *Bocce* o ir acompañados de un droide de protocolo, para percatarse.

Una vez que los PJs alcancen uno de los elevadores e intenten arrancar sus motores, advertirán rápidamente que el elevador no va a ninguna parte y que el primer grupo de Soldados de Asalto están saliendo de las escaleras. Hay suficientes Soldados de Asalto abriéndose paso hasta la plataforma como para que cada PJ sea atacado por tres grupos de 5 soldados. La estructura del elevador proporciona a los PJs suficiente cobertura para incrementar la Dificultad de los disparos de los Soldados de Asalto en +5; y si los PJs deciden devolver el fuego, pueden presentar suficiente resistencia como para que los soldados no puedan avanzar hacia ellos. En cambio, los soldados salen de la escalera en pequeños grupos de 5 e intercambian disparos con los PJs. Cuando un soldado es herido o muerto, otro emerge de la escalera para ocupar su puesto.

EL PLANETA ARIS

Aris, un planeta de extensa jungla situado en el *Sistema Albarrio*, es la capital del *Sector Imperial Albarrio*. Por esta razón, siempre pueden encontrarse en el planeta a unos cuantos Soldados de Asalto y burócratas Imperiales de cada nivel gubernamental.

La superficie entera de Aris está cubierta por una vasta selva tropical constituida por exóticos árboles tropicales, de una media de 250 metros de altura. La población de Aris vive en enormes plataformas, construidas entre las gigantescas ramas de los árboles. Desde las plataformas más bajas, uno puede contemplar el suelo a más de 60 metros. Los colonos van de una plataforma a otra mediante una compleja serie de puentes y turboascensores.

No hay formas de vida nativas inteligentes en Aris, pero el mundo está plagado de criaturas no inteligentes. Algunas de esas criaturas permanecen cerca de la superficie del planeta y son vistas en raras ocasiones por los colonos que viven en los árboles; pero los amistosos carroñeros parecidos a monos llamados *Wok-Woks*, salen frecuentemente de los árboles y vagan por las plataformas.

Los PJs han estado en Aris durante tres días antes de empezar esta aventura, por lo que son bastante conscientes de esta información.

La única forma que tienen los PJs de escapar es que uno o varios de ellos lleven a cabo algunas reparaciones precipitadas sobre uno de los elevadores. Con una tirada de *Reparar* de dificultad Fácil (CD 5), los PJs pueden reparar el servo-pulsor. Los Soldados de Asalto continúan disparando a los PJs mientras realizan las reparaciones.

Cuando el motor del elevador brama al cobrar vida, los PJs descubren otro ligero problema: la palanca de control del elevador solo se mueve hacia la posición "arriba". No pueden hacer que el elevador descienda. Justo encima de la estación de reparación hay tres plataformas accesibles para el deslizador en ascenso.

Si los PJs detienen el elevador junto a la primera de las plataformas, se abre la puerta de un ascensor a cinco metros de distancia de la bahía del elevador justo cuando este llega hasta la parada, revelando a 50 Soldados de Asalto que fueron enviados a esta plataforma para cortar la retirada de los PJs. Si los héroes expresan inmediatamente su intención de activar el elevador y continuar hacia arriba, escapan hasta el siguiente nivel antes de que los soldados tengan ocasión de disparar. En el improbable caso de que los PJs decidan quedarse en este nivel, los Soldados de Asalto se dividen en grupos de cinco y combinan sus disparos contra los PJs. Continúa añadiendo más y más Soldados de Asalto al tiroteo, hasta que los PJs tengan una mala sensación respecto a quedarse por más tiempo.

En el segundo nivel por encima de la estación de reparación de elevadores, más Soldados de Asalto si cabe, esperan ansiosos a los PJs. Cuando el elevador llega a este nivel (se detengan o no en él), los soldados disparan tres tiros de bláster al vehículo. El primer tiro pasa rozando por encima de las cabezas de los PJs, y el segundo tiro golpea el elevador. Tira para ver si el tercer disparo impacta a uno de los héroes. Si los PJs se quedan en este nivel, se ven atrapados en un tiroteo contra 75 Soldados de Asalto. Este tiroteo dura hasta que los PJs deciden continuar hacia arriba.

Mientras se acercan al tercer nivel, los PJs se dan cuenta de que aún hay otro problema: el disparo de bláster que acaba de golpear el elevador ha dejado fuera de combate el control de energía y el elevador no se para. Aproximadamente a unos 15 metros por encima de este último nivel accesible, una rama de un árbol enorme se extiende sobre la bahía de elevadores. La única oportunidad de salvarse de los PJs es saltar del elevador cuando pase junto al tercer nivel con una Tirada de *Saltar* de dificultad Fácil (CD5); si no lo abandonan es una muerte segura. Si se falla la tirada los PJs caen en la plataforma, pero pierden 5 Puntos de Herida por la caída.

NIVEL DE CARGA

La tercera plataforma es una gran estación de almacenamiento de carga. Los Soldados de Asalto no han llegado aún a este nivel. Lee:

Tras saltar del elevador, aterrizáis en una gran plataforma de almacenamiento de carga que hay encima de los árboles. Esta es una de las plataformas más aisladas de toda la colonia. Una espesa maraña de ramas de árboles asciende arrastrándose contra la plataforma en su cara noroeste, cerca de un enorme generador energético. Cuando os ven acercaros, una pequeña manada de Wok-Woks sale corriendo de la plataforma, escalando por las ramas y regresan rápido a la oscura seguridad de los árboles.

Por extraño que parezca, toda la plataforma está desierta de momento. La única salida aparente de la plataforma es un cercano elevador de carga..

Detén la acción un momento, y da a los jugadores una oportunidad de recuperar el aliento y discutir la estrategia. Tienen dos opciones para salir de la plataforma: pueden tratar de coger al montacargas, o pueden escalar hasta los árboles (no hay elevadores).

Si los PJs intentan coger el montacargas, se dan cuenta de que el elevador está ya de camino a este nivel. Una ronda después, el elevador llega hasta el nivel de carga y se abre para revelar a 20 Soldados de Asalto. Cuando se abren las puertas del montacargas, los Soldados de Asalto están tan sorprendidos de ver a los PJs que no llevan a cabo acciones durante la primera ronda, dando a los PJs una oportunidad de huir si no lo han hecho ya.

Si los PJs escalan hasta los árboles, los Soldados de Asalto del montacargas llegan en cuanto los PJs empiezan a moverse hacia los árboles. Empieza la persecución a pie en los árboles que se describe a continuación.

EN LOS ÁRBOLES

Los PJs intentan huir hacia la única ruta de escapatoria, los árboles del borde noroeste de la plataforma. Tras cuarenta metros de persecución, llegan a los árboles. Los Soldados de Asalto intentarán trepar tras los héroes huidos. Pasadas tres rondas, 2 soldados en motos Jet se unen a la persecución.

Moto deslizador militar 74-Z de Aratech

Clase: Deslizador (Terrestre)	Tripulación: 1 (Experto +4)
Tamaño: Grande (4,9 m largo)	Iniciativa: +3
Pasajeros: 1	Maniobra: +3
Capacidad de carga: 4 Kg	Defensa: 12
Movimiento: 150m	Puntos de escudo: 0
Velocidad máxima: 360 km/h	Puntos de casco: 22 (RD 5)
Precio: 8.000 créditos (nueva), 3.000 créditos (usada)	Disponibilidad: Corriente, militar (restringido)

Armas:

Cañón Laser; Sector de tiro: Frontal; Bonif. al ataque: +7 (-1 por tamaño, +4 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 4d8; Incremento de distancia: 20m.

Las motos Jet realizan varias pasadas, en las cuales disparan sobre el árbol a pocos metros por encima de los PJs, con el objeto de ralentizar la huida de los mismos, y que los Soldados de Asalto en persecución puedan alcanzarlos. Desgraciadamente, dichos ataques hacen que el árbol se parta, cayendo inmensas ramas que arrastran a numerosos Soldados de Asalto al vacío. Una de las ramas que se desprenden es en la que se encuentran los PJs, cayendo decenas de metros.



TRAS LA CAÍDA

Os despertáis colgando de la rama de un árbol a más de 30 metros por encima del suelo. Lo último que recordáis es tratar de saltar y agarraros a una rama cercana antes de que vuestro árbol se estrellase contra el suelo. Ascendiendo un poco hay una pequeña y desértica plataforma de observación.

Tregar hasta la plataforma requiere una tirada de *Tregar* Fácil (CD 5). Quien falle esta tirada llega hasta la plataforma, pero recibe una Herida en el proceso de 2 puntos de Daño. Una vez que los PJs estén en la plataforma, lee lo siguiente:

Hasta ahora todo va bien, pero al mirar desde la plataforma observáis nuevos problemas. Desde vuestra ventajosa posición actual, podéis ver el espaciopuerto de la colonia. Todas las bahías de aterrizaje, incluyendo la bahía que contiene la nave espacial en la que llegasteis, han sido selladas por los Imperiales. Han retirado los puentes que llevan a estas plataformas.

En la distancia, en la estación de lanzaderas Imperial, veis a un oficial Imperial y a su guardia de Soldados de Asalto subiendo a bordo de una lanzadera que después se eleva de golpe y se aleja de la plataforma con un chillido agudo hacia la atmósfera.

Solo hay otra plataforma de lanzaderas activa. Una barcaza de transporte no militar, que espera para transportar pasajeros, descansa sobre la plataforma. Un pasajero se aproxima a la barcaza y desliza un billete electrónico en un lector, que verifica el chip y permite al pasajero entrar en la barcaza. Podéis ver que muchos de los pasajeros son *Anomids*.

SALIR DE ARIS

El protocolo estándar de la Alianza requiere que los PJs eviten ser capturados y salgan del planeta una vez su misión ha sido descubierta. La única forma que tienen los héroes de salir de Aris es deslizarse sin ser vistos a bordo de la barcaza. No hay otras bahías de lanzaderas activas, y la seguridad por el espaciopuerto es demasiado difícil de eludir.

Una escalera que parte de la plataforma de observación desciende hasta una pasarela de servicio. La pasarela conecta con una rampa que lleva hasta la bahía de mantenimiento de la plataforma de la barcaza.

Si se supera una tirada de *Conocimiento* (*Xenología*) de dificultad Media (CD 10), puedes describir los detalles de esta raza.

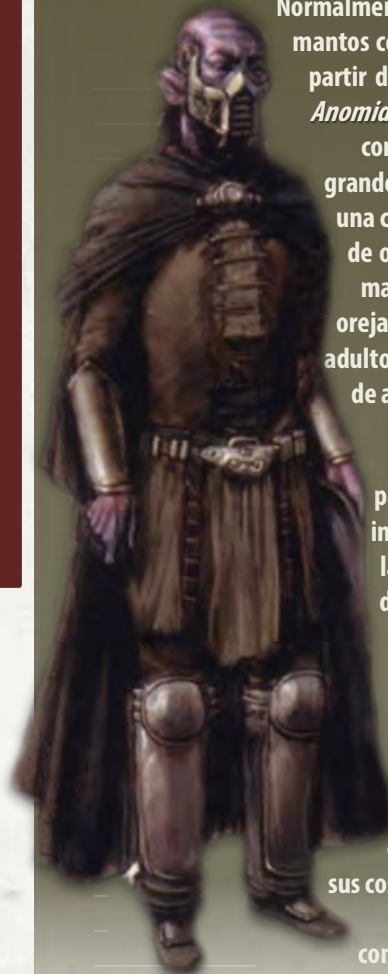
Los *Anomids* son una raza humanoide nativa del *Sistema Yablari* en el Borde Exterior. Los *Anomids* nacen sin cuerdas bucales. Cuando tratan con las razas hablantes, llevan elaboradas máscaras vocalizadoras que producen una serie de sonidos sintetizados electrónicamente que sirven como lenguaje hablado. Estas máscaras son normalmente tan grandes que cubren todo menos los ojos y la frente de los *Anomid*.


Los *Anomids* están entre los tecnólogos de mayo éxito de la galaxia, y la mayoría son bastante ricos y pueden permitirse viajar por la galaxia – incluso en esta época de guerra civil.

Normalmente visten con largos mantos con capucha tejidas a partir de dendrita pura. Un *Anomid* típico parece frágil, con la piel translúcida, grandes ojos opalescentes, una cabeza calva rodeada de oscuro pelo revuelto, manos de seis dedos, y orejas como abanicos. Los adultos miden 1,75 metros de altura de media.

Son intelectuales pacíficos. Sienten una intensa curiosidad por las culturas a lo largo de la galaxia. Suelen aprovechar la oportunidad de conocer seres de especies que nunca se han encontrado antes, teniendo cuidado de aprender sus costumbres y modales.

Suelen evitar las confrontaciones físicas.





El recorrido está situado de tal forma que los PJs pueden recorrer con facilidad todo el camino hasta la plataforma de la barcaza sin ser vistos. Una vez en la plataforma, los PJs tienen dos opciones: pueden esperar a que llegue un grupo de pasajeros *Anomids* e intentar capturar o timar y negociar de forma consecutiva los mantos, máscaras y billetes electrónicos de las criaturas con objeto de subir a bordo de la barcaza; o pueden intentar dejar fuera de combate a los dos Soldados de Asalto y abrirse paso a la fuerza hasta la barcaza.

Los billetes electrónicos son chips plásticos de datos del tamaño de una moneda que contienen información computarizada del portador del billete y del viaje programado. Estos chips se leen mediante un gran escáner en las puertas de embarque o mediante los escáneres de mano que usan los Soldados de Asalto y los oficiales de aduanas.

Capturar a los Anomids

Justo después de que los PJs lleguen a la bahía de mantenimiento un número apropiado de *Anomids* llegan a la plataforma (uno por cada PJ). Con una tirada con éxito de *Engañar* de dificultad Fácil (CD 8), los héroes pueden atraer a los *Anomids* al interior de la bahía de mantenimiento y fuera de la vista de los Soldados de Asalto. (“*Oye, ven aquí!*”) Entonces pueden intentar dejar inconscientes a las criaturas y coger sus túnicas, sus billetes electrónicos, y sus máscaras, o pueden intentar negociar con los *Anomids* para que les ayuden de buen grado, con una tirada de *Diplomacia* de dificultad Media (CD 15).

Los *Anomids* no responderán a la lucha si son atacados e intentarán huir pidiendo ayuda, pero si los PJs fallan al dejar inconscientes a todos los *Anomids* en dos rondas, los Soldados de Asalto investigarán el ruido proveniente de la reyerta.

Después de que hayan derrotado o conseguido la ayuda de los *Anomids*, los PJs pueden disfrazarse con las ropas y las máscaras vocalizadoras de los *Anomids* y deslizarse a bordo de la barcaza.

Combate con los Soldados de Asalto

Si los PJs han elegido atacar a los dos guardias, los Soldados de Asalto en la plataforma de la lanzadera están armados con pistolas bláster (3d6) en lugar de los rifles habituales. Una vez los Soldados de Asalto han sido derrotados, una tirada Moderada (CD 12) de *Informática* fuerza el lector de billetes electrónicos, permitiendo entrar a los PJs dentro de la barcaza sin los chips.

A BORDO DE LA BARCAZA

Ya hay 25 pasajeros a bordo de la barcaza, muchos de ellos *Anomids*. La barcaza tiene dos filas de 10 asientos dobles, un pasillo ancho entre las filas, y una zona especial de almacenamiento para los Droides de los pasajeros.

Si los héroes se abren paso a la fuerza para subir a bordo, los otros pasajeros se asustan por su repentina aparición, pero nadie da la alarma (la mayoría de los pasajeros no son amigos del Imperio). Minutos más tarde, la barcaza sale de Aris y se dirige hacia el Princesa Kuari. Los PJs no pueden cambiar el destino de la barcaza. La barcaza no tiene un piloto de carne y hueso, y su ruta está fijada en una computadora automatizada que se activa en un momento dado y hace volar la barcaza hasta el crucero. No hay suficiente tiempo para saltarse la seguridad del piloto automático y fijar un nuevo rumbo. Sigue en el **ACTO II**.

Si los PJs se colaron a bordo de la barcaza vestidos como *Anomids*, lee lo siguiente y pasa al siguiente encuentro:

EXTERIOR: PLATAFORMA DE LANZAMIENTO. Dos Soldados de Asalto en un elevador suben a la plataforma.

- “*Creo que deberíamos registrar esta barcaza.*” – dice el primer soldado.
- “*No tenemos suficiente tiempo.*” – contesta su compañero. – “*Tenemos que estar de vuelta en el batallón en breve.*”
- “*Aún así, sería mejor registrarlo.*” – El Soldado de Asalto teclea un código en el lector de billetes electrónicos de la barcaza y entra.

El Soldado de Asalto sube a bordo

El Soldado de Asalto entra en la barcaza y empieza a comprobar los billetes electrónicos de los pasajeros con un pequeño escáner, uno a uno, preguntando a cada pasajero sobre sus alturas, pesos, fechas de nacimiento, y otra información personal codificada en los chips. El soldado se abre paso inexorablemente hasta los PJs.

Después de que el soldado haya comprobado a todos los pasajeros de delante y esté a punto de pedir al primero de los PJs el billete electrónico, el otro soldado entra en la barcaza y dice:

- "Acaban de llamar del batallón. Tenemos un gran problema. Debemos ir allí ahora mismo."

Ambos soldados salen de la barcaza. Si los PJs atacan al soldado que comprueba los billetes, su compañero y los dos soldados que vigilan la plataforma corren a unirse al combate. Una vez que los soldados sean vencidos, uno de los *Anomids* cercano a los PJs dirá (en Básico):

- "No os preocupéis. No somos buenos amigos del Imperio. Ninguno de los que estamos aquí dirá nada. ¿Alguien ha visto algo?"

Nadie responde a la pregunta y todos los pasajeros continúan con sus conversaciones normales. Algún tiempo después, el piloto automático se activa con un zumbido y la barcaza se eleva hacia el Princesa Kuari. Continúa en el **ACTO II**.

SI LOS PJS SON CAPTURADOS

Si los héroes son capturados en cualquier punto durante este Acto, improvisa las siguientes escenas:

- Los PJs son cargados a bordo de un vehículo repulsor para ser conducidos a una zona de detención para ser interrogados. Mientras el vehículo se mueve rápidamente entre los árboles, es atacado por un gigantesco depredador volador, dando a los héroes una oportunidad de escapar.
- Después de que los PJs escapen, tropiezan con la barcaza. Entonces puedes retomar la acción desde **Salir de Aris**.





ACTO II

A BORDO DEL PRINCESA KUARI

SUMARIO

Los PJs se abren paso a bordo del crucero de lujo *Princesa Kuari*, donde establece contacto con ellos el misterioso *Daga*. Poco después, se dan cuenta de que hay en marcha alguna actividad Imperial clandestina en la cubierta de ingeniería (la reunión secreta entre los Moffs Imperiales).

Además de los importantes acontecimientos que impulsan la aventura, encontrarás encuentros opcionales detallados con el texto. Las pautas para los encuentros opcionales se dan más tarde.

SUBIR A BORDO DE LA NAVE

La barcaza que os transporta a vosotros y a los *Anomids* va a posarse en la bahía del hangar del crucero de lujo *Princesa Kuari*, el cual se está preparando para salir de su órbita alrededor de Aris. Después de que la barcaza aterrice, los pasajeros se ponen en fila para salir de la barcaza hasta la bahía de aterrizaje y de ahí a un mostrador de registro de entrada, donde una joven azafata tiene la asignación de las habitaciones y otra información para los pasajeros.



Después de que la barcaza aterrice a bordo del *Princesa*, la azafata da la bienvenida a cada pasajero y les asigna los camarotes. Cerca, observando el proceso de registro, hay dos oficiales de seguridad de la nave.

Los pasajeros tienen que entregar un billete electrónico a la azafata para recibir el camarote que tiene asignado. Si los héroes presentan los billetes electrónicos de los *Anomids*, la azafata alegremente le asigna un camarote a cada uno de ellos, sin hacer preguntas.

Si los PJs no consiguieron los billetes electrónicos de los *Anomids* en el Acto I, están en un aprieto. Pueden inventar una historia de tapadera y engañar a la azafata con una tirada de *Engañar* de dificultad Media (CD 15); o pueden intentar colarse sin que los vea la azafata ni los guardias de seguridad con una tirada de *Sigilo* de dificultad Alta (CD 20).

DEMOSTRAR EL PELIGRO

Cuando los héroes estén en una situación particularmente peligrosa, es una buena idea mostrar la amenaza de peligro a los jugadores matando a un personaje no jugador enemigo. Esto situará una clara imagen de peligro en las mentes de los jugadores.

Esta técnica es un clásico de las películas de Star Wars. Cuando Luke y Han están a punto de ser arrojados al interior de la boca de la gigantesca criatura de las arenas en el *Ep. VI El Retorno del Jedi*, los directores se aseguraron de que uno o dos de los matones de Jabba cayeran primero en la boca de la criatura, para que pudiéramos ver el horrible destino que les aguardaría. Cuando Luke es arrojado dentro del foso del *Rancor* que hay bajo el palacio de Jabba, un guardia *Gamorreano* cae dentro con él y es rápidamente devorado por el *Rancor*, demostrando la brutalidad de la bestia y la posible destrucción de Luke en sus fauces.

Si la azafata es amenazada de alguna forma o si advierte algo sospechoso, alertará inmediatamente a seguridad. Tres rondas después de dar la alarma de seguridad, los dos oficiales se verán reforzados con cuatro guardias armados.

OFICIALES DE SEGURIDAD DE LA NAVE

10	12	10	13	12	15
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	17	0/10	+6/+8		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+4	+7	+8			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Astronavegar +4, Averiguar intenciones +8, Conocimiento (Burocracia) +6, Conocimiento (Historia) +6, Conocimiento (Táctica) +8, Diplomacia +8, Engañar +8, Informática +6, Intimidar +12, Pilotar +5, Profesión (Oficial) +10, Recabar información +9, Reparar +3 y Supervivencia +2.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Énfasis en una habilidad (Profesión [Oficial]), Énfasis en una habilidad (Recabar información), Persuasión, y Soltura con un arma (Pistola blaster).

Equipo: Pistola Blaster Pesada (3d8), uniforme acolchado (RD 2), porra aturdidora, 2 granadas aturdidoras y comunicador.

Si los PJs son capturados por los guardias de seguridad, son encerrados en una celda en la zona de seguridad de la *Cubierta Lido*. Cuando escapen, los héroes tendrán que tomar precauciones adicionales para evitar ser capturados de nuevo.

INFORMACIÓN PARA LOS TURISTAS REBELDES

Cuando suban a bordo del *Princesa*, preguntarán a los héroes si quieren dejar en consigna cualquier arma que puedan llevar. Si los PJs deciden no dejar en consigna sus armas, tienen que ocultar las armas al personal de la nave.

Si los PJs tienen billetes electrónicos y los entregan a la azafata, le entregará a cada uno de ellos un lector de datos con información. El lector incluye:

- Un registro para ponerlos en antecedentes sobre el *Princesa Kuari*.
- Una lista de los puertos en los que el *Princesa* hace escala en este viaje – Endoraan, Marmoth, Aris, Vykos, y Mantooine – ninguno de estos mundos tiene un sentido especial para los PJs en esta aventura.
- Un juego completo de planos de las cubiertas para que sirvan de ayuda a los pasajeros para guiarse por los pasillos del *Princesa*. Muestra a los jugadores el mapa a todo color.
- Una llave para la magneto-cerradura del camarote.
- Instrucciones sobre como evacuar la nave en caso de emergencia.
- Una invitación para que todos los pasajeros que tengan tendencia a la tecnología visiten la cubierta de ingeniería e inspeccionen los impulsores de la nave.
- Un mensaje invitando a todos los pasajeros a que asistan al baile de gala especial, que se celebra esta noche en la *Cubierta Lido*.

Antes de que salgan de la cubierta del hangar, pide a cada PJ que haga una tirada de *Observar* de dificultad Difícil (CD 18). El éxito revela una lanzadera militar Imperial VIP entre los vehículos aparcados en la cubierta (la lanzadera del Moff Vanko; los héroes la reconocen como la lanzadera que vieron despegar en el **Acto I**).

PRIMER SUCESO: ENCUENTRO CON DM/C3

Justo después de que los PJs dejen la cubierta del hangar, un Droide de protocolo de aspecto extraño se acerca a ellos y les pregunta por la dirección para la pista de *Slaf*. Este Droide es en realidad DM/C3, el espía Rebelde cuyo nombre en clave es “Daga”. DM/C3 subió a bordo del Princesa con el Moff Vanko, que lo mandó para que hiciera un reconocimiento de la nave.

DM/C3 reconoce a los PJs como a Rebeldes. Incluso si aún llevan las máscaras vocalizadoras de los *Anomids*, DM/C3 tiene analizadores EM que atraviesan sus disfraces. Es solo una coincidencia que se haya cruzado con los PJs. Daga no intenta darse a conocer o comunicarse con los PJs hasta más tarde (ver más adelante “El Primer Mensaje de Daga”). Después de que los héroes contesten su pregunta, se marcha.

ENCUENTROS Y SUCESOS

Los sucesos que se narran a continuación son necesarios para el avance de la trama. Tienes que transmitir a tus jugadores la sensación de estar en un gran crucero de lujo mediante el uso

de uno o más de los encuentros opcionales que se detallan en las descripciones de las cubiertas. Cada uno de los encuentros opcionales se ha clasificado como alivio cómico, como acción, o como suspense. Para un mejor resultado, deberías hacer que tus jugadores prueben más de un tipo de encuentro. Hacer que los PJs interactúen con dos o tres de sus compañeros de viaje ayuda a dar a los PJs la sensación de que están realmente a bordo de un multitudinario crucero de lujo.

Algunos pasajeros están descritos en las descripciones de las cubiertas, y más adelante hay unos cuantos pasajeros genéricos con los que puedes hacer que tropiecen los PJs en cualquier lugar a bordo de la nave.

Escoge aquellos con los que estés más a gusto, o crea los tuyos propios. Recuerda aquellos pasajeros con los que los héroes fueron amistosos: puede que les proporcionen información o servicios en otro momento a lo largo de la aventura.

Después de uno o dos sucesos, los PJs sabrán que algo importante está pasando a bordo. El **Acto II** termina cuando los héroes deciden investigar la Cubierta de ingeniería. En ese punto, ve al **Acto III**.

PASAJEROS GENÉRICOS

❑ **El Snob:** Tyew Fordrod, un *Polosich* con la piel parecida a terciopelo amarillo, es un ejemplo perfecto de este tipo. Nada es lo suficientemente bueno para los *Snobs*, especialmente los plebeyos que viajan por debajo de la *Cubierta Lido*.

❑ **La Aspiradora de Créditos:** Chanty Colbon, totalmente encantadora hasta la imprudencia, es el epitome de este tipo; emplea un ingenio organizado, unos modales dóciles, y la crueldad para

EL PRINCESA KUARI

Antes de que los *Calamarise* unieran a la Alianza, usaron sus formidables habilidades de diseño naval para construir naves de lujo y yates de placer de todo tipo y tamaño. Gran parte de la tecnología empleada en la construcción de los *Cruceros Estelares MC80* se desarrolló durante el diseño del Princesa Kuari, que aún se considera como una de las obras maestras del diseño *Calamari*. Los 840 miembros de la tripulación del Princesa Kuari incluyen 500 Droides. La mayoría de los tripulantes son auxiliares de vuelo e ingenieros. También hay animadores, músicos y profesionales del *Wallball*. La tripulación recibe las órdenes del Capitán Stenn Glidrick, un piloto de la Marina Imperial, y de sus 10 oficiales.

Además del personal de la tripulación, el Princesa tiene su propia fuerza de seguridad formada por 60 hombres. Seguridad mantiene el orden y hace cumplir la reglamentación Imperial en contra de llevar armas a bordo del Princesa Kuari. Los pasajeros tienen que dejar en consigna todas sus armas al cuidado del personal de la nave durante el crucero. Las armas se guardan en armarios en la zona de seguridad en la *Cubierta Lido*.

conseguir que otros pasajeros gasten su dinero con ella.

- ❑ **El Turista Profesional:** Parla Tentase, un *Kiffu*, y Birn y Lologin Da'p, una pareja de *Bith*, caen en esta clase. Los "veteranos" saben como iniciar una rápida relación de amistad que solo dure para el viaje. Los veteranos tienen un vago sentimiento de falta de familiaridad en este viaje.
- ❑ **El Casanova:** Los lugares exóticos, las caras nuevas, y el ocio son una oportunidad para el amor para Saduu Nagag y su especie. El joven *Aplocaph* hace brillar su piel casi cada hora preparándose para ese encuentro crucial.
- ❑ **El Delincuente de Poca Monta:** Estos parásitos se pueden encontrar en cualquier crucero. Vasp es un maleante de esta clase y un maestro en evaluar a las víctimas y cogerles una cantidad por la que la víctima crea que no vale la pena entablar una pelea.

VASP

Tahúr de nivel 4 (Granuja 4)

8	14	10	12	14	15
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	15	0/10	+2/+5		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+1	+6	+3			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Especial: Trueque ilegal, afortunado (1 al día), ataque preciso +1, Encanto natural (puede repetir una tirada de carisma, diplomacia o engañar, 1 vez por sesión).

Habilidades: Averiguar intenciones +4, Buscar +3, Diplomacia +5, Engañar +9, Falsificar +8, Informática + 8, Juegos de azar +9, Juegos de manos +12, Observar +7, Profesión [Tahúr] +12y Tasación +8.

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Juegos de manos), Énfasis en una habilidad (Profesión Tahúr) y Ojo avizor.

PASAJEROS ESPECÍFICOS

A bordo del *Princesa* hay también algunas personalidades características con las que se pueden encontrar los PJs.

- ❑ **Montacca (Wookiee):** Montacca es un agradable exmercenario con una fascinación inusualmente fuerte (para un *Wookiee*) por la tecnología de cualquier clase. La primera vez que se encuentren con él, Montacca toqueteará con admiración los comunicadores de los PJs y otras maravillas tecnológicas (suponiendo que los objetos estén visibles, por supuesto). Aunque Montacca es un *Wookiee* "libre", sin embargo se mostrará cauteloso con los Imperiales o con otros que promuevan la esclavitud. Como si de un amigo se tratara, Montacca puede ser de ayuda durante y después del ataque de los Jinetes.

- ❑ **Lina Adonais:** Lina es una granuja espacial *Qonto* excepcionalmente perceptiva, que trabaja a bordo del *Princesa* mientras hace turismo por la galaxia. Si los PJs la encuentran mientras están aún disfrazados como *Anomids*, ve inmediatamente a través de su disfraz, los lleva a parte, y les pregunta que están haciendo. Si son claros, Lina no revelará las identidades de los héroes a nadie y admite que ha estado pensando unirse a la Alianza Rebelde. Tras su encuentro inicial, Lina se topa con los PJs con una fastidiosa frecuencia y siempre les pide que le informen de sus progresos.

- ❑ **Marshall Vatoki:** Marshall es un oficial retirado del Ejército Imperial. Está preocupado por la Alianza Rebelde; ignorante de las identidades de los PJs, intenta entablar una conversación con ellos en la que se queja por los inadecuados pasos que ha tomado el Mando Imperial en su intento de aplastar a la Rebelión. Vatoki intentará disuadir de un ataque contra los Jinetes después de que ataquen el crucero, hasta el punto de cooperar a regañadientes con los héroes si se lo piden.

CUBIERTA LIDO

❖ **Sala de la Tripulación:** Cuando la tripulación no puede soportar durante más tiempo a los pasajeros, se retiran a esta sala. Hay disponible un software de nivelado emocional para allanar los picos y los valles de estrés psicológico inducidos por la rutina del “*sí señor, no señor*” que provoca la subordinación de la clase sirviente. También están disponibles la camaradería y el relax, y de vez en cuando hasta es eficaz.

❖ **Seguridad:** Seguridad destina a esta zona personal continuo, normalmente solo hay cuatro oficiales de guardia; el resto del personal de seguridad está, o fuera de servicio o patrullando por el exterior (“alternando con los clientes”). Hay cajas de seguridad para las armas y los objetos de valor de los clientes, monitores de cubierta, celdas de detención, y la oficina del jefe de seguridad con el *KPLink*, un servicio de datos con información sobre los criminales conocidos.

❖ **Camarotes:** Los camarotes estándar, cuestan entre 50 y 150 créditos por día y proporcionan alojamiento para dos, tienen cuatro por seis metros y un baño privado. Por seguridad, en caso de emergencia y para que el huésped pueda duplicar la atmósfera respirable, cada camarote está sellado herméticamente. Los camarotes circulares proporcionan ambientes que son particularmente tóxicos, corrosivos, o no respirables para la mayoría de las demás formas de vida que no sean los seres que necesitan dicha atmósfera.

❖ **Piscina NH₄/Hg:** La suspensión de Amonio/Mercurio en el agua proporciona al nadador una placentera sensación de hormigueo y un extraño sentimiento eufórico de optimismo. La mayoría de las especies necesitan trajes sellados, disponibles por solo tres créditos por hora, para evitar el envenenamiento. En cualquier momento dado, hay unos 40 pasajeros usando la piscina. Los camareros traen bebidas desde el Xerrol's hasta los que

están en las tumbonas o jugueteando junto a la piscina. Los precios de las bebidas se doblan al ser servidas en la piscina, y los camareros esperan una propina. Los Droides socorristas están constantemente de servicio en esta, y en el resto de las piscinas del crucero.

❖ **El Gran Comedor:** Se requiere una indumentaria formal para el Gran Comedor del Princesa. Si los PJs quieren visitar esta zona, tendrán que comprar una vestimenta apropiada en la *Cubierta Bazar*. Las comidas son parte del paquete turístico, y el *Filete de Coslen Dantoina* del Chef Chirome es exquisito.

❖ **El Bistro:** Esta pequeña zona secundaria de comedor es bastante más informal que el Gran Comedor. El precio también es más ordinario. Si los PJs vienen a comer aquí, los saludará Pujin, un inquisitivo anciano que les pide que se sienten en su mesa.

RUMORES EN XERROL'S PLACE

La siguiente lista de rumores, algunos falsos y otros ciertos, se oyen a lo largo de la nave, especialmente en su local de ocio nocturno Xerrol's Place. Durante la aventura ve mencionándolos a los PJs, porque transmitirá a tus jugadores la sensación de estar en un gran crucero de lujo y dará lugar a nuevas posibilidades durante la aventura.

- ✓ “No sé lo que está pasando aquí, pero lo que sí sé es que hay algunos oficiales Imperiales importantes presentes en esta nave. Vi una lanzadera militar Imperial aterrizar justo después de llegar a bordo.” (Verdad)
- ✓ “Solo espero que no seamos atacados por Piratas. He estado oyendo historias sobre este Maelstrom, ya sabes.”
- ✓ “¿Ha bajado alguien a las Cubiertas de Ingeniería? Yo bajé allí a echar un vistazo, y todo estaba cerrado. Nuestro folleto dice que podíamos hacer una visita por la sala de motores e inspeccionar el equipo, pero todo lo que encontré ahí abajo fue un manojo de imbéciles de seguridad armados hasta los dientes que me echaron de allí. ¡Quiero que me devuelvan mi dinero!” (Verdad)
- ✓ “Oye, he oído que la Marina Imperial ha localizado una fortaleza Rebelde importante en algún fangoso planeta.” (Depende de ti)
- ✓ “¡No puedo creerlo. El Emperador y Lord Vader en persona están a bordo de la nave!” (Falso)
- ✓ “Hay un famoso cazarrecompensas en esta nave buscando a unos fugitivos huidos, o algo así.” (Falso)

Durante el transcurso de la cena, **Pujin** les cuenta a los PJs que ha visto a varios Soldados de Asalto a bordo del **Princesa** y les pregunta si tienen alguna idea de por qué puede ser.

❖ **El Salón de Baile:** El Gran Salón de Baile está vacío hasta que tenga lugar el baile más avanzada la tarde (ver más adelante). El salón de baile está provisto de una enorme pista de baile fabricada por **Mayuril**, bares, dos balcones que dan al salón de baile, lo último en mezcladores de ondas beta y en decoración HA (Holo-Ambiental), y un escenario suficientemente grande para acomodar a los 35 miembros de la orquesta del **Princesa**.

❖ **Biblioteca:** La biblioteca de holovideos de la nave contiene sobre dos billones de volúmenes en receptores de almacenamiento. Los PJs pueden investigar sobre el **Maelstrom**, los **Jinetes**, o la colonia **Oasis**. Una tirada de **Informática** de dificultad Media (CD 12) da accesos a los héroes a los conocimientos accesibles al público común, mientras que una tirada de **Informática** de dificultad Difícil (CD 20) les permite obtener la información de los recuadros que hay por toda la aventura; excepto, lo referente a los planes de los villanos.

❖ **Xerrol's Place:** Xerrol's Place es el glamoroso club nocturno del **Princesa** que frecuentan los pasajeros para tomar una copa y conocerse entre sí. El entretenimiento en Xerrol's lo proporcionan **Graf-Spanners**, una banda de **Gliz**. La música **Gliz** es un Swing ronco de alta tecnología.

Las bebidas sencillas en Xerrol's cuestan dos créditos; las botellas de **Lum** o de **Whisky Coreliano** se venden por 25 créditos. Un cliente habitual del Xerrol's puede conseguir unos cuantos rumores soltando discretamente algunos créditos por ahí. Invitar a un habitual del lugar a una bebida da derecho a un PJ a una tirada de **Diplomacia** de dificultad Media (CD 15). Si tiene éxito en la tirada, lee a los PJs uno de los rumores indicados en la página 154.

Uno de los héroes es abordado por **Loswilla**, la seductora local (ver Interacción más adelante). Un grupo de matones **Aqualish** tratan de llevársela a rastras del lado del PJ. Si los héroes intentan detenerlo, estalla una pelea.

MATÓN AQUALISH

13	11	12	8	10	9
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	10	0/15	+3/+2		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+4	+0	+0			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Intimidar +3.

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster) y Dureza.

Equipo: Nudilleras (1d3+3).



Los *Aqualish* solo van armados con nudilleras, pero durante la pelea también usaran armas improvisadas como sillas, mesas, y botellas. Seis rondas después de que empiece la pelea, una unidad operativa de ocho guardias de seguridad llegará para disolver la reyerta.

Los testigos testificarán que el grupo de matones empezó todo, por lo que los PJs solo recibirán una advertencia por parte de los guardias, a menos que uno de ellos fuera suficientemente tonto como para sacar y disparar un blaster durante la pelea. En este caso, se confiscarán todas las armas del infractor y el será detenido en la zona de seguridad hasta que la nave llegue a puerto.

Xerrol's es el terreno de caza de **Loswill**, una seductora pasajera habitual del **Princesa Kuari**. **Loswill** es una provocadora hembra humanoide blanca como la nieve. Ella está interesada en mantener un romance temporal con uno de los PJs.

- ❖ **Tienda de Reparaciones:** Esta tienda de reparaciones simples, repara de todo, desde armas hasta Droides. Las reparaciones cuestan un 20 por ciento del valor del objeto. Hay esparcidas herramientas de todo tipo por la tienda.
- ❖ **Plataforma de Observación:** Una compuerta de visión de transpaciencia permite que los pasajeros contemplen una impresionante vista del espacio. Se han dispuesto bancos circulares y pequeños puestos de refrescos para comodidad de los pasajeros. Hay mesas de *Dejarik* en el centro de los bancos circulares.

"Señores, les habla su capitán. En breve saldremos del hiperespacio para atravesar el famoso Maelstrom. Aquellos que nunca hayan hecho esta travesía antes están a punto de disfrutar del espectáculo. Les recomiendo que se dirijan hasta las compuertas de observación en la Cubierta Lido para gozar de una impresionante vista. El trayecto a lo largo del Maelstrom debería llevarnos unas 21 horas. Al final de este período volveremos a entrar en el hiperespacio. Gracias."

Después de que el capitán haga su anuncio, los PJs se miran sabiendo que se aproximan a su nueva base Rebelde en la colonia minera de **Oasis**, en el centro del **Maelstrom**, cuartel general de su recientemente nuevo aliado el **Capitán Fandar** y sus hombres.

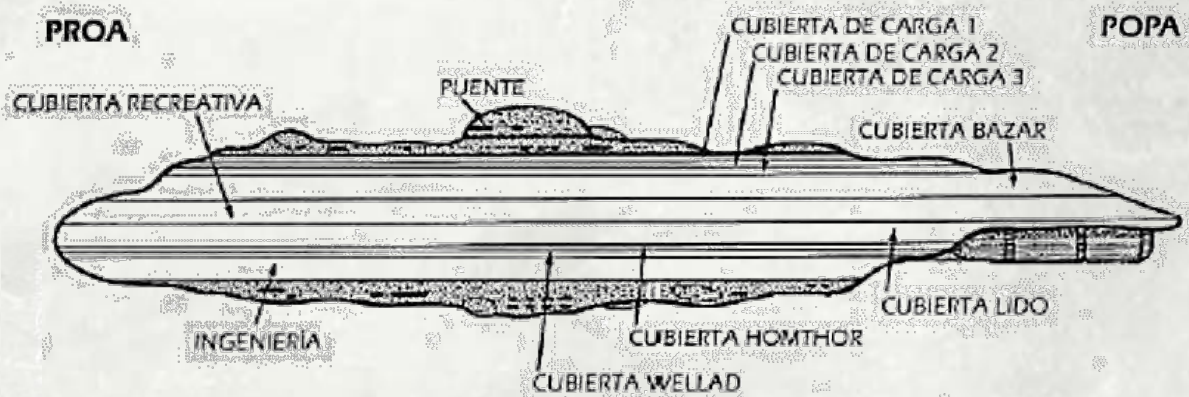
CUBIERTAS CREDICRUCEROS

Las dos cubiertas por debajo de la *Cubierta Lido* son las *Cubiertas Homthor* y *Wellad*, las "Cubiertas Credicruceros". Se parecen a la *Cubierta Lido* en que tienen una compuerta de observación, cápsulas de escape, un comedor secundario, cocina, y un pequeño vestíbulo cerca de cada grupo de turboelevadores. Hay tres pequeños puestos de aperitivos apiñados en cada planta. El resto de los servicios se han ido, reemplazados por camarotes. El pasaje intermedio (en el centro de la cubierta) es el más barato y tiene un espacio más reducido. Cada cubierta credicrucero contiene 534 camarotes: 448 estándar y 86 de lujo.

CUBIERTA BAZAR

- ❖ **Teatro Estuan:** Llamado así en honor al renombrado actor *Dacturiano Anorad Estuan*, el Teatro Estuan está equipado tanto para holo-actuaciones como para actuaciones en vivo. El teatro tiene 900 asientos, cada asiento con pantallas acústicas para eliminar todos los ruidos externos provenientes de la audiencia.
- ❖ **Galería Comercial de Babor:** La Galería Comercial de Babor está especializada en ropa, con un surtido de ocho tiendas para diferentes estilos, especies, y variedad de precios. En la popa de la galería, *N'vadin* vende ropas de etiqueta para humanoides. Los precios de *N'vadin* oscilan desde los 50 a los 200 créditos por conjunto. Los Droides que se encargan de la tienda son totalmente capaces de llevar a cabo arreglos a medida.
- ❖ **Galería Comercial de Estribor:** La Galería de Estribor tiene seis tiendas y una zona de almacenamiento de seguridad. Las tiendas ofertan complementos caros y joyería.
- ❖ **Mercado Abierto:** El Mercado Abierto es un bazar dirigido por mercaderes de toda la galaxia. Uno puede encontrar aquí casi cualquier cosa a la venta. Todo el equipo listado en los libros de reglas están disponibles aquí, excepto armas. Los PJs pueden

EL PRINCESA KUARI



hacer una tirada de *Conocimiento (Bajos Fondos)* de dificultad Media (CD 15) para localizar objetos ilegales. Los comerciantes especializados serán duros negociadores (con 20 rangos en *Diplomacia*), y los precios partirán de un valor del 50% por encima del precio estándar. Los mercaderes guardan su inventario en cajas de seguridad ubicadas dentro de la cubierta.

- ❖ **Tienda de Droides:** Droides de todo tipo. Destacan un Droide Astromecánico R5 por 5.000 créditos y un Droide Médico MD3 por 8.000 créditos.

Dos Soldados de Asalto, miembros del personal del Moff, entran en la tienda. Los PJs tienen que realizar una tirada de *Sigilo* de dificultad Media (CD 12) para pasar desapercibidos. Si alguno de los PJs falla la tirada, uno de los soldados reconoce a los héroes como a los fugitivos Rebeldes de Aris. Los Soldados de Asalto pedirán refuerzos mediante el comunicador de sus cascos y luego dan caza a los PJs. Los Imperiales saben a partir de ahora que los Rebeldes están a bordo (ver “¿Qué Están Haciendo Aquí?” más adelante).

- ❖ **Enfermería:** La Enfermera Jefe Calfta Bongí dirige la enfermería. La mayor parte del personal son Droides MD2.

- ❖ **Camarotes de Lujo:** Con sus ocho metros cuadrados, cada camarote de lujo viene con un módulo de entretenimiento, un centro de refrigerios, y un baño principal. Hay disponible un Droide esfera, bajo pedido y sin coste extra, para servir en fiestas privadas. El ambiente de cada sección de un camarote de lujo está hecho a medida de sus ocupantes. Un camarote de lujo cuesta entre 250 y 450 créditos por día, dependiendo de su situación.

- ❖ **Las Suites:** Hay dos suites: Emperador y Kuari, con los alojamientos más refinados de toda la nave. Las suites se han completado con un centro de refrigerios de lujo, una sala de entretenimiento en dos niveles, un holoprojector con adaptador sensorial, una reserva privada de cosecha *Pludris*, una cinetoescultura original del famoso artista Xephi Sep, un mayordomo de raza inteligente, una sauna cero-G y una consola de computador privada con acceso a los datos de la nave. Una suite cuesta 1.000 créditos al día.

- ❖ **Apartamentos de la Tripulación:** Los camarotes de la tripulación tienen literas-G y taquillas empotradas en apartamentos parecidos a dormitorios, que están divididos en ocho cubículos para una persona. Un aseo da servicio a cada apartamento.

- ❖ **Puente de Emergencia:** Cada instrumento importante y control de funcionamiento del puente principal está duplicado en el puente de emergencia. Cuando el puente principal resulta gravemente dañado, o se corta el contacto con el circuito de control de la nave, el núcleo del computador activa el puente de emergencia. Si el puente principal es dañado, el puente de emergencia puede activarse manualmente, en caso de un fallo en el funcionamiento del núcleo del computador.

CUBIERTA RECREATIVA

- ❖ **Gimnasios:** El Princesa Kuari tiene 15 gimnasios, todos con controles de gravedad variable. Aproximadamente el 75% de los aparatos de gimnasia están hechos a medida para los humanoides, pero las enormemente dispares variaciones en la fisiología de las criaturas inteligentes se reflejó en el resto de los aparatos.

❖ **Sauna Cero-G:** A algunos pasajeros les gusta flotar en la sauna durante un par de horas después de ejercitarse en el gimnasio. El intervalo de temperatura de la sauna, desde la configuración más baja hasta la más alta, es de 500 grados.

❖ **Pista de Slaf:** Deporte que consiste en descender con una tabla repulsora por un circuito. En la pista, hay que pasar por unos *checkpoints* con éxito para puntuar, y también se gana puntos por llegar a la meta primero; por lo que el ganador es el participante que más puntos tiene y no necesariamente el que llega primero a meta. Cada viaje en la pista cuesta dos créditos.

Si los héroes visitan la pista, un *Mon Calamari* llamado Raschor está dispuesto a desafiar a cualquiera, y el ganador se lleva el bote de 3.000 créditos acumulado por Raschor. Raschor tiene 10 rangos en la habilidad de *Pilotar*. Para poder participar hay que pagar 100 créditos.

Los participantes hacen una tirada de *Pilotar* de dificultad Media (CD 10), y un fallo significa que el personaje se ha chocado o caído y no puede finalizar la carrera. Con un éxito el personaje supera la carrera. Los jugadores pueden aumentar su velocidad hasta tres veces en cada prueba, pero cada aumento de velocidad supone un incremento de un +3 en la dificultad. El primero en llegar a meta obtiene 3 puntos, cada prueba de *Pilotar* superada con éxito supone el paso por 3 *checkpoints* y por tanto otorga 3 puntos. La carrera consta de 3 pruebas de *Pilotar*. El que más puntos tenga al final de esas tres pruebas, gana la carrera.



❖ **Casino Mantine:** En este lujoso casino, los PJs podrán jugar a *Sabacc* (las reglas del *Sabacc* están indicadas en la página 12 del presente documento) y al *Dejarik* (sencillas reglas de juego, donde los participantes acuerdan la cuantía de la apuesta, y cada jugador deposita esa cantidad en el bote, posteriormente el PJ realiza una Tirada de *Inteligencia* – o *Conocimiento (Estrategia Militar)* - enfrentada a la misma habilidad del rival, y si supera la tirada gana la partida). Los mínimos en las mesas de juego van desde 25 a 1.000 créditos por apuesta. Las bebidas y comida son complementarias. La decoración del casino se basa en las *Salas del Destino Naweeneen* de Ord Mantell.

CUBIERTA DE INGENIERÍA

La cubierta de ingeniería está fuera de los límites para todos los no relacionados con los dos Moffs, a pesar de afirmaciones hechas en el lector de datos de información. Cualquiera que intente entrar en el nivel de ingeniería es advertido por los Soldados de Asalto.

Vanko y Torpin deciden reunirse a bordo del *Princesa* para atraer tan poca atención como sea posible, atención del tipo que sería generosa en dicha reunión por parte de los espías del Emperador que hay dentro del personal de los Moffs. Permitir que el Emperador descubra los inaceptables niveles de piratería en los dos sectores controlados por estos Moffs podría ser un error por su parte. ¡Cada Moff sabe lo que les pasa a los oficiales Imperiales que son ineficientes o que cometen errores! También quieren mantener al Gobernador Imperial del *Sector Belgim*, Denn Wessex, ignorante de su reunión.

Justo antes de que el *Princesa Kuari* saliera de Aris, Vanko llegó a un “acuerdo” con su capitán para mantener la cubierta de ingeniería sellada. Poco tiempo antes de que el crucero saliera de la órbita, Torpin subió a bordo del crucero a través de una lanzadera (que supuestamente transportaba Soldados de Asalto para una patrulla de seguridad del Kuari) lanzada de su buque insignia; cada Moff ha depositado su confianza en un subordinado para que cubra su ausencia en su puesto.

Vanko, Torpin, y su guardia personal están la mayor parte del tiempo en la cubierta de ingeniería, llevando a cabo sus reuniones estratégicas secretas. Los Moffs y sus soldados tienen sus dependencias también en esta cubierta. En total hay 100 Soldados de Asalto, 15 oficiales, y los dos Moffs a bordo del *Princesa*. Con motivo de atraer tan poca atención como sea posible, los Soldados de Asalto embarcaron en la nave a través de dos grandes barcasas durante la parada para los pasajeros en el puerto de Aris. Después de revisar los preparativos de seguridad, los Soldados de Asalto solo patrullan las cubiertas superiores si se ha reconocido a los Rebeldes, o han atacado a los Imperiales.

SEGUNDO SUCESO: PRIMER MENSAJE DE DAGA

Después de que los PJs hayan ido de aquí para allá un rato, un mensajero se les aproxima con un modulo de datos. Lee lo siguiente:

Un auxiliar de la nave se os acerca con un modulo de datos sellado; y sí, espera una propina. Una vez desprecintado, contiene el siguiente mensaje:

"Me alegra ver que escapasteis amigos míos, pero tened cuidado. Hay oficiales Imperiales a bordo de esta nave. Sentíos libres para pasear, pero intentad no llamar la atención. Si tenéis cuidado, deberíais llegar a puerto sin ser advertidos. ¡Que la Fuerza os acompañe!"

El mensaje lo firma Daga.

Después de que DM/C3 encontrara a los PJs buscó la forma de advertirlos respecto a las tropas Imperiales a bordo de la nave. El mensajero no sabe quien envía el mensaje.

TERCER SUCESO: ¿QUÉ ESTÁN HACIENDO AQUÍ?

Justo después de que los PJs reciban el mensaje de Daga, lee lo que sigue:

Girando la esquina, os encontráis con un pelotón de Soldados de Asalto que vienen por el pasillo, a lo lejos. Sus insignias indican que los soldados son parte de una unidad de élite.

Los PJs saben que tantos Soldados de Asalto no deberían estar a bordo de la nave a menos que estuviera en marcha una operación militar.

Los soldados se dirigen hacia la cubierta de ingeniería (solo salen de ingeniería para comprobar la seguridad de la nave). A menos que los PJs actúen agresivamente, los Soldados de Asalto no se fijan en ellos. Si un PJ desafía o ataca a un soldado, los Imperiales les devuelven el favor.

Si en alguna ocasión anterior alguno de los Soldados de Asalto reconocieron a los héroes como Rebeldes y fallaron al capturarlos, empiezan a llevar a cabo frecuentes patrullas de búsqueda por toda la nave. La presencia de los Soldados de Asalto también pone nerviosos a la mayoría de los demás pasajeros.

CUARTO SUCESO: COSAS EXTRAÑAS

Si los PJs han oído ya alguno de los rumores de las cosas extrañas que están pasando abajo en la cubierta de ingeniería, oirán por casualidad lo que sigue mientras un pasajero habla con su acompañante poco después de que los PJs se hayan encontrado con el pelotón de Soldados de Asalto:

"Si, yo también lo odio. Fui abajo a Ingeniería, ya sabes. Yo pensaba que podría ver el hiperimpulsor de un Mon Cal real, pero esos tipos me echaron. Soldados Imperiales. En serio. Me dijeron que habían sellado toda la cubierta de ingeniería. Apparently, tenían algo que hacer allí. Voy a presentar una queja ante el capitán."

EL BAILE

Cuando los PJs subieron a bordo del *Princesa*, se les dio una invitación para el baile de gala que se celebrará la primera noche a bordo de la nave; el baile empieza en el horario previsto. Durante el baile, 50 Soldados de Asalto de la cubierta de ingeniería registran la nave en busca de indicios de simpatizantes Rebeldes. Durante el baile, los PJs detectan a los Soldados de Asalto. Ellos escuchan por casualidad a uno de ellos diciendo lo siguiente. Lee:

"Recibido, RT441, pero date prisa. El baile no durará para siempre. Se dará marcha atrás después de eso."

Ahora es un momento ideal para explorar la cubierta de ingeniería ya que muchos de los soldados están fuera. Si los PJs se dirigen a la cubierta de ingeniería antes o después del baile, tendrán más dificultades para pasar desapercibidos.



ACTO III

BAJAR A INGENIERÍA

SUMARIO

Los PJs descienden a la cubierta de ingeniería del *Princesa* para descubrir porque hay tantos Imperiales a bordo del crucero. Los PJs descubren la reunión secreta entre los *Moffs Torpin* y *Vanko*, y son a su vez descubiertos.

Completamente superados en número, los PJs son finalmente capturados y llevados ante los *Moffs* para ser interrogados. Sin embargo, durante el interrogatorio los *Jinetes* atacan el *Princesa*, proporcionando sin querer a los PJs una oportunidad de escapar.

LLEGAR ALLÍ

Los PJs tienen sólo dos formas de llegar a la cubierta de ingeniería: tomar el turboelevador o bajar por un conjunto de escaleras de emergencia que hay en los fosos de los turboelevadores. Tres *Soldados de Asalto* vigilan cada una de las tres estaciones de turboelevador en la cubierta de ingeniería. Dobra el número de guardias presentes si los PJs no están entrando en el nivel de ingeniería durante el baile de gala que tiene lugar en la *Cubierta Lido* (ver *Acto II*). Si los PJs cogen un turboelevador, los *Soldados de Asalto* son alertados

automáticamente. Si los PJs bajan por una escalera de emergencia, tienen que hacer una tirada de *Sigilo* de dificultad Media (CD 10), para pasar por detrás de los *Soldados de Asalto*. Si cualquier PJ falla una tirada, los *Soldados de Asalto* descubren a los héroes.

Ten en cuenta que toda la cubierta de ingeniería está inundada por el fuerte sonido de los motores del *Princesa*, evitando que otras fuerzas Imperiales presentes en la cubierta oigan cualquier disparo de bláster que se dispare.

DESPLAZARSE

A menos que los PJs hayan hecho algo ingenioso para disfrazarse, cada PJ tiene que superar 2 tiradas de *Sigilo* de dificultad Media (CD 10), para no ser encontrados por una patrulla de *Soldados de Asalto* mientras están de ruta entre las localizaciones. Si una patrulla descubre a los héroes, los *Soldados de Asalto* abren fuego y piden refuerzos por su comunicador.

ÁREAS DE LA CUBIERTA DE INGENIERÍA

- ❖ **Intercambiador Atmosférico:** Esta gran cámara alberga las unidades de los procesadores atmosféricos del crucero. Inmensos tanques en las paredes almacenan una extraordinaria colección de mezclas gaseosas, que son bombeadas por toda la nave.

Debido a los gases filtrados en esta sala, hay seis voluminosos trajes presurizados, que se ponen los miembros de la tripulación que trabajan en la zona, colgados en la pared cercana a la escotilla de entrada a la cámara. La mezcla de gases fugados que flotan por la sala afecta a cualquier personaje que no lleve máscaras respiratorias o una protección similar. Los PJs tienen que superar una tirada de *Salvación de Fortaleza* con CD 15, y si fallan sufren un daño de 1d6 puntos de vitalidad (o puntos de heridas si se agotan los puntos de vitalidad). Un PJ que sufra algún daño por la inhalación de gases se fatiga automáticamente. Las penalizaciones por fatiga (-2 a pruebas de *Vigor* y *Destreza*) cesan una vez el héroe ha pasado al menos 1 hora en un entorno con niveles normales de oxígeno.

❖ **Comedor de la Tripulación:** La calidad de la comida que se sirve aquí no ha mejorado porque los Imperiales subieron a bordo; los Droides de cocina continúan programados para una nutrición de poca calidad. Los Moffs y sus oficiales no comen esta basura.

❖ **Bodega de la Tripulación:** Esta es una sala firmemente cerrada, para abrirla se requiere una tirada de *Inutilizar Mecanismo* de dificultad Difícil (CD 15). Aquí se guardan los artículos de valor de la tripulación. Debido a un acuerdo táctico con la tripulación del *Princesa*, los Imperiales no han tocado esta zona. Si los PJs pueden entrar sin ser vistos, los Imperiales, asumiendo que los Rebeldes han escapado, darán por terminada cualquier persecución. Los PJs pueden ocultarse aquí hasta que los piratas ataquen (**Acto IV**).

❖ **Departamento de Personal:** El Moff Torpin ha situado sus dependencias aquí. Cuando los PJs se aproximen a esta cámara, ven cinco Soldados de Asalto apostados en el exterior de la puerta. Los guardias están presentes porque Torpin y Vanko están dentro de esta sala cuando llegan los héroes. Si los PJs entran derribando la puerta, pueden conseguir la información de la computadora de Torpin tal y como se resume en el recuadro "**Asaltando los Bancos de Datos**". Los Moffs se rinden cuando los PJs vencen a sus guardias, pero rechazan contestar cualquier pregunta. Mira "**La Persecución**" más adelante.

ASALTANDO LOS BANCOS DE DATOS

Para poder acceder a los datos en la computadora portátil, los PJs deben hacer una tirada de *Informática* de dificultad Difícil (CD 15). Es posible realizar acciones combinadas por dos PJs. La computadora portátil contiene notas sobre las reuniones de los Moffs celebradas hasta la fecha, incluida la siguiente información:

- Los Moffs Torpin y Vanko, con un pequeño equipo de apoyo, Droides y 100 Soldados de Asalto, están a bordo del *Princesa*. Los Moffs gobiernan los dos sectores que se cruzan dentro del Maelstrom.
- Los Moffs Torpin y Vanko falsifican sus informes semanales al Emperador. La pérdida de cargamentos Imperiales debido a la piratería en sus sectores ha aumentado un 25 por ciento. La tasa de pérdida total en el Maelstrom ha aumentado un 10 por ciento. Los PJs pueden suponer que estas cifras superan con creces los límites aceptables de pérdida Imperial. Si el Emperador se entera de estos números, sería malo para los Moffs.
- Vanko sospecha que los piratas han comenzado recientemente a cooperar con la Alianza Rebelde, ya que la pérdida de los cargamentos Imperiales en el Maelstrom y sus alrededores ha tenido una escalada mucho más aguda que las pérdidas de los cargamentos generales que pasan por el sector.
- Vanko y Torpin están a bordo del *Princesa* para planear una ofensiva contra los piratas en el Maelstrom, sin atraer la atención del Emperador.
- Los Destruidores Estelares *Implacable*, *Intrépido*, *Invencible* y *Triunfante* forman el núcleo de una fuerza especial en el sector de Vanko.
- Un total combinado de aproximadamente 3.6 millones de tropas Imperiales forman la guarnición de cada uno de los sectores de los Moffs, una cantidad que supera el doble del promedio de 1.5 millones de tropas por sector. Estos sectores deben tener prioridad por encima del promedio en la reorganización del ejército Imperial de Palpatine.

- ❖ **Oficina del Ingeniero Jefe:** El Moff Vanko se ha apropiado de esta área como sus propios aposentos privados, desplazando al ingeniero jefe a otra área. Un escritorio, una cama y el miniordenador del ingeniero jefe están dentro de esta oficina. Hay un módulo de datos portátil en el escritorio, al lado de la minicomputadora.

Los PJs pueden acceder fácilmente a los datos almacenados en el miniordenador del ingeniero, que contiene todo tipo de datos técnicos sobre la nave. Esta información incluye los planos de cubierta e información sobre las funciones de todas las salas de este nivel. Si los PJs intentan entrar en el módulo de datos personal de Moff Vanko (el módulo de datos portátil en el escritorio), vea el recuadro de la página anterior "**Asaltando los Bancos de Datos**".

- ❖ **Salón/Sala de Conferencias:** Los ingenieros y tripulantes que trabajan en este nivel se relajan aquí. Los Imperiales, al llegar, convirtieron esta zona en salas de conferencias. La sala está vacía.

- ❖ **Control Ambiental:** Esta sala alberga los controles ambientales de todas las cubiertas, excepto la de ingeniería. Los controles ambientales para la de ingeniería se encuentran en una sala de control ambiental local.

Una tirada de *Informática Difícil* (CD15) permite que un PJ cambie el ambiente (localmente, por camarote, área, cubierta o nave en general, según crean apropiado). El control ambiental permite una variación de temperatura que oscila entre los -100 a los 100 grados estándar, variación de gravedad de uno y medio a dos estándar, variación de humedad de 0 a 100 por ciento y la creación de una atmósfera compuesta de cualquier gas de la cámara de intercambio atmosférico (ver arriba).

La sala de control ambiental local también alberga los interruptores para las puertas blindadas de la cubierta de ingeniería. Durante "**La Persecución**", se envía un destacamento de al menos cuatro

Soldados de Asalto para asegurar esta sala. Pueden contener los PJs levantando y bajando las puertas blindadas.

- ❖ **Control Energético:** Los niveles de energía disponibles en toda la nave se controlan desde esta sala. Una tirada de *Informática* de dificultad fácil (CD8) permite a los PJs aumentar, disminuir o desconectar la energía de cualquiera de las celdas de energía, unidades de almacenamiento de energía o celdas de reserva criogénicas. Una tirada de *Informática* de dificultad Media (CD12) permite a un héroe redirigir o convertir la energía, agregar energía a los escudos, destruir el impulsor sublumínico, etc. Los Jinetes planean "atascar" estos controles en una configuración permanente, enviando toda la energía salvo una pequeña fracción a los motores sublumínicos.

- ❖ **Control de Comunicaciones:** Amplificadores de señal, decodificadores, rectificadores de eco y transceptores ocupan esta sala. Los controles pueden operarse localmente o desde el puente. Una tirada de *Informática* de dificultad Media (CD12) permite la transmisión y recepción simultáneamente con el puente; una tirada de *Informática Difícil* (CD18) corta las comunicaciones del puente.

- ❖ **Núcleo de la Computadora:** Esta sala contiene los enormes bancos de datos de la Computadora Central del **Princesa**. Los Imperiales también usan la sala como alojamiento para sus Droides.

La sala está completamente oscura. Si los héroes la exploran, con una tirada de *Buscar Fácil* (CD5) encuentran el interruptor de la luz; si un PJ ilumina la habitación, se encuentra en medio de 15 Droides de diversos diseños, algunos muy desagradables (Droides que parecen arañas, Droides esqueléticos, pequeños, con tentáculos, Droides exudados con enormes paquetes de fluidos conectados a sus torsos, etc.). Casi todos los Droides son incapaces de hablar y aquellos que pueden hablar están desconectados para reservar energía, por lo que los Droides no molestarán a los PJs de ninguna manera. DM/C3 es uno de los Droides presentes aquí, pero no hará ningún intento de comunicarse.

- ❖ **Bahía del Hangar:** La lanzadera del Moff Vanko está en la bahía del hangar. Los PJs pueden pilotar el transbordador.

❖ **Cámara del Motor Principal:** Esta zona, que ahora sirve como barracón para los Soldados de Asalto de los Moffs, es un vasto acceso a los generadores sublumínicos y de hiperimpulsor de la nave. Cien Soldados de Asalto están acuartelados aquí, aunque solo diez están presentes cuando los PJs entran (quince si los héroes no llegan durante la gala). El tamaño y el desorden de la cámara permiten a los PJs evitar a los soldados; si los héroes ya no están siendo perseguidos, con una tirada de *Escondarse* de dificultad Fácil (CD5) les permite un punto de cobertura oculto. Si entran a la gran zona abierta de la cámara, o son perseguidos, los Soldados de Asalto presentes en los "barracones" los divisan.

❖ **Taller:** La base de operaciones para los tripulantes que realizan las reparaciones requeridas en el casco y la infraestructura de la nave, este taller tiene una vasta colección de herramientas de soldadura y sellado y un computador que contiene planos completos y detallados de toda la nave, mostrando todos sus sistemas de ventilación y conductos de acceso.

LA PERSECUCIÓN

Cuando los PJs sean descubiertos por los Soldados de Asalto, se produce una persecución. Si los Soldados de Asalto que detectan a los PJs piden ayuda por radio con éxito, la llegada de los refuerzos comienza con la persecución. De lo contrario, justo después de que los PJs terminen de leer los datos en uno de los módulos de datos, o la computadora Imperial, tres Soldados de Asalto irrumpen repentinamente y envían un aviso que, en un asalto, trae soldados adicionales. En total, aparecen 30 Soldados de Asalto para perseguir a los héroes. Los soldados se dividen en tres grupos de 10 y solo dos Soldados de Asalto de cada grupo dispararán a cada uno de los PJs. Todos los soldados tienen sus blasters configurados para aturdir (los Moffs quieren interrogar a cualquier intruso), y la persecución comienza a medio alcance. Tan pronto como comienza la persecución, los Soldados de Asalto envían una señal que sella automáticamente los turboascensores que van hasta el nivel de ingeniería. El control para abrir y cerrar cualquiera de los accesos a ingeniería se encuentra en la sala de control ambiental local.

TOMAR A LOS MOFFS COMO REHENES

Si la persecución comienza con los PJs reteniendo a los Moffs como rehenes (ver "**Departamento de personal**" arriba), Vanko ordena a los hombres que ataquen mientras Torpin simplemente jadea de miedo. Ambos Moffs intentan huir. Los Moffs usan una esquivas total, y los Soldados de Asalto disparan como de costumbre.

Moffs Torpin y Vanko

(Noble 4 / Soldado 2 / Oficial 4)

11	14	11	14	13	16
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	18	60/14	+10/ +5		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+6	+6	+9			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Averiguar Intenciones +10, Conocimiento (Burocracia) +10, Conocimiento (Política) +10, Conocimiento (Táctica) +8, Demoliciones +7, Diplomacia +12, Escuchar +7, Hablar Básico, Informática +11, Intimidar +8, Leer/Escribir Básico, Observar +7, Pilotar +10, Recabar Información +10, Reparar +8 y Supervivencia +6..

Dotes: Aguante, Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas montadas en vehículos, armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia, Disparo preciso, Energía heroica, Influencia, Persuasión y Voluntad de hierro.

Rasgos: Favor +2, Protector militar, Inspirar confianza, Juegos de Guerra, Instrucción de oficial, Acceso a recursos, Coordinar +1, Liderazgo, Requisición de pertrechos.

Equipo: Uniforme de Oficial Imperial, Pistola Blaster Pesada (3d8) y comunicador multicanal.



PUERTAS BLINDADAS

Hay varias gruesas puertas blindadas, que sellan corredores enteros, por todo el nivel de ingeniería. Los Imperiales ocupan la sala de control ambiental local, donde están los controles que permiten sellar estas puertas blindadas a voluntad. Sellar las puertas manualmente requiere una Tirada de *Informática* de dificultad Difícil (CD 15).

OBSTÁCULOS

Puedes animar un poco la persecución enviando a los combatientes a través de algunos de los obstáculos que se describen a continuación. Puedes usar las puertas blindadas para "dirigir" a los PJs hacia cualquiera de estos obstáculos:

❖ **Control Atmosférico:** Mientras la persecución transcurre a través del centro de control atmosférico, un disparo bláster perdido perfora uno de los tanques de combustible en la pared y lanza una brillante nube verde. El gas, un acelerador eléctrico altamente cargado, llena rápidamente la cámara. Hasta que los PJs abandonen el área, las propiedades del gas hacen que cada rayo de bláster que golpea a su objetivo salga rebotado y ataque a otro objetivo también. Tira un 1D10. En un resultado de 1-8 este objetivo secundario es uno de los Soldados de Asalto. Con un resultado de 9-10, el rayo de bláster golpea a un PJ como objetivo secundario; haz que cada uno de los héroes tire 1D20 y haz que el disparo rebotado golpee al de resultado más bajo.

❖ **Cámara principal del motor:** Cuando la persecución entre en esta área, los Soldados de Asalto intentan acorralar a los PJs contra el generador de escudos. El generador de escudo está sellado en un campo de pulso, que refleja los disparos bláster ordinarios y absorbe los disparos aturdir. El rebote reduce el daño por -1D, pero aumenta la posibilidad de impacto con bláster de cada Soldado de Asalto en +5.

FIN DE LA PERSECUCIÓN

Más y más Soldados de Asalto llegan y empiezan a disparar contra los PJs (recuerda, los blásters de los soldados están puestos en aturdir), dando a los PJs pocas posibilidades de escapar. Los PJs finalmente son víctimas de los blásters de los soldados.

¡CAPTURADOS!

Os despertáis para encontraros atados con correas boca abajo sobre un conjunto de sillas bajas. Debajo vuestro hay un Droide Imperial interrogador. ¡También están presentes en la habitación cinco Soldados de Asalto y dos Moffs Imperiales!

Cuando los héroes se despiertan, Vanko y Torpin comienzan a interrogarlos. Los Moff quieren saber qué estaban haciendo los Rebeldes en Aris (han identificado a los PJs como los Rebeldes que habían perseguido en el planeta), cómo llegaron a bordo del *Princesa Kuari*, cuánto saben de las reuniones secretas, si los Rebeldes están trabajando con los piratas locales o no, y donde se encuentra la base Rebelde más cercana.

Durante el interrogatorio, saca a relucir las diferentes personalidades de Vanko y Torpin. Vanko habla en voz alta y exige respuestas, mientras que Torpin es sutil y taimado (hace amenazas e intenta explicarles a los Rebeldes lo desafortunadamente doloroso que puede ser su silencio). Después de que los PJs se nieguen a responder algunas preguntas, el Droide interrogador comienza a acercarse a sus caras. En este punto, la siguiente escena interrumpe el cruel proceso...



EL ATAQUE DE LOS PIRATAS

El Droide interrogador flota mientras se aleja de vuestras caras y os quedáis tranquilos por el momento. Los Moffs empiezan a haceros las mismas preguntas nuevamente. Justo cuando el Moff Torpin reactiva el Droide interrogador, una fuerte explosión sacude el crucero. El Moff Vanko mira a un adjunto y pregunta: *"¿Qué está pasando ahí fuera?"*

El joven oficial mira por una pantalla de visión cercana, y responde: *"Aparentemente, estamos siendo atacados por piratas, señor".*

"Bueno, sin duda esta vez han escogido la nave equivocada para atacar", declara Vanko.

"Señor, tal vez sería mejor que mire esto", dice el joven oficial, ligeramente asustado e indicando la pantalla de visión.

Echando un vistazo a la pantalla de visión, ¡veis una flota pirata agrupada en docenas de escuadrones rodeando al Princesa!

Podéis ver expresiones de incredulidad en las caras de Torpin y Vanko.

En ese momento, otra explosión, mucho más violenta que la primera, sacude la bahía de ingeniería de la nave, dejando inconscientes a los héroes.



JINETES DEL MAELSTROM

SUMARIO

Los Jinetes capturan el Princesa Kuari y saquean la nave y a sus pasajeros. Al mismo tiempo, los piratas traen a bordo el equipo que necesitan para fijar la nave en un rumbo de colisión con la Colonia Minera de Oasis. Durante la batalla, los PJs descubren la trama de los Jinetes.

DESPERTARSE EN UNA PESADILLA

Todos os despertáis y os encontráis tirados en el suelo de la sala de conferencias donde los Imperiales estuvieron interrogándoos. Escombros y cuerpos de los Soldados de Asalto yacen esparcidos por todas partes a vuestro alrededor. Nadie más en la sala está consciente. Al mirar rápidamente por el visor de la pared, observáis que varias naves están conectadas al Princesa, y los piratas han comenzado a abordar el crucero.

Todos los Imperiales en la cubierta de ingeniería que permanecieron conscientes se fueron a toda prisa para repeler a los piratas. El Moff Torpin está inconsciente bajo una fina capa de escombros, y el Moff Vanko no está a la vista.

Los PJs deciden qué quieren hacer a continuación. Los cursos probables de acción incluyen:

- Pueden intentar averiguar qué está sucediendo en otros lugares del crucero. Los visores de vídeo solo ofrecen información confusa, porque los piratas apagaron a tiros muchos de los sensores. Para tener una idea clara de la situación, los PJs deben ir personalmente a las otras cubiertas.
- Pueden revivir a Torpin para usarlo como rehén. Torpin no se mostrará cooperativo, e intentará escapar a la menor oportunidad, tal vez cuando los PJs estén ocupados luchando contra los piratas.
- Pueden buscar a uno o más de los "amigos" que conocieron antes, para formar un grupo de resistencia para luchar contra los piratas. La ubicación de los amigos de los PJs y la dificultad para encontrarlos depende de tí.
- Pueden abandonar la nave robando una lanzadera de la bahía del hangar. Sin embargo, la flota pirata intercepta cualquier nave que abandone el Princesa.

LOS PIRATAS A BORDO

A continuación se muestra el orden de las acciones del asalto de los piratas al Princesa, presentado para ayudarte a describir la acción a los PJs mientras se desplazan por la nave. Exactamente cuando una "fase" termina y otra empieza se deja a tu criterio, de modo que puedas cronometrar el asalto para hacer que estos dos últimos episodios sean lo más dramáticos posible. El asalto no debe durar más de 20 minutos.

❖ **Fase Uno:** Antes de que los PJs recuperen la conciencia (o reaccionen, si ya están conscientes), los piratas bombardean la nave para debilitar sus defensas y destruir los escudos del crucero; arrojan electro-garfos, y abordan el *Princesa*. Un equipo de asalto, incluyendo a **Big Jack Targrim**, aborda directamente el puente. El capitán y los oficiales del *Princesa* están todos muertos. Otros equipos de asalto rápidamente obtienen el control de la **Cubierta Lido**, y comienzan a desplazarse hacia arriba y hacia abajo a través de las cubiertas de la nave. Aproximadamente 400 piratas abordan el *Princesa*.

❖ **Fase Dos:** Los piratas obtienen el control completo de la **Cubierta Motor** y comienzan a reunir a todos los pasajeros, despojándolos de sus objetos de valor y conduciéndolos al gran salón de baile en la **Cubierta Lido**, que los piratas están usando como una prisión.

❖ **Fase Tres:** Los **Jinetes** encuentran una seria resistencia en la **Cubierta Recreativa** donde se encuentran con el **Moff Vanko** y los **Soldados de Asalto**. Al principio, **Vanko** obtiene algunas victorias, pero luego los piratas piden refuerzos y las cosas cambian.

❖ **Fase Cuatro:** Los piratas hacen retroceder y contienen a las fuerzas de **Vanko** y toman todas las cubiertas de pasajeros. **Vanko** aún mantiene la parte de la **Cubierta Recreativa** entre las estaciones de turboascensores de popa. Esta sección de cubierta incluye la enfermería de la nave.

❖ **Fase Cinco:** Los piratas controlan toda la nave, excepto por pequeños focos de resistencia. Comienzan los preparativos para fijar al *Princesa* en un rumbo de colisión con *Oasis*.

MOVIMIENTO

Cada vez que los PJs se desplazan de una zona a otra a bordo de la nave durante la toma de control de los piratas, tienen un encuentro por el camino. Elige uno de los encuentros de la siguiente lista:

❖ **Grupo de Asalto Pirata:** Los héroes ven a seis piratas saqueando el vestíbulo. Los PJs pueden evitar a los piratas si todos superan una Tirada de *Sigilo* de dificultad Media (CD 15). De lo contrario, los piratas atacan.

❖ **Pasajeros huyendo:** Tratando de escapar de los piratas, dos de los pasajeros del *Princesa* tropiezan con los PJs. Uno de estos pasajeros debería ser uno de los viajeros que conocieron los PJs en el **Acto II**. Si se lo piden, este pasajero se une y ayuda a los héroes, aunque **Marshall Vatoki** podría ser poco cooperativo, prefiriendo luchar solo si se da cuenta de que los PJs son Rebeldes.

❖ **Soldados de Asalto:** Los héroes se encuentran con cinco **Soldados de Asalto** intentando llegar a la posición de **Vanko**. Los **Soldados de Asalto** no atacan a los PJs, a menos que sean atacados primero. Si un PJ intenta hablar con los **Soldados de Asalto**, una Tirada de *Carisma* de dificultad Media (CD 15) revela la posición de **Vanko** y la cantidad de soldados que le quedan (menos que un pelotón).

❖ **Atrocididad pirata:** Una banda de incursión de 6 piratas está acosando a un grupo de tres pasajeros (uno de los cuales los PJs deberían haber conocido antes). Los piratas ya han tomado todos los objetos de valor de los pasajeros. Ahora un coro de piratas muy ruidoso están cantando y obligando a los pasajeros a bailar, y golpearlos por haber perdido el paso. Los piratas tienen sus blasters listos para aturdir. Si los PJs rescatan a los pasajeros, los viajeros acompañarán y ayudarán a los PJs si se lo piden.

❖ **Equipo de Asalto de Redhand:** Los PJs se encuentran con 30 piratas que marchan hacia la **Cubierta Recreativa**, planeando acabar con la resistencia de **Vanko**. Los piratas están liderados por **Craxtet Redhand**, uno de los lugartenientes de **Targrim**. **Redhand** recibe su nombre del traje de *Mandaloriano* que lleva puesto. Se necesita una Tirada de *Sigilo* de dificultad difícil (CD 18) para evitar ser vistos por estos piratas. Si los piratas ven a los héroes, los persiguen. Estos piratas tienen sus armas listas para matar.



JINETES DEL MAELSTROM

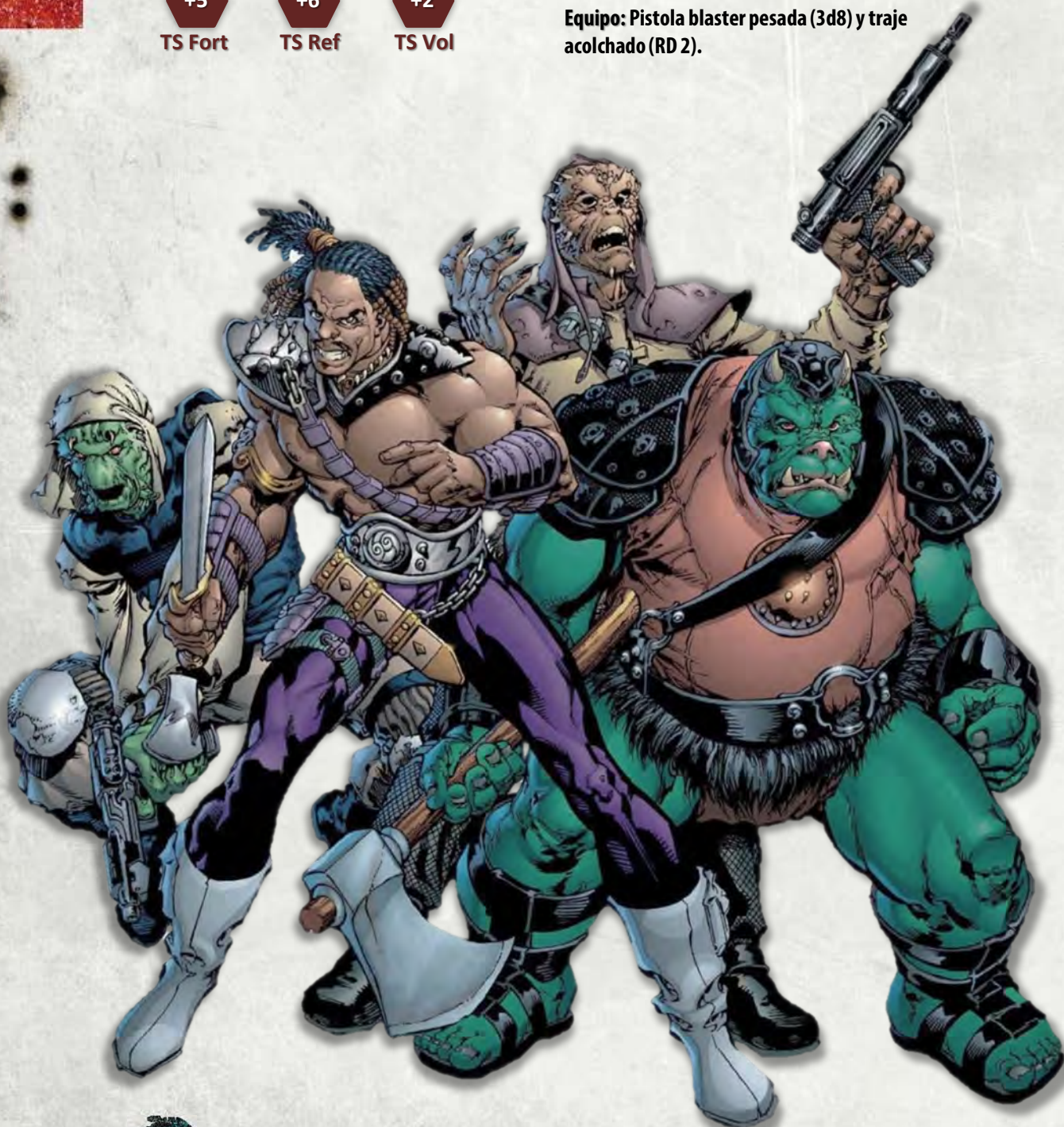
Pirata de nivel 4
(Granuja 3 / Soldado 1)

13	16	13	12	14	13
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+7	17	0/13	+4/+6		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+5	+6	+2			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Astronavegar +9, Buscar +8, Engañar +7, Informática +8, Intimidar +7, Inutilizar mecanismo +8, Observar +5, Pilotar +9, Recabar Información +7 y Reparar +9.

Dotes: Artes marciales (1d4), Artillero, Competencia con blindajes (ligero, intermedio), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Desenfundado Rápido, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada y Manejo de Astronaves (Cazas, Transportes Espaciales, Naves de línea)

Equipo: Pistola blaster pesada (3d8) y traje acolchado (RD 2).





CRAXTET "REDHAND"

El segundo oficial de Big Jak Tragrim, o mejor dicho del Gran Hanso. Craxtet "Redhand", recibe su nombre de su armadura *Mandaloriana* cibernética modificada ilegalmente, que utiliza para un efecto mortal en el combate personal. Es un leal compañero eficaz, pero es más un matón que un verdadero líder. A menudo pilota el *Stormchaser* durante el combate y dirige a los equipos de abordaje mientras el Gran Hanso coordina las operaciones desde su nave capital.

Craxtet Redhand

(Soldado 5 / Explorador 2 / Soldado de élite 1)

14	16	14	12	10	8
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	18	62/14	+9/+4 +11/+6		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+10	+7	+4			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Curar heridas +6, Demoliciones +6, Escondarse +6, Escuchar +4, Informática +5, Intimidar +4, Observar +4, Pilotar +6, Reparar +6, Sigilo +7, Supervivencia +7 y Tregar +4.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio, pesado), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Desenfundado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Énfasis en una habilidad (Supervivencia), Reflejos de combate y Soltura con un arma (fusil blaster).

Equipo: Armadura Mandaloriana modificada (RD 4 – Ver pág. 316 de SW-MBR), Comunicador multicanal, Fusil Blaster (3d8/19-20), vibromachete (2d6+2) y equipo de campaña.

QUINTO SUCESO: DOS VECES 16 HOMBRES EN UN COFRE DEL HOMBRE MUERTO

Poco después de que los PJs hayan abandonado la cubierta de ingeniería, lee el siguiente texto:

En el pasillo delante de vosotros, veis una banda de 32 piratas trasladando enormes cajas de maquinaria que bajan por el corredor en vuestra dirección.

- *"Vamos", dice uno de ellos. "Tenemos que llevar esto a la sala del impulsor principal, inmediatamente".*

Otro pirata besa su mano, toca la maquinaria, y dice: *"¡Sí, espero que todos los pasajeros estén al día con sus pagos a Seguros Galactión, Jajajajaja!"*.

Los 32 piratas están tan concentrados en trasladar la maquinaria que no detectan a los PJs, a menos que sean atacados. La maquinaria es parte del sistema que los piratas están instalando en el **Princesa** para fijar la nave en un rumbo de colisión con la colonia Oasis.

Si esta vista no incita a los PJs a investigar, improvisa algunos encuentros más en los que ven una maquinaria más misteriosa siendo arrastrada a la cubierta de ingeniería. Cuando los PJs se muevan hacia ingeniería, retoma la acción a continuación en **"La cubierta de ingeniería"**.

LA CUBIERTA DE INGENIERÍA

Cuando los héroes se dirigen a ingeniería, ven a un grupo de droides huyendo del área (los droides imperiales desde el Núcleo de la Computadora). Uno de estos droides es DM/C3, quien se da cuenta de que los PJs pasan corriendo, pero éste no se comunica con los PJs ni ningún otro droide.

Una vez en la cubierta de ingeniería, los PJs se dan cuenta rápidamente de que los **Jinetes** han instalado nuevos equipos en casi todas las áreas de control.

El nuevo cableado parece conducir a casi todas las salas de la cubierta (con la notable excepción del hangar). A medida que los PJs avanzan por ingeniería, tira 1d12 cada vez que entren o atraviesen un área del mapa numerada. Si la tirada es superior a siete, el grupo de asalto de **Redhand**, descrito anteriormente, está en esa área (a no ser que hayan podido acabar antes con ese grupo). De lo contrario, no hay encuentro.

En cualquier sala posterior al Núcleo de la Computadora (excepto el hangar), los PJs pueden intentar analizar la nueva maquinaria. Cuando lo hagan, lee lo siguiente:

- *"Mirad esto. Tienen todo atado a través de un relé de microservicio."*

- *"Tengo un mal presentimiento sobre esto."*

- *"Nunca había visto este tipo de tecnología. ¿Qué hace todo esto?"*

- *"¿No tengo ni idea!"*

- *"Esperad un momento. Es un bloqueo de la unidad. Han fijado permanentemente los impulsores sublumínicos en un solo rumbo."*

- *"Tiene razón, y una vez que ajuste este sintonizador, puedo averiguar exactamente hacia dónde nos dirigimos. ¡Oh, no, mira!"*

- *"¡Esa lectura no puede ser correcta!"*

- *"¡Estamos en un rumbo de colisión directa con la colonia Oasis!"*

- *"¡Allí es donde está la base secreta de la Alianza y de Fandar! Cuando llegemos, habrá una explosión lo suficientemente grande como para borrar a toda la colonia de los mapas."*

- *"No hay forma de que podamos superar este bloqueo desde aquí abajo. La única forma de controlar la nave es llegar al puente y decodificar el mecanismo de bloqueo."*

- *"¡Maravilloso! Y entre nosotros y el puente hay alrededor de cien Soldados de Asalto y un millón de piratas locos."*

- *"¡Te dije que tenía un mal presentimiento sobre esto!"*

Mientras los PJs están en el nivel de ingeniería, hay 30 piratas trabajando en el cableado en la cámara principal del motor. Los PJs ven piratas constantemente entrando y saliendo de esta sala. Si los PJs alguna vez entran en esta sala, son detectados automáticamente por los piratas, quienes luego los persiguen (a menos que los PJs estén disfrazados de piratas; ante lo que se debe superar una tirada de **Disfrazarse** de dificultad media con CD12 para que sus disfraces funcionen). La información del **Acto III** todavía está disponible. Si no lo han hecho, los PJs pueden encontrar una de las mini computadoras imperiales, los planos de cubierta de la nave y la Sala de Control Ambiental; todo lo cual puede ser importante más adelante.

SEXTO SUCESO: EL MENSAJE

Justo después de que los PJs hayan descubierto el bloqueo de la nave, una pantalla de vídeo cercana cobra vida. La pantalla se ilumina con un mensaje:

"Amigos, tengo muy malas noticias. He visto la cubierta de ingeniería y he determinado que los piratas, conocidos como los 'Jinetes de Maelstrom', tienen la intención de fijar al Princesa en un rumbo de colisión con la cercana estación minera Oasis en un intento de destruir a toda la colonia. Además de la destrucción de formas de vida inocentes, nosotros sabemos lo que pasaría si los piratas tuvieran éxito."

"Actualmente estoy tratando de hacer lo que pueda para encontrar una manera de eludir el control de los Jinetes sobre la nave, pero estoy teniendo dificultades porque los piratas, para asegurar el éxito de sus esfuerzos, tienen la intención de permanecer a bordo del crucero hasta justo antes de la colisión."

"Sugiero que alguno de vosotros vaya a la bahía del hangar, robe una lanzadera, y advierta a los oficiales en la colonia Oasis."

"El resto deberíais hacer lo que podáis para recuperar el control de la nave. En estos momentos, Oasis está a unos 30 minutos, 15 en la lanzadera."

"Que la Fuerza esté con nosotros - Daga".

LA BAHÍA DEL HANGAR

Los cinco piratas que vigilan el hangar abren fuego cuando los héroes se acercan. Una vez que los piratas son derrotados, los PJs pueden tomar la lanzadera Imperial. Continúa en el **Acto V**.

CAPTURADOS

Si los Jinetes capturan a los PJs en cualquier momento durante este Acto, los piratas los despojan de armas y objetos de valor y los encarcelan en el gran salón de baile junto con todos los pasajeros cautivos. Hay 2.500 pasajeros en el salón de baile y 35 piratas afuera vigilándolos. Cualquiera de los viajeros del **Acto II** (aún no rescatados por los PJs) están aquí.

Improvisa una escena en la que los PJs escapan organizando a los pasajeros cautivos. Todos los pasajeros que desees (incluidos los amigos que los PJs hicieron antes) los ayudan en su fuga. Los PJs tienen que lidiar con 10 de los piratas, y los pasajeros luchan contra el resto.

Una vez que los PJs hayan huido, cualquier amigo que hayan hecho antes se quedará con ellos y los ayudará por el resto de la aventura. Los otros pasajeros huyen.





ACTO V

LA ÚLTIMA OPORTUNIDAD

SUMARIO

Un grupo de Rebeldes se dirige hacia la **Colonia Minera Oasis** para avisar a los oficiales de la Alianza sobre el desastre que se avecina y regresar con una flota de naves Rebeldes preparada para volar por los aires al *Princesa*, si fuera necesario.

El otro grupo de Rebeldes hace un intento desesperado por hacerse con el control del crucero, cuyo clímax será una batalla con **Big Jak Targrim**, el líder de los *Jinetes*. Tienen 30 minutos antes de que el *Princesa* impacte sobre la **Colonia Oasis**.

LANZADERA A OASIS

Empieza con el grupo en la lanzadera. Justo después de que la lanzadera abandone el *Princesa*, el **Moff Torpin** sale de su escondite en el interior del espacio de carga de la lanzadera, desenfunda su bláster, y comienza a dar órdenes a los héroes para que piloten la lanzadera hacia el encuentro con su flota de combate Imperial. Al mismo tiempo, dos cazas piratas, que patrullan alrededor del *Princesa*, se dan cuenta de que la lanzadera sale del crucero de lujo. Los cazas atacan. Ahora, los PJs deben luchar dentro y fuera.

COMBATE DENTRO DE LA LANZADERA

El compartimiento de pasajeros de la lanzadera tiene aproximadamente tres por cuatro metros. Desesperado, **Torpin** usa la fuerza y todas las amenazas que puede imaginar sobre los PJs. Si sale victorioso, **Torpin** mantendrá consciente a uno de los PJs, porque él no sabe como pilotar la lanzadera.

MOFF TORPIN

Moff Torpin

(Noble 4 / Soldado 2 / Oficial 4)

11	14	11	14	13	16
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	18	60/14	+10/ +5		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+6	+6	+9			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades, Dotes y Rasgos: Ver Pág. 161.

Equipo: Uniforme de Oficial Imperial, Pistola Blaster Pesada (3d8) y comunicador multicanal.

COMBATE FUERA DE LA LANZADERA

Esta batalla espacial tiene lugar en el arremolinado **Maelstrom**. Combatir en la nebulosa supone un aumento de dificultad de +5 en las tiradas de *Pilotary* de *Artillería*. Es imposible saltar al hiperespacio sin nefastas consecuencias. Tampoco se puede usar las comunicaciones debido a interferencias magnéticas (esto también afecta a los enemigos, por lo que los PJs no deben preocuparse por que los piratas pidan refuerzos).

La lanzadera de los PJs se enfrenta a 4 cazas piratas. Los PJs tienen 2 opciones: huir dejando atrás a los cazas o luchar. Si los PJs consiguen derribar 2 cazas, los otros se retiran.

LANZADERA IMPERIAL

Lanzadera Lambda de Talleres Espaciales Cygnus

Clase: Caza estelar	Tripulación: 1 a 6 (Normal +2)
Tamaño: Menudo (20 m largo)	Iniciativa: +4 (+2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Hiperimpulsor: x1 (Reserva x10)	Maniobra: +4 (+2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Pasajeros: 20	Defensa: 22 (+2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 80 Tm	Puntos de escudo: 50 (RD 5)
Consumibles: 2 meses	Puntos de casco: 120 (RD 5)
Precio: 240.000 créditos (nuevo)	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (8 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 800 Km/h (13 casillas por acción)	
Armas: Cañones Bláster Dobles (3 grupos de 2 de fuego acoplado); Sector de tiro: 2 Frontales, 1 Trasero; Bonificación al ataque: +8 (+2 por tamaño, +2 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 5d10x2. Cañones Bláster Dobles (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +8 (+2 por tamaño, +2 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 2d10x2.	



CAZAS CLOAKSHAPES

Caza Cloackshape de Ingeniería de Sistemas Kuat

Clase: Caza estelar	Tripulación: 1 (Normal +2)
Tamaño: Menudo (15 m largo)	Iniciativa: +4 (+2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Hiperimpulsor: Ninguno	Maniobra: +4 (+2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Defensa: 22 (+2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 40 Kg	Puntos de escudo: Ninguno
Consumibles: 1 día	Puntos de casco: 140 (RD 5)
Precio: 83.000 créditos (nuevo)	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (8 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)	
Armas: Cañones láser (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +6 (+2 por tamaño, +2 por tripulación, +2 por control de fuego); Daño: 4d10x2. Lanzamisiles de concusión (2, con 8 misiles cada uno); Sector de tiro: Frontal; Daño: 8d10x2; Calidad de los misiles: Normal (+10).	

Los pilotos piratas tienen Pilotar +9.

DE NUEVO EN EL PRINCESA ...

Mientras continúa el combate en el espacio, salta entre ese combate y los PJs que están todavía a bordo del **Princesa**, que se estrellará directamente contra la **Colonia Minera Oasis** si los PJs no toman el puente (situado tres niveles por encima de la **Cubierta Lido**) y alteran el rumbo de la nave. El **Princesa Kuari** todavía está repleto de piratas, que vigilan su obra hasta que el impacto sea inevitable.

Si los PJs echan un buen vistazo por ingeniería, tienen al menos tres opciones:

- Si obtienen acceso al control ambiental, los PJs pueden llenar la nave con un gas anestésico, dejando inconscientes a todos los piratas. Entonces los PJs pueden ponerse trajes de vacío y acceder al puente, sin oposición. Sigue en **"Control Ambiental"**.
- Si encontraron o encuentran cualquiera de los planos del crucero en la cubierta de ingeniería, los PJs pueden analizar los planos, encontrando al menos una ruta obvia hasta el puente. Sigue en **"Los Planos"**.
- O, los PJs pueden intentar abrirse camino a la fuerza a través de los piratas. Sigue en **"Luchando hasta el Puente"**.

CONTROL AMBIENTAL

La entrada al Control Ambiental está custodiada por cinco piratas. Una vez que los PJs hayan derrotado a estos piratas, una tirada exitosa de *Inutilizar mecanismo* de dificultad media (CD 15), les permite convertir la atmósfera de la nave en un anestésico que deja inconscientes a todos a bordo de la nave, excepto a Big Jak Targrim (ver **"La Lucha Final"** más adelante), a los PJs, y a cualquiera de sus amigos equipados con trajes de vacío u otro equipo de respiración.

Desafortunadamente, hacen falta 20 minutos para que la atmósfera circule por toda la nave y tenga efecto. Después de que hayan pasado los 20 minutos, los piratas caen inconscientes por el gas, y los PJs pueden correr sin interferencias, directamente hasta el puente (el viaje al puente durará unos cinco minutos). Si los PJs se dirigen al puente antes de que finalicen los 20 minutos, tendrá lugar alguna batalla contra piratas, para frenar el progreso de los PJs (este momento es crucial para el dramático final).

LOS PLANOS

Todas las áreas donde hay planos disponibles no están vigiladas. Después de 15 minutos de búsqueda a través de los planos, los PJs localizan un conducto de ventilación que va desde la Cubierta de Ingeniería hasta el puente, y es lo suficientemente ancho como para atravesarlo (a gatas). La entrada al hueco se encuentra en la cámara de intercambio atmosférico. La subida a través del conducto llevará aproximadamente 10 minutos. A medio camino a lo largo del conducto, los PJs se encuentran con cuatro *Vervikks* hambrientos (los viajeros los llaman "ratas espaciales"), que atacan a los héroes. Los *Vervikks* miden aproximadamente un metro de largo y tienen dos colmillos afilados como cuchillas.



Vervikks: Depredador carroñero de nivel 1; Inic +2; Defensa 15 (+3 natural, +2 por Des); Vel 10 m; PV/PH 0/11; Ata +3 cuerpo a cuerpo (1d6+3, mordisco / 1d4+2, garras); TS Fort +2, Ref +4, Vol +0; Frente/Alcance 2 m por 2 m/2 m; Vig 15, Des 15, Con 11, Int 3, Sab 11, Car 6. Código de desafío B.

Habilidades: Intimidar +2, Trepar +6, Escondarse +6, Saltar +6, Supervivencia +6.

Dotes: Rastrear.

LUCHANDO HASTA EL PUENTE

Esta es una opción difícil. Somete a los PJs a encuentros mientras se mueven a través de la nave como se describe en el **Acto IV**, pero triplica el número de piratas que se encuentran en cada parada. Fuera del puente hay 15 guardias piratas. Intenta ralentizar a los héroes mientras luchan contra los piratas en los pasillos y en la zona que rodea el puente. Lo ideal sería que los PJs llegaran al puente cinco minutos antes de que el Princesa colisione con la colonia.

LA COLONIA DE OASIS

Después del combate con los cazas piratas, los PJs llegan a la **Colonia Oasis** y son rápidamente acompañados a presencia del **Capitán Fandar** y el **Alto Mando de la Alianza**. Así es cómo reaccionan los PNJs al escuchar la historia de los PJs:

- **Fandar** adivina de inmediato que los **Jinetes** están atacando la colonia para destruir su propia operación pirata; los hombres de **Fandar** han peleado contra los **Jinetes** en el pasado.
- La colonia alberga más de una base; ahora es un planeta franco para el personal de la Alianza y/o sus familias. Los hombres de **Fandar**, trabajan con la organización **Rebelde**, "secuestrando" aparentemente a pasajeros al azar (en realidad, agentes de la Alianza y simpatizantes) que viajan en naves que atraviesan el **Maelstrom**, y los llevan al planeta franco.
- Los oficiales de la Alianza en el planeta franco se dan cuenta de que la colonia no puede ser evacuada en el tiempo que queda antes del impacto del **Princesa**.
- Los oficiales de la Alianza hacen despegar todos sus **Alas-X** disponibles, ordenándoles que destruyan al **Princesa** en el último instante posible, si parece que los PJs a bordo de la nave no pueden desviar el crucero. Los oficiales de la Alianza son muy reacios a ordenar a sus pilotos que derriben una nave que contiene 3.500 pasajeros, pero si la nave va a estrellarse de todos modos y no hay otra esperanza para la colonia, lo harán.

A los PJs se les asigna su carguero ligero (o **Alas-X** separados si lo prefieren) para acompañar a los combatientes rebeldes. Los **Alas-X** Rebeldes más la nave (o naves) de los PJs llegan al **Princesa** al mismo tiempo que los héroes a bordo del crucero entran en el puente.

Antes de que las naves Rebeldes puedan llegar al **Princesa**, deben abrirse camino a través de los cazas piratas que escoltan al crucero, una cantidad igual a la de naves Rebeldes.

Empieza a mantener un estricto seguimiento del tiempo. Si el **Princesa** no ha sido derribado o controlado en exactamente 15 turnos, impacta contra la colonia. Lleva a cabo un asalto de combate a bordo de la nave por cada asalto de combate entre las naves de fuera (aunque solo debes cambiar entre los grupos cada dos o tres turnos; juega un par de asaltos dentro de la nave, luego juega un par de asaltos fuera de la nave, etc.).

CAZA ESTELAR ALA-X T-65B

Caza Ala X T-65B de Corporación Incom

Clase: Caza estelar	Tripulación: 1 (Diestra +4)
Tamaño: Menudo (12,5 m largo)	Iniciativa: +6 (+2 por tamaño, + 4 por tripulación)
Hiperimpulsor: x1	Maniobra: +6 (+2 por tamaño, + 4 por tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Defensa: 22 (+2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 110 Kg	Puntos de escudo: 30 (RD 10)
Consumibles: 1 semana	Puntos de casco: 120 (RD 10)
Precio: 150.000 créditos (nuevo), 65.000 créditos (usado)	
Velocidad máxima en el espacio: Embestida (10 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.050 Km/h (18 casillas por acción)	

Armas:
Cañones láser (4 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +12 (+2 por tamaño, +4 por tripulación, +6 por control de fuego); Daño: 6d10x2.
Lanzatorpedos de protones (2, con 3 torpedos cada uno); Sector de tiro: Frontal; Daño: 9d10x2; Calidad de los misiles: Normal (+10).



LA LUCHA FINAL

Cuando los PJs llegan al puente, ven que Targrim es el único que está en pie. En ese momento los PJs se dan cuenta que realmente se están enfrentando al Gran Hanso una vez más.

Esparcidos por doquier están el fallecido personal del puente, Soldados de Asalto muertos, piratas muertos, y los restos destrozados de un Droide (DM/C3, que estaba tratando de llegar al puente para anular el bloqueo de ruta).

Hanso ataca inmediatamente a los PJs que entran en el puente (centrando su principal atención en el Capitán Garnet, si éste está entre estos PJs). Más o menos en ese mismo momento, todos los piratas supervivientes recuperan la conciencia (el gas somnífero se ha disipado) y comienzan a abandonar el Princesa en las capsulas de escape. Hanso permanece y lucha furiosamente contra los PJs.

Seis rondas más tarde, Hanso viendo que puedemorirdecide priorizar su autopreservación y huye. Los PJs pueden prestar ahora toda su atención al bloqueo de la ruta de colisión.

GANANDO EL CONTROL

El mecanismo de bloqueo tiene un teclado numérico con una pantalla de cinco dígitos. Llevaría horas probar todas las combinaciones posibles. En la siguiente ronda, sin embargo, los restos de DM/C3 se activan de repente. Lee lo siguiente:

De repente, los restos del Droide de protocolo que yacen a vuestros pies comienzan a temblar. El Droide está tratando de hablar. La voz, entrecortada, casi inaudible, comienza a emitir un mensaje:

"E-L C-Ó-D-I-G-O P-A-R-A E-L M-E-C-A-N-I-S-M-O D-E B-L-O-Q-U-E-O T-I-E-N-E C-I-N-C-O D-I-G-I-T-O-S N-I-N-G-U-N-O M-A-Y-O-R D-E C-I-N-C-O, C-A-D-A U-N-O U-S-A-D-O S-O-L-O U-N-A V-E-Z. L-O S-I-E-N-T-O, L-O H-I-C-E L-O M-E-J-O-R Q-U-E P-U-D-E. D-A-G-A."

Habiendo conseguido entregar su mensaje, DM/C3 llega a su desactivación total.

GRAN HANSO / BIG JACK TARGRIN

Capitán Pirata de nivel 15
(Granuja 6 / Soldado 4 / Pirata 5)

14 VIG	16 DES	14 CON	14 INT	14 SAB	13 CAR
+6 Inic	20 Defensa	115/17 PV/PH	+15/ +10/+5 Ata CC / Dist		
+9 TS Fort	+11 TS Ref	+9 TS Vol			

Habilidades: Astronavegar +11, Averiguar Intenciones +7, Buscar +7, Conocimientos (Culturas, Sistemas) +7, Curar heridas +7, Demoliciones +4, Diplomacia +7, Engañar +9, Escapismo +3, Escondarse +9, Escuchar +9, Falsificar +4, Hablar idioma + Leer/Escribir idioma (22 lenguas), Informática +6, Intimidar +12, Inutilizar mecanismo +5, Juegos de Azar +6, Juegos de Manos +5, Observar +12, Pilotar +24, Piruetas +3, Profesión (Tahúr) +6, Profesión (Corsario) +8, Recabar información +11, Reparar +8, Sigilo +9, Supervivencia +6, Tasación +4 y Trepas +4.

Dotes: Artillero, Ascendiente Pirata, Competencia con blindaje (ligero, intermedio), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster, armas pesadas, rifles blaster, vibroarmas), Dureza, Énfasis en una habilidad (Pilotar), Esquiva, Esquiva con astronaves (cazas, transportes espaciales), Familiarizado con rutas comerciales, Iniciativa mejorada, Manejo de astronaves (cazas, transportes espaciales), Persuasión, y Rapidez.

Equipo: Blindaje de combate modificado de Cortosis (RD4), Pistola Blaster Pesada (3d8), Arma de iones (3d6 (atundir CD 15)), Rifle blaster (3d8/19-20), 2 granadas de desfragmentación (4d6+1), Comunicador.

El código para el bloqueo del rumbo es 53241. Pide a los PJs que comiencen a adivinar. Cada vez que prueben suerte, informa a los PJs del número de dígitos que acertaron en la posición correcta. Cada intento consume una ronda para introducirlo en el teclado numérico. Tan pronto como un PJ teclee el resultado correcto, los detectores de proximidad del crucero interrumpen el rumbo y la nave se aleja instantáneamente del planeta dando tumbos de una forma muy brusca. Lee:

Te limpias el sudor de la frente y comienzas a teclear tu intento final; os encontráis terriblemente cerca del planeta ...5 ...3. Si esto no funciona, probablemente no hay otro ...2 ...4. Las estructuras individuales sobre la superficie de Oasis están empezando a ser distinguibles a través de la mampara de visión, y el calor en los escudos de fricción atmosférica empieza a ser tremendo ...1. De repente, fuertes pitidos surgen de la consola de control. La nave da un bandazo, y se produce una sacudida en el puente tan salvaje que sois arrojados al suelo. No podéis ver a través de la mampara de visión, pero a juzgar por el horrible sonido sibilante de la atmósfera rozando contra el casco, no parece que hayáis superado el bloqueo de los piratas a tiempo.

¡Pero entonces el silbido comienza a desvanecerse!
¡Recuperáis el equilibrio justo a tiempo para mirar por una de las escotillas y ver cómo Oasis se desvanece cuando el Princesa se aleja de la luna!

EVACUACIÓN DE EMERGENCIA

Si los PJs no pueden, o eligen no resolver el código, pueden tirar de un interruptor de la consola de mando (suponiendo que piensen en esta opción) del puente para comenzar el procedimiento de evacuación a bordo de la nave (se dieron instrucciones para situaciones de emergencia a los pasajeros en sus sobres de embarque). Si se inicia el procedimiento, todos los pasajeros han recuperado la conciencia y pueden evacuar la nave en ocho rondas (sí, esto no es realista, pero el tiempo en *Star Wars* siempre funciona en beneficio del drama).

FUERA DE LA NAVE

Un impacto de un torpedo de protones o de un misil de contusión enviaría una oleada de fuego por todo el ya dañado Princesa, destruyéndolo por completo. Dependiendo de qué tan bien lo estén haciendo sus compañeros PJs, los Rebeldes fuera de la nave podrían estar en la poco envidiable posición de tener que destruir a sus amigos. Los PJs no pueden permitir que el crucero se estrelle contra el planeta franco.

Los PJs en el exterior de la nave pueden advertir a los que están dentro que tienen que disparar vía comunicador (el Princesa está lo suficientemente cerca de Oasis para salir del Maelstrom y volver a la

comunicación por radio), dando al equipo de dentro la oportunidad de llegar a las cápsulas de escape. Si se advierte a los PJs, superando una tirada de *Supervivencia* de dificultad media (CD 10) pueden llegar a las cápsulas. Si no son advertidos, se requiere una tirada difícil (CD 15), que si tiene éxito les permite guiarse entre el humo y el caos de los pasillos hasta su salvación. Un PJ que falle la tirada es afectado por el calor o por una explosión secundaria. Los PJs que superen sus tiradas pueden arrastrar a un jugador que no lo consiguió con una tirada de *Destreza* de dificultad media (CD 10), o a dos si supera una tirada difícil (CD 15).

CONSECUENCIAS

Después de que los PJs recuperen el control del Princesa y lo devuelvan a su rumbo original, pueden tomar una lanzadera hasta la base de Oasis. Por supuesto, los Imperiales ahora conocen la localización de la base (Vanko puede suponer de dónde vinieron los cazas Ala-X), pero la base ha sobrevivido y hay mucho tiempo para desplazarse. Si los PJs capturaron o mataron a los Moff's, mucho mejor para la Alianza.

INFORME

Recompensa a los PJs con 200PX por completar con éxito esta aventura, según lo bien que jugaron. Añade 100PX para el jugador que mejor interpretó a su PJ, y premia también con 100PX al jugador que tuvo la mejor idea o salvó una situación realmente desesperada.

Además, los PJs serán "interrogados" después de la aventura por los líderes de la Alianza con la esperanza de recopilar información útil. Recompensa a cada uno de los PJs con 50PX adicionales para cada una de las siguientes preguntas que el grupo responda correctamente:

- ¿Cuáles eran los nombres de los dos Moff's a bordo del Princesa? (Respuesta: Torpin y Vanko)
- ¿Cuántos soldados Imperiales había a bordo del crucero? (Respuesta: Unos 100; entre 80 y 120)
- ¿Cuál fue el incremento en el índice de piratería entre las naves Imperiales que atraviesan el Maelstrom? (Respuesta: 25 %)
- ¿Cuántos Destruidores Estelares están asignados al destacamento especial del Sector Aris? (Respuesta: 4)
- ¿Qué naves son? (Respuesta: El Implacable, El Intrépido, El Invencible y El Triunfante)
- ¿Cuántos soldados Imperiales hay en los sectores bajo la supervisión de los dos Moff's? (Respuesta: 3.6 millones)

EPÍLOGO

VÍDEO



NUEVOS ALIADOS

Una vez más, nuestros héroes han podido salir airosos de sus misiones cumpliéndolas en mejor o peor medida. Han logrado afianzar viejas amistades y conseguir nuevos y poderos aliados.

Entre sus nuevos aliados, hay que destacar al **Capitán Fandar**, quien además les ha pedido que le acompañen durante algún tiempo en alguna de sus nuevas misiones. Las campañas del *Proyecto Far Orbit* les esperan, además de que deben recordar que su más peligroso enemigo hasta ahora, el **Gran Hanso**, sigue con vida y tiene deudas pendientes con ellos.

Hay que recordar otros “aliados” como el *Hutt Saltaka*, quien ha quedado contento por los servicios prestados por nuestros héroes, o la *Miraluka Celtrean*, quien en su búsqueda por el conocimiento de la Fuerza puede volver a cruzarse en el camino de nuestros PJs en el futuro.

Dentro de sus contactos en la alianza, se unen los de **Cala Worner** y **Wampa**, con las que han colaborado activamente en esta campaña.

NUEVOS ENEMIGOS

En el transcurso de su campaña, nuestros héroes también han tenido encuentros con despiadados enemigos que tendrán cuentas pendientes con ellos.

Por desgracia para ellos, han llamado la atención de la organización criminal **Sol Negro** en más de una ocasión, especialmente de una de sus más implacables ejecutoras, **Fellion**. Es muy posible que se vuelvan a encontrar en un futuro cercano, bien sea por azar o por que éstos los busquen expresamente.

También hicieron enfadar a la **Gobernadora Imperial Kylash**, quien es muy vengativa y les hará pagar muy caro su humillación. Inicialmente contratará a **Cazarrecompensas** para que les traigan sus cabezas, especialmente la del **Oficial Rebelde Galak**, a quien lo investigará profundamente para saber más de él.

Y finalmente, su peor enemigo sigue con vida y con una obsesión especial por nuestros héroes, especialmente por el **Capitán Garnet**. Sin duda, volverán a encontrarse con el **Gran Hanso**.

NUEVOS RETOS

Esta aventura continuará con **La Máscara de la Reina Pirata**, dónde nuestros héroes de nuevo se deberán a enfrentar a amenazas Piratas (y seguro que relacionadas con el **Gran Hanso**...).

STAR WARS

PLANETAS Y LUNAS



PLANETAS Y LUNAS

Brentaal

ᑲᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭ

Descripción

Brentaal es un mundo árido y un planeta bastante joven. Una serie de mares altamente salados separa sus ocho grandes continentes.

Numerosas cadenas montañosas levantadas por terremotos y actividad volcánica dominan sus masas de tierra, aunque la mayoría de los volcanes están ahora inactivos. La mayoría de los asentamientos, ubicados en valles y deltas, sufren de superpoblación. Muchos de los puertos espaciales comerciales y las instalaciones de almacenamiento de Brentaal se han construido sobre las cimas planas de las montañas, donde las construcciones son más baratas.

El clima es templado y cálido en todo el planeta, excepto en el área ecuatorial, que presenta mares humeantes y desiertos sofocantes, y los polos, donde pequeños casquetes polares proporcionan cierto alivio a los turistas que buscan escapar del calor.

Los colonizadores originales -que desembarcaron en Brentaal hace miles de años- no pensaron mucho en su flora y fauna autóctona, que consistía principalmente en helechos y grandes insectos voladores. Durante generaciones, las especies locales de plantas y animales fueron suplantadas por una serie de programas ecológicos con lo común en otros Mundos del Núcleo, incluidos los bosques de varias plantas perennes y elaboradas cadenas alimenticias de mamíferos y reptiles.

Historia

Ubicado en una intersección de hiperrutas importante donde la *Ruta Comercial Perlemiana* se cruza con el *Camino Hydian*, Brentaal ha sido durante mucho tiempo un mundo de comercio primario.



BRENTAAL

Tipo: Terrestre

Temperatura: Templado

Orografía: Ciudades, océanos, montañas

Atmósfera: Respirable

Gravedad: Estándar

Diámetro: 11.242 Km

Duración del día: 23 horas estándar

Duración del año: 342 días estándar

Especies pensantes: Humanos

Idiomas: Básico

Población: 65 Billones

Proporción Especies: 88% Humanos, 12% Otros

Gobierno: Gremio

Principales Exportaciones: Comercio de bienes, Servicios Financieros

Principales Importaciones: Comercio de bienes, Productos Alimenticios

Sistema: Brentaal

Dominado por los puertos comerciales e instalaciones de almacenamiento, sus casas nobles y sus gremios comerciales manejan un gran volumen de tráfico que fluye hacia el *Núcleo*, hacia la *Autoridad del Sector Corporativo*, a través de las *Colonias* más allá.

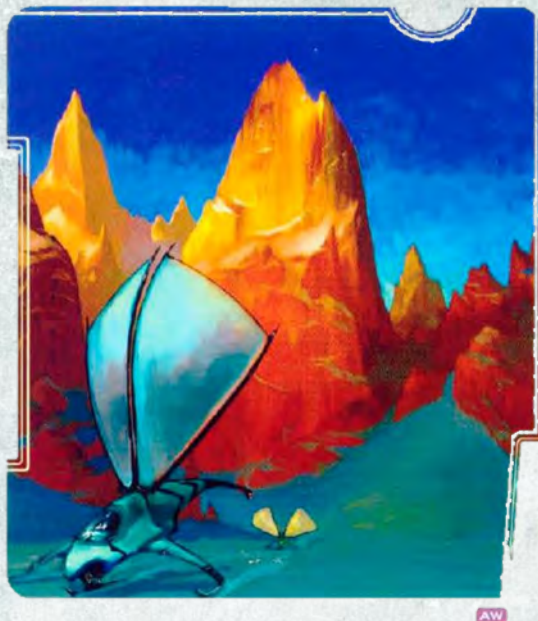
La mayor parte del comercio de Brentaal está controlado por los cientos de familias nobles que dominan los diversos gremios comerciales. Casi todos se involucran en batallas complicadas tanto políticas como económicas, aunque hay poca diferencia entre esas dos áreas de influencia en Brentaal. En la época de la *Antigua República*, los extranjeros no podían invertir legalmente en gremios de comercio nacional, pero esta tradición quedó atrás cuando los lacayos Imperiales se abrieron paso en el mercado lucrativo.

Durante varios miles de años, Brentaal fue el principal punto de partida de los *Mundos del Núcleo* asentados en las colonias inestables, y fue la primera parada para que los bienes fluyeran de regreso a la *República*. Aparte de algunas guerras civiles y enfrentamientos con la *Federación de Comercio*, Brentaal evitó aventuras militares durante la Era del Alzamiento del Imperio, debido en parte a su importancia económica y en parte a sus impresionantes defensas orbitales.

La situación cambió muy poco en Brentaal con el Alzamiento del Imperio. Ni siquiera el gobierno más draconiano podría sobrevivir por mucho tiempo sin un comercio sólido. Sin embargo, Brentaal no fue del todo capaz de escapar de la Guerra Civil Galáctica. Cuando la flota de la *Nueva República* empujó a las fuerzas imperiales en retirada hacia Corulag, el Sistema Brentaal se convirtió en un campo de batalla clave debido a su ubicación estratégica. El planeta en sí se libró de daños importantes en la *Batalla de Brentaal*, pero las instalaciones de envío orbital prácticamente desaparecieron, sumiendo a la economía en una recesión de la que todavía se estaba recuperando en tiempos de la *Nueva República*.

Población

A pesar de su condición de importante centro comercial, Brentaal es principalmente un mundo Humano.



Mientras se esparcen importantes asentamientos y enclaves alienígenas entre los bunkers comerciales y los puertos espaciales, sus habitantes se consideran visitantes transitorios. Solo los Humanos nacidos en Brentaal pueden reclamar la ciudadanía. Genéticamente, los Brentaalanos son Humanos estándar, usualmente de piel pálida con cabello rubio o blanco.

Los ciudadanos de Brentaal no tienen amigos cuando se trata de negocios. La mayoría están involucrados en el comercio o en una industria auxiliar. Debajo de los príncipes mercantes hay millones de comerciantes, inversores y burócratas que avivan los motores económicos y los mantienen en funcionamiento. Los ciudadanos, igualmente dedicados a la recreación, idean deportes extremos y elaboran pasatiempos con los que entretenerse durante su tiempo de inactividad. Tal vez debido a la naturaleza cosmopolita de Brentaal, también tiene una cocina bien considerada, que se ha desarrollado a lo largo de milenios de polinización cruzada con otras culturas.

La reputación de Brentaal para el comercio y el transporte es legendaria. Este patrimonio ha coloreado su cultura y sociedad. El héroe popular tradicional es el intrépido astronauta que explora nuevas rutas hiperespaciales para una flota mercante. En realidad, la corrupción y los

sobornos, aunque no son legales, son "estrategias comerciales" habituales en Brentaal.

Localizaciones

A pesar de su condición de importante centro comercial, Brentaal es principalmente un mundo Humano.

Los valles y llanuras de Brentaal están dominados por espaciopuertos comerciales, almacenes e instalaciones de almacenamiento de contenedores, mercados comerciales para gran variedad de bienes, mercados financieros y centros industriales. Las áreas alrededor de los polos están dedicadas a actividades recreativas, que van desde la escalada de glaciares a estadios de bolas de hielo.

La Sala de Comercio

Cormond, la capital en expansión de Brentaal, se extiende a lo largo de la estrecha franja de salinas entre el *mar del Suporro* y la *cordillera Gravaal*. Mientras que el resto de Brentaal se dedica al manejo de carga, la Sala de Comercio de Cormond es la mente que dirige las manos del comercio en el planeta. En sus majestuosas salas, los nobles y los representantes de los gremios se reúnen para hacer política económica y administrar las inversiones. Comerciantes, diplomáticos y nobles que desean engrasar los mecanismos de la industria o hacer contactos con los gremios son conducidos hasta aquí.

La Sala de Comercio cuenta con varios pisos comerciales del tamaño de un estadio, una gran variedad de jardines y áreas comerciales, y miles de despachos de oficinas. También tiene su propio puerto espacial dedicado. Los pilotos comerciales deben comprar costosos permisos de aterrizaje para usarlo, pero muchos lo hacen para aumentar su estado de privilegio entre los lugareños.

Terminal de Carga de Contenedores Alfex

La mayor parte de la carga que llega a Brentaal está destinada a otro lugar. Muchas instalaciones de almacenamiento se dedican a clasificar los envíos y cargar la carga hacia el mismo destino en enormes contenedores de envío modulares, que luego se transportan en transbordador a transportes en órbita y luego se llevan a su destino.

El Terminal de Carga de Contenedores de Alfex es uno de esos complejos, pero uno con una gran diferencia. También es una aduana para Sol Negro, uno de los sindicatos criminales más poderosos de la galaxia. Durante la *era del auge del Imperio* y la *era de la Rebelión*, sus lazos se extienden por todo el Núcleo. Enterrados en lo más profundo del laberinto de contenedores de carga del tamaño de buques hay una serie de contenedores reacondicionados enlazados entre sí para proporcionar trabajo y alojamiento a los miembros más antiguos de la sede del Sindicato en Brentaal. De este nexo, Sol Negro maneja sus planes de contrabando y manipulación del mercado, moviendo miles de millones de toneladas de contrabando a través de los puertos espaciales de Brentaal.

El Complejo de Favis

El Complejo de Favis es una isla artificial anclada en el tranquilo mar polar del sur de Brentaal. Es uno de los complejos recreativos donde los nobles de Brentaal y los oficiales de los gremios se retiran cuando el calor del planeta se vuelve opresivo en los meses de verano del hemisferio sur. Casinos, hoteles de lujo y estadios deportivos abundan, al igual que las regatas de yates y las expediciones de escalada en glaciares. Debido a que los comerciantes nunca dejan su trabajo atrás, Favis se ha convertido en un sitio infame para el espionaje corporativo.

Estación de Retransmisión de HoloNet

Alto en la órbita de Brentaal, protegido por una plataforma de defensa, se encuentra la principal estación de retransmisión de *HoloNet* del Sector.



Terminal de Carga de Contenedores Alfex

Esta estación, compuesta de un pequeño conjunto de oficinas y un enorme generador de transmisión, recoge las transmisiones holográficas militares entrantes y las repite a otras estaciones de retransmisión más allá del Núcleo. La red es un activo estratégico que proporciona un enlace vital entre Coruscant y los puestos avanzados militares y los buques que operan a lo largo de la *Ruta Comercial Perlemiana*. Por lo tanto, está protegido por cualquier gobierno que esté en el poder en Coruscant.

Cargador de Contenedores de Carga

Los contenedores de carga modulares de 20 metros de largo utilizados por muchas instalaciones de envío de Brentaal son manipulados de sitio en sitio en tierra por esquifes de carga especializados. Un cargador de contenedores de carga se instala en los módulos antes de levantarlos y ponerlos en órbita.

El Estibador Estelar de Motores Travis es un cargador utilizado por el Terminal de Carga de Contenedores de Alfex. Es una nave descomunal y angular con un fondo plano y largas garras de aterrizaje que descienden de cada una de las cuatro esquinas del tren de aterrizaje de la nave. Un único módulo de carga encaja debajo de cada garra de aterrizaje, asegurada a la nave con una combinación de abrazaderas físicas y electromagnéticas. La nave no tiene espacio para pasajeros: la cabina solo dispone de un asiento para un humanoide. Un terminal de conexión de acceso para droide detrás de la cabina permite a un droide pilotar la nave si es necesario. Los Estibadores Estelares utilizados por Alfex se han modificado con dos blásters ocultos. Los agentes del Sol Negro normalmente los usan solo cuando hacen frente a un peligro inminente en su cuartel general oculto.



Starlifter modificado de Motores Travis

Clase: Deslizador (Terrestre)	Tripulación: 1 (Normal +4)
Tamaño: Gigantesco (16 m largo)	Iniciativa: -2 (-4 tamaño, +2 tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Maniobra: -2 (-4 tamaño, +2 tripulación)
Capacidad de carga: 75 toneladas	Defensa: 11 (-4 tamaño, +5 blindaje)
Movimiento: 60m	Puntos de escudo: 0
Precio: 100.000 (nuevo), 7.000 (usado)	Puntos de casco: 35 (RD 5)

Armas:

Cañón blaster doble (fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +0 (-4 por tamaño, +4 por control de fuego); Daño: 4d8. Incremento rango: 80 m. *Este vehículo proporciona cobertura total al piloto.

4072114



Sistema: Corelliano

El sistema está vigilado por la *Fuerza de Defensa Corelliana* (FDC) y la *Fuerza de Seguridad Corelliana*, también conocida como SegCor. La *Fuerza de Defensa Corelliana* es un servicio de las fuerzas armadas que protege a todo el *Sector Corelliano*. SegCor es la

CONTRABANDISTAS Y PIRATAS

principal agencia de aplicación de la ley en Corellia. El FDC se ejecuta como una unidad militar, mientras que SegCor se parece a una fuerza policial.

Historia

La historia de Corellia comienza hace innumerables milenios cuando se cree que los seres divinos conocidos como "Celestiales" trasladaron el mundo al *Sistema de Corell* junto con Drall, Selonia, Talus, Tralus, y la Estación Centerpoint. Los primeros registros supervivientes hablan de la esclavitud de Corellia bajo la brutal Rakata del *Imperio Infinito* hace unos 30.000 años. La gente trabajaba en las fábricas de los Rakata, hasta el límite de sus vidas. Durante casi 5.000 años, los orgullosos *Corellianos* trabajaron bajo el yugo de los Rakata, aprendiendo todo lo que pudieron de tecnología e ingeniería, hasta que finalmente se alzaron y rompieron sus cadenas cuando el *Imperio Infinito* se derrumbó. Libres por primera vez en la memoria viva, los *Corellianos* comenzaron la larga y ardua tarea de reconstruir su planeta.

Cuando los Rakata huyeron o sucumbieron a la misteriosa plaga que diezmó a su especie, dejaron atrás sus fábricas, sus laboratorios y suficientes ejemplos de su tecnología altamente avanzada como para dar a los inteligentes *Corellianos* de rápido pensamiento un enorme impulso de desarrollo. Durante dos siglos, los *Corellianos* trabajaron para aplicar ingeniería inversa a la tecnología de los Rakata, sabiendo que su recompensa por la fe y la perseverancia estaba ahí fuera entre las estrellas de donde provenían sus opresores. Fue durante este tiempo de gran avance tecnológico cuando los *Corellianos* dominaron el arte de construir naves estelares. Sus científicos e ingenieros trabajaron las 24 horas del día para desentrañar el misterio del viaje por el hiperespacio, llegando primero al ineficiente cañón hiperespacial y luego al hipermotor montado en la nave.

Una vez que lograron el vuelo hiperespacial, los *Corellianos* aventureros se extendieron por la galaxia, estableciendo contacto con las estrellas vecinas dentro del Núcleo y los condujeron a una nueva era de ascendencia galáctica. Tras un milenio después de dejar su mundo natal, los topógrafos *Corellianos* mapearon la *Ruta Comercial Corelliana* y establecieron la columna vertebral comercial *Corelliana* como una de las principales rutas comerciales hiperespaciales de las regiones centrales. Descubrieron nuevas estrellas, colonizaron mundos y se dispersaron entre la galaxia. A medida que trazaban nuevas estrellas y conocían nuevos pueblos, rápidamente hicieron alianzas con otras poderosas especies espaciales, como los *Duro* y sus compañeros humanos en Coruscant. Estos tres grupos, junto con otros, eventualmente crearían la legendaria *República Galáctica*.

Durante los siguientes milenios, los *Corellianos* perfeccionarían sus técnicas de construcción naval, ganando reputación por construir naves versátiles de alta calidad que competían bien contra nuevos rivales como *Sistemas Kuat*. En algún momento cercano a la fundación de la *República Galáctica*, la legendaria *Corporación de Ingeniería Corelliana* fue fundada por un consorcio de constructores de buques y fabricantes de alta tecnología, y sus productos solo ampliaron la reputación de los *Corellianos*. Sus productos ganaron una gran popularidad; Muchos buscaban tanto sus naves como sus componentes robustos y de alta calidad.

Otras industrias comenzaron a desarrollarse y prosperar en Corellia durante ese tiempo, principalmente aquellas relacionadas con la construcción y el mantenimiento de naves estelares. Innumerables pozos de minas fueron conducidos a lo profundo del planeta, buscando sin cesar más y mayores cantidades de minerales en bruto para alimentar el hambre insaciable del Sector Industrial de Corellia. Para colmo de la *República Galáctica*, Corellia había consolidado su merecida reputación como potencia industrial y uno de los principales actores de la economía galáctica. Sin embargo, todo este éxito tuvo un precio, y el proyecto de ley venció rápidamente.

Gente y Cultura

El pueblo *Corelliano* es, en promedio, naturalmente más inteligente, más afortunado y más guapo que el típico ciudadano galáctico. Al menos, eso es lo que les dicen a todos. Cualquiera que sea la causa, los *Corellianos* son innegablemente bendecidos con una cantidad desmedida de buena fortuna y confianza en sí mismos sin fin. Tienen la reputación de ser rebeldes y tienen una indignante tendencia a escapar de situaciones incómodas que consumirían a otras personas débiles. Son gente orgullosa, disfrutan del trabajo duro, el juego duro, las reglas de ruptura y la subversión de los paradigmas dominantes de la sociedad galáctica. También son supersticiosos y confían mucho en los

amuletos y en los talismanes, como usar ropa verde o pintar el color de sus naves o vehículos antes de asuntos especialmente peligrosos. Los *Corellianos* se creen imparables, inmortales, capaces de escupir al azar y salir ganadores en todo momento. Junto con la actitud de cuidado del diablo que corre desenfrenada a través de la sociedad *Corelliana*, hay una fuerte vena de sentimentalismo. Los *Corellianos* aman a sus familias, sus ciudades y su planeta más que la vida misma. Cuando viajan al extranjero, suelen llevar chucherías y recuerdos para recordarles el hogar: cuando están en puertos extranjeros, tienden a congregarse, a menudo en cantinas y locales que atienden exclusivamente a la clientela *Corelliana*. Esta yuxtaposición de voluntad para deshacerse de un capricho para explorar el apego desconocido y sentimental a su hogar y a los *Corellianos* es una gran parte de lo que define a estas personas y las distingue en la galaxia.



Visitar Corellia es una experiencia reveladora para los no iniciados. Con su reputación de inconformistas, leyes burlonas y canallas, la mayoría de las personas en la galaxia se imaginan que la sociedad *Corelliana* es una mezcla de negocios turbios, robos y bacanales desenfrenadas. Si bien hay algo de eso, en general Corellia es un mundo urbano y sofisticado con ciudades brillantes, eficientes, cómodas, hermosas playas y atracciones turísticas emocionantes. Dicho esto, el amor *Corelliano* por la velocidad y el peligro ha dado lugar a una serie de pandillas de aceleradores organizados que participan en una subcultura única de carreras de aceleradores subterráneas.

Extremadamente peligroso, lo único que estas pandillas de aceleradores odian más que un oficial de SegCor es a un miembro de una pandilla de aceleradores rival. Cuando no están construyendo motos aceleradoras cada vez más rápidas y más potentes en garajes anónimos en barrios destruidos o corriendo carreras rápidas por las calles de la ciudad y callejones pantanosos ocultos, luchan entre sí por el control del territorio y las ganancias de las actividades delictivas. Los pandilleros de aceleradores suelen ser hombres y mujeres jóvenes y descontentos de familias pobres que ven la vida de pandillas como una forma de escapar de sus situaciones y hacer algo por sí mismos. El poder, el prestigio e incluso el peligro son embriagadores; a menudo sus compañeros pandilleros son más familiares que cualquier relación de sangre.



Localizaciones

Como corresponde a su larga historia y su importante influencia en la economía y la cultura galácticas, Corellia es un tesoro de lugares dramáticos, emocionantes y, a menudo, peligrosos. La siguiente es una selección de lugares interesantes en Corellia.

Coronet

Coronet es la ciudad capital de Corellia, y posiblemente de todo el Sistema Corelliano. Ubicada en el continente más austral de Corellia, a orillas del gran océano sur, Coronet es una metrópolis enorme, densamente poblada y completamente moderna que alberga a millones de personas de toda la galaxia. Coronet es famosa en todo el núcleo por su bella arquitectura, su bulliciosa vida nocturna, su economía floreciente y sus instituciones culturales y académicas.

Gracias a la proximidad de Corellia con importantes rutas hiperespaciales y a las numerosas empresas industriales con sede en ese planeta (incluida la legendaria *Corporación de Ingeniería Corelliana*), la población de la ciudad de Coronet es la más diversa en el *Sector Corelliano*. En sus zonas vecinas viven una multitud de especies, todas trabajando, viviendo y jugando juntas en relativa paz y armonía, y es esta diversidad la que hace que la ciudad sea tan importante.

La economía de Coronet está impulsada principalmente por la industria de naves galácticas y las empresas de alta tecnología que la sirven. El corazón palpitante del comercio de Coronet es el *Distrito Central de Negocios*. Esta sección de la ciudad está repleta de elegantes y elevadas torres de cientos de historias que albergan las oficinas de numerosas corporaciones. Las empresas de servicios más pequeñas se ubican en las sombras de las torres de oficinas, brindando todo tipo de bienes y servicios a los miles de trabajadores de oficina que trabajan allí. Las oficinas de la principal organización de noticias de Corellia, *Coronet Times*, también se encuentran aquí; los cientos de transceptores subespaciales y enlaces ascendentes Holonet brotan de la parte

superior de su torre como un bosque. También hay un bullicioso servicio y una industria turística, tanto por encima como por debajo del tablero, que sirve a la multitud de habitantes de Coronet y al menor número de viajeros de negocios y de placer que pasan por la ciudad cada año. Desde su fundación, la ciudad ha sido construida con el objetivo de facilitar el comercio y facilitar la vida y el trabajo dentro de sus fronteras. Coronet cuenta con un sistema de transporte increíblemente eficiente y completo que consiste en líneas interurbanas de autobuses *maglev*, de metro y de alta velocidad que operan día y noche, llevando a cientos de miles de pasajeros a sus asuntos diarios. Para el entretenimiento, la ciudad ofrece teatros, restaurantes, equipos deportivos profesionales y semiprofesionales, museos, parques y plazas, todos ubicados en el principal distrito de entretenimiento conocido como *Coronet Heights*. El *Heights* también alberga el parque zoológico y los jardines botánicos de Coronet, así como el *Museo de Bellas Artes*.

La ciudad de Coronet también está profundamente involucrada en el negocio del gobierno. El amplio y bien protegido *Sector Gubernamental* es el hogar del Diktat, el jefe ejecutivo de Corellia: las ramas legislativas del planeta; e innumerables edificios de oficinas y edificios administrativos sin rostro que albergan la enorme burocracia de Corellia. *Embassy Hill*, un barrio lujoso de bulevares arbolados y miles de millones de señores de crédito patrullados por droides de seguridad privados fuertemente armados, alberga a los muchos embajadores extranjeros que viven y trabajan en el *Sector Gubernamental*, junto con otros dignatarios importantes. Este barrio también alberga el *Coronet Arms Hotel*, que se considera el hotel más lujoso del sector: Los jefes de estado visitantes y otras personas increíblemente ricas y poderosas se quedan allí cuando visitan Corellia.

Sector Azul

El Sector Azul es la parte más sórdida, más descuidada y más deshinchada de la ciudad de Coronet.

Un área enorme de densas zonas residenciales y comerciales, es el hogar de innumerables cantinas, cafeterías, salones de tatuajes, hoteles deteriorados, casas de mala reputación, casinos corruptos y toda clase de empresas de mala reputación. Hace mucho tiempo, SegCor renunció a patrullar el sector, cediendo efectivamente su control a un puñado de pandillas de aceleradores que ahora actúan como el gobierno de facto. A pesar de todo el crimen y la corrupción y la decadencia urbana, el Sector Azul sigue siendo uno de los destinos más populares en la ciudad de Coronet para los residentes y turistas de la ciudad. Es donde los ciudadanos ricos y de clase media van a experimentar "la verdadera ciudad de Coronet" (las personas menos caritativas se refieren a esto como "ir a un barrio pobre"), y donde los jóvenes descontentos de todas las clases se congregan para hacer arte, cometer errores, crear problemas y, por lo general, se encuentran antes de regresar a sus seguros suburbios con un puñado de historias y tal vez algunas cicatrices.

Gran parte de la popularidad del Sector Azul proviene de la Nave del Tesoro de Row, un gran mercado al aire libre que se extiende por varias millas. La Nave del Tesoro de Row es en parte un bazar, en parte un mercado negro y en parte un lugar de negocios legítimos. Se dice que si un bien o servicio no se puede tener en Row, no existe. El mercado está repleto día y noche con multitudes de personas que hacen compras, miradas boquiabiertas, fiestas, y regatean por todo, desde piezas de reloj falsificadas de Coruscant hasta componentes de naves militares ilegales.

La ruidosa atmósfera está llena de música, risas, gritos y el olor de comidas exóticas y humanidad sin lavar; a veces salpicado con el chirrido de un desintegrador o la cruda charla de un lanzador automático de huevos. Las calles están iluminadas por una combinación de llamativos signos holográficos, cadenas de luces multicolores, lámparas que brillan con suavidad, los faros de los vehículos e incluso hogueras. Además de los numerosos puestos, tiendas y mayoristas, Row también alberga innumerables restaurantes y puestos de comida, populares

cantinas y locales de música que satisfacen casi todos los gustos.

Junto con sus diversas atracciones y el pulso constante de la Nave del Tesoro Row, el Sector Azul es también la ubicación de un enorme y legendario desguace conocido como "El Foso". Nombrado oficialmente como *Centro de Eliminación de Desechos de Ciudad Coronet*, El Foso es un antiguo vertedero centrado en un cráter masivo causado por un meteoro en algún momento de la prehistoria de Corellia. En uso desde la fundación de Coronet, es un tesoro para mecánicos, chatarreros, carroñeros, arqueólogos, antropólogos y otros exploradores científicos. Los muchos estratos de basura, desechos industriales, chatarra y cascos de naves espaciales cuentan la historia de la historia de Corellia de manera tan fehaciente como cualquier libro de historia, y el cráter alberga constantemente al menos una excavación arqueológica.

También hay residentes en El Foso, una colección de personas desesperadamente pobres y marginadas que cayeron por las grietas de la sociedad y terminaron en uno de los peligrosos barrios de chabolas que se encuentran en el basurero. Se ganan la vida (si se puede llamar así) cavando a través de la basura en busca de artículos de valor que pueden venderse o reciclarse, por lo general solo por un puñado de créditos. Territoriales y sospechosos, estos "ladrones de chatarra" protegen sus territorios de basura, y los visitantes del foso reciben constantes advertencias para evitarlos a toda costa.



Playas Doradas

Con playas de arena fina y dorada, Playas Doradas son una opción ideal para relajarse y nadar. Ubicada entre Coronet y Tyrena, la zona es un lugar turístico muy conocido. A lo largo de una franja de unos 80 kilómetros, Playas Doradas ofrece numerosos hoteles, restaurantes, resorts y casinos, e incluso algunos parques de atracciones. A diferencia de los típicos hoteles espaciales, bares y casinos, estos lugares son lugares bien patrullados y seguros que tienden a no atraer la escoria y la villanía habituales que frecuentan estos lugares. Tienen una reputación de ser limpios y libres de problemas. Eso no quiere decir que nunca pase nada interesante en Playas Doradas. Algunos personajes menos violentos, como los estafadores y los jugadores con más clase frecuentan Playas Doradas. Algunos vienen para encontrar una víctima fácil, otros para apostar, y otros para atraer a un individuo rico e ingenuo.

Gracias a las corrientes oceánicas de Corellia, el agua permanece a una temperatura constante de 21° C, con olas ideales para el surf y la diversión en general. Existen numerosas grutas y calas protegidas en ambos extremos de la playa, que sirven como localizaciones para encuentros privados y románticos. Al igual que el resto de Corellia, Playas Doradas son un lugar para todos. Ya sean unas vacaciones con la familia, una escapada romántica, un lujoso resort o la búsqueda de alguna travesura de alto nivel, Playas Doradas lo tienen todo.

La ciudad más cercana es Tyrena, que tiene su propio espacio puerto y alberga la gran mayoría de los extranjeros visitantes de la playa. Una línea de tren gravitacional pasa entre Tyrena y Playas Doradas.

Astilleros CIC

La Corporación de Ingeniería Corelliana es una de las mayores empresas de construcción de naves espaciales de la galaxia. La compañía produce vehículos comerciales rápidos, duraderos y fuertemente armados que se

modifican fácilmente. Aunque CIC construía los cruceros de la República, es más conocida por su línea de cargueros civiles. Entre las clases de naves más notables están la *Corveta Corelliana*, el *carguero YT-1210* y el *transporte YT-1300*. El *Halcón Milenario* de Han Solo es un *YT-1300 modificado*.

Los Astilleros de CIC están en órbita alrededor de Corellia. Si bien no son tan extensos ni rodean planetas como los Astilleros de Motores Kuat, igualmente son increíblemente enormes. Al poner los astilleros en órbita, los *Corellianos* han mantenido la superficie de su planeta sin estropearse por complejos de fabricación masiva. La sede corporativa de CIC se encuentra en Coronet.

Los *Corellianos* no solo saben pilotar bien las naves, sino que también saben cómo diseñarlos y construirlos. Estos técnicos especialistas espaciales son fácilmente reclutados por CIC.

Los *Corellianos* están muy orgullosos de sus naves, y no toleran indicios de sabotaje, espionaje industrial o vandalismo general. Los constructores navales son muy conscientes de lo dura que es la competencia, y saben de los medios inflexibles que a veces se usan para derribar a un competidor. Así, SegCor y la FDC patrullan los astilleros con especial vigilancia. Tienden a disparar primero y hacer preguntas a los restos carbonizados más tarde.

Agrilat

Ubicada en las regiones más frías del continente norte de Corellia, la región de Agrilat, también conocida como los Pantanos de Cristal, es una de las maravillas naturales más impresionantes de Corellia. Con una superficie de casi 10.000 kilómetros cuadrados, la región de Agrilat está ubicada entre el mar del norte y la Espina de Orik, una larga cadena de montañas con dientes de sierra que dividen el continente en dos. El área está compuesta en gran parte por marismas costeras alimentadas por ambas corrientes que fluyen desde la Espina de Orik y el ascenso y la caída del mar del norte. Hay vastas casas pantanosas y fangosas con grandes criaturas depredadoras, salpicadas aquí y allá con islas semisólidas, y amplias llanuras pantanosas

cubiertas de pastos de pantanos y árboles atrofiados.

La característica definitoria de la región es la extraña vida vegetal nativa que le da su nombre. La mayoría de las plantas, árboles y pastos en la región de Agrilat son una mezcla de materia orgánica y sílice densa y superdura que les da un aspecto cristalino. Cientos de especies de plantas de cristal crecen aquí: hierba de cuchilla mortal, de un metro de altura, que puede cortar a un incauto explorador en cintas sangrientas; helechos de canto que brillan suavemente y absorben la luz, y hermosos árboles de gotas de rocío, que producen deliciosas frutas que todo el mundo busca como rubíes y esmeraldas del tamaño de un puño. Es un lugar peligroso y encantador en general. Gracias a su belleza natural y ecoesfera única, toda la región ha sido declarada reserva natural protegida por el Diktat, y el acceso a los Pantanos de Cristal está estrictamente controlado.

Sin embargo, el *Corelliano* medio nunca ha cumplido con una ley que no se saltaría por diversión, y las leyes que rigen los Pantanos de Cristal no son una excepción. Ocultos aquí y allá en toda la región hay una serie de pistas de carreras rudimentarias construidas por corredores de aceleradores que vienen de todo el planeta para probar sus habilidades y sus máquinas entre sí por dinero, por gloria y por simple emoción. Altamente ilegal y potencialmente mortal, los circuitos de carreras clandestinas de los Pantanos de Cristal ponen a prueba la sangre roja de un *Corelliano*. La velocidad, la audacia, el drama, el flujo y reflujo de la suerte y el peligro constante de la muerte o el encarcelamiento cargan la atmósfera de cada raza y crean una mezcla embriagadora irresistible incluso para los *Corellianos* más serios. Se puede encontrar mucho dinero y riesgos aún mayores en las carreras ilegales de aceleradores; los ganadores se van a casa con prestigio, créditos y, a menudo, con los ataques de sus oponentes, mientras que los perdedores tienen la suerte de salir de los pantanos vivos.

El más famoso (o infame, dependiendo de la perspectiva) de estos circuitos de carreras subterráneas se conoce simplemente como el Circuito del Pantano de Agrilat. Con nombres como La Locura de Kribben, El Olvido y El Arco de Azufre, las diferentes partes del circuito han sido el canto de sirena para los temerarios *Corellianos* durante años, y se puede ver una prueba de la dificultad de la pista en las paredes más profundas y destruidas por el sol, y en pequeños carteles que conmemoran la pérdida de amigos y seres queridos.

Drall

77KJ

Descripción

Drall es un mundo templado con varias grandes masas de tierra separadas por profundos océanos. Una capa de hielo polar está presente en cada polo. Las masas de tierra están cubiertas de colinas, prados y bosques dispersos surcados por numerosos ríos y pequeños mares sin litoral. La vegetación tiende a ser corta, árboles frondosos y arbustos arbolados. Los asentamientos se congregan a lo largo de las costas y ríos o son subterráneos.

Debajo de la superficie hay extensos pasajes subterráneos y cavernas, algunos naturales y otros tallados por los antiguos *Drall* que habitaban allí. Estas zonas subterráneas todavía son utilizadas por los *Drall*, y las entradas están ubicadas en sus ciudades. Sin embargo, muchos todavía están inexplorados y deshabitados.

La atmósfera de *Drall* permite que más luz y radiación ultravioleta alcancen la superficie que en otros planetas del *Sector Corelliano*. Es por este motivo, que los *Drall* habitan bajo tierra o en estructuras abovedadas, donde están protegidos de los rayos dañinos del sol. Incluso los seres humanos y otras especies que no son sensibles a la luz agradecen el clima constante que brindan las cúpulas, y en parte por esa razón, *Drall* se ha convertido en un lugar turístico popular.

Historia

A pesar de la minuciosa erudición y el registro obsesivo de su gente, los verdaderos orígenes de *Drall* se pierden en la antigüedad. Al igual que sus hermanos planetarios, los eruditos galácticos creen que en algún momento de la prehistoria de la galaxia, *Drall* fue trasladado a la órbita de *Corellia* por una fuerza desconocida. La órbita extrañamente regular de *Drall* y el hecho de que es uno de los cinco mundos con vida en el sistema parecen apoyar esta teoría. Al igual que sus



DRALL

Tipo: Terrestre

Temperatura: Templado a Tropical

Orografía: Colinas, bosques, prados

Atmósfera: Respirable

Gravedad: Estándar

Diámetro: 13.220 Km

Duración del día: 21 horas estándar

Duración del año: 392 días estándar

Especies pensantes: *Drall*

Idiomas: *Drall*, Básico

Población: 8 Millones

Proporción Especies: 96% *Drall*, 3% Humanos, 1% Otros

Gobierno: Clan

Principales Exportaciones: Joyería, productos médicos, algunos productos alimenticios

Principales Importaciones: Textiles, minerales, turismo

Sistema: Corelliano

mundos hermanos, *Drall* se dejó desarrollar por sí solo una vez que se estableció en la órbita de *Corellia*; Con el tiempo, la gente *Drall* evolucionó como especie inteligente y comenzó a formar su compleja sociedad. Si bien actualmente es idílico y amante de la paz, la larga historia de *Drall* está tan cargada de conflictos y violencia como cualquier otra.

Hace unos 30,000 años, Drall (junto con el resto del Sistema Corelliano) fue barrido en el pliegue del Imperio infinito en rápida expansión. En este punto de su desarrollo, los *Drall* ya eran personas relativamente avanzadas que estaban dando sus primeros pasos desde el seno de sus armas subterráneas hasta la vasta galaxia. Cuando los crueles *Rakata* descendieron sobre la intrusa y pacífica *Drall*, encontraron una población inteligente y trabajadora con una gran comprensión científica y tecnológica. Inmediatamente, los *Drall* se pusieron a trabajar en las fábricas y laboratorios de *Rakata*, diseñando y construyendo innumerables máquinas de guerra imperiales junto con docenas de otras especies técnicamente inclinadas de todas las posesiones galácticas de *Rakata*.

Cuando el Imperio infinito finalmente comenzó a resquebrajarse y fue consumido desde adentro por las revueltas de esclavos y la salvaje guerra civil, los *Drall* se levantaron y se liberaron de las cadenas de sus opresores en una corta y sangrienta insurrección que eliminó a todos los *Rakata* del planeta. Con el *Rakata* desaparecido y el Imperio extinto, el *Drall* se volvió hacia adentro una vez más para estudiar la condición de *Drall* y los misterios de la galaxia.

Durante los siguientes milenios, *Drall* sufrió el tipo de calamidades pequeñas y grandes que se esperan en un planeta. Hubo terremotos, erupciones volcánicas, plagas y hambrunas devastadoras. Diferentes sociedades de *Drall* subieron y bajaron, controlando diferentes partes del planeta y dominando a sus hermanos. Hubo esclarecimientos y purgas, cismas y conflictos entre los eruditos, y el número habitual de profetas y charlatanes. También fue durante esta edad que los primeros exploradores y comerciantes fuera del mundo vinieron a *Drall*. Subieron la columna de comercio de Corellia en masa, trayendo consigo productos exóticos de innumerables mundos y cambiándolos por productos finales nativos de *Drall*. Cuando

llegaron los extranjeros, los *Drall* construyeron sus primeras ciudades abovedadas. Diseñaron estas metrópolis extensas bajo acero transparente fotosensible para mantener a los forasteros cómodos y proteger al *Drall* sensible a la luz del brillo penetrante de Corell, su sol.

Más que sus recursos naturales y productos terminados, lo que atrajo a los visitantes extranjeros fue la belleza misma del mundo. Los visitantes vinieron del Sistema Corelliano y más allá para contemplar las espectaculares vistas de la suave y ondulante región de *Drall*. Vinieron a bañarse en las aguas de sus numerosos lagos y se maravillaron con el Mar Hirviente. Resorts y Spas surgieron a lo largo de los lagos y las costas, y trajeron con ellos los negocios relacionados que están diseñados para satisfacer las necesidades de los turistas extranjeros de vacaciones. Además, se desarrolló una fuerte y vibrante cultura culinaria, que combina las técnicas tradicionales de cocina *Drallista* y los platos autóctonos con los de otros mundos, y los restaurantes y la cocina *Drall* ganaron rápidamente una reputación muy favorable en todo el Núcleo.



Este fue un momento de paz y prosperidad para Drall, con el flujo y reflujo constante de turistas y la afluencia de riquezas que le permitieron al Drall más tiempo para estudiar y desarrollar su sociedad. La única mancha en esta Era fue una alianza poco aconsejable con Selonia y Corellia durante una conquista fallida de Talus y Tralus hace casi 500 años. Desde entonces, los Drall han abandonado la guerra en gran medida, eligiendo en su lugar centrar sus energías en la superación personal y la erudición.

Hoy en día, Drall sigue siendo un destino turístico popular, aunque quizás un poco anticuado. Mientras que durante siglos fue alabado como el principal lugar de vacaciones del Núcleo, con la apertura de más rutas hiperespaciales y la colonización y el desarrollo del Borde Exterior, la popularidad de Drall comenzó a disminuir. Frente a la dura competencia de los mundos recién descubiertos, muchos de los centros turísticos del planeta se cerraron y desaparecieron de la memoria.

Aquellos que permanecen, aunque siguen siendo elegantes y capaces de brindar un excelente servicio a la par que el de Corellia o Coruscant, son tenidos en cuenta por los ciudadanos más de moda del Núcleo.

Los centros turísticos de Drall poseen un estilo de vida ligeramente abandonado, que algunos clientes encuentran increíblemente encantador y otros lo encuentran totalmente fuera de lugar. A pesar de esto, Drall sigue siendo un lugar de vacaciones popular entre una cierta sección de habitantes del Núcleo que prefieren su ambiente cómodo y lento a los frenéticos y modernos Resorts del Núcleo.

Gente

Los *Drall* son pequeños en estatura pero se portan con la mayor dignidad y equilibrio. Son conservadores de registros inteligentes y diligentes y se rumorea que han registrado todos los eventos triviales desde los albores de la inteligencia. Los *Drall* son eruditos famosos, investigadores e historiadores locales. Sus extensas bibliotecas son su principal forma de entretenimiento, al igual que las sesiones de narración verbal llamadas *Ta'sharr*. Evite los chismes de la familia y ofenda a menudo a los forasteros haciendo palanca en los asuntos familiares.

Su planeta está caliente la mayor parte del año, y los *Drall* están cubiertos de grueso pelaje. Por lo tanto, rara vez usan ropa excepto un arnés o cinturón para llevar artículos. Les encantan las baratijas y las joyas compuestas de minerales y gemas comunes, que diseñan en obras de arte.

La sociedad *Drall* está basada en los clanes, y los grupos familiares poderosos mantienen posiciones de poder en una forma flexible de gobierno. El jefe de cada familia suele ser la mujer mayor, que posee el título de Duquesa. La Duquesa es consultada en todos los asuntos familiares y dirige un diario *Ta'sharr* con todos los hijos de la familia extendida. Los miembros de la familia *Drall* trabajan como herreros, académicos o procesadores agrícolas, o apoyan el turismo en lugares como el Mar Hirviente.



Los *Drall* son una especie pacífica, tranquila. Carecen de un ejército organizado y rara vez llevan armas. Los oficiales de policía de *Drall* se identifican por los medallones que llevan alrededor de sus cuellos y las varas de energía que usan para deshabilitar a *Drall* ingobernables. Los Jinetes Alados son una división de la policía que usa grandes montajes *Ibbot* para patrullar los cielos, facilitando el comercio entre ciudades y sirviendo como modo de comunicación.

Localizaciones

La siguiente es una lista de lugares que podrían interesar a los héroes.

El Mar Hirviente

El Mar Hirviente es un gran cuerpo de agua ubicado al sur-este de la ciudad de *Mastigophorous*. Durante los calurosos meses de verano, la temperatura del agua aumenta y todo el mar parece agitarse y hervir. Sin embargo, este fenómeno no se debe a las temperaturas extremas. Los meses de verano causan una floración de algas masiva. Las algas liberan burbujas de gas cuando mueren, lo que hace que el agua parezca hervir. La floración de algas también atrae *Ibbots* migratorios para alimentarse de las delicadas masas de plantas.

Las orillas del Mar Hirviente se han convertido recientemente en sede de una gran cantidad de viviendas y hoteles *Drall*. Los primeros son retiros de invierno para los ricos *Drall* y, a su vez, se alquilan a los turistas durante la temporada de calor. Estos últimos

están diseñados para adaptarse a la agresiva industria turística que ha florecido en los últimos años. El Mar Hirviente se ha convertido en un sitio popular para la élite social de la galaxia. Resorts exclusivos, balnearios y tours de excursiones están listos para separar a los turistas de sus créditos.

Los Jardines Luminosos

Situado en la cima de una colina con vistas al Mar Hirviente, se encuentra un spa de salud llamado Jardines Luminosos.



El Spa, dirigido por una joven *Drall* llamada *Drusa*, cuenta con baños de aguas termales, baños de minerales, baños de barro y aromaterapia. Los Jardines Luminosos emplean algunas de las mejores masajistas alienígenas de la galaxia. *Drusa* tiene una amplia clientela y mantiene un negocio privado de recopilación de rumores locales (y en ocasiones galácticos). Por un precio (generalmente pagado en créditos o información), estos rumores están disponibles para otros.

Meccha

Meccha es una ciudad de *Drall* de tamaño mediano, formada por varios edificios abovedados conectados por pasarelas. La temperatura de las cúpulas se mantiene aproximadamente a 17° C, agradable para el *Drall* peludo pero fría para la mayoría de las otras especies. La población se compone principalmente de agricultores que trabajan en los campos por la noche fuera de las cúpulas y descansan en el interior durante los días difíciles. Además de los alimentos, algunos de los productos agrícolas se utilizan con fines medicinales, como el *Vitapill*.

Al norte de *Meccha* se encuentra una meseta artificial utilizada por los Jinetes Alados *Drall*. La



Las Cavernas de Drall

Debajo de la superficie de Drall, una gran cantidad de cavernas y pasajes recorren el planeta. La clase obrera de Drall usa las cuevas superiores como cuartos de estar e instalaciones de almacenamiento. Las cavernas más profundas están sin uso, típicamente deshabitadas y su propósito original cayó en el olvido. Algunas cuevas profundas se utilizan para cultivar campos de hongos que complementan las dietas *Drally* se exportan como un manjar exótico a otros planetas.

Las cavernas cerca del Mar Hirviente brindan acceso a un repulsor planetario casi olvidado, que una vez se usó para mover el planeta a su ubicación actual. Aunque necesita una revisión, todavía puede funcionar. Sin embargo, los *Drall* sin duda se opondrían a su uso.

meseta sirve como área de aterrizaje y refugio para grandes *Ibbots*. Los Jinetes Alados mantienen cuarteles, instalaciones de almacenamiento y otros servicios de soporte para sus monturas.



PLANETAS Y LUNAS

Duro

7070



DURO

Tipo: Terrestre

Temperatura: Templado

Orografía: Granjas automatizadas y yermos baldíos

Atmósfera: Tóxica

Gravedad: Estándar

Diámetro: 12.765 Km

Duración del día: 33 horas estándar

Duración del año: 420 días estándar

Especies pensantes: Duros

Idiomas: Duro

Población: 12.000 (en el planeta), 1.6 billones (en ciudades orbitales)

Proporción Especies: 53% Duros, 36% Humanos, 11% Otros (en el planeta); 91% Duros, 9% Otros (en ciudades orbitales)

Gobierno: Gobernador Imperial y corporaciones

Principales Exportaciones: Naves espaciales, piezas para naves y productos de alta tecnología

Principales Importaciones: Alimentos, minerales, mano de obra

Sistema: Duro

Descripción

El planeta Duro, en el sistema del mismo nombre, fue el hogar de la especie conocida como Duros. El Sistema Duro se encuentra en el Núcleo de la Galaxia, formando parte de la crucial *Ruta Comercial Corelliana*. Actualmente su alta contaminación, fruto de una fuerte explotación industrial, lo hace prácticamente inhabitable

y es un planeta desolado. La población nativa vive en una veintena de ciudades orbitales alrededor de Duro, que reciben el alimento desde granjas automatizadas en la superficie del planeta. La ciudad más importante es Bburru, considerada la capital del sistema, ya que además de las veinte de ciudades orbitales alrededor de Duro hay muchas más de menor tamaño esparcidas por el todo el sistema. Y no solo hay ciudades espaciales alrededor de la órbita del planeta, como en todo el sistema, hay una gran cantidad de estaciones, laboratorios orbitales y astilleros.

El pueblo *Duro* sintió siempre una gran ansia por la aventura y exploración espacial y pronto abandonaron su planeta y se aventuraron a viajar por la Galaxia. Rápidamente tomaron contacto con otros sistemas importantes del Núcleo, como Coruscant y Corellia, tras desarrollar su primer hiperimpulsor. Por desgracia el mundo natal ha sufrido mucho y actualmente se encuentra en las firmes garras del Imperio, que ha iniciado un plan de "reeducción" para la población nativa.

Localizaciones

La siguiente es una lista de lugares que podrían interesar a los héroes.

Bburru

Es la capital del Sistema Duro y la mayor de las ciudades orbitales alrededor del planeta. En esta ciudad se centraliza todo el sistema burocrático y administrativo del sistema. Suele ser la primera parada de los viajeros que llegan a este sistema, al disponer de un enorme astropuerto. La gran plaza central de esta ciudad orbital es una recreación de Duro en sus mejores tiempos.

Event Horizon

Se trata de una cantina situada en una de las ciudades orbitales estacionadas alrededor de Duro de menor tamaño, Rrudobar. Se encuentra en las profundidades de la ciudad orbital, y es frecuentada



por contrabandistas y otros criminales que hacen una parada en Duro mientras siguen la *Ruta Comercial Corelliana*.

La cantina está regentada por un malhumorado *Quarren*, técnico dandestino retirado, y se caracteriza por tener dos ambientes, uno para las especies acostumbradas a vivir en entornos acuáticos y el habitual para las especies de entornos terrestres. Ambas zonas se encuentran separadas, siendo muy popular la zona acuática, con sus piscinas de poca profundidad, entre *Quarrens*, *Mon Calamari*, *Priapulín* y demás especies acuáticas. La verdad es que a pesar de esto la cantina no deja de ser un local de mala muerte, peligroso y sucio. Si puedes soportar esto sin duda es un buen sitio para tomar algo fuerte por pocos créditos mientras intentas recopilar información o intentas sobrevivir a una dura pelea de bar.

Como avisan carteles en sus paredes, está prohibida la entrada de droides, *Nemoidianos* y acreedores.

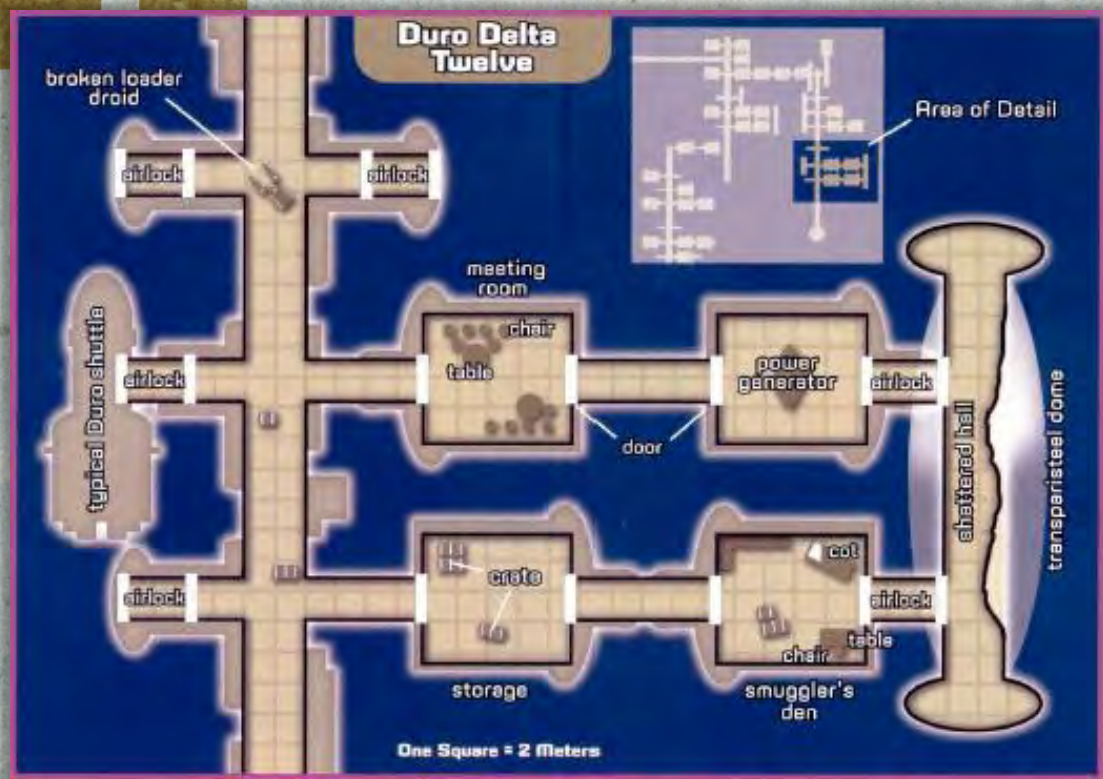
Astillero orbital Duro Delta Doce

Los astilleros de astronaves del Sistema Duro no son de carácter militar, pero producen una gran variedad de astronaves y pueden reparar cualquier tipo de daño en cualquier tipo de nave. A pesar de esto el Imperio ha obligado a los trabajadores de los

mismos a adaptarse y construir todo tipo de naves para sus grupos de batalla, aunque inicialmente estaban dedicados al diseño y construcción de cargueros ligeros. Dada su habilidad para montar modificaciones y armamento adicional en ellos el Imperio ha decidido usar la mayor parte de los recursos del planeta para sus propios fines. Aún así, los astilleros siguen haciendo todo tipo de modificaciones de dudosa legalidad para contrabandistas, caza recompensas y en general para todo aquel que pueda pagarlas, manteniendo un prospero mercado negro. Aquí no solo puedes conseguir motores ilegales o armas prohibidas, además te las instalaran con todas las garantías de obtener un trabajo bien hecho.

Entre los múltiples astilleros dedicados a estos fines se encuentra Duro Delta Doce (o DD12). En tiempos de la República era un hervidero pero desde la llegada del Imperio ha perdido importancia y muchas secciones se encuentran completamente abandonadas. Aún así, en parte de él se mantiene una frenética actividad, realizando reparaciones y modificaciones en todo tipo de naves.

La verdad es que las partes abandonadas – llenas de basura, droides rotos y algo deterioradas



en general - son el lugar en el que tienen lugar ciertos encuentros que desean alejarse de las miradas indiscretas. Todavía funcionan algunos generadores de energía, por lo que es posible mantener acondicionadas ciertas zonas, lo cual suelen hacer muchos contrabandistas. Algunos grupos criminales han sellado y asegurado varias áreas para usarlas, considerándolas su territorio, por lo que conviene andarse con cuidado ya que no dudaran en defenderlo.

Historia

En la época del Imperio Infinito, Duro fue un mundo de esclavos (alrededor del 30.000 ABY). En el 25.200 ABY los *Duros* se rebelaron consiguiendo liberarse, convirtiendo su sociedad en una monarquía hereditaria. La monarquía no duró mucho y el planeta pasó a formar parte del Imperio Comercial Herglic, el gobierno más poderoso en la zona del Núcleo Galáctico en ese momento.

En el 3.962 ABY, durante las *Guerras Mandalorianas*, el mundo fue devastado por un brutal ataque *Mandaloriano* realizado con droides de combate y una gran flota de invasión. A esto le siguieron unos años difíciles mientras los *Duros* reconstruían su planeta.

Durante las *Guerras Sith*, la colonia Duro de Harpori fue arrasada por Klox Krul, en el 1.002 ABY.

En el 21 ABY Duro fue capturado por la *Confederación* durante la *Operación Lanza de Durge*, que realizó un intenso bombardeo orbital durante el sitio del planeta, acelerando la contaminación del mismo.

Con la llegada del Imperio este arrasó con los recursos naturales de Duro, lo que forzó a muchos de sus habitantes a iniciar un éxodo en busca de un mejor lugar donde vivir. El Imperio, además, convirtió a Duro en parte del Sector Corelliano, fomentando los roces entre Duro y Corellia.

La Nueva República volvió a poner al Sector Duro como un sistema independiente del Sector Corelliano, iniciando un ambicioso proyecto para la recuperación del ecosistema de Duro.

En 26 DBY, los *Yuuzhan Vong* conquistaron Duro, destruyendo diecinueve de sus veinte ciudades orbitales. Gracias a su tecnología consiguieron revertir por completo los daños sufridos por siglos de contaminación antes de que el planeta fuera liberado por la Nueva República.

Durante la época de la Nueva República alberga uno de los más importantes astilleros de toda la Galaxia.

PLANETAS Y LUNAS

CENTERPOINT STATION

Datos Astronavegación: Sistema Corelliano, Sector Corelliano, Región del Núcleo

Duraciones orbitales: 392 días por año / 12 horas por día

Gobierno: Secretariado Ejecutivo controlado por Fed-Dub

Población: 540.000

(85% Humanos, 8% Drall, 5% Selonianos, 2% Otros)

Idiomas: Básico, Drall y Seloniano

Orografía: Urbano, granjas artificiales, zonas verdes

Principales ciudades: Hollowtown, Null Town

Áreas de interés: TechSec, el Caparazón

Principales Exportaciones: Alta tecnología, turismo

Principales Importaciones: Artículos de lujo, tecnología

Rutas comerciales: Espina Comercial Corelliana, Corredor Corelliano

Descripción

Situada en el baricentro de Talus y Tralus, la Estación Centerpoint alberga a más de un millón de ciudadanos de la Federación de Mundos Dobles. La estación en sí es un cilindro de 350 kilómetros de largo con una esfera de 100 kilómetros en su centro, y gira sobre su eje polar cada doce horas para generar gravedad artificial. Este diseño giratorio requiere que todas las cubiertas sean cóncavas y orientadas de modo que "arriba" esté hacia el eje de la estación.

El interior de Centerpoint está dividido en cuatro regiones distintas: Hollowpoint abarca el centro abierto de la sección esférica, y es el foco del comercio turístico de Centerpoint; El Caparazón está formado por aproximadamente 200 esferas concéntricas más grandes alrededor de Hollowpoint y un estimado de 2.000 cubiertas circundantes; El Polo Norte, que apunta hacia Corellia, es conocido como el Sector Tecnológico o TechSec, y alberga la mayoría de los proyectos de investigación científica y fabricación en Centerpoint; Finalmente, El Polo Sur es el área menos explorada de la estación y alberga un mercado criminal pequeño pero próspero.

Se estima que la estación tiene más de un millón de años, lo que la convierte en una de las construcciones

artificiales más antiguas que se conocen en la galaxia. Aunque los estudiosos del Sistema Corelliano lo debatieron con acaloramiento, nadie sabe realmente quién creó la Estación Centerpoint o por qué. Los habitantes de Centerpoint están más preocupados por las rutinas diarias que por los orígenes de su hogar. La mayoría de los lugareños dan por sentado la estación y dejan la exploración y las preguntas a los recién llegados.

LA ESTACIÓN GIRATORIA

La generación de la gravedad ha sido una parte omnipresente de la vida espacial en la galaxia durante milenios. La Estación Centerpoint es una de las pocas construcciones en la galaxia que se basa en un medio mucho más antiguo de inducir la gravedad artificial (fuerza centrífuga). Toda la estación (sus 350 kilómetros) gira para generar gravedad artificial.

Una estación espacial giratoria presenta multitud de retos. Acoplar con una estación giratoria hace que un simple ejercicio de pilotaje sea bastante emocionante, y significa que la mayoría de los pilotos confían en los haces tractores de la estación como ayuda de atraque. La gravedad generada por el espín de Centerpoint también causa náuseas y reacciones claustrofóbicas en los recién llegados. El efecto es especialmente notable en Hollowtown, los ejes del turbovatador y en las regiones polares. Una forma de reconocer a los recién llegados a Centerpoint es verlos reaccionar ante Hollowtown; los ataques momentáneos de pánico al ver el resto de la esfera a punto de "caer" son comunes.



PLANETAS Y LUNAS

Nar Shaddaa

W7 NEK77KK

Descripción

Nar Shadda - también conocida como la Luna de los Contrabandistas, la Ciudad Vertical o la Pequeña Coruscant - es el mayor satélite del planeta Nal Hutta en el sistema Y'Toub. No posee ninguna forma de gobierno convencional y esta ausencia de autoridad la ha convertido en la base principal de muchos contrabandistas de toda la Galaxia. Y es que la única ley en este lugar es el trato que puedas establecer entre tus amigos y enemigos.

Toda la luna está cubierta por instalaciones de puertos espaciales interconectados entre sí, teniendo graves problemas de contaminación y gran cantidad de basura espacial orbitando a su alrededor - incluyendo restos de pequeñas naves, satélites artificiales e incluso pecios espaciales. Todo el satélite está protegido permanentemente por un escudo planetario que evita que se vea afectado por esa basura espacial, pero por desgracia suele tener fallos de vez en cuando. Hay torres de varios kilómetros de altura que alcanzan las capas altas de la atmósfera, de forma muy similar a lo que sucede en Coruscant, aunque con una estructura urbana más caótica y decadente. Estas enormes "Ciudades Verticales" cubren completamente la luna y fueron construidas hace ya miles de años. Muchas de ellas se encuentran en un estado bastante descuidado y todas ellas tienen un trazado laberíntico y complejo.

Hace mucho tiempo Nar Shaddaa poseía un lucrativo y bullicioso comercio legal, aunque perdió prestigio entre las rutas de comercio hiperespaciales y entro en una rápida decadencia. Ahora, bastante alejada de los principales centros comerciales de la Galaxia, Nar Shaddaa lleva sus propios negocios sin apenas interferencia Imperial. Esto se debe a un complejo y secreto pacto realizado entre los *Hutts* y el Imperio, que ha permitido a los primeros el control del contrabando en toda la Galaxia. Por supuesto, hay



NAR SHADDAA

Tipo: Terrestre

Temperatura: Templado

Orografía: Urbano

Atmósfera: Respirable

Gravedad: Estándar

Diámetro: 4.750 Km

Duración del día: 87 horas estándar

Duración del año: 413 días estándar

Especies pensantes: Evocii, Humanos, Hutts y muchas otras especies alienígenas

Idiomas: Básico, Huttés y antiguo Evocii

Población: 85 Billones

Proporción Especies: 20% Humanos, 80% Otros

Gobierno: Crimen organizado

Principales Exportaciones: Contrabando, alta tecnología, tecnología media, armas, esclavos, especia

Principales Importaciones: Contrabando, tecnología, tecnología media, armas, esclavos, especia.

Sistema: Y'Toub

presencia Imperial en la luna - con tropas acantonadas allí que realizan ocasionales patrullas - pero es algo más testimonial que otra cosa.

Gracias a la alta tolerancia demostrada por el Imperio en Nar Shaddaa, cada vez llegan más contrabandistas deseando asentarse en esta luna. Mientras no se sobrepasen ciertos límites pactados hace tiempo con las autoridades Imperiales se conseguirá evitar roces innecesarios que solo supondrían grandes pérdidas para todos. Es cierto que de vez en cuando el Imperio da un golpe de mano contra algunos alborotadores - con el beneplácito de los Hutts - pero en general la convivencia entre las dos organizaciones es pacífica. Incluso es frecuente que el Imperio contrate caza recompensas e informadores entre los lugareños para sus propios fines.

En la luna operan varios "gremios de contrabandistas" que se reparten el poder en la misma, destacando - además de los Hutts como principales gobernantes de la misma - el gremio Corelliano.

El sector Corelliano

Y es que entre los distintos sectores que conforman la laberíntica megalópolis de Nar Shaddaa destaca sobre todo el sector Corelliano.

Dado el tipo de negocios que se pueden hacer aquí sin la agobiante supervisión del Imperio no es de extrañar que la comunidad Corelliana sea de gran importancia - como dice el dicho popular "no todos los corellianos son contrabandistas, pero los mejores contrabandistas son corellianos". La verdad es que en el sector Corelliano se han asentado todo tipo de personas, aunque ciertamente abundan los contrabandistas y todo tipo de criminales.

El espíritu independiente de los corellianos y su tesón ha conseguido crear un gremio de contrabandistas que opera con independencia de los Hutts. Aún así, en los últimos y difíciles tiempos que corren, la presión de los gremios Hutts sobre los corellianos ha aumentado considerablemente; forzándoles en ocasiones a trabajar para estos y ceder terreno. Por este motivo el gremio Corelliano se ha replegado, ocultándose y mostrándose sumiso, mientras espera una oportunidad para desquitarse.

El sector tiene gran cantidad de casinos y bares muy conocidos, por lo que siempre está lleno de vida, con gente por todas partes. También hay multitud de centros comerciales y una nutrida cantidad de almacenes, pero sin duda el juego es la mayor fuente de ingresos en la zona. Como el resto de sectores en la luna, su aspecto es el de

haber vivido tiempos mejores, con muestras de deterioro y suciedad preocupantes. Aún así es un lugar relativamente tranquilo, ya que para facilitar los negocios las autoridades de este sector se tomaron en serio el mantener bajos índices de criminalidad, contratando a un buen número de caza recompensas que han mantenido las *calles limpias*.

Historia

Nar Shaddaa fue entregada originalmente a los desplazados Evocii como nuevo hogar, después de que los Hutts forzaran a la especie a abandonar Nal Hutta. Los Hutts continuaron explotando a los Evocii en su nuevo hogar, adquiriendo sus tierras y usándolos como mano de obra barata. Ahora sus olvidados y endógamos descendientes pueden encontrarse habitando los niveles inferiores de la ciudad vertical. Estos suelen pasar desapercibidos para la mayor parte de los entre 72.100 y 95.700 millones de habitantes de la luna, que viven en los niveles superiores de la ciudad astropuerto.

Nar Shaddaa también es famosa por ser el lugar de nacimiento de Jabba el Hutt, uno de los más inefables jefes criminales de la *Galaxia*, cuya base de poder esta en *Tatooine*.

Han Solo y Lando usan con frecuencia Nar Shaddaa como base en algunas de sus operaciones de contrabando, teniendo una gran cantidad de socios y conocidos en ella.

C-3PO y R2-D2, antes de entrar al servicio del capitán Antilles, viajaron a Nar Shaddaa para intentar detener al criminal Olag Greck.

El caza recompensas Greedo y su familia vivieron en el sector Corelliano de la luna durante varios años, hasta que un ataque Imperial a un escondite Rebelde se saldó con la destrucción y hundimiento de casi veinte niveles del sector donde vivían.

Tras la *Batalla de Yavin*, el agente de la Alianza Kyle Katarn consiguió deshacerse de los caza recompensas que le perseguían en Nar Shaddaa para recuperar unas cartas de navegación referentes a un proyecto de alto secreto imperial para el desarrollo de un nuevo tipo de soldado de asalto.

Seis años después de la *Batalla de Endor*, Leia y Han Solo, que buscaban a Vima-Da-Boda en los niveles inferiores de Nar Shaddaa, fueron atacados por un grupo de caza recompensas liderados por Boba Fett.

Localizaciones

En este sector se encuentran muchos de los locales más populares de Nar Shaddaa entre los contrabandistas y cazadores de recompensas, destacando:

❖ La Cubierta Llameante (Burning Deck) y el Foso de Escoria (Slag Pit)

Son un par de cantinas donde es fácil encontrar a muchos caza recompensas dispuestos a aceptar todo tipo de trabajos.

❖ El Meltdown Café

Es un bar restaurante en el nivel 88 famoso por servir una fuerte bebida alcohólica llamada *Quemadura Solar de Tatooine*. Sus especialidades culinarias incluyen la *leche de kroyt* y los *pastelitos de dianoga*.

❖ La Dama Naranja

Es un bar muy popular entre los contrabandistas.

El nivel 88 de este sector es su principal área habitacional y es donde los jugadores tienen su apartamento.



El "Astrotaller" de Ninx

Es sin duda el mejor taller de todo Nar Shaddaa y uno de los mejores de toda la *Galaxia*. Su tamaño es considerablemente grande, pudiendo albergar gran cantidad de naves de varios tamaños a la vez. Este gigantesco hangar se encuentra cerca del nivel 88 del sector Corelliano de la luna, accediendo al mismo desde el exterior a través de una rampa kilométrica cuya puerta se oculta tras lo que parece un simple anuncio en una pared. En realidad se trata de un holograma que al ser atravesado da acceso al gran túnel de entrada del taller. Por supuesto el túnel cuenta con una puerta que lo sella, así que conviene haberse asegurado de que está abierta antes de intentar atravesar el holograma.

El túnel dispone además de algunas defensas interiores para evitar intrusiones no deseadas.

El taller cuenta con facilidades de todo tipo y material para realizar reparaciones o modificaciones en cualquier clase de nave. Lo regenta Shug Ninx y tiene un nutrido grupo de empleados habilidosos entre los que destaca Salla Zend.

Los PJs tienen gran amistad con Ninx, saben que les fiara dinero y les realizara cualquier tipo de reparaciones si es necesario. Aún así tienen claro que no es un garaje para ocultar el fruto de sus robos, por lo que no debería pasárseles por la cabeza el meter a Ninx en un lío de este tipo.

Aliados y Antagonistas

Allet Vakil

Es un tenebroso *Quarren* que les propondrá un gran negocio a nuestros amigos los PJs. Por supuesto el piensa también sacar una buena tajada de todo esto. Casi nadie lo conoce en la *Luna de los Contrabandistas* ya que habitualmente opera en *Tatooine*. Ficha y más información en página 230.

Cala Wornor

Es una *rebelde* que se hace pasar por representante del *Consorcio Comercial del Borde Exterior*. En realidad es una redutadora *rebelde* y el contacto de varias células *rebeldes* en la zona. Cuando una de ellas consiguió dar un golpe y robar unas armas al *Imperio* Cala fue rápidamente consciente del valor de lo robado. Por desgracia los jugadores lo complicaron todo creándola serios problemas, aunque ella vera el valor que pueden tener estos entrometidos para la *Alianza Rebelde* en un futuro. Ficha y más información en página 232.

Mako Spince

Reputado contrabandista, conocido por traficar solo con los productos más caros del mercado. Habitual del sector Corelliano, a veces ha sido visto con un socio suyo, un tal Han Solo. Es un conocido de los PJs, que a veces han recibido algún pequeño trabajillo de él. Aún así solo es un conocido, desde luego los PJs no pueden llamarle amigo, al menos de momento. Ficha y más información en página 248.

Shug Ninx

El dueño de un conocido *"Astrotaller"* en el sector Corelliano, cerca del nivel 88. Tiene una excelente reputación y los mejores contrabandistas de la luna acuden a su taller a realizar las reparaciones y modificaciones que necesitan. Viejo amigo de los PJs a los que cuando las cosas les fueron mal dio trabajo en su taller. Ficha y más información en página 254.

Salla Zend

Técnico al servicio de Shug Ninx. Amiga de los PJs, especialmente de Durum con el que suele mantener largas discusiones técnicas, sobre todo cuando le llevan alguna nave para que realice modificaciones. Ficha y más información en página 250.

PLANETAS Y LUNAS

Selsonia

SELONIA



SELONIA

Tipo: Terrestre
Temperatura: Templado
Orografía: Océanos, islas
Atmósfera: Respirable
Gravedad: Estándar
Diámetro: 14.033 Km
Duración del día: 26 horas estándar
Duración del año: 355 días estándar
Especies pensantes: Selonianos
Idiomas: Básico, Seloniano
Población: 16 millones
Gobierno: Gobernador Imperial
Principales Exportaciones: Productos alimenticios, minerales
Principales Importaciones: Artículos de alta tecnología
Sistema: Corelliano

Descripción

Mundo húmedo de tierra y océanos casi por igual, Selsonia es un planeta rico en minerales. Su extensa red de pasillos y cercas subterráneas alberga a unos dieciséis millones de *Selsonianos*. Cientos de islas están separadas por un número igual de pequeños mares, ensenadas y estrechos, lo que hace que la navegación de superficie a través de las vías fluviales sea un asunto bastante complicado. A menudo se dice que ningún punto en tierra en Selsonia está a más de 150

kilómetros de las aguas abiertas, y que ningún punto en el agua está a más de 200 kilómetros de la costa más cercana.

Dominado en las latitudes extremas del norte por los picos volcánicos de *Cloudland*, Selsonia está muy poco desarrollado en la superficie, dándole la apariencia de estar casi deshabitado. Los nativos *Selsonianos* residen casi exclusivamente en sus casas subterráneas. Con raras excepciones, muy poco de su civilización se extiende al mundo exterior.

Historia

Hasta hace relativamente poco, en la galaxia se sabía muy poco sobre Selsonia o su pueblo. Solo en los últimos miles de años, los *Selsonianos* insulares y desconfiados abrieron sus casas y sus corazones a sus vecinos dentro del sistema. Incluso hoy en día, pocos habitantes se han encontrado con un *Selsoniano*, y aún menos han viajado a su mundo de origen sacudido por las tormentas.

Al igual que con los otros mundos habitados en el sistema, la historia de Selsonia comienza con la invasión de los *Rakata* y la anexión del planeta en el Imperio infinito. Mientras que los *Dralls* y los *Corellianos* sufrieron durante milenios bajo el talón de los ocupantes *Rakata*, los *Selsonianos* evitaron este destino simplemente retirándose a sus túneles y cerrándolos detrás de ellos. Cuando los *Rakata* llegaron a Selsonia, encontraron solo un mundo vacío, barrido por el viento, de interminables mares de color acero. Hicieron algunos intentos superficiales de explorar los océanos en busca de recursos explotables. Sin embargo, los invasores empacaron rápidamente su equipo y centraron sus atenciones en los cuatro mundos habitados restantes.

Durante la totalidad de la ocupación *Rakatana* del Sistema Corelliano, los *Selsonianos* se mantuvieron amurallados en sus casas, seguros y protegidos bajo los océanos de Selsonia y sin problemas por la violencia y las luchas que los rodeaban. Finalmente, con el colapso del Imperio infinito y el comienzo de la exploración estelar por los otros mundos alrededor de Corell, Selsonia fue



rápida-mente descubierta. El mapa fue completamente cartografiado por los topógrafos *Corellianos* y su flora y fauna meticulosamente catalogadas por eruditos *Dralls*.

Aún así, los *Selonianos* se quedaron en sus casas, sin ser molestados por los exploradores ocasionales que se desplazaban por la superficie. De vez en cuando se enviaban partidas de exploradores de guerreros *Selonianos* para patrullar el planeta e informar disturbios, y fue así, casi mil años después del colapso del Imperio Infinito y el surgimiento de la República Galáctica, que los *Selonianos* finalmente hicieron contacto con sus vecinos.

Gente y Cultura

El pueblo *Seloniano* es un pueblo difícil de conocer. Naturalmente desconfiados de los forasteros, rígidamente honorables y honestos, consideran que la mayoría de las otras especies son arrogantes, carentes de

humor y que hacen el bien del bien, cuyo único objetivo en la vida es arruinar la diversión de otras especies. Aunque en general es falso (y además injusto), el estereotipo de un *Seloniano* estirado que no resiste una broma ha perdurado por una razón.

De hecho, la mayoría de los *Selonianos* que se encuentran lejos de su mundo natal parecen ser lo suficientemente agradables para quienes los conocen. Son generosos, amigables y generalmente caritativos, dispuestos a echar una mano a un amigo o extraño necesitado. Sin embargo, debajo de su actitud amistosa, se encuentra la antigua actitud, profundamente desconfiada de los forasteros, que se expresa mejor con el viejo dicho *Seloniano*: "La Casta y los parientes primero, todos los demás en segundo lugar". En el fondo, a los *Selonianos* solo les interesan los temas que afectan directamente a la suerte de la raza *Seloniana*. Su generosidad y caridad se detienen en el momento en que ven una amenaza potencial para la gente de Selonia o su mundo natal, y se encuentran con el extranjero que amenaza violentamente contra un *Seloniano* o su guarida.

La cultura *Seloniana* es bastante única, tanto que los xenoantropólogos de las principales universidades de las regiones del Núcleo viajan a Selonia con la esperanza de que se les permita entrar en sus casas para estudiar detenidamente a los *Selonianos*. El consenso es primordial para la cultura *Seloniana*, y hacen todo lo posible para lograrlo, debatiendo un curso de acción durante días o incluso semanas antes de que se lleve a cabo. Su estructura familiar se basa alrededor de una hembra fértil conocida como la Reina, que es el gobernante supremo de una guarida de la misma manera que una Duquesa es la líder de un Clan *Drall*. Tienen un sistema de castas estricto basado en el género y la fertilidad, y hay poca o ninguna movilidad social dentro de su sociedad escondida.

Localizaciones

A continuación, una descripción de varios lugares importantes en Selonia.

Picos de Cloudland

Uno de los pocos y raros destinos turísticos en este mundo, en general serio e insular, los Picos de Cloudland son una cordillera volcánica que domina el hemisferio norte de Selonia. Con una extensión de más de 2.000 kilómetros, la cordillera de los Picos de Cloudland contiene más de 100 montañas que se elevan desde el fondo del mar hasta alturas que varían de 8.000 a 15.000 metros de altura.

Mientras que la mayoría está inactiva, algunas de las montañas más altas siguen siendo volcanes activos; el humo y la ceniza de su caldera se mezclan con las nubes para crear una neblina perpetua que oscurece los picos más altos. Una importante línea de fallas submarinas y los respiraderos volcánicos hacen que los mares de la región crezcan y se conviertan en vapor, y toda el área es propensa a terremotos, tsunamis y avalanchas.

A pesar del increíble peligro y la dificultad de alcanzarlos, los Picos de Cloudland atraen a miles de visitantes cada año, principalmente de Corellia, Talus y Tralus. Vienen a escalar montañas, a cazar a las masivas aves rapaces depredadoras que hacen sus nidos entre los riscos y a probarse contra la furia de Selonía. Mientras que la mayoría sobrevive, rara vez lo hacen indemnes, y las laderas están plagadas de los restos de innumerables aventureros que empujaron su suerte demasiadas veces.

Bancos Shevo

Las pendientes expuestas de la roca se suavizaron durante siglos por la erosión del agua, los Bancos Shevo son una atracción muy popular entre los *Selonianos*, que utilizan las formaciones como toboganes. Los Bancos están situados bajo una serie de antiguas cuevas marinas, ahora muy alejadas del agua debido a la actividad tectónica. Los Bancos Shevo siempre están atestados de juguetones *Selonianos* adolescentes.

Naves Orbitales

Al rivalizar con los astilleros de CIC en órbita sobre Corellia en calidad y volumen de producción, los Astilleros Orbitales de Selonía son el principal productor industrial del planeta acuático. Los Astilleros son un complejo en expansión de cientos de kilómetros cuadrados de resbalones, hangares, pórticos, almacenes orbitales, módulos de habitación y laboratorios de prueba, todo en órbita planetaria baja. Los astilleros zumban todo el día con las idas y venidas de innumerables embarcaciones. Los remolcadores y los transbordadores se deslizan aquí y allá, entregando materiales o naves en movimiento, cascos sin acabados y carga pesada. Las naves de patrulla ágiles revolotean entre el flujo constante de comercio, vigilando a todos y cada uno, y las naves de Corellia traen materias primas, ingenieros supervisores y diversos suministros necesarios para apoyar la industria de

construcción de naves de Selonía.

Si bien los *Selonianos* tienen la reputación de ser técnicos y astilleros competentes, incluso talentosos, son casi incapaces de diseñar naves estelares. Algunas peculiaridades de su proceso de pensamiento hacen que el conocimiento matemático y las habilidades de ingeniería necesarias para diseñar naves sean completamente incomprensibles para los *Selonianos*; Las pocas naves que han diseñado a lo largo de la historia han sido fracasos funestos.

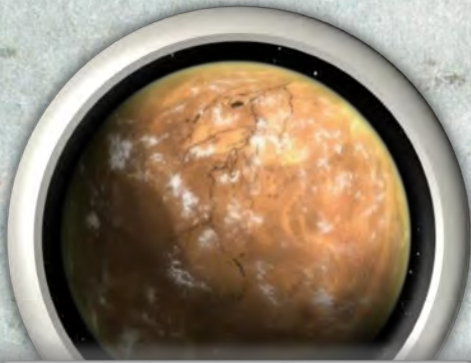
El tipo más infame de nave estelar de Selonía son las Naves Cono. Estas naves de patrullaje inter-sistema, construidas crudamente, de corto alcance, son poco más que grandes conos truncados con sistemas rudimentarios impulsados por motores de cohetes químicos arcaicos. Las Naves Cono colocan a dos *Selonianos* en incomodidad claustrofóbica, llevan poco en el camino de los consumibles y son increíblemente peligrosos para sus tripulaciones y para las naves que se encuentran cerca. Muy pocas de estas reliquias del pasado todavía existen; la mayoría de ellas se han estrellado, quemado en sus plataformas de lanzamiento, o han sido recicladas en otras formas. Aquellas que permanecen se muestran tanto para advertir como para cualquier significado histórico. Su presencia fea recuerda a todos los *Selonianos* que los miran que viajar por las estrellas es peligroso, no *Seloniano*, y es mejor dejarlo a quienes lo entienden.



PLANETAS Y LUNAS

Tatooine

↓K↓ΔΔIΛV



TATOOINE

Tipo: Terrestre
Temperatura: Cálido
Orografía: Desértico
Atmósfera: Respirable
Gravedad: Estándar
Diámetro: 10.465 Km
Duración del día: 23 horas estándar
Duración del año: 304 días estándar
Especies pensantes: Humanos, Jawas (nativos), Tusken Raiders (nativos), Hutts y muchas otras especies alienígenas normalmente de paso
Idiomas: Básico
Población: Se estima en 80.000 habitantes, ya que nunca se ha realizado un censo
Gobierno: Gobernador Imperial
Principales Exportaciones: Contrabando de munición ilegal, dispositivos de seguridad ilegales y drogas. Minería, principalmente sal y derivados de la arena
Principales Importaciones: Productos de tecnología alta y media, metales, alimentos y productos químicos
Sistema: Tatoo

Descripción

Tatooine, es un planeta desértico del sistema binario Tatoo en el sector Arkanis, en el Borde Exterior de la *Galaxia*. Aunque algo alejado de las principales rutas comerciales hiperespaciales su posición resulta estratégica dentro de las rutas secundarias – formando parte de la *Ruta de Navegación 5709-DC*, un ramal de la *Ruta comercial Triellus* y con una conexión con el *Corredor de Sisar* – además de estar cerca del Carrera Corelliana.

Los dos soles del sistema - Tatoo I y Tatoo II - someten al planeta a unas duras condiciones climáticas que no hacen posible la concentración de grandes masas de agua en la superficie del planeta. Por este motivo sus habitantes se ven obligados a extraer el agua de la atmósfera, abundando las granjas de humedad en su superficie. Hay muestras de que en un pasado remoto Tatooine estuvo cubierto por océanos, que contribuyeron a crear muchas formaciones geológicas del mismo. Destacan entre estas formaciones *el Cañón del Mendigo*, *el Mar de las Dunas*, *la Meseta de Hongos* y *el Erial de Jundland*. A pesar de las duras condiciones climáticas el planeta cuenta con una abundante fauna que en algunos casos - como el Dragón Krayt - puede resultar muy peligrosa.

Aunque cuenta con un gobernador Imperial su capacidad es limitada, por lo que al igual que en Nar Shaddaa, por el planeta campan a sus anchas un buen número de contrabandistas, caza recompensas y todo tipo de criminales. Tanto es así que en el planeta han



tenido lugar frecuentes batallas entre diversos grupos de contrabandistas que han dejado su superficie plagada de restos de estos combates. En su mayoría estos restos permanecen enterrados al ser cubiertos por las fuertes tormentas de arena que barren con frecuencia la superficie del planeta.

Hay dos especies nativas del planeta, los Jawas y los Tusken Raiders - o moradores de las arenas. Los Jawas son una especie de seres pequeños que suelen cubrirse con grandes túnicas marrones para protegerse del sol, quedando solo a la vista sus brillantes ojos. Estos seres suelen ser carroñeros que vagan por el desierto recuperando los restos de antiguas naves para venderlas a los colonos establecidos en el planeta. Los moradores de las arenas, en cambio, se suelen mostrar bastante hostiles con estos colonos, viéndolos como invasores. Estos seres suelen vestir túnicas claras y llevar la cara cubierta de vendajes, moviéndose en grupos intentando mantenerse alejados de las zonas habitadas por los colonos venidos de otros planetas.

Además de los nativos, los contrabandistas y otros forajidos en el planeta se han establecido un gran número de colonos. La mayoría de ellos son humanos de clase humilde y viven en granjas de humedad cercanas a los principales núcleos urbanos de Tatooine.

El árido paisaje del planeta resulta ideal para celebrar carreras de vainas, teniendo un circuito de gran importancia en Mos Espa, donde solía celebrarse la *Clásica de Boonta Eve*.

La capital del planeta es Bestine y otras ciudades importantes del mismo son: Anchorhead, Mos Eisley, Mos Entha, Mos Espa, Mos Gamos, Mos Osnoe y Mos Zabú.

Mos Eisley

Mos Eisley es la ciudad más importante de Tatooine, incluso más que Bestine, la capital, y cuenta con un importante astropuerto. Se encuentra en un valle al sur de los *Eriales de Jundland*, cerca del palacio de Jabba el Hutt, a unos



80 km del primer asentamiento colonizador del planeta, Anchorhead.

La ciudad está formada por edificaciones parcialmente hundidas en la arena, para conseguir tener una temperatura interior agradable que haga soportable el calor reinante.

Tiene un trazado parcialmente circular, desde cuyo centro parten el sistema de energía y agua de la urbe. El núcleo de la ciudad es una vieja nave de colonización estrellada, la *Reina Dowager*, cuyo accidente dio lugar a la creación de la urbe y ha marcado mucho su desarrollo. De tal forma sus habitantes distinguen entre el *Barrio Nuevo* y el *Barrio Viejo*. El *Barrio Viejo* es la zona cercana a los restos de la *Reina Dowager*, siendo un lugar en el que hay que moverse con cierto cuidado. Jabba el Hutt posee una vivienda en ese Barrio y está lleno de sórdidos locales llenos de gente poco recomendable. El *Barrio Nuevo* es más tranquilo con grandes mercados y zonas turísticas. En las afueras hay gran cantidad de pistas de aterrizaje y hangares, que dan servicio al abundante tráfico interestelar del planeta. El gobernador Imperial vive en esta ciudad, por lo que siempre hay un contingente de soldados de asalto acantonados en la misma.

Mos Eisley tiene un prospero mercado negro y es fácil encontrar a contrabandistas y todo tipo de criminales en sus calles y locales. De hecho fue en Mos Eisley donde Luke y Obi- Wan contrataron los servicios de Han Solo y Chewbacca, en la conocida *Cantina de Mos Eisley*.



La Cantina de Mos Eisley

Un lugar popular entre todo tipo de criminales es también conocida como la cantina de Chalmun, por ser el nombre de su propietario. Si alguien quiere hacer algún negocio de dudosa legalidad o encontrar cualquier cosa ilegal en Mos Eisley sin duda debe acudir a esta cantina. También es el lugar idóneo para buscar todo tipo de información, aunque es conveniente ir armado y tener a alguien que te cubra las espaldas. Y es que en la cantina casi todo está permitido y solo hay que tener en cuenta una cosa, está prohibida la entrada de droides.

Aunque su dueño es un canoso *Wookiee* llamado Chalmun tras la barra suele estar un mal encarado humano llamado Wuher. El local tiene música en directo y se sirven todo tipo de exóticos licores.



Historia

Tras ser descubierto por la *República* los primeros colonos se establecieron en Anchorhead, sobre el 4.200 ABY. Los colonos influenciaron negativamente en la cultura local, cuyos descendientes actuales son los moradores de las arenas. Tras el intento fallido de controlar el planeta por parte de la *Corporación Czerka*, Anchorhead cayó y el planeta quedó olvidado para la *República* - sobre el 3.950 ABY. Fue redescubierto de nuevo para la *Republica* en el 1.100 ABY, pero no se procedió a colonizarlo.

El caballero Jedi Dace Diath, que vivió unos 4.000 años antes de la batalla de Yavin era nativo de este planeta.

Tras las *Guerras Mandalorianas* un grupo de exiliados se instaló en Tatooine, aunque no quedan registros sobre lo que les sucedió, perdiéndose su rastro en las páginas de la historia al poco de su llegada.

El planeta no perteneció a la *Antigua República* hasta las *Guerras Clon*, cuando Jabba el Hutt pactó con los Jedis para permitir el paso de tropas por el mismo. Al principio de las *Guerras Clon*, la *República* trató de mantener de nuevo presencia en el planeta,

construyendo una estación portuaria, aunque al poco fue arrasada por las fuerzas de la *Confederación*. Posteriormente, tras la formación del *Imperio Galáctico*, quedó integrado plenamente en él.

En el año 100 ABY una nave de colonización - la *Reina Dowager* - se estrelló en el planeta y a partir de ella se construyó Mos Eisley. Los colonos eran nativos de Bestine IV y un año más tarde fundarían otra ciudad, Bestine, la actual capital de Tatooine. En pocas décadas estos colonos se expandieron fundando Mos Espa y volviendo a habitar Anchorhead.

Fue el hogar de Anakin Skywalker - quien posteriormente se convertiría en Lord Darth Vader - durante su infancia.

En el año 32 ABY, Anakin Skywalker consiguió vencer en una carrera de vainas en el circuito de Mos Espa - la *Clásica de Boonta Eve* - siendo el único humano que lograra tal proeza.

Luke Skywalker pasó su infancia en este planeta, junto a sus tíos Owen y Beru Lars.

En el 19 ABY, Obi-Wan Kenobi consiguió escapar de la gran purga Jedi y ocultarse en Tatooine como un simple ermitaño. Esto le permitió escapar del *Imperio* y vigilar a uno de los hijos de Lord Vader, Luke Skywalker.

Poco antes de la destrucción de Alderaan, el Destructor Estelar *Devastador* capturó la nave en que viajaba la senadora Leia Organa - la *Tantive IV* - en la órbita de Tatooine. Leia intentaba contactar con Ben Kenobi, para conseguir su ayuda en un intento por acabar con una nueva arma del Imperio, la *Estrella de la Muerte*. Aunque no lo logró en persona, dos droides - R2-D2 y C-3PO - llegaron a la superficie del planeta con los planos y lograron contactar con Ben Kenobi.

Tras la huida de Kenobi, Luke, Han y Chewbacca de Tatooine con los planos de la *Estrella de la Muerte* el *Imperio* ocupó Mos Eisley. Hubo un fútil intento de resistencia de sus ciudadanos apoyados por células de la *Alianza Rebelde* que fue aplastado sin compasión.

En el año 4 DBY, Han Solo se encontraba congelado en carbonita en el *Palacio de Jabba el Hutt*. Luke, Leia, Lando Calrissian, R2-D2 y C-3PO se infiltraron en el *Palacio de Jabba* y lo liberaron de su helada prisión. Por desgracia fueron capturados antes de huir del palacio. Aún así lograron escapar, eliminando en el proceso al mismo Jabba y arrojando al *Foso del Sarlacc* al infame Boba Fett.

En tiempos de la *Nueva República*, Tatooine experimentó un ciclo de fuertes tormentas de arena que dañaron y destruyeron varios asentamientos humanos. No se sabe si esto afectó a los moradores de las arenas del planeta.

Aliados y Antagonistas

Allet Vakil

Nuestro amigo *Quarren* tiene su base de operaciones temporalmente en el muelle 93 de Mos Eisley y es donde le encontrarán los PJs si buscan un poco por la ciudad. Con la motivación adecuada les contará la verdad de todo. Ficha y más información en página 50.

Jabba el Hutt

El infame señor del crimen tiene su base en Tatooine, aunque por suerte para los PJs no se cruzaran con él. Aún así dada su profesión deben saber que hagan lo que hagan no es bueno ganarse su enemistad y cuando estén en Mos Eisley les quedará claro que pocas cosas pasan allí fuera de su control. Por suerte pronto averiguarán que meterse con Allet el *Quarren* no supone enemistarse con el señor del crimen. Aunque no se encontrarán con él quizás cuando busquen al *Quarren* sí se crucen con alguien de su organización.

Tovarskl

↓ΔΥκ7NβJ



TOVARSKL

Tipo: Terrestre
Temperatura: Templado
Orografía: Desierto rocoso
Atmósfera: Respirable
Gravedad: Estándar
Diámetro: 11.242 Km
Duración del día: 26 horas estándar
Duración del año: 324 días estándar
Especies pensantes: Humanos
Idiomas: Básico
Población: 12 Millones
Proporción Especies: 78% Humanos, 22% Otros
Gobierno: Consejo de Administración
Principales Exportaciones: Minerales, Maquinaria
Principales Importaciones: Bienes de consumo
Sistema: Abbaji
Sector: Spar
Región: Borde Exterior

Descripción

Datos de Astronavegación: Sistema Abbaji, Sector Spar, región del Borde Exterior.

Características Orbitales: Año de 324 días, día de 26 horas.

Gobierno: Consejo de Administración

Población: 12 Millones (78% humanos, 22% otros) Idiomas: Básico

Terreno: Desierto rocoso.

Ciudades Importantes: Sintonakl (capital), Frentall.

Áreas de Interés: Circuito de carreras para motos deslizadoras.

Exportaciones principales: Minerales, maquinaria.

Importaciones principales: Bienes de Consumo.

Rutas Comerciales: Ruta Comercial de Spar.

Condiciones: Atmósfera tipo I (respirable).

Descripción: Tovarskl es un planeta rocoso bastante árido de aspecto rojizo. Famoso por sus tormentas de arena, sus fosos de brea y el circuito de carreras de motos deslizadoras de su capital Sintonakl. El Sindicato Tenloss tiene fuerte presencia en este planeta fronterizo, donde realiza todo tipo de negocios.

STAR WARS

VEHÍCULOS Y NAVES ESPACIALES



Vehículos y Naves Espaciales

YVETIHTJON V WXYVN VNOXWIKJVN



A continuación encontrarás las naves y vehículos que usarán los PJs o contra las que deberán enfrentarse según lo planeado en la aventura. Por supuesto puede que las peripecias de tus jugadores les lleven a enfrentarse a algún tipo de nave que no se encuentra entre las listadas, para eso necesitaras el manual de juego básico.

Simplemente encontrarás las estadísticas de las naves de la siguiente forma: En primer lugar encontraras algunos datos importantes, como puede ser la autonomía o el tipo de nave. También encontrarás una pequeña imagen de la nave junto a estas estadísticas. Se incluyen los datos para que uses la nave tripulada por los respectivos enemigos – se incluyen los modificadores de las respectivas habilidades de la tripulación.

Aerodeslizadores

Destello-S modificado de Mobquet

Clase: Deslizador (Terrestre)	Tripulación: 1 (Experta +8)
Tamaño: Grande (4,87 m largo)	Iniciativa: +8
Pasajeros: Ninguno	Maniobra: +8
Capacidad de carga: -	Defensa: 15
Movimiento: 200m	Puntos de escudo: 0
Velocidad máxima: 500 km/h	Puntos de casco: 16 (RD 5)
Precio: Único	Armas: Ninguna





"Aulladora" D-22 de Corporación de Ingeniería Corelliana

Clase: Deslizador (Terrestre)	Tripulación: 1 (Normal +2)
Tamaño: Grande (4,87 m largo)	Iniciativa: +1
Pasajeros: 1	Maniobra: +1
Capacidad de carga: -	Defensa: 11
Movimiento: 100m	Puntos de escudo: 0
Velocidad máxima: 300 km/h	Puntos de casco: 16 (RD 5)
Precio: 4.500 créditos	Armas: Ninguna

74-Y modificada de Aratech

Clase: Deslizador (Terrestre)	Tripulación: 1 (Experto +4)
Tamaño: Grande (4,9 m largo)	Iniciativa: +3
Pasajeros: 1	Maniobra: +3
Capacidad de carga: -	Defensa: 12
Movimiento: 150m	Puntos de escudo: 0
Velocidad máxima: 360 km/h	Puntos de casco: 22 (RD 5)
Precio: 3.000 créditos	Armas: Ninguna



Moto deslizadora militar 74-Z de Aratech

Clase: Deslizador (Terrestre)	Tripulación: 1 (Experto +4)
Tamaño: Grande (4,9 m largo)	Iniciativa: +3
Pasajeros: 1	Maniobra: +3
Capacidad de carga: 4 Kg	Defensa: 12
Movimiento: 150m	Puntos de escudo: 0
Velocidad máxima: 360 km/h	Puntos de casco: 22 (RD 5)
Precio: 8.000 créditos (nueva), 3.000 créditos (usada)	Disponibilidad: Corriente, militar (restringido)

Armas:

Cañón Laser; Sector de tiro: Frontal; Bonif. al ataque: +7 (-1 por tamaño, +4 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 4d8; Incremento de distancia: 20m.



Cazas Estelares

CAZA CLOAKSHAPE



Caza Cloackshape de Ingeniería de Sistemas Kuat

Clase: Caza estelar	Tripulación: 1 (Normal +2)
Tamaño: Menudo (15 m largo)	Iniciativa: +4 (+2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Hiperimpulsor: Ninguno	Maniobra: +4 (+2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Defensa: 22 (+2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 40 Kg	Puntos de escudo: Ninguno
Consumibles: 1 día	Puntos de casco: 140 (RD 5)
Precio: 83.000 créditos (nuevo)	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (8 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)	
Armas: Cañones láser (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +6 (+2 por tamaño, +2 por tripulación, +2 por control de fuego); Daño: 4d10x2. Lanzamisiles de concusión (2, con 8 misiles cada uno); Sector de tiro: Frontal; Daño: 8d10x2; Calidad de los misiles: Normal (+10).	

Caza TIE/In de Sistemas de Flota Sienar

Clase: Caza estelar	Tripulación: 1 (Diestra +4)
Tamaño: Diminuto (6,3 m largo)	Iniciativa: +8 (+4 por tamaño, + 4 por tripulación)
Hiperimpulsor: Ninguno	Maniobra: +8 (+4 por tamaño, + 4 por tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Defensa: 24 (+4 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 65 kg	Puntos de escudo: Ninguno
Consumibles: 2 días	Puntos de casco: 60 (RD 5)
Precio: 60.000 (nuevo), 25.000 (usado)	
Velocidad máxima en el espacio: Embestida (10 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.200 Km/h (20 casillas por acción)	
Armas: Cañones láser (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +10 (+4 por tamaño, +4 por tripulación, +2 por control de fuego); Daño: 5d10x2.	

CAZA TIE/In



CAZA TIE BOMBER



Caza TIE Bomber de Sistemas de Flota Sienar

Clase: Caza estelar	Tripulación: 1 (Diestra +4)
Tamaño: Menudo (7,8 m largo)	Iniciativa: +6 (+2 por tamaño, + 4 por tripulación)
Hiperimpulsor: Ninguno	Maniobra: +6 (+2 por tamaño, + 4 por tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Defensa: 22 (+2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 15 t	Puntos de escudo: Ninguno
Consumibles: 2 días	Puntos de casco: 130 (RD 5)
Precio: 150.000 (nuevo)	

Velocidad máxima en el espacio: Ataque (8 casillas por acción)

Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)

Armas:

Cañones láser (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +10 (+2 por tamaño, +4 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 3d10x2.

Lanzamisiles de concusión (16 misiles); Sector de tiro: Frontal; Daño: 9d10x2; Calidad de los misiles: Normal (+10).

Caza Ala X T-65B de Corporación Incom

Clase: Caza estelar	Tripulación: 1 (Diestra +4)
Tamaño: Menudo (12,5 m largo)	Iniciativa: +6 (+2 por tamaño, + 4 por tripulación)
Hiperimpulsor: x1	Maniobra: +6 (+2 por tamaño, + 4 por tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Defensa: 22 (+2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 110 Kg	Puntos de escudo: 30 (RD 10)
Consumibles: 1 semana	Puntos de casco: 120 (RD 10)

Precio: 150.000 créditos (nuevo), 65.000 créditos (usado)

Velocidad máxima en el espacio: Embestida (10 casillas por acción)

Velocidad atmosférica: 1.050 Km/h (18 casillas por acción)

Armas:

Cañones láser (4 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +12 (+2 por tamaño, +4 por tripulación, +6 por control de fuego); Daño: 6d10x2.

Lanzatorpedos de protones (2, con 3 torpedos cada uno); Sector de tiro: Frontal; Daño: 9d10x2; Calidad de los misiles: Normal (+10).

CAZA ALA X T-65B



Transportes Espaciales

CARGUERO LIGERO YT-2400



Carguero YT-2400 de Corporación de Ingeniería Corelliana

Clase: Transporte espacial	Tripulación: 1 a 3 (Diestra +4)
Tamaño: Pequeño (21 m largo)	Iniciativa: +5 (+1 por tamaño, + 4 por tripulación)
Hiperimpulsor: x2 (reserva x12)	Maniobra: +5 (+1 por tamaño, + 4 por tripulación)
Pasajeros: 6 (Prisioneros)	Defensa: 21 (+1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 150 t	Puntos de escudo: 60 (RD 10)
Consumibles: 2 meses	Puntos de casco: 120 (RD 10)
Precio: No está a la venta	

Velocidad máxima en el espacio: Ataque (8 casillas por acción)

Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)

Armas:

Cañón láser; Sector de tiro: Torreta; Bonificación al ataque: +9 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 4d10x2.

Carguero YV-545 modificado de Corporación de Ingeniería Corelliana "Estrella de Medianoche"

Clase: Transporte espacial	Tripulación: 2 (Normal +2)
Tamaño: Pequeño (21 m largo)	Iniciativa: +3 (+1 por tamaño, + 2 por tripulación)
Hiperimpulsor: x2 (reserva x12)	Maniobra: +3 (+1 por tamaño, + 2 por tripulación)
Pasajeros: 8	Defensa: 21 (+1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 100 t	Puntos de escudo: 10 (RD 15)
Consumibles: 2 meses	Puntos de casco: 150 (RD 15)

Precio: 45.000 créditos (usado)

Velocidad máxima en el espacio: Embestida (11 casillas por acción)

Velocidad atmosférica: 830 Km/h (14 casillas por acción)

Armas:

Cañones iónicos pesados (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Torreta; Bonificación al ataque: +7 (+1 por tamaño, +2 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 8d10x2.

Cañón láser; Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +7 (+1 por tamaño, +2 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 4d10x2.

Misiles de impacto (1 tubo con 6 misiles); Sector de tiro: Trasero; Daño: 8d10x2; Calidad de los misiles: Normal (+10)

CARGUERO LIGERO MODIFICADO YV-545



LANZADERA IMPERIAL LAMBDA



Lanzadera Lambda de Talleres Espaciales Cygnus

Clase: Caza estelar	Tripulación: 1 a 6 (Normal +2)
Tamaño: Menudo (20 m largo)	Iniciativa: +4 (+2 por tamaño, +2 por tripulación)
Hiperimpulsor: x1 (Reserva x10)	Maniobra: +4 (+2 por tamaño, +2 por tripulación)
Pasajeros: 20	Defensa: 22 (+2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 80 Tm	Puntos de escudo: 50 (RD 5)
Consumibles: 2 meses	Puntos de casco: 120 (RD 5)
Precio: 240.000 créditos (nuevo)	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (8 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 800 Km/h (13 casillas por acción)	

Armas:

Cañones Bláster Dobles (3 grupos de 2 de fuego acoplado); Sector de tiro: 2 Frontales, 1 Trasero; Bonificación al ataque: +8 (+2 por tamaño, +2 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 5d10x2.

Cañones Bláster Dobles (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +8 (+2 por tamaño, +2 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 2d10x2.

Patrullera Firespray-31 de Ingeniería de Sistemas Kuat

Clase: Transporte espacial	Tripulación: 1 (Diestra +4)
Tamaño: Pequeño (21,5 m largo)	Iniciativa: +5 (+1 por tamaño, +4 por tripulación)
Hiperimpulsor: x3 (reserva x15)	Maniobra: +5 (+1 por tamaño, +4 por tripulación)
Pasajeros: 6 (Prisioneros)	Defensa: 21 (+1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 40 toneladas	Puntos de escudo: 90 (RD 10)
Consumibles: 1 mes	Puntos de casco: 150 (RD 10)
Precio: No está a la venta (380.000 créditos)	
Velocidad máxima en el espacio: Embestida (12 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)	

Armas:

Cañones blaster (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Torreta; Bonificación al ataque: +11 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +6 por control de fuego); Daño: 5d10x2.

Proyector de rayo tractor; Sector de tiro: Torreta; Bonificación al ataque: +9 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: Especial.

***Modificación Especial: Matriz Objetivo Predictivo;** Al realizar un ataque de fuego automático con auto-blaster de la nave, no aumenta la dificultad del ataque múltiple.

PATRULLERA FIRESPRAY-31 MODIFICADA BLOODBLADE



PATRULLERA CORELLIANA PB-950



Patrullera Corelliana PB-950

Clase: Transporte espacial	Tripulación: 2 (Normal +2)
Tamaño: Pequeño (37 m largo)	Iniciativa: +3 (+1 por tamaño, + 2 por tripulación)
Hiperimpulsor: x1 (reserva x12)	Maniobra: +3 (+1 por tamaño, + 2 por tripulación)
Pasajeros: 8	Defensa: 21 (+1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 180 toneladas	Puntos de escudo: 90 (RD 10)
Consumibles: 3 meses	Puntos de casco: 150 (RD 10)
Precio: No está a la venta (125.000 créditos)	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (7 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 1.150 Km/h (19 casillas por acción)	

Armas:

Cañón láser cuádruple; Sector de tiro: Torreta; Bonificación al ataque: +7 (+1 por tamaño, +2 por tripulación, + 4 por control de fuego); Daño: 5d10x2.

Lanzamisiles de concusión (8 misiles); Sector de tiro: Frontal; Daño: 9d10x2; Calidad de los misiles: Buena (+15).

Cañón de iones; Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +9 (+1 por tamaño, +2 por tripulación, + 6 por control de fuego); Daño: 4d10x2.

Barcaza Rápida Rayo Saltador GAT-12h de Sistemas de Flota Sienar

Clase: Transporte Espacial	Tripulación: 4 (Diestra +4)
Tamaño: Pequeño (25 m largo)	Iniciativa: +5 (+1 por tamaño, +4 por tripulación)
Hiperimpulsor: x2 (Reserva x15)	Maniobra: +5 (+1 por tamaño, +4 por tripulación)
Pasajeros: Ninguno	Defensa: 21 (+1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 20 Tm	Puntos de escudo: 200 (RD 10)
Consumibles: 1 mes	Puntos de casco: 230 (RD 10)

Precio: 624.000 créditos

Velocidad máxima en el espacio: Embestida (12 casillas por acción)

Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)

Armas:

Turboláser (2); Sector de tiro: 1 batería en torreta; Bonificación al ataque: +8 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +2 por control de fuego, +1 por fuego de batería); Daño: 5d10x5.

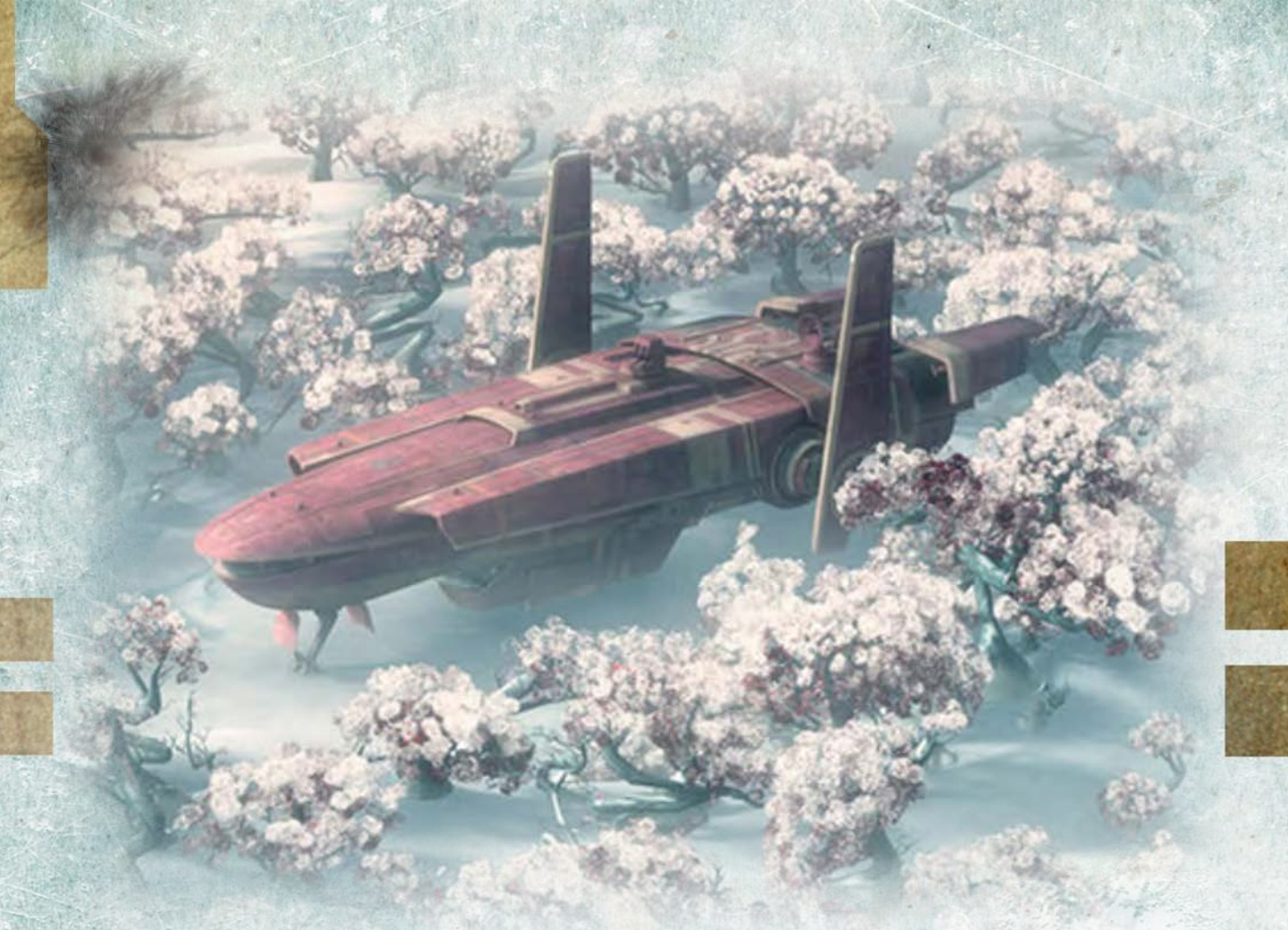
Cañón medio de iones (3 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +9 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 5d10x2

Tubos lanzatorpedos de protones (4 torpedos); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +7 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +2 por control de fuego); Daño: 10d10x2; Calidad de los torpedos: Buena (+15).

Lanzamisiles de concusión (8 misiles); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +7 (+1 por tamaño, +4 por tripulación, +2 por control de fuego); Daño: 9d10x2; Calidad de los misiles: Buena (+15).

BARCAZA RÁPIDA RAYO SALTADOR GAT-12h





Carguero corto Lantilliano GX1 modificado de Corporación Lantillies “Long Shot”

LONG SHOT

Clase: Transporte espacial	Tripulación: 2 (Especial +15)
Tamaño: Pequeño (27 m largo)	Iniciativa: +3 (+1 por tamaño, + 2 por tripulación*)
Hiperimpulsor: x1 (reserva x10)	Maniobra: +3 (+1 por tamaño, + 2 por tripulación*)
Pasajeros: 6	Defensa: 21 (+1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 75 t	Puntos de escudo: 60 (RD 10)
Consumibles: 2 meses	Puntos de casco: 150 (RD 10)
Precio: Único	
Velocidad máxima en el espacio: Embestida (12 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 800 Km/h (14 casillas por acción)	
Armas: Cañón láser pesado (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +7 (+1 por tamaño, +2 por tripulación*, +4 por control de fuego); Daño: 5d10x2. Cañón láser (2 de fuego acoplado); Sector de tiro: Torreta (Superior); Bonificación al ataque: +7 (+1 por tamaño, +2 por tripulación*, +4 por control de fuego); Daño: 4d10x2. Cañón iónico (especial); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +7 (+1 por tamaño, +2 por tripulación*, +4 por control de fuego); Daño: 7d10x2. Cañón iónico; Sector de tiro: Frontal (En cápsula de escape); Bonificación al ataque: +5 (+1 por tamaño, +2 por tripulación*, +2 por control de fuego); Daño: 4d10x2.	

Equipamiento:
Tanque de Bacta
Droide Médico 4-1B (normalmente desactivado)
Generador auxiliar (buena calidad)
IA (siempre activado y con toma de decisiones propia)
Especial:
**Si el piloto habitual de la nave se entiende con su IA, éste incluye en la Iniciativa de la nave su modificador de Destreza y en la maniobra de la nave su modificador de Pilotar. Los artilleros en los ataques con armas de la nave incluirán su bonificación base de ataque a distancia.*

El Long Shot había sido en el pasado un Carguero corto Lantilliano simple y estándar, pero por caprichos del destino, se encontró con la presencia de un Ente superior que reconstruyó, rediseñó y moldeó algo nuevo. Esta nueva creación guarda muchos misterios aún por resolver. Su principal característica, es la presencia de una Inteligencia Artificial autollamada Aia, la cual tiene pensamiento propio y toma sus propias decisiones. Ella es capaz de interactuar con otras máquinas, volar la nave, y quien sabe que más puede llegar a hacer.

Naves de línea

PATRULLERA IPV-1



Patrullera IPV-1 de Sistemas de Flota Sienar

Clase: Nave de línea	Tripulación: 12 (Altamente cualificada +6)
Tamaño: Grande (120 m largo)	Iniciativa: +5 (-1 por tamaño, + 6 por tripulación)
Hiperimpulsor: x1.5	Maniobra: +5 (-1 por tamaño, + 6 por tripulación)
Pasajeros: 20	Defensa: 19 (-1 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 400 t	Puntos de escudo: 200 (RD20)
Consumibles: 9 meses	Puntos de casco: 330 (RD 20)
Precio: No está a la venta	
Velocidad máxima en el espacio: Ataque (6 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: 900 Km/h (15 casillas por acción)	
Armas: Turbolasers (4); Sector de tiro: 2 en torreta completa, 1 en torreta parcial (frontal, izquierda) y 1 en torreta parcial (frontal, derecha); Bonificación al ataque: +9 (-1 por tamaño, +6 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 4d10x5. Proyector de rayo tractor; Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +11 (-1 por tamaño, +6 por tripulación, +6 por control de fuego); Daño: Especial.	

Crucero Medio Imperial de Ataque de Loronar

Clase: Nave de línea	Tripulación: 2.112 (Normal +2)
Tamaño: Enorme (450 m largo)	Iniciativa: +0 (-2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Hiperimpulsor: x2 (Reserva x12)	Maniobra: +0 (-2 por tamaño, + 2 por tripulación)
Pasajeros: 340 (Tropas)	Defensa: 18 (-2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 6.000 Tm	Puntos de escudo: 260 (RD 30)
Consumibles: 18 meses	Puntos de casco: 600 (RD 30)
Precio: No está en venta	
Velocidad máxima en el espacio: Crucero (4 casillas por acción)	
Velocidad atmosférica: No disponible	

Armas:
Turboláser (10); Sector de tiro: 2 Baterías Frontales, 1 Batería Izquierda, 1 Batería Derecha, 1 Batería Trasera; Bonificación al ataque: +5 (-2 por tamaño, +0 por tripulación, +4 por control de fuego, +3 por fuego de batería); Daño: 7d10x5.
Cañón láser (20); Sector de tiro: 8 frontales, 4 a la izquierda, 4 a la derecha, 4 traseros; Bonificación al ataque: +2 (-2 por tamaño, +0 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 5d10x2.
Cañón de iones (10); Sector de tiro: 2 Baterías Frontales, 1 Batería Izquierda, 1 Batería Derecha, 1 Batería Trasera; Bonificación al ataque: +5 (-2 por tamaño, +0 por tripulación, +4 por control de fuego, +3 por fuego de batería); Daño: 5d10x2.
Proyector rayo tractor (10); Sector de tiro: 6 frontales, 2 a la izquierda, 2 a la derecha; Bonificación al ataque: +2 (-2 por tamaño, +0 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: Especial.

CRUCERO DE ATAQUE LORONAR



GALEÓN ESTELAR NAVE TESORO IMPERIAL



Galeón Estelar Imperial de los Astilleros de Impulsores Kuat

Clase: Fragata de cargamento/escolta **Tripulación:** 150 (Normal +2)

Tamaño: Enorme (300 m largo) **Iniciativa:** +0 (-2 por tamaño, +2 por tripulación)

Hiperimpulsor: x2 (Reserva x15) **Maniobra:** -2 (-2 por tamaño, +2 por tripulación, -2 por calidad motores)

Pasajeros: 300 (Tropas) **Defensa:** 18 (-2 por tamaño, +10 por blindaje)

Capacidad de carga: 100.000 Tm **Puntos de escudo:** 200 (RD 20)

Consumibles: 6 meses **Puntos de casco:** 560 (RD 20)

Precio: No está en venta

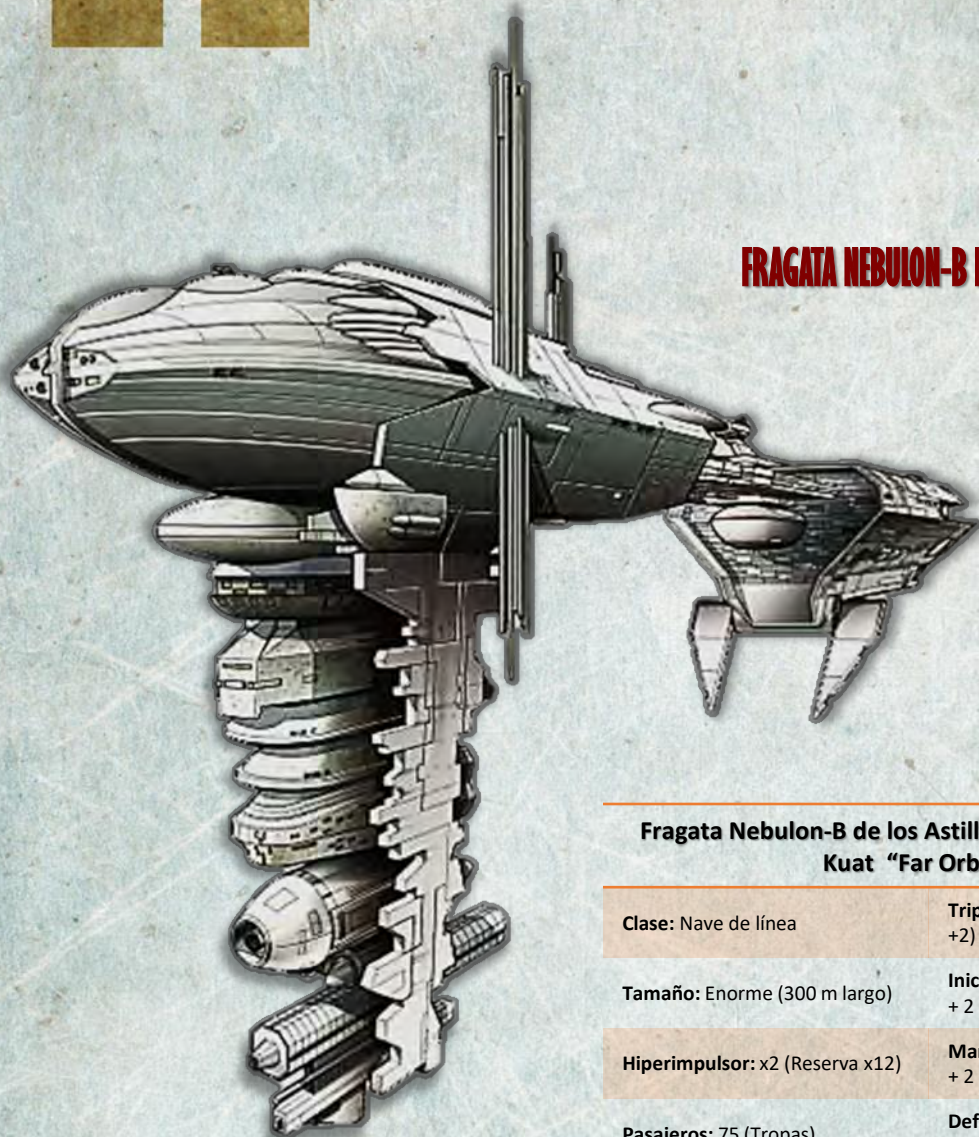
Velocidad máxima en el espacio: Crucero (4 casillas por acción)

Velocidad atmosférica: 1.000 Km/h (17 casillas por acción)

Armas:

Turboláser Ligero (10, disparan por separado); Sector de tiro: 1 Batería Izquierda y 1 Batería Derecha; Bonificación al ataque: +10 (-2 por tamaño, +2 por tripulación, +6 por control de fuego, +4 por fuego de batería); Daño: 4d10x5.

Lanzamisiles de concusión (16 misiles); Sector de tiro: Frontal; Daño: 9d10x2; Calidad de los misiles: Normal (+10).



FRAGATA NEBULON-B FAR ORBIT

Fragata Nebulon-B de los Astilleros de Impulsores Kuat "Far Orbit"

Clase: Nave de línea	Tripulación: 307-920 (Normal +2)
Tamaño: Enorme (300 m largo)	Iniciativa: +0 (-2 por tamaño, +2 por tripulación)
Hiperimpulsor: x2 (Reserva x12)	Maniobra: +0 (-2 por tamaño, +2 por tripulación)
Pasajeros: 75 (Tropas)	Defensa: 18 (-2 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 6.000 Tm	Puntos de escudo: 200 (RD 20)
Consumibles: 4 meses	Puntos de casco: 360 (RD 20)

Precio: No está en venta

Velocidad máxima en el espacio: Crucero (3 casillas por acción)

Velocidad atmosférica: 800 Km/h (13 casillas por acción)

Armas:

Turboláser (12); Sector de tiro: 6 Baterías frontales, 3 Baterías Izquierda y 3 Baterías Derecha; Bonificación al ataque: +5 (-2 por tamaño, +0 por tripulación, +4 por control de fuego, +3 por fuego de batería); Daño: 4d10x5.

Cañón láser (12); Sector de tiro: 6 frontales, 2 a la izquierda, 2 a la derecha, 2 traseros; Bonificación al ataque: +2 (-2 por tamaño, +0 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 2d10x2.

Proyector rayo tractor (2); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +2 (-2 por tamaño, +0 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: Especial.

CRUCERO VENATOR LEGENDARIO



Destructo Estelar Clase Venator modificado de los Astilleros de Impulsores Kuat “Legendario”

Clase: Nave de línea	Tripulación: 7.400 (Diestra +4)
Tamaño: Colosal (1.137 m largo)	Iniciativa: -4 (-8 por tamaño, + 4 por tripulación)
Hiperimpulsor: x1 (Reserva x12)	Maniobra: -4 (-8 por tamaño, + 4 por tripulación)
Pasajeros: 2.000 (Tropas)	Defensa: 12 (-8 por tamaño, +10 por blindaje)
Capacidad de carga: 20.000 Tm	Puntos de escudo: 330 (RD 30)
Consumibles: 2 años	Puntos de casco: 600 (RD 30)
Precio: Único	

Velocidad máxima en el espacio: Crucero (3 casillas por acción)

Velocidad atmosférica: 975 Km/h (16 casillas por acción)

Armas:

Turboláser pesado (8); Sector de tiro: 4 Baterías Frontal/Izquierda, 4 Baterías Frontal/Derecha, (torretas parciales); Bonificación al ataque: +11 (-8 por tamaño, +4 por tripulación, +12 por control de fuego, +3 por fuego de batería); Daño: 8d10x5.

Turboláser medio doble (2); Sector de tiro: 1 Torreta parcial Frontal/Izquierda, 1 Torreta parcial Frontal/Derecha; Bonificación al ataque: +4 (-8 por tamaño, +4 por tripulación, +8 por control de fuego); Daño: 6d10x5.

Cañón láser proximidad (52, protección inmediata); Sector de tiro: 2 Baterías a la izquierda, 2 Baterías a la derecha; Bonificación al ataque: +11 (-8 por tamaño, +4 por tripulación, +12 por control de fuego, +3 por fuego de batería); Daño: 4d10x2.

Turboláser SPHA (1); Sector de tiro: Hangar Ventral; Bonificación al ataque: +0 (-8 por tamaño, +4 por tripulación, +4 por control de fuego); Daño: 2d10x5.

Tubo lanzatorpedos de protones (4); Sector de tiro: Frontal; Bonificación al ataque: +4 (-8 por tamaño, +4 por tripulación, +8 por control de fuego); Daño: 9d10x2. Calidad de los torpedos: Normal (+10).

Proyector rayo tractor (6); Sector de tiro: 4 frontales, 2 a la izquierda, 2 a la derecha; Bonificación al ataque: +8 (-8 por tamaño, +4 por tripulación, +12 por control de fuego); Daño: Especial.

STAR WARS

**PERSONAJES
NO
JUGADORES**



Personajes No Jugadores

NON-PLAYER CHARACTERS



A continuación se listan los personajes no jugadores (PNJs) con que se cruzarán los héroes a lo largo de las diferentes aventuras de esta entrega. Están divididos en tres subsecciones, la primera tras esta explicación contiene los personajes Principales más relevantes. Estos personajes interactuarán con los héroes de diversas formas y es importante saber como se comportan y cuales son motivaciones, por eso encontrarás más detalles que en los siguientes tipos: **Matones y subordinados**. Cada una de las subsecciones tiene una breve explicación de cómo se estructura la información, la de los PNJs Principales es la siguiente:

- En primer lugar encontramos, tras el nombre, las fichas más o menos completas.
- Equipo: Encontrarás una lista con aquello que transportan que puede llamar la atención de los jugadores. En el caso de las armas incluye el daño.
- Después de esto hay un pequeño historial que suele contener además algunos datos relevantes para la aventura o para que el DJ comprenda el comportamiento de ese PNJ en ciertos momentos.
- Tras esto encontrarás una serie de detalles que ayudan a la interpretación de los PNJs en los diferentes encuentros, divididos en tres epígrafes diferentes:
 - Aspecto: No esperéis grandes descripciones, solo encontraréis pequeños detalles que llaman la atención de este personaje, que lo diferencian del resto de los de su especie.
 - Peculiaridades: Son pequeñas cosas que puedes introducir mientras interpretas al personaje para que a los jugadores les sea más fácil el identificarle en posteriores encuentros o recordarle por esos gestos o comportamientos particulares.
 - Rasgos de personalidad: Pequeños detalles de cómo piensan y como son los diferentes personajes.

En algunos hay una imagen del PNJ con unos cuantos datos más: La especie a la que pertenecen, altura, peso, sexo, edad, si es afín a la Fuerza o no, actitud, Facción a la que pertenecen y si tienen relación con algún otro PNJ descrito en esta sección.

Los parámetros físicos (especie, altura, peso, sexo, edad) y su afinidad con la Fuerza no necesitan mayor explicación, pero los dos siguientes merecen unas palabras:

- Actitud: Indica cual es la actitud del PNJ hacia los jugadores inicialmente, por supuesto esta puede evolucionar en un sentido u otro según la interacción que tus jugadores tengan con ellos. Alguien que inicialmente se muestra amistoso puede comenzar a desconfiar si tus jugadores intentan engañarle e incluso volverse hostil si se siente amenazado. De igual forma alguien que inicialmente es algo desconfiado con ellos puede tomar su actitud a amistosa si los jugadores le rebelan ciertas cosas, por ejemplo: Nok cambiará su actitud de desconfianza inicial por una amistosa si se entera de que los jugadores trabajan para la *Alianza Rebelde*.
- Facción: Indica a que facción de relevancia pertenecen dentro del gran conflicto que sacude la *Galaxia* (generalmente suelen ser de la *Alianza Rebelde* o el *Imperio*, aunque hay otras como la organización de *Jabba el Hutt*, el *Sector Corporativo Sol Negro*...). También pueden ser independientes, no pertenecen a ninguna gran facción, en este caso pueden o no simpatizar con uno de los bandos en conflicto. Esta simpatía se indica con un pro rebelde o pro imperio que indican eso, solo simpatía, no la pertenencia a dicha facción. Alguien pro rebelde puede ayudar a alguien de la *Alianza Rebelde* sino corre peligro con ello y será proclive a escuchar a la gente de esa facción, pero no se jugará el cuello por ellos.

El apartado final, Conexión con otros PNJs, tampoco necesita mayor explicación.

Allet Vakil

Granuja Quarren de nivel 4

10	14	10	14	14	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR

+2	15	16/10	+2/+5
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist
+1	+6	+2	
TS Fort	TS Ref	TS Vol	

Granuja Quarren 4; Inic: +2; Defensa 15; Vel 10 m; PV/PH 16/10; Ata +2 cuerpo a cuerpo o +5 a distancia; TS For +1, Ref +6, Vol +2; T M; PF 1; PLO 0; Rep +1; Vig 10, Des 14, Con 10, Int 14, Sab 14, Car 10, Código de Desafío: C

Habilidades: Astronavegar +11, Averiguar Intenciones +6, Conocimientos (Negocios) +8, Conocimientos (Culturas) +6, Engañar +11, Escondarse +7, Escuchar +6, Falsificar +8, Informática +7, Observar +6, Pilotar +8, Recabar Información +8, Reparar +8 y Tasación +7.

Dotes: Énfasis en una Habilidad (Astronavegar), Énfasis en una Habilidad (Engañar), Grupo de Armas (armas sencillas, pistolas blasters), Manejo de Astronaves (Trasportes espaciales).

Equipo: Pistola blaster pesada de fabricación Quarren (3d8), Comunicador, Detonador termal (8d6+6) y permisos de embarque falsificados.

Este tenebroso *Quarren* piensa utilizar a los héroes para dar un golpe maestro, tras el cual poder montar su propia organización criminal y llamar la atención de Jabba. De momento está trabajando por su cuenta a pequeña escala y ha colaborado con la *Alianza Rebelde* por medio de Cala Worner, en varias ocasiones. Sus contactos son numerosos y la verdad es que puede colocar o conseguir casi todo tipo de mercancías.

De momento tiene su propia banda, mercenarios contratados y pagados a duras penas, conocidos como los Merodeadores de Allet. Está obsesionado con convertirse en el lugarteniente de Jabba el Hutt, pero realmente ni siquiera pertenece a su organización. Su obsesión ha llegado al extremo de la locura que lo que comenzó como una mentira de cara a los demás se la ha llegado creer él mismo.

Su contacto en la *Alianza* Cala, le mostró un cargamento que contenía un prototipo imperial para ver si podía abrir la cerradura de seguridad. Consciente del valor que puede tener esto en el mercado negro no abrió el contenedor del prototipo y tras enterarse por Cala de la próxima llegada de un comando para recogerlo se puso manos a la obra para intentar robarlo y conseguir así llamar la atención de Jabba. Por desgracia para él no tiene a nadie de su pequeña organización en Nar Shaddaa, por lo que buscó a un grupo que pudiera robarla, sin que pudiera ser relacionado con él – así mantendría a Cala como cliente si todo salía mal.



Allet Vakil



Especie: *Quarren*

Altura: 1,80 m

Peso: 67 kg

Sexo: Varón

Edad: 35 años

Sensible a la Fuerza: No

Actitud: Amistosa

Facción: Independiente

Conexión con otros PNJs:
Merodeadores de Allet (pág. 84)

Primera aparición: Pág. 78

Aspecto:

Tiene un aspecto cadavérico: *‘Al Quarren se le marcan mucho los huesos de la cara, sino llega a ser por los tentáculos bucales diríais que es una calavera andante.’*

Peculiaridades:

Su rostro suele mostrar una peculiar expresión de dolor cuando habla: *“- Os buscaba -* Comenta el invitado girando la boca y torciendo el gesto, casi como si le costara articular la mas mínima palabra *- Os buscaba desde hace días, es momento de hacer negocios”*. Arruga la frente con frecuencia: *“Os mira atentamente y parece interesado en llegar un trato, aunque no para de arrugar la frente en un gesto incomprensible.”*

Rasgos de personalidad:

Cree que es el lugarteniente de Jabba pero, aunque ha hecho algún trabajo para la organización del *Hutt*, la verdad es que ni siquiera pertenece a ella. De hecho Jabba ni siquiera sabe de su existencia. Aun así es un contrabandista bastante inteligente y con contactos, poseyendo una gran liquidez que le ha permitido contratar en *Tatooine* a un pequeño número de mercenarios y formar una pequeña y unida banda, los Merodeadores de Allet. No son muchos y Allet se suele mostrar generoso con ellos, por lo que le son fieles.

Cala Worner

Contrabandista de nivel 3

(Explorador 1 / Soldado 2)



Exploradora Humana 1 / Soldado 2; Inic +2; Defensa 15; Vel 10 m; PV/PH 20/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo o +5 a distancia; TS For +4, Ref +3, Vol +1; TM; PF 1; PLO 0; Rep +1; Vig 8, Des 14, Con 10, Int 13, Sab 10, Car 14, Código de Desafío: B

Habilidades: Astronavegar +3, Demoliciones +5, Engañar +5, Escondarse +6, Escuchar +4, Informática +7, Intimidar +5, Observar +4 y Pilotar +8.

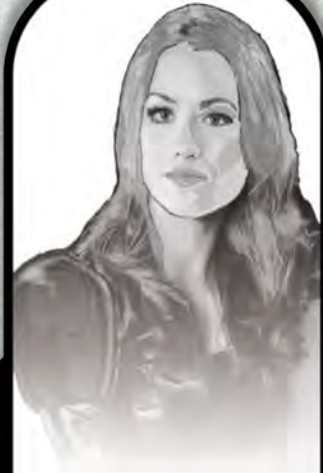
Dotes: Competencia con grupo de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Competencia con blindaje (Ligero), Desapercibido, energía heroica, Manejo de astronaves (Transportes espaciales), Soltura con un arma (pistolas blaster) y Viajero espacial.

Equipo: Pistola blaster (3d6), comunicador, modulo de datos, vibromachete (2d6+1)

Esta joven *Corelliana* es una mujer segura, decidida y bastante guapa. Aunque estas son buenas cualidades lo importante de *Cala Worner* es que es una redutadora de la *Alianza Rebelde* y miembro de cierto rango de la división de *Suministros y Adquisiciones* de la misma. Trabaja para el *Consorcio Comercial del Borde Exterior*, una gran compañía, como representante lo que le permite mantener una buena tapadera y viajar sin levantar sospechas mientras opera para la *Alianza*.

Se encuentra en *Nar Shaddaa* porque una célula rebelde de novatos recientemente redutados por ella – los que aparentan ser mercenarios que vigilan el *Estrella de Medianoche* – cuando robaron un arsenal imperial se encontraron con una sorpresa inesperada, algún prototipo de arma que el *Imperio* acaba de desarrollar. La nave que tenían quedó muy dañada en la persecución posterior y traspasaron todo el material al *Estrella de Medianoche* en las cercanías del Sistema *Hutt*. Se dirigieron a la cercana *Nar Shaddaa* para repostar y entonces *Cala* contactó con *Allet* para que intentara abrir el cajón del prototipo imperial, aunque éste no lo consiguió. Estaban a la espera de la llegada de un grupo de comandos rebeldes que se hicieran cargo de la mercancía y la llevaran a una base secreta de la *Alianza* cuando los *PJs* actuaron. Hasta entonces *Allet* había sido un contacto de *Cala*, pero tras el robo le quedó claro que no era trigo limpio, ya que era el único, además de la célula rebelde, que sabía lo que tenían y el robo está claro que no fue algo casual.

Siempre está atenta, intentando localizar nuevos valores que pueda reducir para la *Alianza* en general y para la división de *Suministros y Adquisiciones* en particular. Además sabe convertir cualquier problema en una oportunidad y nunca se deja superar por las circunstancias, manteniendo siempre la cabeza fría. Así pues, a pesar de que los *PJs* les robaron el cargamento - tras verlos en acción - en seguida pensó que serían un buen fichaje para la división de *Suministros y Adquisiciones*, aunque ella ya conocía su pertenencia a un comando rebelde y en parte su misión para averiguar la identidad del traidor.



Especie: Humana

Altura: 1,76 m

Peso: 62 kg

Sexo: Mujer

Edad: 27 años

Sensible a la Fuerza: No

Actitud: Desconfiada

Facción: Alianza Rebelde

Conexión con otros PNJs:

Comandos Rebeldes (pág.)

Mercenarios de *Cala W.* (pág.)

Wampa (pág. 84)

Primera aparición: Pág. 80



Aspecto:

Joven bastante atractiva de melena rubia y aspecto algo inocente: *“Una muchacha de bello rostro sonríe como si no hubiera roto un plato en su vida, aparentemente ajena a los mercenarios que os apuntan amenazadoramente en su nombre, casi parece fuera de lugar en esta escena”.*

Peculiaridades:

Suele juntar las manos formando un triángulo cuando está realizando cualquier exposición: *“¡Vaya, vaya! Así que es cierto, el delincuente siempre vuelve al lugar del crimen. - La joven muchacha sonríe mientras junta sus manos formando un triángulo - Sentaros, sentaros, no pongamos nerviosos a mis acompañantes”.*

Rasgos de personalidad:

Es capaz de mantener la calma en cualquier situación, además siempre busca el lado bueno de las peores situaciones, lo que ha servido para que vea en el robo de su nave la oportunidad de conseguir unos nuevos redutas para una nueva misión.

Este personaje aparece en el libro de D20 *“Guía de la Era de la Rebelión”*, en su página 12. Aunque ha sido ligeramente modificado para adaptarse a esta aventura allí podrás encontrar más datos sobre ella.

Un personaje recurrente

Como ya se comenta durante la primera aventura Cala Worner es un personaje importante que no debe morir ya que es el gancho de algunas de las aventuras por venir. Y es que este personaje será un contacto más para los jugadores dentro de la *Alianza Rebelde*.

La verdad es que tras la primera aventura en la que solo aparece de forma tangencial, en el resto de peripetias que conforman la campaña, se convierte en un personaje recurrente que será muy utilizado por el DJ. Por mi experiencia durante las dos veces que he dirigido esta campaña, este personaje, a pesar de los celos y reproches que conservaban los jugadores, era un anda que les transmitía seguridad y hasta cierto punto confianza. Así pues, si por cualquier motivo Cala muriera deberías introducir un personaje similar que la sustituyera como gancho en las futuras partidas – podrías usar las mismas estadísticas y cambiar el nombre o crear un nuevo redutador de la *Alianza* partiendo de cero, según prefieras.

Cala es una de las más efectivas redutadoras de la *Rebelión* en la zona pero es su pertenencia a la división de *Suministros y Adquisiciones*, dada la especialidad de los jugadores, la que la convierte en un personaje importante en estos primeros pasos. Posteriormente este personaje llegará a desaparecer casi completamente de la campaña, cuando los jugadores se integren plenamente de nuevo en la estructura de la *Alianza Rebelde*, aunque posiblemente quieran recurrir a ella en busca de información y ayuda en determinados momentos.

Y es que a pesar de que a veces tus jugadores puedan creer que no les cuenta todo, que les ha forzado a realizar una misión y que es culpable de muchas otras cosas, lo cierto es que siempre se mostrará comprensiva y generosa con ellos. Por muchos líos en que les meta está claro que cederles su propia nave en vez de redamarla de vuelta es algo generoso y en un futuro comprobarán que está dispuesta a jugarle el cuello por estos rebeldes en los que ella parece confiar.

Además, en cuanto tus jugadores la conozcan, es un gancho perfecto para que puedas encargarles misiones al margen de la línea argumental principal de la campaña. En estos casos deberías mostrarla comprensiva, siempre dispuesta a escuchar al grupo, aunque luego puede dar su opinión o puntualizar cualquier cosa, pero siempre les dejará libertad de decisión – al fin y al cabo ellos son los expertos en adquisiciones y los que van a jugarse el cuello.

Celtorean (“Zulaka”)

Iniciado espiritual de nivel 6

(Iniciado en la Fuerza 4 / Fronterizo 2)

11	13	12	12	13	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR

+3

Inic

17

Defensa

44/12

PV/PH

+4/+5

Ata CC / Dist

+6

TS Fort

+5

TS Ref

+5

TS Vol

Iniciado en la Fuerza 4 / Fronterizo 2;

Inic: +3; Defensa 17; Vel 10 m; PV/PH 44/12; Ata +4 cuerpo a cuerpo o +5 a distancia; TS For +6, Ref +5, Vol +5; PF 4; PLO 0; Rep +2; Vig 11, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 13, Car 10, Código de Desafío: C.

Habilidades: Artesanía (Holocrón) +5, Conocimiento Saber Jedi) +7, Hablar Básico, Hablar Miralukés, leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Miralukés y Supervivencia +9.

Habilidades de la Fuerza: Aislar Fuerza +5, Luz de la Fuerza +5, Mover objeto +6, Telepatía +6 y Videncia +11.

Dotes: Alerta, Competencia con arma exótica (Sable de Luz), Competencia con grupo de armas (Armas primitivas, armas sencillas), Competencia con blindaje (Ligero), Sensible a la Fuerza y Trueque.

Dotes de la Fuerza: Alterar, Controlar y Sentir, Conjurador, Consejo espiritual, En sintonía y Vista de la Fuerza*.

Equipo: Pistola blaster (3d6), Armadura *Mandaloriana* con vibrofilo retráctil incorporado (1d6), Medpac, Túnica y Sable de Luz (filo rojo) de Visas Marr (2d8).

***Vista de la Fuerza:** Los *Miraluka* son ciegos a todas las longitudes de onda de la luz, y ven por medio de la Fuerza. La vista de la Fuerza les permite utilizar la técnica de percibir entorno de la dote *Sentir* como una acción gratuita (en lugar de una acción de movimiento) y sin pagar el coste en puntos de vitalidad. Usan esta aptitud, que tiene un alcance de un kilómetro, para compensar su ceguera natural.

Primera aparición: Pág. 72.





Aspecto:

Celtorean es una *Miraluka* estudiante de la Fuerza. Los *Miraluka* tienen apariencia humana. Su tamaño, constitución, pelo y piel cubren toda la gama humana, y su habla podría ser originaria de cualquier región, desde Coruscant al Borde Exterior. Sólo les distingue un rasgo: todos los *Miraluka* son ciegos de nacimiento. Sus cuencas están vacías, y prefieren cubrir las con una tela decorativa. Aunque no les preocupa parecer humanos, prefieren no llamar la atención cuando viajan.

Los milenios de evolución han arrebatado la vista a los *Miraluka*, pero les han concedido la capacidad de “ver” por medio de la Fuerza. Es raro que toda una especie sea sensible al flujo y reflujo de la Fuerza, pero está claro que los *Miraluka* son una excepción a la regla. A una edad temprana, unos cuantos demuestran un talento evidente para sentir la Fuerza más allá de estas necesidades básicas.

Rasgos de personalidad:

La vida de Celtorean ha sido muy difícil. No hay muchos como ella en la galaxia, y eso le ha traído más de un problema. Allí donde iba, allí donde se encontraba, siempre había alguien señalándola, reflejando la diferencia.

Nunca le ha agradado la compañía de otros, y su especial naturaleza tampoco ha ayudado a quitarse ese sentimiento. Siempre ha evitado integrarse en otros grupos, llamar la atención o dejarse ver demasiado. Durante años ha permanecido en la sombra, pero eso ya se ha acabado.

Ha notado la llamada de la Fuerza. Siempre la ha sentido, pero su atractivo es ahora irresistible. Se ha propuesto viajar donde estén los restos de su pueblo. Será difícil, pues Darth Nilius acabó con la última colonia conocida de los suyos, pero lo logrará. Tal vez luchando en la *Alianza* y acabando con el *Imperio* descubra algo de los Sith, la Fuerza y, con suerte, a su gente perdida.



Clawfish

Granuja Quarren de nivel 8

14	11	17	13	13	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR

+0	15	33/17	+8/+6
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist
+5	+6	+4	
TS Fort	TS Ref	TS Vol	

Granuja Quarren 8; Inic: +0; Defensa 15; Vel 10 m; PV/PH 33/17; Ata +8/+3 cuerpo a cuerpo o +6/+1 a distancia; TS For +5, Ref +6, Vol +4; T M; PF 0; PLO 0; Rep +2; Vig 14, Des 11, Con 17, Int 13, Sab 13, Car 10, Código de Desafío: B

Habilidades: Astrogración +7, Buscar +4, Conocimientos (Sector Corporativo) +11, Conocimiento (Duro) +8, Informática +9, Nadar +6, Observar +4, Pilotar +6, Profesión (Camarero) +4, Profesión (Técnico ilegal) +15, Recabar Información +9, Reparar +17 y Tasación +6.

Dotes: Grupo de Armas (Pistolas Blasters, Sencillas, Vibroarmas), Énfasis en una habilidad (Reparar), Manitas y Obstinado.

Especial: Trueque Ilegal, Visión con poca luz, Afortunado 2/Día, Ataque preciso +1, Visión en la Penumbra.



Equipo: Herramientas usadas, Pistola blaster (3d6), Vibromachete (2d6+2).

Es el propietario del *Event Horizon*, uno de los peores tugurios de la *Galaxia*, situado en las entrañas de la ciudad orbital de *Rrudobar*, en el planeta *Duro*. En el pasado fue un reputado técnico que vendía sus servicios a diferentes compañías del sector corporativo para realizar trabajos de dudosa legalidad. También se dedicó al contrabando, formando parte de una peligrosa banda. En la actualidad se ha retirado de sus negocios anteriores, pudiendo comprar con los beneficios obtenidos tras años de delitos el local que regenta, el *Event Horizon*.

Todo el mundo que es alguien en los bajos fondos de *Rrudobar* conoce a *Clawfish*, al menos de vista. Además *Clawfish* tiene la mejor información sobre todo tipo de negocios hechos al margen de la ley – no solo de *Rrudobar* o *Duro*, sino de prácticamente toda la *Galaxia*.

Clawfish



Especie: *Quarren*

Altura: 1,82 m

Peso: 79 kg

Sexo: Varón

Edad: 32 años

Sensible a la Fuerza: No

Actitud: Desconfiada

Facción: Independiente

Conexión con otros PNJs:
Ninguna

Primera aparición: Pág. 91

Aspecto:

Es bastante alto y musculoso, pero lo que más llama la atención es que solo le queda un tentáculo facial: *"El camarero os mira con cara de pocos amigos. No sabéis porqué, quizás es porque le faltan varios de sus tentáculos faciales, pero tenéis claro que muy posiblemente unas palabras mal elegidas terminen en una pelea en la que preferiríais no participar"*.

Peculiaridades:

Tiene mal genio, siempre esta cabreado y dispuesto a molestar a sus clientes, golpea con frecuencia la barra con una pesada porra metálica: *"Tras llamar su atención para que os atienda el camarero golpea la barra con una especie de porra metálica, encarándose hacia vosotros - ¿Qué queréis pisaverdes? ¿Leche de bantha y unas galletitas?"*

Le encanta retar a sus clientes a tomar bebidas alcohólicas fuertes, sobre todo las que no son más adecuadas para determinadas especies, aunque si aguantan el trago se ganarán su respeto, al menos por un tiempo: *"Pocos humanos merecen mi respeto pirata de agua dulce y esos pocos son los que pueden tomarse de un trago un vaso de mi especialidad, un Duermerancors. ¿Te atreves a ello? Te aviso que los de tu especie lo consideran demasiado fuerte, incluso algún matasanos dice que es toxica, total por un par de muertos..."*

Rasgos de Personalidad:

Extremadamente temperamental, se puede aumentar su permanente mal humor preguntándole sobre como perdió los tentáculos faciales que le faltan. Dado el ambiente en que se mueve y la vida que ha llevado en realidad esto es un sistema de defensa que le lleva a ser agresivo y amenazante con todos. La verdad es que no es tan duro como intenta aparentar y en el fondo tiene buen corazón... solo que muy en el fondo. Curioso e imaginativo, es incapaz de rechazar una charla sobre temas técnicos o reparaciones de naves.

Para más información sobre este personaje puedes consultar la página 89 del libro de D20 *"Coruscant y los Planetas del Núcleo"*.

Capitán Fandar

Pirata de nivel 12
(Granuja 8 / Soldado 4)



Granuja 8 / Soldado 4; Inic: +6 (+2 por Des, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 20 (+8 por clase, +2 por Des); Vel 10 m; PV/PH 77/13; Ata +13/+8/+3 cuerpo a cuerpo (3d6+2, Explospada Adumari) o +13/+8/+3 a distancia (3d8 o aturdimiento con CD 18, Pistola Blaster Pesada); TS For +8, Ref +9, Vol +3; PF 3; PLO 3; Rep +8; Vig 14, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 11, Car 13, Código de Desafío: D.

Habilidades: Astronavegar +13, Buscar +9, Engañar +10, Informática +12, Intimidar +15, Inutilizar mecanismo +10, Observar +7, Pilotar +16, Recabar Información +9 y Reparar +12.

Dotes: Competencias con blindajes (Ligero, Intermedio), Competencias con grupos de armas (Armas pesadas, Armas sencillas, Fusiles blaster, Pistolas blaster, Vibroarmas), Desenfundado rápido, Energía heroica, Énfasis en una habilidad (Intimidar), Énfasis en una habilidad (Pilotar), Esquiva con astronave (Transporte espacial, Cazas), Iniciativa mejorada, Infamia, Manejo de astronaves (Transportes espaciales, Cazas) y Obstnación.

Especial: Afortunado (2 al día), Ataque preciso +1 y Trueque ilegal.

Equipo: Explospada Adumari (3d6), Pistola blaster pesada (3d8), Fragata Nebulon-B *Far Orbit*.

Primera aparición: Pág. 118



Capitán Fandar

Aspecto:

El Capitán Fandar es un excéntrico *Nautolan* de piel azul y ojos negros de 1,8m de altura. Como todos los miembros de su especie, refleja los estados de ánimo de aquellos que les rodean. Cuando se le trata con odio y violencia responde igualmente. Cuando se le trata de manera calmada y civilizada resulta amable y educado.

Peculiaridades:

Este peligroso personaje, es el azote de las rutas espaciales, pirata extraordinario y número seis en la lista de los más buscados por la *Marina Imperial*. La *Alianza* quiere contratar a Fandar para que hostigue los transportes espaciales del Imperio.

Los hombres de Fandar son un diverso y variado grupo de seres de diferentes razas (*Aqualish*, *Barabel*, *Devaronianos*, *Duros*, *Feeorin*, *Gand*, *Gen'dai*, *Klatooinianos*, *Rodianos*, *Weequay*, e incluso un *Houk*).

Explospada Adumari

Precio: 600	CD aturd./Fort: -
Daño: 3d6	Tipo: Energía
Crítico: 19-20	Fuego múltiple/Automático: -
Incremento de distancia: -	Tamaño: Mediano
Peso: 2,1 kg	Grupo: Exótica

La *Explospada Adumari*, es el arma preferida de los duelistas del atrasado mundo de *Adumar*. Esencialmente, esta espada es una vibroarma estándar sin los componentes automáticos que se utilizan en este tipo de armas. En la punta de la hoja hay una pequeña cánula de metal que corona un cañón parecido al de la mayoría de las armas bláster. Cuando se activa, la punta de la explospada emite un ligero zumbido y un resplandor y, al hacer contacto con un objetivo, descarga un rayo de bláster estándar. En palabras de Wes Jenson *"es como tener un bláster para sacudir a la gente"*. Desde la reinserción del planeta en la sociedad galáctica, la explospada ha adquirido gran popularidad en mundos con tradiciones duelistas importantes.



Fellion

Ejecutor del Sol Negro de nivel 7
(Soldado 7)

17	16	11	12	10	9
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	19	43/11	+10/+5 / +10/+5		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+5	+5	+2			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Soldado 7; Inic: +3 (Des); Defensa 19 (+6 por clase, +3 por Des); Vel 10 m; PV/PH 43/11; Ata +10/+5 cuerpo a cuerpo (2d8+3, Vibrosable) o +10/+5 a distancia (3d8/19-20, Rifle Blaster); TS For +5, Ref +5, Vol +2; PF 2; PLO 3; Rep +3; Vig 17, Des 16, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 9, Código de Desafío: D.

Habilidades: Conocimiento (Callejero) +4, Tregar+7, Informática +7, Demoliciones +5, Inutilizar mecanismo +4, Escondarse +8, Intimidar +8, Leer/Escribir Básico, Buscar +6, Hablar Básico, Hablar Bothese, Supervivencia +5, Curar heridas +2.

Dotes: Contactos en los Bajos Fondos, Competencia con blindaje (ligero), Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia, Disparo preciso.

Disparo rápido, Disparo múltiple, Artes marciales (1d4+3 puñetazo),

Correr, Rastrear, Competencias

con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster, armas pesadas, rifles blaster, vibroarmas).

Equipo: Vibrosable (2d8), Pistola Blaster (3d6), Arma de iones (3d6 (atundir CD 15)), Rifle blaster (3d8/19-20), 5 granadas de desfragmentación (4d6+1), Comunicador, macrobinoculares, Medpac, Kit de seguridad.

Primera aparición: Pág. 131

Fellion es una mujer treintañera indescritible. La naturaleza la ha dotado de un comportamiento y aspecto tímido, que en este caso es extremadamente engañoso. Si bien Sol Negro tiene muchos matones, ladrones y ejecutores, Fellion es uno de los pocos agentes secretos en Brentaal: La mujer que recibe la llamada cuando una marca bien protegida debe desaparecer o morir. Fellion fue entrenada en una milicia privada en el Kathol Outback. Luego se desplazó al núcleo para buscar fortuna con el sindicato Sol Negro. Ella evita la armadura de batalla y los juguetes exóticos, prefiriendo confiar en sus habilidades de artes marciales y una gran variedad de armas blaster para hacer la mayoría de los trabajos.

SINDICATO SOL NEGRO



Cualquiera que diga que los *Hutt* son el mejor ejemplo del crimen organizado es que no ha oído hablar del **Sol Negro**. La organización mafiosa del **Sol Negro** se diferencia principalmente de la mafia *Hutt* en que, como no es un estado soberano, ha de operar discretamente, y lo hace con la tácita aprobación del mismísimo Emperador. El **Sol Negro** trafica con información, al igual que la **Red de Espionaje Bothan**, pero la adquiere de una forma mucho más agresiva y despiadada. Por medio del chantaje, la coacción, la intimidación y a veces el asesinato, el **Sol Negro** descubre lo que otros preferirían mantener en secreto y a continuación utiliza las mismas técnicas para convertir esa información en créditos.

En la época de la *Rebelión*, el líder del **Sol Negro**, el príncipe *Faleen Xizor*, mantiene lazos estrechos con el Emperador, casi tan estrechos como los de *Darth Vader*. Por ello, puede que *Xizor* sea la tercera persona más poderosa de la galaxia. Para aumentar su posición, está constantemente intrigando para lograr la caída de *Lord Vader*, lo mismo que *Vader* hace con él. El Emperador *Palpatine*, entretanto, utiliza a uno contra el otro, posiblemente para impedir que dos individuos tan poderosos como ellos se alíen en su contra. No obstante, el príncipe *Xizor* nunca podría compartir con otro el control de la galaxia, de modo que, luche con *Vader* contra el Emperador, o con el Emperador contra *Vader*, llegará el día en que tenga que eliminar al otro de la ecuación.

Junto a *Xizor*, y apoyándolo en su ascenso, se encuentra su preciosa ayudante *Guri*, una droide hábilmente construida y que es prácticamente imposible de distinguir de una mujer humana. *Xizor* es el poder que se oculta tras el **Sol Negro** y *Guri* es su guardaespaldas y ejecutora personal.

Nadie sabe con certeza cuándo apareció la organización mafiosa del **Sol Negro**: parece haber sido un elemento del mundo del hampa desde siempre, al menos hasta donde alcanza la memoria de cualquiera de sus miembros. Desde luego, el príncipe *Xizor* no es su primer líder, aunque sí que es el mejor. El **Sol Negro** ha tocado en uno u otro momento el tráfico de armas, drogas, licor, esclavos, el secuestro, la extorsión, el asesinato por contrato, y la usura. Todos estos negocios se realizan bajo las mismas narices de las autoridades. De hecho, el palacio del príncipe *Xizor* no está muy lejos del Palacio Imperial. Y, en efecto, el *Imperio* es uno de los mejores clientes del **Sol Negro**.

Lo que no puede descubrir por sí solo el *Servicio de Inteligencia Imperial* lo averiguan con facilidad los agentes de *Xizor*. Como suelen recabar información por medio del chantaje y la coacción, cuentan con informadores no solo en la *Alianza Rebelde* sino también en el *Sector Corporativo*, el *Espacio Hutt* e incluso las *Regiones Desconocidas*. Puede que la única organización en la que no han conseguido infiltrarse sea la **Red de Espionaje Bothan**—su único competidor real en el campo del espionaje a escala galáctica—, lo que contribuiría a explicar por qué no hay identidad falsa que consiga engañarlos.

Al igual que la **Red de Espionaje Bothan**, el **Sol Negro** lleva a cabo sus negocios en secreto. Sus miembros pueden ser individuos bien conocidos, pero llevan una doble vida y sus planes y propósitos reales solo los conoce el **Sol Negro**. El príncipe *Xizor* pide a sus agentes que se comporten con extrema discreción si no quieren atenerse a las consecuencias... y no se le considera una persona misericordiosa. Por otro lado, las recompensas por un buen servicio son grandes: hasta un matón de las calles, con diligencia, lealtad y el grado justo de iniciativa, puede alcanzar el rango de *Vigo*, o lugarteniente, en el **Sol Negro**. Y el rango, especialmente en esta organización, proporciona grandes privilegios.

Gobernadora Kylash

Oficial Imperial de nivel 6

(Noble 4 / Soldado 2)

10	12	10	13	12	15
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	14	38/10	+5/+6		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+4	+3	+5			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			



Noble Humana 4 / Soldado 2; Inic: +1; Defensa 14; Vel 10 m; PV/PH 38/10; Ata +5 cuerpo a cuerpo o +6/+1 a distancia; TS For +4, Ref +3, Vol +5; PF 2; PLO 2; Rep +3; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 13, Sab 12, Car 15, Código de Desafío: C.

Habilidades: Astronavegar +3, Averiguar Intenciones +6, Conocimiento (Burocracia) +6, Conocimiento (Historia) +6, Conocimiento (Táctica) +7, Diplomacia +7, Informática +6, Intimidar +4, Pilotar +3, Profesión (Oficial) +6, Recabar Información +7, Reparar +3 y Supervivencia +2.

Dotes: Competencia con blindaje (Ligero), Competencias con grupos de armas (Armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blasters, vibroarmas), Coordinar +1, Disparo a bocajarro, Favor +2, Juegos de guerra, Inspirar confianza, Instrucción de oficial, Persuasión, Protector militar y Soltura con un arma (Pistola blaster).

Equipo: Pistola Blaster (3d6), Cilindro de códigos, Comunicador y Módulo de datos.

Primera aparición: Pág. 107

La Gobernadora Kylash, es una mujer de unos 40 años, de mirada fría y aspecto serio. Su cabello negro destaca sobre unos ojos verde esmeralda. Se trata de una mujer atractiva que cuida su aspecto. Viste ostentosamente, con un traje ceñido que marca su contorno, y numerosas joyas. Está constantemente rodeada de un grupo de aduladores que revolotea a su alrededor como moscones. Los PJs son para ella un trofeo y cuando suban al palco los invitará rápidamente a un reservado para poder charlar con ellos.

Kylash es una persona cruel para quien los segundones no valen nada. La Gobernadora es una persona agresiva, que le encanta dominar la situación. Le gusta sentir que "vence" a los demás y que aunque sus objetivos se resistan, al final son derrotados. Es famosa por sus excesos.

Es sumamente rencorosa, así que si los PJs la han humillado, ésta será un PNJ recurrente en el futuro, puesto que centrará todos sus esfuerzos en perseguirlos y hacerles la vida imposible. Empleará todos sus recursos en encontrarlos y hacerles pagar por dejarla en ridículo.

Gorb Nar



Pirata de nivel 6
(Granuja 3 / Soldado 3)

18	12	16	10	11	11
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR

+5	18	39/16	+9/+6
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist
+7	+5	+2	
TS Fort	TS Ref	TS Vol	

Granuja 3 / Soldado 3; Inic: +5 (+1 por Des, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 18 (+7 por clase, +1 por Des); Vel 10 m; PV/PH 39/16; Ata +9/+4 cuerpo a cuerpo (2d10+4, Vibrohacha) o +6/+1 a distancia (3d8 o aturdimiento con CD 18, Pistola Blaster Pesada); TS For +7, Ref +5, Vol +2; PF 2; PLO 2; Rep +5; Vig 18, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 11, Código de Desafío: C.

Habilidades: Astronavegar +11, Buscar +9, Engañar +10, Informática +11, Intimidar +15, Inutilizar mecanismo +10, Observar +7, Pilotar +11, Recabar Información +9 y Reparar +11.

Dotes: Competencias con blindajes (Ligero, Intermedio), Competencias con grupos de armas (Armas pesadas, Armas sencillas, Fusiles blaster, Pistolas blaster, Vibroarmas), Desenfundado rápido, Energía heroica, Énfasis en una habilidad (Intimidar), Iniciativa mejorada, Infamia y Manejo de astronaves (Transportes espaciales, Cazas).

Equipo: Vibrohacha (2d10 + 4) y Pistola blaster pesada (3d8).

Especial: Afortunado (1 al día), Ataque preciso +1 y Trueque ilegal.

Primera aparición: Pág. 118.

Gorb Nar, lugarteniente del Capitán Fandar, es un imponente e intimidatorio *Houk*. Extremadamente ambicioso y codicioso, ha tramado un plan para traicionar a su capitán y unirse al "Rey de los Piratas", el Gran Hanso, dónde éste le ha prometido un puesto de cierta importancia en su creciente organización criminal, además del *Far Orbit*, la nave insignia de su excapitán.

Gran Hanso

Capitán Pirata de nivel 15
(Granuja 6 / Soldado 4 / Pirata 5)



Granuja 6 / Soldado 4 / Pirata 5; Inic: +6 (+2 por Des, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 20 (+7 por clase, +2 por Des, +1 por Esquiva); Vel 10 m; PV/PH 115/17; Ata +15/+10/+5 cuerpo a cuerpo o +15/+10/+5 a distancia (3d8 o aturdimiento con CD 18, Pistola Blaster Pesada); TS For +9, Ref +11, Vol +9; PF 5; PLO 5; Rep +6; Vig 14, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 14, Car 13, Código de Desafío: F.

Habilidades: Astro-navegar +11, Averiguar Intenciones +7, Buscar +7, Conocimientos (Culturas, Sistemas) +7, Curar heridas +7, Demoliciones +4, Diplomacia +7, Engañar +9, Escapismo +3, Esconderse +9, Escuchar +9, Falsificar +4, Hablar idioma + Leer/Escribir idioma (22 lenguas), Informática +6, Intimidar +12, Inutilizar mecanismo +5, Juegos de Azar +6, Juegos de Manos +5, Observar +12, Pilotar +24, Piruetas +3, Profesión (Tahúr) +6, Profesión (Corsario) +8, Recabar información +11, Reparar +8, Sigilo +9, Supervivencia +6, Tasación +4 y Tregar +4.

Dotes: Artillero, Ascendiente Pirata, Competencia con blindaje (ligero, intermedio), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster, armas pesadas, rifles blaster, vibroarmas), Dureza (+3), Énfasis en una habilidad (Pilotar), Esquiva, Esquiva con astronaves (cazas, transportes espaciales), Familiarizado con rutas comerciales, Iniciativa mejorada, Manejo de astronaves (cazas, transportes espaciales), Persuasión, y Rapidez (+3).

Especial: Afortunado (2/día), Astronauta Blindado, Ataque Preciso +1, Pirata Veterano, Reputación Salvaje -2, Sanguinario y Trueque Ilegal.

Equipo: Blindaje de combate modificado de Cortosis (RD 4), Pistola Blaster Pesada (3d8), Arma de iones (3d6 (aturdir CD 15)), Rifle blaster (3d8/19-20), 2 granadas de desfragmentación (4d6+1), Comunicador.

Primera aparición: Pág. 133



Gran Hanso



HISTORIA DE UNA TRAICIÓN

El Gran Hanso, Rey de los Piratas, es en realidad el granuja y contrabandista Han Solito, traidor excompañero Rebelde de Roark Garnet.

Han Solito, ya era un granuja buscavidas cuando fue reclutado por los *Rebeldes* en Mesa 291, junto a Garnet (un joven aprendiz Jedi), Yony (un estudiante alienígena de la Fuerza de raza desconocida y con quien acabaría estableciendo un extraño lazo de amistad, respeto y lealtad mutuos), Iamhere (un Ingeniero huraño) y Gambito (un tahúr), con quienes formó equipo en una nueva célula *Rebelde*. Juntos realizaron una gran labor para la *Rebelión*, logrando grandes éxitos que les permitió ganarse la confianza y respeto de muchos de sus compañeros *Rebeldes*. Han destacó especialmente como piloto, llegando a ser uno de los mejores pilotos de la *Alianza* y posiblemente de la galaxia.

No se sabe exactamente que ocurrió, para que decidiera actuar de una manera tan rastrera con su antiguo equipo. Quizás se hartó de la guerra, quizás su ego desmedido le hizo pensar que debía volver a volar solo, o simplemente decidió que era la hora de trazar un nuevo rumbo en su "carrera profesional". Lo cierto, es que podría haber tomado esa misma decisión sin perjudicar a nadie. Cuando traicionó a su antiguo equipo, Garnet y el resto de su equipo casi mueren en aquella ocasión, aunque tuvieron suerte y pudieron salir airosos. Han huyó con su nave *Long Shot* y con su compañero Yony, dejando atrás a sus compañeros atrapados en una base Imperial oculta.

Cuando traicionó a sus compañeros y los abandonó a su suerte para que murieran o acabaran presos, Han decidió convertirse en un "comerciante libre", junto a su socio Yony, y así comenzó su andadura como Pirata. Debido a sus fantásticas capacidades y su ambición sin fin, ha ido consiguiendo hacerse un importante nombre entre los Piratas hasta el punto de convertirse en el más poderoso de ellos (casi tan poderoso como un señor del crimen Hutt). Su naturaleza negociadora, le permite mantener un estatus de cierta "paz" y armonía con otros piratas y señores del crimen, así como con los agentes imperiales. Su imperio pirata se encuentra en un momento de expansión muy importante, de manera que quien no se une a su causa, acaba teniendo un "trágico accidente".

Cuenta con varias guaridas en diferentes planetas y ubicaciones, así como una flota cada vez mayor, en la que destaca su nave capital insignia, El *Legendario*, un antiguo crucero serie Venator altamente modificado y adaptado a las "necesidades" de Hanso. Además, cuenta con miles de hombres leales, y con la cada vez mayor aceptación como Rey de los Piratas de parte de otros grupos más reducidos de escoria espacial pirata.

Su plan es crear un "Imperio del crimen Pirata" organizado, con él como líder único e indiscutible, que le permita ser una de las personas más poderosas de la galaxia y por supuesto, con mayor riqueza.

Ahora que se ha vuelto a cruzar en el camino de nuestros héroes, es posible que desvíe parte de su atención en acabar lo que dejó a medias...

Gustip

Intendente criminal de nivel 8
(Granuja 5 / Intermediario criminal 3)

8	8	13	18	15	10
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	15	0/13	+3/+3		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+3	+5	+6			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Habilidades: Averiguar intenciones +9, Buscar +10, Conocimiento (callejero) +15, Diplomacia +12, Engañar +6, Escuchar +6, Observar +6 y Recabar Información +15.

Dotes: Afortunado (1/día), Ataque preciso, Énfasis en una habilidad (Diplomacia), Comp. con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster, vibroarmas), Desapercibido, Influencia, Influencia criminal, Iniciativa mejorada, Mercader sospechoso, Patrón y Trueque ilegal.

Equipo: Blaster pesado (3d8), Ropa blindada oculta (RD 2), Bastón de Aurodium, Datapad encriptado y Comunicador.

Primera aparición: Pág. 42.

Competente Intendente del Barón Kaldo, Gustip, a menudo viaja a otros planetas para organizar contrabandos y otras actividades delictivas. Esto también le permite a Kaldo un nivel de negociación plausible que utiliza a menudo en su interacción con la aristocracia *Corelliana*.

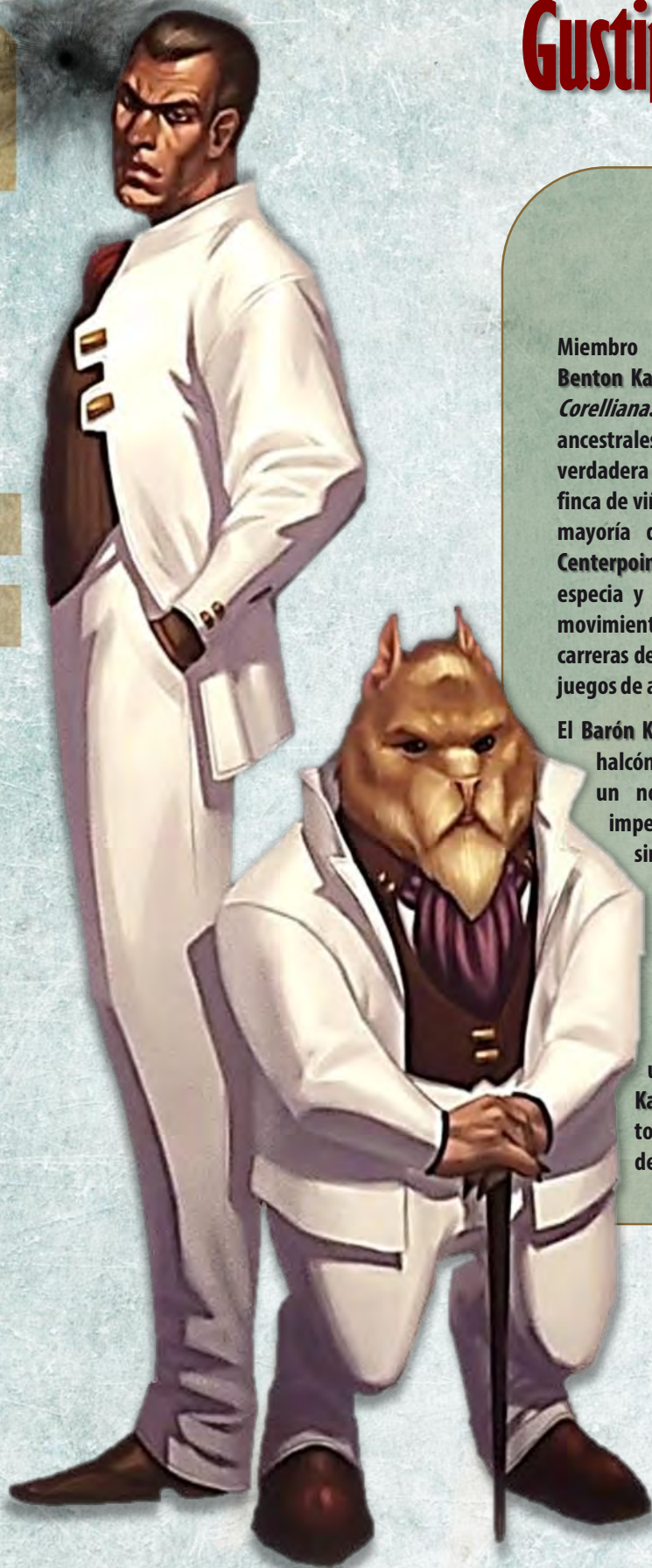
El Barón Kaldo depende de Gustip, su fastidioso mayordomo *Drall*, para gestionar los asuntos cotidianos de su imperio criminal. Gustip se porta como un aristócrata, y nunca deja de lado su bastón chapado en *Aurodium*. Cuando no está en las propiedades de Kaldo en *Hollowtown* o *Null Town*, Gustip va acompañado por una pandilla de matones *Selonianos*.



BARON KALDO

Miembro de la élite multimillonaria de Hollowtown, Benton Kaldó puede remontar su linaje hasta la nobleza *Corelliana*. La riqueza de Kaldó se originó a partir de éxitos ancestrales en inversiones corporativas, aunque su verdadera naturaleza es menos benigna. Desde su extensa finca de viñedos en Hollowtown, el Barón Kaldó controla la mayoría de las actividades delictivas en la Estación Centerpoint. Su organización se dedica principalmente a la especia y al espionaje corporativo, pero los ocasionales movimientos clandestinos o eventos alternativos en las carreras de deslizadores le dan a Kaldó las ganancias de los juegos de azar.

El Barón Kaldó, es un hombre de pelo oscuro y rostro de halcón de unos cincuenta años, al que se le considera un noble de sangre azul, y que siempre está impecablemente arreglado y vestido. Las capas de sirvientes lo aíslan de los ciudadanos comunes, a quienes él encuentra repelentes. A pesar de esta apariencia externa de elitismo típico, él es un administrador astuto de su organización y no tiene miedo de correr riesgos. A menudo se hace pasar por un comprador o vendedor rival en los tratos más importantes de Gustip, donde usan una especie de código verbal para que Kaldó ordene de forma encubierta cualquier toma de decisiones justo en las narices de los demás, sin que nadie se percate.



Mako Spince

Contrabandista de nivel 8

(Noble 2 / Granuja 6)

11	14	12	15	16	16
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	17	63/12	+5/+7		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+4	+10	+8			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Noble Humano 2 / Granuja 6; Inic: +2; Defensa 17; Vel 10 m;
PV/PH: 63/12; Ata +5 cuerpo a cuerpo o +7 a distancia; TS For +4,
Ref +10, Vol +8; T M; PF 1; PLO 0; Rep +2; Vig 11, Des 14, Con 12, Int
15, Sab 16, Car 16, Código de Desafío: C

Habilidades: Astronavegar +16, Buscar +6, Conocimientos
(Bajos Fondos) +11, Conocimientos (Culturas) +4, Conocimien-
tos (Especies Alienígenas) +6, Conocimientos (Sistemas Plane-
tarios) +11, Curar Heridas +6, Diplomacia +12, Falsificar +6,
Informática +13, Juegos de Azar +12, Montar +3, Observar
+7, Pilotar +6, Profesión (Burócrata) +6, Profesión
(Control de Tráfico) +11 y Reparar +6.

Dotes: Aguante, Énfasis en una habilidad
(Astronavegar), Esquiva, Grupo de armas
(Pistolas Blasters, Primitivas, Sencillas), Manejo
de astronaves (Naves de Línea), Manejo de escudos planetarios y
Obstinación.

Equipo: Comunicador, Modulo de Datos y Pistola Blaster (3d6).



Hijo de un antiguo senador de la *República*, durante su infancia su vida fue bastante fácil. Inteligente, de buena presencia y con los contactos adecuados todo parecía indicar que las cosas serían fáciles para Mako. La filosofía que aplicaba durante su juventud era: *‘Todo puede esperarse’*. Cuando era cadete en la *Academia* entró en contacto con Han Solo, haciéndose buenos amigos. Tras la *Academia* decidió sacarse un dinero extra dedicándose al contrabando.

Comerciendo solo con los productos más caros del mercado y con Han Solo como gancho, Mako se hizo un nombre entre los contrabandistas, tanto en el *Sector Hutt* como en el *Corelliano*. Actualmente es un conocido contrabandista en la luna de contrabandistas *Nar Shaddaa*, lo cual ciertamente tiene bastante mérito. Conoce a los PJs porque han hecho algunos trabajos para él y le han caído bien. Ellos saben que su especialidad es el contrabando pero si se ven apurados seguro que les encontrará algún trabajo o les dará información sobre posibles objetivos. Además también conoce a otros amigos de los PJs, Zalla Zend y Shug Ninx.

En una escaramuza con un grupo pirata en el Sistema *Ottega* quedará lisiado - obligándole a usar siempre una silla repulsora. Este incidente le llevará a retirarse y establecerse como controlador del tráfico espacial en *Nar Shaddaa*. Aun así seguirá vendiendo información sobre rutas interesantes para todo aquel que se dedica a negocios no del todo legales. Tras la muerte de Jabba, Han Solo fue a *Nar Shaddaa* y Mako en vez de ayudarlo decidió llenarse el bolsillo con la recompensa que ofrecían por él, aunque Han escapó. Mako es un conocido de los PJs y pueden acudir, o no, a él en busca de ayuda mientras se encuentren en *Nar Shaddaa*.

Mako Spince



Especie: *Humano*

Altura: 1,80 m

Peso: 77 kg

Sexo: Varón

Edad: 39 años

Sensible a la Fuerza: No

Actitud: Amistosa

Facción: Independiente

Conexión con otros PNJs:

Salla Zend (pág. 238)

Shug Ninx (pág. 240)

Aspecto:

A pesar de su buena vida se mantiene en perfecta forma, tiene el pelo largo y de color gris.

Peculiaridades:

Le gusta usar de vez en cuando un lenguaje que puede resultar algo grandilocuente y refinado para la gente con que suele tratar. En momentos de tensión su mirada se torna fría y calculadora, en contraste con lo bromista que es habitualmente.

Rasgos de Personalidad:

Es un jugador empedernido de *Sabacc*, aunque no suele hacer apuestas tan arriesgadas como sus amigos Han Solo y Lando Calrissian. Es bastante bromista y socarrón normalmente, aunque sabe guardar las formas si la situación lo requiere.

Salla Zend

Técnico Clandestino de nivel 7
(Especialista Técnico 5 / Granuja 2)



Especialista Técnico 5 / Granuja 2. Inic: +2; Defensa 16; Vel 10 m; PV/PH 45/14; Ata +6 cuerpo a cuerpo o +6 a distancia; TS For +3, Ref +7, Vol +4; T M; PF 1; PLO 0; Rep +1; Vig 14, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 14, Car 14, Código de Desafío: B

Habilidades: Artesanía (Naves) +8, Astronavegar +8, Buscar +5, Conocimientos (Bajos Fondos) +8, Conocimientos (Culturas) +8, Conocimientos (Especies alienígenas) +6, Conocimientos (Sistemas planetarios) +6, Diplomacia +5, Esconderse +6, Informática +10, Inutilizar Mecanismo +5, Juegos de Azar +6, Pilotar +7, Profesión (Burócrata) +7, Reparar +13, Saltar +4, Supervivencia +5, Tasación +5 y Tregar +3.

Dotes: Aguante, Artes marciales, Énfasis en una habilidad (Reparar), Grupo de armas (Armas montadas en vehículos, Pistolas blasters, Sencillas), Manejo de astronaves (Naves de línea).

Equipo: Pistola Blaster (3d6), Comunicador y Juego de herramientas.



Aunque es una simple técnico podría haber llegado lejos como científica o ingeniera. Su habilidad e ingenio la permitirían encontrar fácilmente trabajo en cualquier astropuerto o compañía de trasportes, pero decidió dedicarse al mundo del contrabando. Nunca trabaja con los *Hutts* o sinvergüenzas de esa calaña, solo trabajos de guante blanco, casi siempre realizando modificaciones que permitan pasar los bloqueos con facilidad o creando compartimentos para poder pasar mercancías escondidas. Gracias a esto conoció a Lando Calrissian, Shug Ninx y por supuesto a Han Solo.

Se sintió atraída por Han, el cual era en un principio tanto un amigo como un rival. La verdad es que pasaban mucho tiempo juntos, casi siempre metiéndose en líos y poniendo sus vidas en peligro. Tanto que estuvieron a punto de morir cuando en un salto hiperespacial su hiperimpulsor se averió y su nave retornó al espacio real con rumbo directo hacia una estrella de neutrones. Aunque salvaron la vida, este incidente la afectó tanto que decidió dejar el negocio del contrabando. Creía que su relación con Han iría a más, pero la verdad es que éste se ha ido de Nar Shaddaa tras dejarla un simple mensaje de despedida.

Desde entonces pasa su tiempo reparando y modificando naves en el Astrotaller de Shug, mientras construye una propia como pago por sus servicios: el *Intruso Estelar*. Está modificada para llevar cualquier tipo de carga a través de la *Galaxia* y es más rápida que el *Halcón Milenario*.

Los PJs la conocen, siendo amigos tanto de ella como de Shug Ninx. Puede pasar horas hablando de tema técnicos, por lo que aunque le caen bien todos los PJs siente más simpatía hacia Durum. Aunque no sale en las aventuras, los PJs pueden acudir, o no, a ella en busca de ayuda mientras se encuentren en Nar Shaddaa.

Salla Zend



Especie: *Humana*

Altura: 1,80 m

Peso: 73 kg

Sexo: Mujer

Edad: 27 años

Sensible a la Fuerza: No

Actitud: Amistosa

Facción: Independiente

Conexión con otros PNJs:

Mako Spince (pág. 236)

Shug Ninx (pág. 240)

Aspecto:

Es una joven de color, alta, con melena rizada y complexión atlética.

Peculiaridades:

Le gusta usar términos navales para todo, incluso para las personas. Siempre mantiene la calma, incluso en los momentos de mayor tensión.

Rasgos de Personalidad:

De carácter duro, sabe encajar bien los golpes que le depara el destino. Está obsesionada con encontrar a Han y no piensa separarse de él cuando lo encuentre.



Saltaka

Señor del crimen de nivel 12

(Granuja 5/Noble 2/Señor del crimen 5)

10	12	9	14	14	16
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	19	32/9	+6/+7		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+3	+10	+11			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Granuja 5 / Noble 2 / Señor del crimen 5;

Inic: +1; Defensa 19; Vel 10 m;

PV/PH 32/9; Ata +6/+1

cuerpo a cuerpo o +7/+2 a

distancia; TS For +3, Ref

+10, Vol +11; PF 3; PLO 4;

Rep +9; Vig 10, Des 12, Con 9,

Int 14, Sab 14, Car 16, Código de Desafío: E.



Habilidades: Averiguar intenciones +6, Buscar +6, Conocimiento [Bajos fondos] +13, Diplomacia +13, Engañar +16, Esconderse +9, Escuchar +10, Falsificar +11, Informática +9, Intimidar +15, Observar +7, Pilotar +8, Recabar información +15, Sigilo +9 y Tasación +14.

Dotes: Alerta, Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Diplomacia), Gran fortaleza, Infamia, Influencia, Soltura con un arma (pistola blaster) y Voluntad de hierro.

Especial: Trueque ilegal, afortunado (1 al día), ataque preciso +1, favor +3, inspirar confianza (1 al día), contactos (2), acceso a recursos, inspirar miedo -2, esbirros.

Equipo: Palacio, Guarida en Nar Shaddaa, vehículos lujosos, secuaces, espías, esbirros horrendos, compañeros o guardianes animales, pistola blaster (3d6) y cuchillo (1d4).

Primera aparición: Pág. 51.

Extorsión, robos, asesinatos. Nada escapa a las garras de esta babosa *Hutt* natural de Nal Hutta que ha sabido tolerar y aprovechar la presencia del *Imperio* como el que más. Cuenta con una guarida en Nar Shaddaa, desde la que controla todo lo que ocurre en la luna.

Uno de los muchos negocios lucrativos que lleva es el de prestamista. Ciertamente, parece que no le va nada mal, pero últimamente se ha empezado a introducir en el peligroso negocio de especia. Hay varios nuevos enemigos que han venido a engrosar la ya de por sí larga lista de rivales propia de un *Hutt*.

Nuestros PJs tendrán que hacer negocios con él, y será mejor para ellos que quede satisfecho con el resultado de los trabajos ofrecidos, porque Saltaka tiene muy mal carácter, especialmente con aquellos que le fallan.

Sunny Bounder

Sunny es una mujer alta, delgada y de mirada dura, de entre 25 y 30 años de edad. Lleva pilotando aceleradores y motos deslizadoras desde que puede recordar, y acabó dedicándose a amañar carreras, organizar carreras ilegales para ella y para otros, y disponer los diversos aspectos de tales competiciones, como la seguridad, los sobornos y las apuestas. Hace unos años Sunny creó a los *Serafines Negros* a partir de los restos de otra banda de aceleradores a la que había ayudado a destruir. Organizó a los supervivientes hasta convertirlos en un grupo efectivo de estafadores, timadores y buscavidas.

Señor del crimen de nivel 7
(Granuja 5 / Noble 2)



Habilidades: Averiguar intenciones +6, Buscar +6, Conocimiento [Bajos fondos] +10, Diplomacia +6, Engañar +10, Escondarse +9, Escuchar +10, Falsificar +9, Informática +9, Intimidar +10, Observar +7, Pilotar +10, Recabar información +10, Sigilo +9 y Tasación +9.

Dotes: Alerta, Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Pilotar deslizadores), Gran fortaleza, Infamia y Soltura con un arma (pistola blaster).

Especial: Trueque ilegal, afortunado (1 al día), favor +1, contacto, ataque preciso +1, inspirar confianza (1 al día), Aceleración máxima mejorada (puede efectuar una tirada de dif. Media de Pilotar para hacer maniobra y aumentar velocidad máxima en 1 durante 4 asaltos) y Conductora nata (una vez por partida, puede repetir 1 tirada de Pilotar).

Equipo: Pistola Blaster (3d6), cadena (1d6+1), blindaje ligero (RD 2), Moto Deslizadora "*Erupción Solar*" (Destello-S Modificado).

Primera aparición: Pág. 15

Shug Ninx

Técnico Clandestino de nivel 10
(Especialista Técnico 9 / Granuja 1)



Especialista Técnico 9/Granuja 1: Inic: +1; Defensa 16; Vel 10 m; PV/PH: 65/14; Ata +8/+3 cuerpo a cuerpo o +7/+2 a distancia; TS For +5, Ref +7, Vol +8; T M; PF 1; PLO0; Rep +1; Vig 14, Des 12, Con 14, Int 15, Sab 18, Car 12, Código de Desafío: C

Habilidades: Artesanía (Naves) +12*, Artesanía (Cazas) +4*, Astronavegar +8, Buscar +8, Conocimientos (Bajos fondos) +8, Conocimientos (Culturas) +4, Conocimientos (Especies alienígenas) +4, Conocimientos (Sistemas planetarios) +8, Diplomacia +7, Informática +11, Inutilizar Mecanismo +5, Juegos de Azar +6, Pilotar +7, Profesión (Burócrata) +10, Reparar +20, Saltar +4, Sigilo +7, Supervivencia +6, Tasación +6 y Tregar +4.

*Experto, puede crear objetos de calidad superior.

Dotes: Aguante, Énfasis en una habilidad (Reparar), Grupo de armas (Armas montadas en vehículos, Pistolas blasters, Sencillas), Manejo de astronaves (Naves de línea), Manitas y Reflejos rápidos.

Equipo: Pistola Bláster (3d6), Modulo de datos y Juego de herramientas.

Mestizo de padre *Corelliano* y madre *Theelin* - una raza casi extinta -, por este motivo sufrió el desprecio fruto de la política antimestizaje Imperial. Esto frenó sus ambiciones dentro de la *Academia* en el servicio de *Exploradores*, al no ser cien por cien humano.

Aún así, gracias a su innata aptitud manejando y reparando cualquier aparato tecnológico, encontró rápidamente trabajo como técnico de baja cualificación. Por suerte la vida le llevo a la *Luna de los Contrabandistas* - Nar Shaddaa - donde a nadie le preocupaban cuáles eran sus orígenes, por lo que rápidamente se labró una gran reputación al hacer verdaderos milagros con los viejos cargueros de carbonita.

En poco tiempo hizo amistad con muchos contrabandistas que le veían como una figura paterna que cuidaba de sus chiquillos más traviesos. Pronto la mayoría de los mejores pilotos de la galaxia rondaban su "*Astrotaller*" y contrataban sus servicios - Lando y Han entre ellos.

Cuando Han le destruyó el corazón a Salla, Shug le dio trabajo en su taller. Con el paso del tiempo su reputación le ha permitido ser más selectivo con sus clientes, e incluso acceder a lucrativos negocios imperiales a pesar de su origen mestizo. Aun así sus sentimientos siempre han sido pro *Rebelión* y no olvida los perjuicios y las injusticias de las fuerzas imperiales.

Ve a los PJs como a sus "*chiquillos traviesos*" considerándolos sus amigos, les prestará ayuda y les fiará dinero, siempre que no abusen de su confianza y se lo pidan educadamente.



Shug Ninx



Especie: *Humano/Theelin*

Altura: 1,85 m

Peso: 79 kg

Sexo: Varón

Edad: 38 años

Sensible a la Fuerza: No

Actitud: Amistosa

Facción: Independiente,
ProRebelde

Conexión con otros PNJs:

Mako Spince (pág.)

Salla Zend (pág.)

Primera aparición: Pág. 80

Aspecto:

Nació con unas extrañas marcas azuladas y verdosas alrededor de la boca, además de tener solo tres dedos en cada mano - más gruesos que los humanos.

Peculiaridades:

Suele levantar las cejas de forma descarada cuando cree que alguien le está mintiendo, como esperando a que el gesto le obligue a contar la verdad.

Rasgos de personalidad:

Tiene una actitud paternalista con sus amigos contrabandistas, normalmente les ayuda en todo lo posible, la única norma que tiene es que está prohibido terminantemente introducir narcóticos en su *Astrotaller*.



Wampa (“Winter”)

Agente de Inteligencia Rebelde de nivel 3

(Noble 1 / Explorador 2)



Humana Noble 1 / Explorador 2; Inic: +3; Defensa 15; Vel 10 m; PV/PH 12/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo o +4 a distancia; TS For +2, Ref +6, Vol +5; T M; PF 2; PLO 0; Rep +1; Vig 9, Des 16, Con 10, Int 18, Sab 12, Car 16, Código de Desafío: B

Habilidades: Averiguar Intenciones +7, Buscar +9, Conocimientos (Saber planetario) +7, Diplomacia +9, Disfrazarse +9, Escondarse +7, Escuchar +7, Informática +9, Montar +7, Observar +7, Recabar Información +9, Sigilo +7 y Tasación +7.

Dotes: Alerta, Grupo de armas (Pistolas blasters, Fusil blaster, Sencillas), De fiar, Ojo avizor y Rastrear.

Equipo: Blaster de bolsillo (3d4), Cuchillo (1d4), Comunicador, Electrobinoculares y Módulo de datos.

Winter es uno de los mejores agentes del servicio de espionaje de la *Alianza Rebelde*. Amiga de la infancia de Leia Organa, se convirtió en su hermana adoptiva tras la muerte de los padres de Winter a manos del *Imperio*. Actualmente es la ayudante personal de Leia y una parte vital de la división de *Suministros y Adquisiciones* de la *Rebelión*. Las peculiares habilidades de esta nativa de Alderaan y su proximidad a la casa real, simpatizantes desde sus inicios de la *Rebelión*, la hicieron pasar desde un primer momento de la contienda galáctica a formar parte esencial de la inteligencia *Rebelde*.

En estos momentos trabaja para el departamento de *Suministros y Adquisiciones* en labores de inteligencia y fue la que proporcionó a Cala Wornor los datos necesarios para hacerse con el envío de armas imperiales que los PJs posteriormente les arrebataron junto al *Estrella de Medianoche* – formando parte de la misión encomendada al Capitán Garnet y cuyo cargamento incluía un prototipo del *Imperio*.

Cuando ella y un agente rebelde llamado Porter fueron asaltados en Duro por los Corsarios Naramil acababan de recoger datos sobre el mantenimiento de varias naves de la flota de apoyo imperial. Su unidad R2 contiene varios programas capaces de suplantar los códigos de seguridad de algunas naves que van a ser actualizadas, lo que permitiría a algún comando hacerse con el control de las mismas.



Wampa (“Winter”)



Especie: *Humana*

Altura: 1,70 m

Peso: 62 kg

Sexo: Mujer

Edad: 19 años

Sensible a la Fuerza: No

Actitud: Amistosa

Facción: Alianza Rebelde

Conexión con otros PNJs:
Cala Womer (pág.)

Primera aparición: Pág. 98

Aspecto:

Una mujer joven, bastante alta, de porte regio y muy hermosa. Tiene el pelo blanco como la nieve: *“Aunque realmente no hace nada para llamar la atención la mujer del fondo, una joven alta de pelo níveo y una belleza extraordinaria, claramente destaca en el atestada cantina. Quizás sea su clara mirada o su aspecto regio el que la hace destacar entre tantos criminales”.*

Peculiaridades:

Tiene una memoria holográfica y audiográfica, recuerda perfectamente todo lo que ve y oye. Cosas muy útiles para una agente de la inteligencia *Rebelde*, a lo que suma una gran facilidad para disfrazarse y pasar desapercibida.

Rasgos de personalidad:

Callada y reservada es una observadora que no pierde detalle de todo lo que sucede alrededor, aunque puede resultar de un trato bastante frío - que se acentuará considerablemente tras contemplar los restos de Alderaan.

Jedai Yony

Iniciado Proscrito de nivel 12

(Iniciado en la Fuerza 7 / Granuja 5)

14	16	14	14	14	15
VIG	DES	CON	INT	SAB	CAR
+7	22	78/14	+10/ +11		
Inic	Defensa	PV/PH	Ata CC / Dist		
+7	+11	+8			
TS Fort	TS Ref	TS Vol			

Iniciado en la Fuerza 7 / Granuja 5; Inic: +7 (+3 por Des, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 22 (+8 por dase, +3 por Des, +1 por Esquiva); Vel 10 m; PV/PH 78/14; Ata +10/+5 cuerpo a cuerpo (2d8+2, Sable de Luz) o +11/+6 a distancia (3d8 o aturdimiento con CD 18, Pistola Blaster Pesada); TS For +7, Ref +11, Vol +8; PF 5; PLO 3; Rep +2; Vig 14, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 14, Car 15, Código de Desafío: F.

Habilidades: Artesanía (Sable de Luz) +6, Astronavegar +4, Averiguar intenciones +6, Buscar +6, Conocimiento (Saber Jedi, Sistemas) +4, Curar heridas +6, Demoliciones +4, Escondarse +9, Escuchar +6, Informática +6, Intimidar +14, Observar +6, Profesión (Protector) +6, Recabar información +6, Sigilo +9 y Supervivencia +6.

Habilidades de la Fuerza: Afectar mente +7, Curar al prójimo +7, Curarse uno mismo +9, Defensa de la Fuerza +12, Golpe de Fuerza +9, Ilusión +7, Mejorar sentidos +9, Mentalidad combativa +9, Miedo +5, Mover objeto +7, Sigilo de la Fuerza +14, Telepatía +4, Ver Fuerza +4 y Videncia +4.

Dotes: Competencia con arma exótica, Energía heroica, Énfasis en una habilidad (Intimidar, Def. Fuerza), Esquiva, Grupo de Armas (Primitivas, Pistolas Blasters, Sencillas), Iniciativa Mejorada, Invisible, Presencia amedrentadora, Rapidez (+3), Resistencia y Sensible a la Fuerza (Alterar, Controlar y Sentir, Concentración).

Especial: Afortunado (1/día), Apariencia inofensiva, Arma de la Fuerza (+1d8), Ataque preciso +1 y Desaparecer. Yony puede regenerar miembros amputados.

Equipo: Sable de luz (2d8, luz verde), Amuleto, 3 Medpack, Comunicador, Pistola aturridora, Pistola Blaster Pesada (3d8).

Primera aparición: Pág. 133



Jedai Yony



Este extraño alienígena iniciado en la Fuerza creó un extraño vínculo con Han Solito (ahora Gran Hanso) desde el primer día que se conocieron. Esta unión, lo hace ser su leal y fiel compañero, su mano derecha, y su protector. Este estudioso de la Fuerza, sin decantarse hacia el Lado Luminoso o el Lado Oscuro, hace uso de la Fuerza para su beneficio propio y el de su amigo y socio. No duda ni un instante en utilizar la Fuerza para intimidar e infundir miedo en sus enemigos, y por supuesto en hacer demostración de su poder. Su dualidad le permite tanto curar a un compañero herido como matar sin piedad a cualquier enemigo que se cruce en su camino.

Su naturaleza alienígena hace que sea un extraordinario usuario de la Fuerza. Entre algunas de sus cualidades innatas, el poder regenerar cualquiera de sus miembros perdidos es cuanto menos espectacular. Se desconoce si es propio de su desconocida raza, o una forma de canalizar la Fuerza hacia sus propias células para generar esta regeneración corporal. Nadie conoce sus límites todavía, por lo que es posible que incluso pudiera llegar a regenerar órganos vitales.

De carácter tranquilo y poco comunicador, hace que pase totalmente desapercibido por el resto de personas que se cruza, a pesar de su extraña raza de la que nadie parece tener constancia. Esta particularidad de su personalidad, le favorece notablemente.

Huérfano sin familia, ni raza, no se sabe como llegó a un templo de eruditos estudiantes de la Fuerza, quienes le acogieron y enseñaron a entenderla.

Yony siempre fue un aventurero explorador, porque pensaba que cada viaje, cada experiencia, suponía un nuevo conocimiento. Él quería ver y estudiar los diferentes mundos que componen la vasta galaxia en la que se encuentra. Por este motivo, decidió unirse a la *Alianza Rebelde*, junto al resto de los miembros de su equipo original, en Mesa 291.

Allí conoció a su socio y amigo Han Solito, con el que creó desde el primer momento un vínculo. Tan fuerte es éste vínculo, que incluso lo respaldó en su traición al resto del equipo a pesar de su propia opinión e incluso de su propia lealtad hacia el resto de sus excompañeros rebeldes.

Matones y Subordinados

СХЛОУУУУУ В УОЕО771УХ7ОН

Los siguientes PNUs no son tan importantes como los listados anteriormente, son subordinados de los anteriores o oponentes que rara vez entablarán una conversación con los jugadores. Por este motivo su descripción es más escueta, limitándose a las fichas para el sistema D20, además del equipo que habitualmente suelen portar. En ocasiones deberás tratarlos como pelotones de matones, según las reglas para los mismos que encontrarás en el libro básico.

Comandos Rebeldes

Soldado humano 4; Ini: +6; Defensa 18; Vel 10 m; PV/PH 32/10; Ata +5 cuerpo a cuerpo (2d4+1, sin armas) o +6 a distancia; TS For +4, Ref +3, Vol +2; PF 1; PLO 0; Rep +1; Vig 12, Des 14, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 10. Código de Desafío: B

Habilidades: Conocimiento (táctica) +5, Demoliciones +6, Hablar básico, Intimidar +6, Leer/Escribir básico, Observar +5, Supervivencia +6.

Dotes: Artes marciales, Aretes marciales defensivas, Artes marciales mejoras, Competencia con blindaje (ligero), Grupo de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Energía heroica, Iniciativa mejorada.

Equipo: Equipo de campaña, uniforme de camuflaje para entornos urbanos, fusil blaster (3d8), dos granadas de fragmentación (4d6+1), comunicador, cinturón de accesorios y cargas explosivas.

Corsarios Naramil

Matón humano 2; Ini: +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/15; Ata +3 cuerpo a cuerpo (1d6+1, Porra) o +2 a distancia; TS For +4, Ref +0, Vol +0; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9. Código de Desafío: A

Habilidades: Intimidar +3.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Grupo de Armas (Pistolas Blasters, Sencillas), Dureza.

Equipo: Pistola Blaster (3d6), Porra (1d6+1).

Corsarios Sinestro

Granuja 3 / Soldado 1; Ini: +6; Defensa 16; RD 2; Vel 10 m; PV/PH 0/11; Ata +4 cuerpo a cuerpo (2d4+1, sin armas) o +5 a distancia; TS For +3, Ref +5, Vol +0; CE Trueque ilegal, afortunado (1 al día), ataque preciso +1; PF 0; PLO 0; Rep +1; Vig 12, Des 15, Con 11, Int 14, Sab 8, Car 13. Código de Desafío: A

Habilidades: Astronavegar +9, Buscar +8, Engañar +7, Informática +8, Intimidar +7, Inutilizar mecanismo +8, Observar +5, Pilotar +9, Recabar Información +7 y Reparar +9.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Grupo de Armas (Armas Pesadas, Armas Sencillas, Fusiles Blaster, Pistolas Blaster, Vibroarmas), Desenfundador rápido e Iniciativa mejorada.

Equipo: Pistola blaster pesada (3d8) y traje de vuelo acolchado (RD 2).

Droide Centinela Imperial

Matón droide 2; Ini: +2; Defensa 12; RD 3; Vel 10 m; PV/PH 0/13; Ata +2 cuerpo a cuerpo o +5 a distancia (3d8, Fúsil Blaster integrado en brazo); TS For +3, Ref +2, Vol +1; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 11, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 8, Car 6. Código de Desafío: B

Habilidades: Buscar +2, Escuchar +2 y Observar +4.

Dotes: Ambidiestro, Competencias con blindajes (ligero), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster) y Disparo a bocajarro.

Equipo: Blindaje ligero (RD 3), Escudos (RD 5), Fúsil Blaster montado en el brazo (3d8/19-20), Acceso bloqueado.

Gamorreano

Gamorreano 1; Ini: -1; Defensa 9; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo o -1 a distancia; TS For +2, Ref -1, Vol +0; PF 0; PLO 0; Rep 0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 10. Código de Desafío: B

Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +1, Profesión (matón) +1.

Dotes: Ataque poderoso, Competencia (Armas sencillas y primitivas).

Equipo: Vibrohacha (3d10), Pertenencias diversas.

Jinetes del Maelstrom

Granuja 3 / Soldado 1; Ini: +7; Defensa 17; RD 2; Vel 10 m; PV/PH 0/13; Ata +4 cuerpo a cuerpo (1d4+1, sin armas) o +6 a distancia (3d8 o aturdimiento con CD 18, Pistola Blaster Pesada); TS For +5, Ref +6, Vol +2; CE Trueque ilegal, afortunado (1 al día), ataque preciso +1; PF 0; PLO 0; Rep +1; Vig 13, Des 16, Con 13, Int 12, Sab 14, Car 13. Código de Desafío: B

Habilidades: Astronavegar +9, Buscar +8, Engañar +7, Informática +8, Intimidar +7, Inutilizar mecanismo +8, Observar +5, Pilotar +9, Recabar Información +7 y Reparar +9.

Dotes: Artes marciales (1d4), Artillero, Competencia con blindajes (ligero, intermedio), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Desenfundado Rápido, Gran Fortaleza, Iniciativa mejorada y Manejo de Astronaves (Cazas, Transportes Espaciales, Naves de línea).

Equipo: Pistola blaster pesada (3d8) y traje de vuelo acolchado (RD 2).

Mandalorianos

Soldado de élite *Mandaloriano* 4; Ini: +3; Defensa 17; RD 4; Vel 8 m; PV/PH 30/13; Ata +6 cuerpo a cuerpo (2d6+2, Vibromachete) o +8 a distancia (3d8/19-20, Fúsil Blaster); TS For +5, Ref +4, Vol +1; PF 1; PLO 0; Rep +1; Vig 14, Des 16, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 8. Código de Desafío: C

Habilidades: Curar heridas +4, Demoliciones +5, Escuchar +2, Informática +2, Intimidar +3, Observar +2, Reparar +5, Supervivencia +4 y Tregar +0.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Desenfundado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Rastreador experto, Reflejos de combate y Soltura con un arma (fusil blaster).

Equipo: Armadura Mandaloriana (RD 4 – Ver pág. 316 de SW-MBR), Comunicador, Fusil Blaster (3d8/19-20), vibromachete (2d6+2), 2 granadas aturcidoras, 1 detonador termal y Blaster de bolsillo (3d4).

Mercenarios de Cala Worner (Célula Rebelde)

Soldado humano 2; Ini: +2; Defensa 15; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +3 cuerpo a cuerpo o +5 a distancia; TS For +2, Ref +2, Vol +1; PF 0; PLO 0; Rep +1; Vig 12, Des 14, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de Desafío: B

Habilidades: Conocimientos (Táctica) +3, Demoliciones +4, Intimidar +5, Observar +2, Supervivencia +3.

Dotes: Artes marciales, Competencia con blindaje (ligero), Grupo de armas (Pesadas, Fusiles y Pistolas blasters, Sendillas, Vibroarmas), Manejo de astronaves (Trasportes espaciales).

Equipo: Pistola blaster (3d6), Comunicador, Cinturón de accesorios, además 2 de ellos llevan una Granada aturridora y otros 2 (los que vigilan el interior del carguero) llevan un Fusil bláster (3d8).

Merodeadores de Allet

Soldado humano 3; Ini: +2; Defensa 14; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +3 cuerpo a cuerpo o +4 a distancia; TS For +4, Ref +2, Vol +1; PF 0; PLO 0; Rep +1; Vig 13, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 8. Código de Desafío: C

Habilidades: Curar Heridas +4, Demoliciones +3, Informática +2, Intimidar +4, Supervivencia +3.

Dotes: Artes Marciales, Competencia con blindaje (ligero), Grupo de Armas (Pesadas, Fusiles Blaster, Pistolas Blasters, Sendillas, Vibroarmas), Disparo a Bocajarro, Lucha a Ciegas.

Equipo: Mono de combate, Pistola blaster (3d6), Comunicador, Equipo de campaña, una Placa del gremio de mercenarios, una Insignia que los identifica como Merodeadores de Allet, su líder, además llevan un Fusil Blaster (3d8).

Oficiales de SegCor

Soldado humano 2; Ini: +1; Defensa 17; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +6 cuerpo a cuerpo o +8 a distancia; TS For +4, Ref +7, Vol +8; PF 0; PLO 0; Rep +1; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 13, Sab 12, Car 15. Código de Desafío: B

Habilidades: Astronavegar +4, Averiguar intenciones +8, Conocimiento (Burocracia) +6, Conocimiento (Historia) +6, Conocimiento (Táctica) +8, Diplomacia +8, Engañar +8, Informática +6, Intimidar +12, Pilotar +5, Profesión (Oficial) +10, Recabar información +9, Reparar +3 y Supervivencia +2.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Énfasis en una habilidad (Profesión [Oficial]), Énfasis en una habilidad (Recabar información), Persuasión, y Soltura con un arma (Pistola blaster).

Equipo: Pistola Blaster Pesada (3d8), uniforme acolchado (RD 2), porra aturridora, medpac y comunicador.

Piloto Imperial

Soldado humano 4; Ini: +7; Defensa 17; RD 2; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +5 cuerpo a cuerpo o +7 a distancia; TS For +5, Ref +4, Vol +0; PF 1; PLO 0; Rep +1; Vig 13, Des 16, Con 12, Int 14, Sab 8, Car 10. Código de Desafío: B

Habilidades: Astronavegar +9, Conocimiento (Saber planetario) +7, Curar heridas +3, Demoliciones +6, Observar +3, Pilotar +13 y Reparar +7.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, energía heroica, Énfasis en una habilidad (Pilotar), Iniciativa mejorada y Manejo de astronaves (Cazas estelares).

Equipo: Pistola blaster (3d6), Traje de vuelo acolchado (RD 2) y equipo de campaña.

Piratas de Fandar

Granuja 3 / Soldado 1; Ini: +6; Defensa 16; RD 2; Vel 10 m; PV/PH 0/11; Ata +4 cuerpo a cuerpo o +5 a distancia; TS For +3, Ref +5, Vol +0; CE Trueque ilegal, afortunado (1 al día), ataque preciso +1; PF 0; PLO 0; Rep +1; Vig 12, Des 15, Con 11, Int 14, Sab 8, Car 13. Código de Desafío: B

Habilidades: Astronavegar +9, Buscar +8, Engañar +7, Informática +8, Intimidar +7, Inutilizar mecanismo +8, Observar +5, Pilotar +9, Recabar Información +7 y Reparar +9.

Dotes: Competencia con blindaje (ligero), Grupo de Armas (Armas Pesadas, Armas Sencillas, Fusiles Blaster, Pistolas Blaster, Vibroarmas), Desenfundador rápido e Iniciativa mejorada.

Equipo: Pistola blaster pesada (3d8) y traje de vuelo acolchado (RD 2).

Policía Drall

Soldado Drall 2; Ini: +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/15; Ata +3 cuerpo a cuerpo o +2 a distancia; TS For +4, Ref +0, Vol +0; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9. Código de Desafío: B

Habilidades: Demoliciones +5 e Intimidar +3.

Dotes: Artes marciales, Comp. con blindaje (ligero), Comp. con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas).

Equipo: Flashstick (CD 15), 2 Granadas aturdidoras (4m, CD 15) y comunicador.

Serafines Negros

Matón 2; Ini: +0; Defensa 10; RD 2; Vel 10 m; PV/PH 0/15; Ata +3 cuerpo a cuerpo (1d6+1, cadena) o +6 a distancia (3d6 o aturdimiento con CD 15, Pistola Blaster); TS For +4, Ref +0, Vol +0; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9. Código de Desafío: A

Habilidades: Intimidar +3 y Pilotar +3.

Dotes: Competencias con grupos de armas (armas sencillas, pistolas blaster), Competencia con blindaje (ligero) y Dureza.

Equipo: Pistola Blaster (3d6), cadena (1d6+1), blindaje ligero (RD 2), Moto deslizadora Aulladora D-22.



Soldados de Asalto

Matón humano 4; Ini: +0; Defensa 11; RD 5; Vel 8 m; PV/PH 0/12; Ata +5 cuerpo a cuerpo (1d4+1, sin armas) o +4 a distancia (3d8/19-20, Fúsil Blaster); TS For +5, Ref +1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +1; Vig 12, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de Desafío: C

Habilidades: Buscar +1, Conocimiento (Política) +2, Intimidar +2, Observar +1, Profesión [Soldado de asalto] +2, Saltar -1 y Trepar -1.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio, potenciado), Competencias con grupos de armas (armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster).

Equipo: Blindaje de soldado de asalto, Fúsil Blaster (3d8 / 19-20), Granada de fragmentación (4d6+1), Garfio de escalada, comunicador, cinturón de accesorios.

Soldados de Élite Marina Imperial

Soldado de élite humano 4; Ini: +3; Defensa 17; RD 4; Vel 8 m; PV/PH 0/13; Ata +6 cuerpo a cuerpo (2d6+2, Vibromachete) o +8 a distancia (3d8/19-20, Fúsil Blaster); TS For +5, Ref +4, Vol +1; PF 1; PLO 0; Rep +1; Vig 14, Des 16, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 8. Código de Desafío: C

Habilidades: Buscar +2, Curar heridas +4, Demoliciones +5, Escuchar +2, Informática +2, Intimidar +3, Observar +2, Profesión [Marine] +2, Reparar +5, Supervivencia +4 y Tregar +0.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio, potenciado), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Reflejos de combate y Soltura con un arma (Fúsil Blaster).

Equipo: Blindaje de soldado de asalto (RD 4), Fúsil Blaster (3d8 / 19-20), Granada de fragmentación (4d6+1), vibromachete (2d6(+2)), comunicador, cinturón de accesorios.

Soldados Sol Negro

Soldado de élite humano 4; Ini: +3; Defensa 17; RD 3; Vel 8 m; PV/PH 30/13; Ata +6 cuerpo a cuerpo (2d6+2, Vibromachete) o +8 a distancia (3d8/19-20, Fúsil Blaster); TS For +5, Ref +4, Vol +1; PF 1; PLO 0; Rep +1; Vig 14, Des 16, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 8. Código de Desafío: C

Habilidades: Curar heridas +4, Demoliciones +5, Escuchar +2, Informática +2, Intimidar +3, Observar +2, Reparar +5, Supervivencia +4 y Tregar +0.

Dotes: Competencias con blindajes (ligero, intermedio), Competencias con grupos de armas (armas pesadas, armas sencillas, fusiles blaster, pistolas blaster, vibroarmas), Desenfundado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Rastreador experto, Reflejos de combate y Soltura con un arma (fusil blaster).

Equipo: Mono de Combate (RD 3), Comunicador, Fusil Blaster (3d8/19-20), vibromachete (2d6+2) y 1 granada de desfragmentación (4d6+1).

STAR WARS

AYUDAS DEL JUEGO



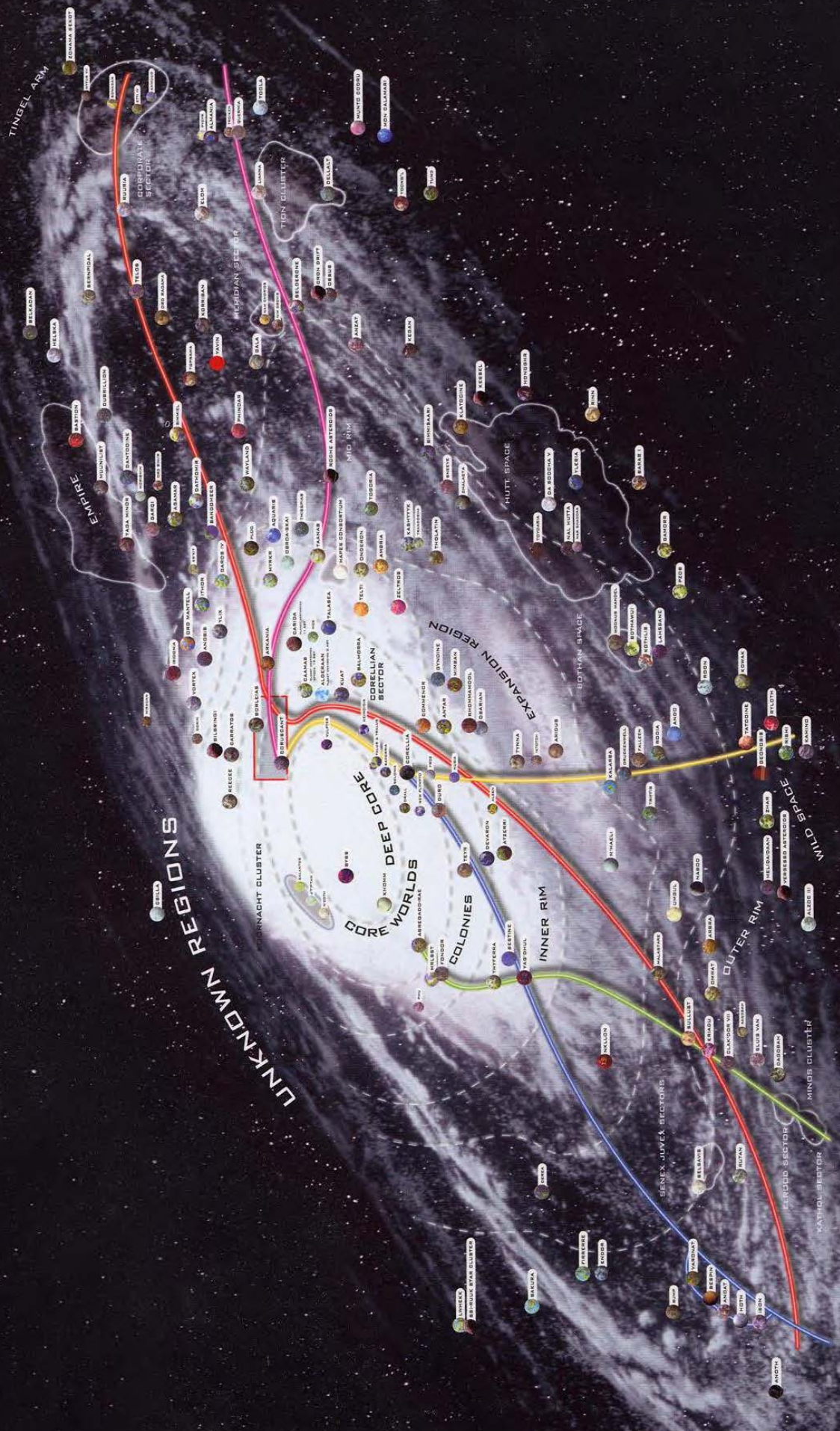
GUION

La Rebelión está teniendo fugas de información que pone en grave peligro la estabilidad y supervivencia de esta resistencia al Imperio. Se sospecha de que hay espías dentro de la organización y filtraciones a través de colaboradores externos.

En estos momentos, deben cuidar mucho las informaciones que se dan a los diferentes comandos activos. La Alianza ha asestado un golpe al Imperio por fortuna, consiguiendo un cargamento de armas imperiales experimentales. La **misión principal** consistirá en hacerse pasar por una banda de Contrabandistas y Mercenarios independientes en la luna de Nar Shaddaa para lograr que les contraten para robar esa mercancía al comando rebelde que la consiguió. Evidentemente, puede parecer una petición extraña, pero esto permitirá salvar el cargamento creando una distracción sobre la verdadera localización de estos preciados equipos, así como lograr descubrir uno de los posibles topes que filtran información sobre las operaciones en curso. Los sistemas de contraespionaje de la alianza se encargarán de ir dando falsas informaciones sobre vuestro comando para que vuestra fama como ladrones de naves crezca entre los bajos fondos de la luna de los contrabandistas y seáis contactados por el traidor.

Cala Worner es la líder de comando al que le deben robar el cargamento y será la única que estará al corriente de la operación. No hace falta decir, que deberás decidir como informar a tu equipo y evidentemente procurar que ningún miembro de comando atacado sea herido de gravedad (o simplemente herido, por lo que deberíais usar medios no letales como blaster en aturdir,...). Debe parecer lo más real posible.

Como **misión secundaria**, y aprovechando que estaréis un tiempo infiltrándoos en los bajos fondos y juntándoos con algunos de los seres más despreciables de la galaxia en la luna más famosa de los Contrabandistas, deberéis intentar localizar al Capitán Fandar. Este peligroso personaje, es el azote de las rutas espaciales, pirata extraordinario y número seis en la lista de los más buscados por la Marina Imperial. La Alianza quiere contratar a Fandar para que hostigue los transportes espaciales del Imperio. No será fácil convencerlo, y además será una situación muy peligrosa para vosotros, por lo que deberéis ir con sumo cuidado. Se recomienda llevar un tiempo prudencial haciéndose un lugar entre los contrabandistas de la zona, para lograr méritos suficientes para lograr una audiencia con Fandar. Ya conoces la situación precaria de la alianza y sabrás hasta donde podrás negociar. No obstante, se os concederán los recursos que se necesitéis si entran dentro de lo razonable.



Una Guarida en Nar Shaddaa

٧٨٤ ٧٥٤٦١٧٤ ٧٨ ٨٤٦ ٧٤٤٦٦٤٤

La “*guarida*” de esta peculiar banda de ladrones de naves, aunque humilde, no está mal del todo. El núcleo donde se hace la vida es el salón, alrededor del cual gira el resto de las estancias. El salón es amplio con unos confortables sillones formando un círculo alrededor de una mesa que puede ser dividida en cuatro más pequeñas. Todo esto está junto a la ventana que da a la cocina, lo que facilita el paso directo de comida y bebida desde la misma. Cada uno de los miembros de la banda tiene su propia habitación y en una de ellas crearon un pequeño cuarto secreto, al que se accede desde la habitación 9 por medio de un panel oculto (*Buscar dif 20/ Buscar dif 20*). En este cuarto guardan material por colocar en el mercado negro, armas y alguna que otra cosa de valor.

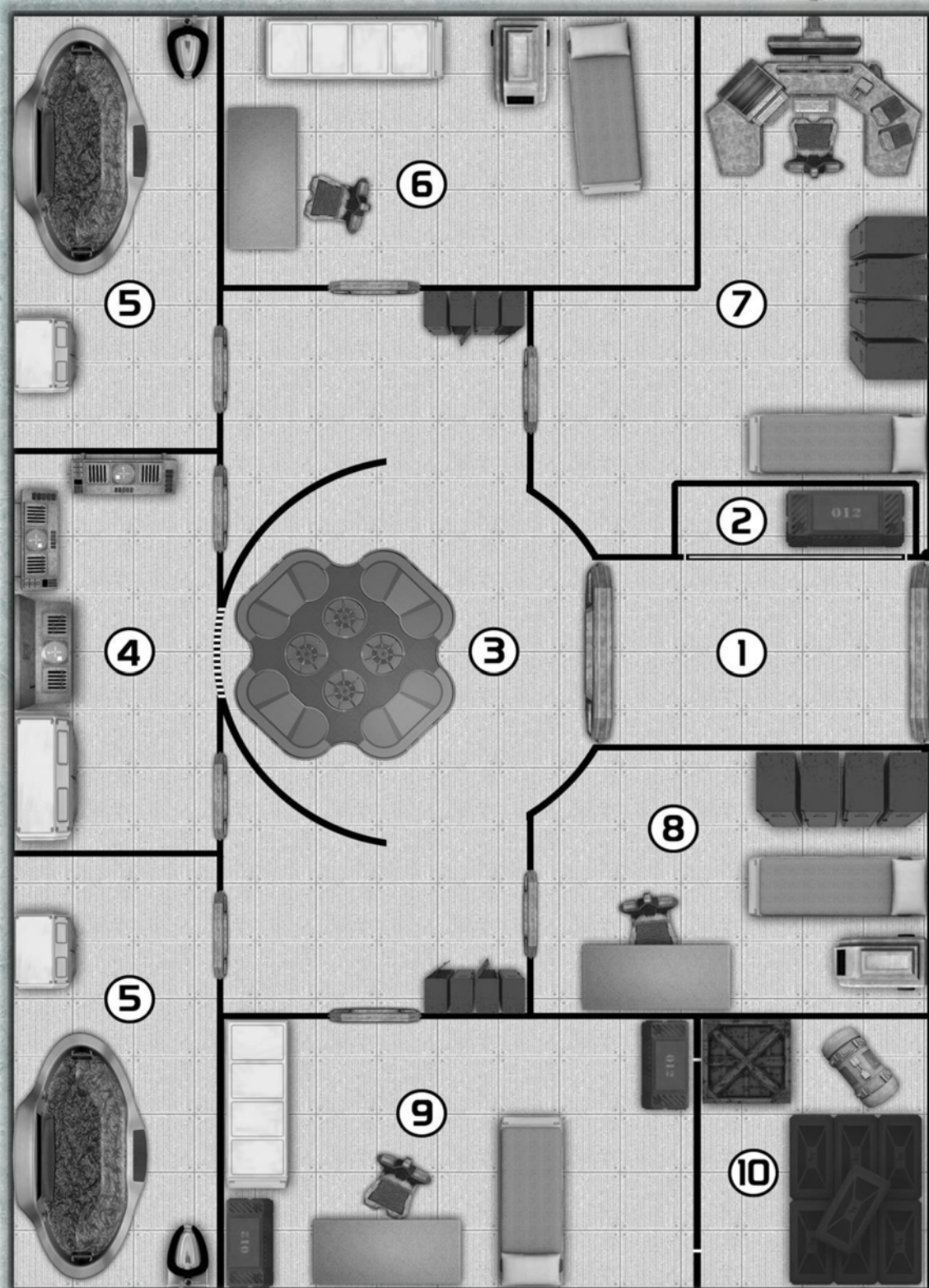
Distribución de la Guarida:

- 1 Pasillo de acceso. En el lateral hay un pequeño armario empotrado
- 2 Armario empotrado
- 3 Sala de estar. Con una mesa y acceso a la cocina por una ventana en la pared del fondo
- 4 Cocina. Tiene lo imprescindible
- 5 Aseos, bastante completos
- 6 Habitación
- 7 Habitación, con un pequeño taller para que cualquiera de la banda pueda realizar sus chapucillas
- 8 Habitación
- 9 Habitación
- 10 Cuarto secreto, para almacenar lo que sea necesario. Se accede desde la habitación 9

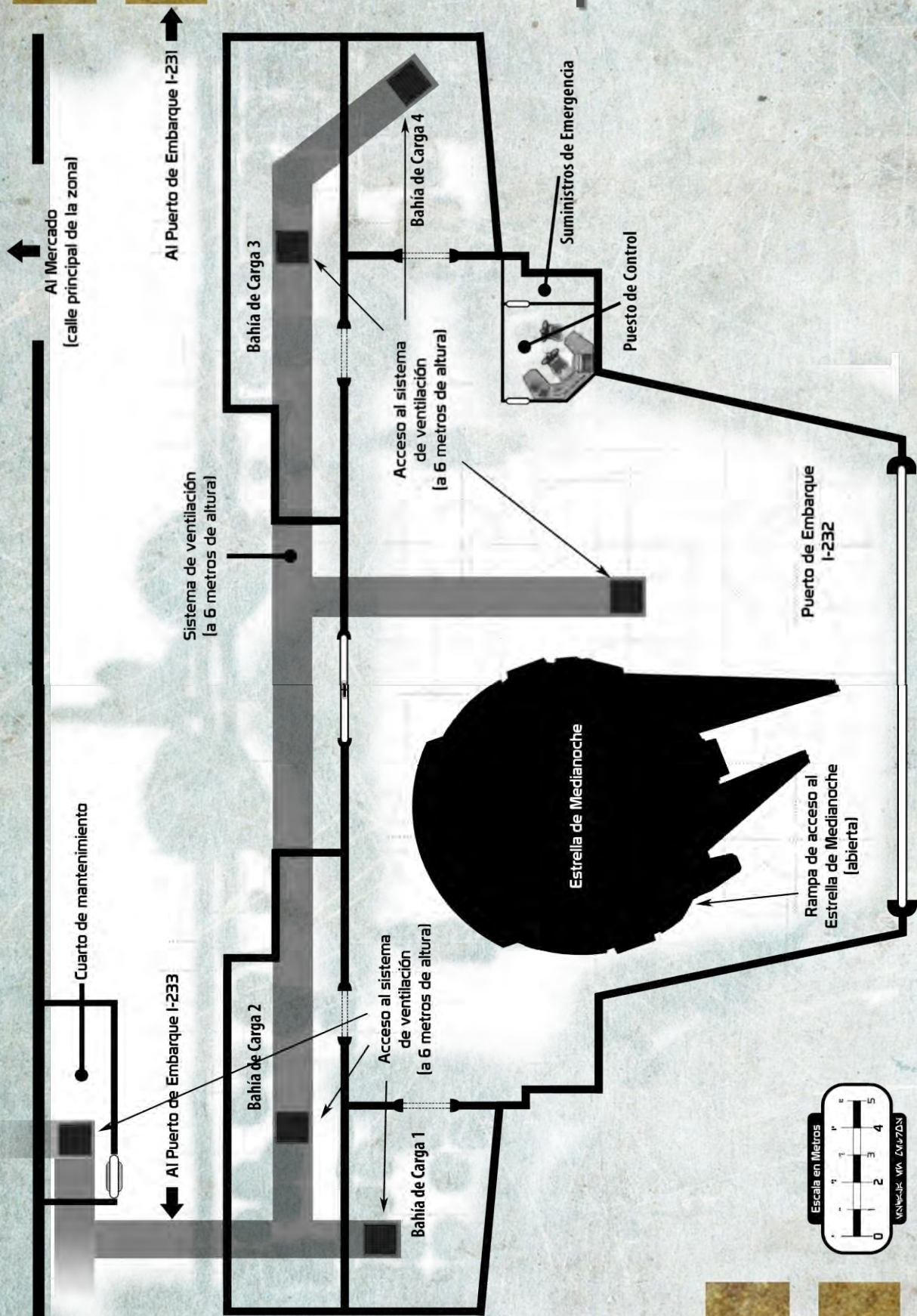
A este apartamento se accede desde un pasillo principal supuestamente privado dentro de un área común a más apartamentos similares, pero a la que en la práctica puede acceder cualquiera. Aún así es una zona tranquila y relativamente segura, para ser Nar Shaddaa, se entiende.

Una Guarida en Nar Shaddaa

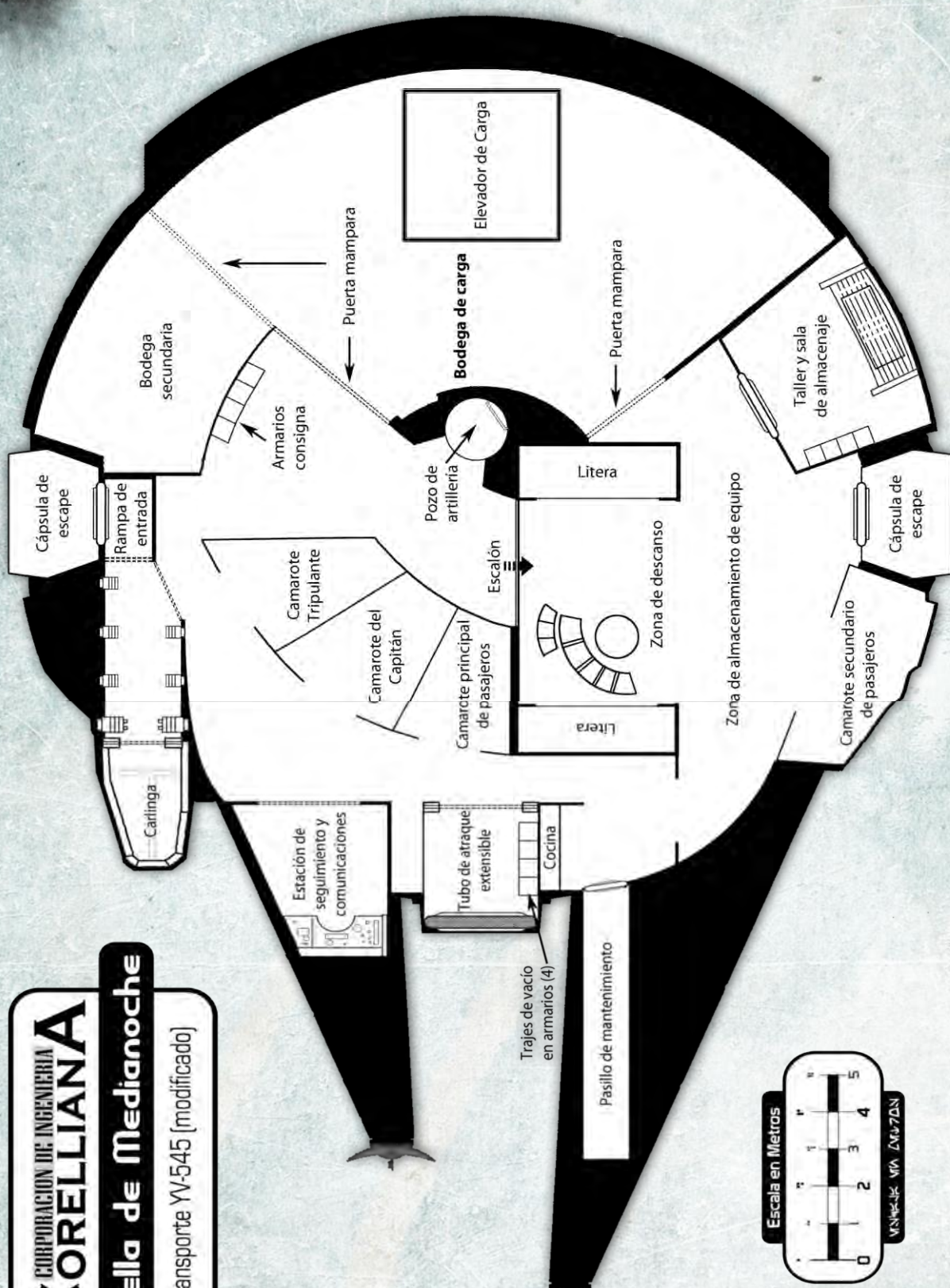
UAK UOK717K VUW WK7 NEK77KK



Puerto de Embarque I-232



Estrella de Medianoche



**CORPORACION DE INGENIERIA
CORELLIANA**

Estrella de Medianoche

Transporte YV-545 (modificado)



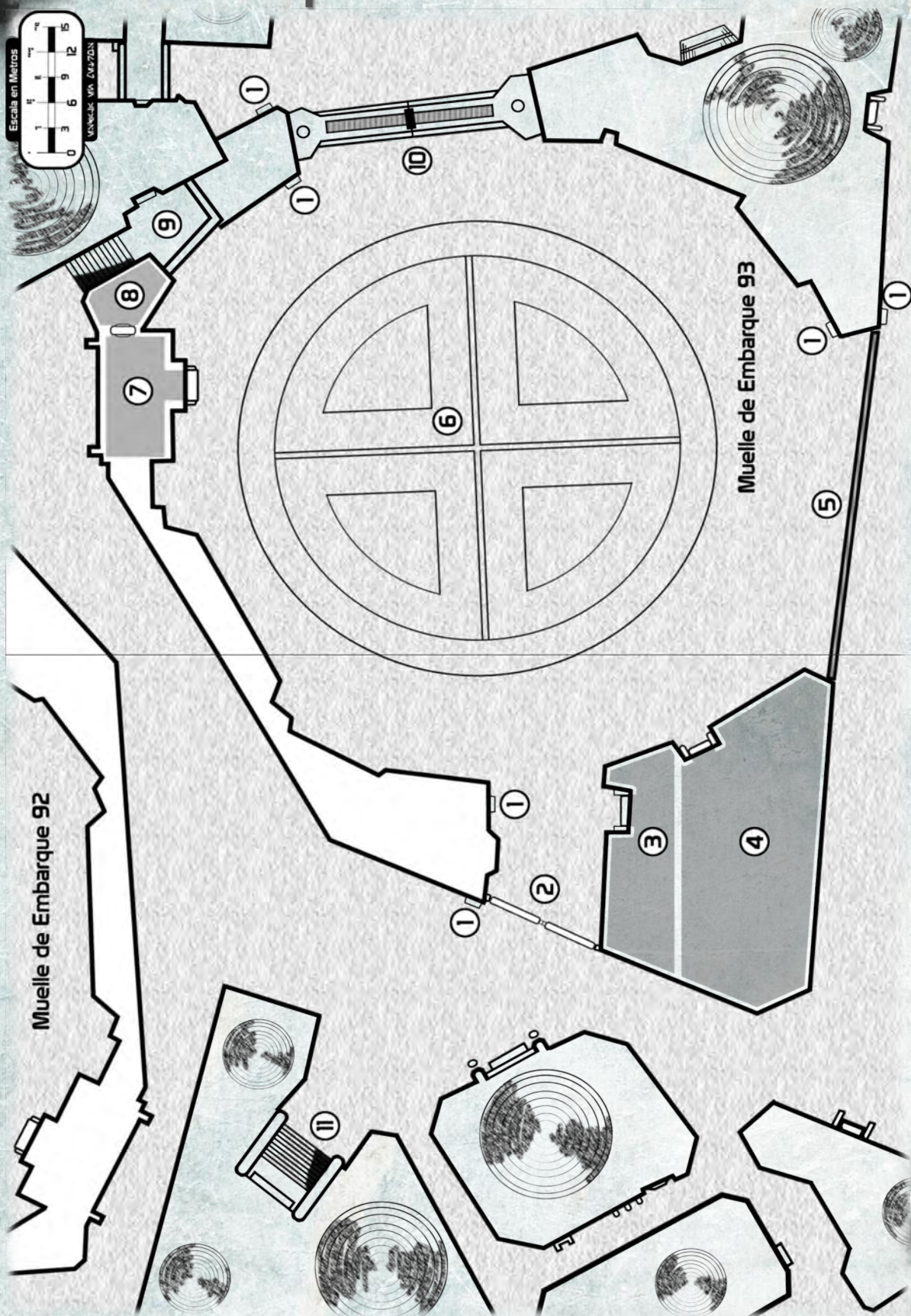
Muelle de Embarque 93 (Mos Eisley)

Este muelle se encuentra en las afueras de *Mos Eisley*, en una zona donde abundan los muelles que dan servicio a muchas naves de pequeño tamaño que llegan a Tatooine. Los alrededores, aunque no son ni de lejos un lugar tan peligroso como el *Barrio Viejo*, si están llenos de gente poco recomendable. Las calles están cubiertas de la omnipresente arena del desierto y los edificios son todos bajos, de una o dos plantas, lo único llamativo será que extrañamente se cruzaran con una patrulla imperial que les preguntara por un par de droides.

Descripción del Muelle:

1. **Paneles de control.** Son los paneles de acceso para abrir las puertas cercanas a los mismos. Requieren una llave con un código para abrirlos, por supuesto usando *Inutilizar Mecanismo* dificultad 25 los PJs podrán abrir las puertas correspondientes desde fuera.
2. **Puerta Principal.** Es la puerta por la que suelen entrar los pasajeros y tripulantes de las naves estacionadas en el muelle de embarque. Las tropas de asalto que aparecen al final de la escena tienen un dispositivo que les permite abrir esta puerta para inspeccionar su interior.
3. **Sala de Espera.** Se supone que es una sala de espera para los posibles pasajeros de las naves que contratan el muelle, hay un lugar para dejar los equipajes, un aseo, algunas sillas y un proyector holográfico para proyectar información sobre los diferentes vuelos que pudieran partir de aquí. Todo está bastante sucio y deteriorado, aunque sigue cumpliendo su función si el que alquila el muelle de embarque lo necesita.
4. **Almacén.** Es un pequeño almacén, se encuentra en él todo el material que fue descargado del *Estrella de Medianoche* y se llevaron en repulsores - era demasiado valioso, por lo que decidieron ponerlo a salvo antes de empezar un tiroteo.
5. **Puerta de Carga Principal.** Es la puerta que se usa habitualmente para que puedan acceder a la zona de la pista y el almacén, los repulsores de carga si es necesario.
6. **Pista de Aterrizaje.** Demarcada por un círculo y con luces de posición por si fuera necesario hacer uso de las mismas. Mide unos 60 metros de diámetro. Si les quitaron el *Estrella de Medianoche* encontrarán el carguero estacionado aquí.
7. **Oficina.** Es la oficina del muelle de embarque, tiene una mesa, un sistema para comunicarse con control de tráfico y un ordenador para activar el sistema de información de la Sala de Espera. Actualmente el hangar está alquilado por Allet Vakill, que solo tiene una silla tras la mesa y dos delante junto a una especie de archivador vacío.
8. **Sala de Almacenaje.** Es una pequeña sala que puede ser usada como oficina secundaria o zona de almacenamiento de diverso material. Actualmente solo hay algunas cajas vacías.
9. **Balcón.** Al final de las escaleras que dan entrada a una vivienda de la zona se encuentra este balcón. Desde él se ve perfectamente la pista del muelle de embarque, en la que están los repulsores con las puertas abiertas y claramente descargados - y el *Estrella de Medianoche* si se lo quitaron los mercenarios. La verdad es que es muy sencillo descender a la pista desde este lugar, el suelo solo está a tres metros de la balconada y la zona está algo apartada de miradas indiscretas que pudieran provenir de la calle.
10. **Puerta de Carga Secundaria.** Algo más pequeña que la principal pero con los mismos usos si es necesario.
11. **Escaleras de entrada al *Bakalao Terrible*.** Estas escaleras dan acceso a una infame y peligrosa taberna de la zona - el *Bakalao Terrible* - pero eso no es lo más importante para la aventura. Si los PJs van inspeccionando la zona no les será difícil distinguir a dos personajes ciertamente curiosos. Con una tirada de *Observar* dificultad 5, se percatarán de la presencia de dos mercenarios que vigilan torpemente la entrada principal del muelle de embarque - de vez en cuando uno de ellos da una vuelta alrededor del muelle.

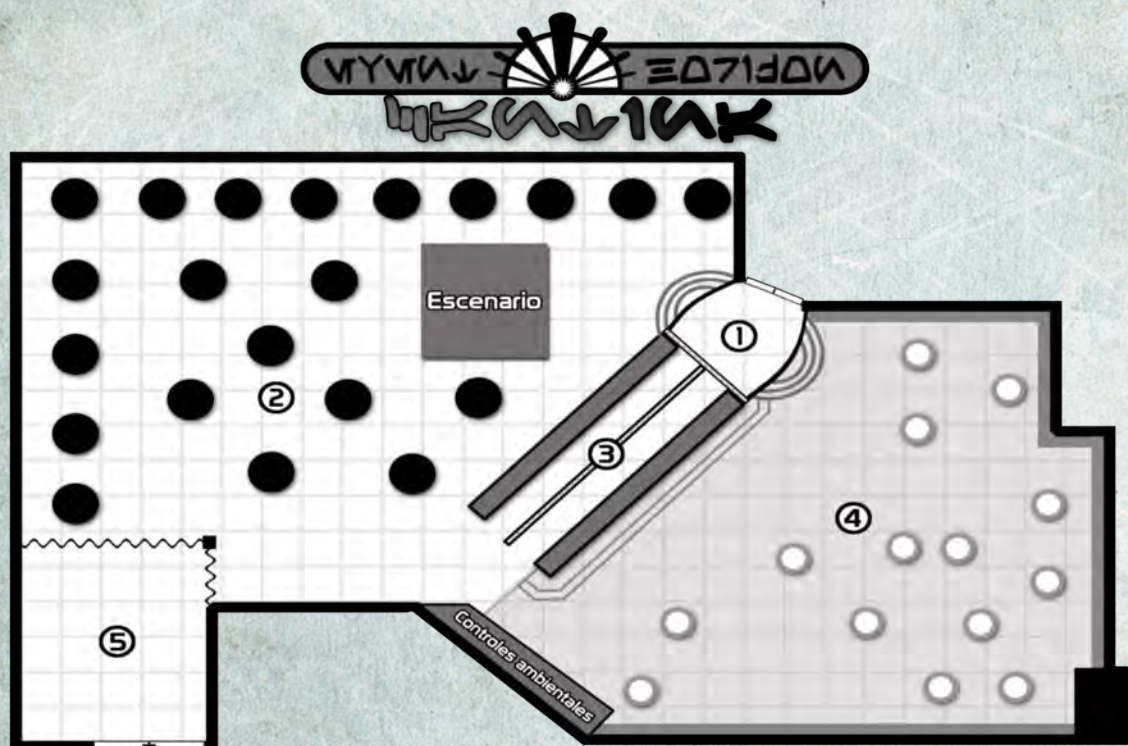
Mapa de Muelles



EVENTO HORIZON CANTINA

DISTRIBUCIÓN:

1. La entrada, con una puerta que da a la sección seca y otra a la sección llena de agua pensada para las especies anfibias. La pared parece un cristal opaco, pero desde la barra se puede ver a quien entra. Nada más entrar hay un cartel de aviso: *"Prohibida la entrada a Neimodianos, droides y acreedores"*.
2. La sección de la cantina pensada para las especies terrestres, con gran cantidad de mesas y un escenario en el que de vez en cuando toca alguna banda. En las paredes pueden verse varias copias del cartel de la entrada y el ambiente está cargado de humo. La clientela es de lo más variopinta.
3. Las barras del local, una para cada ambiente con un dispensador de bebidas en el centro. Además hay una escotilla de escape que comunica con un pasadizo que lleva al almacén y al exterior del local.
4. La parte de la cantina pensada para las especies anfibias, una piscina con varios salientes a la superficie en forma de mesas. Hay un escalón seco que rodea la zona y unas escaleras que permiten acercarse a la barra.
5. El almacén con varias cajas y una moto deslizadora. Además tras una falsa caja está la entrada a un pasadizo que comunica con la barra y el exterior del local. Separado del resto del local por unas cortinas que sin la llave adecuada se comportan como unas planchas de acero, si se usa esta llave se convierten en cortinas normales - por supuesto este dispositivo solo lo tiene Clawfish.



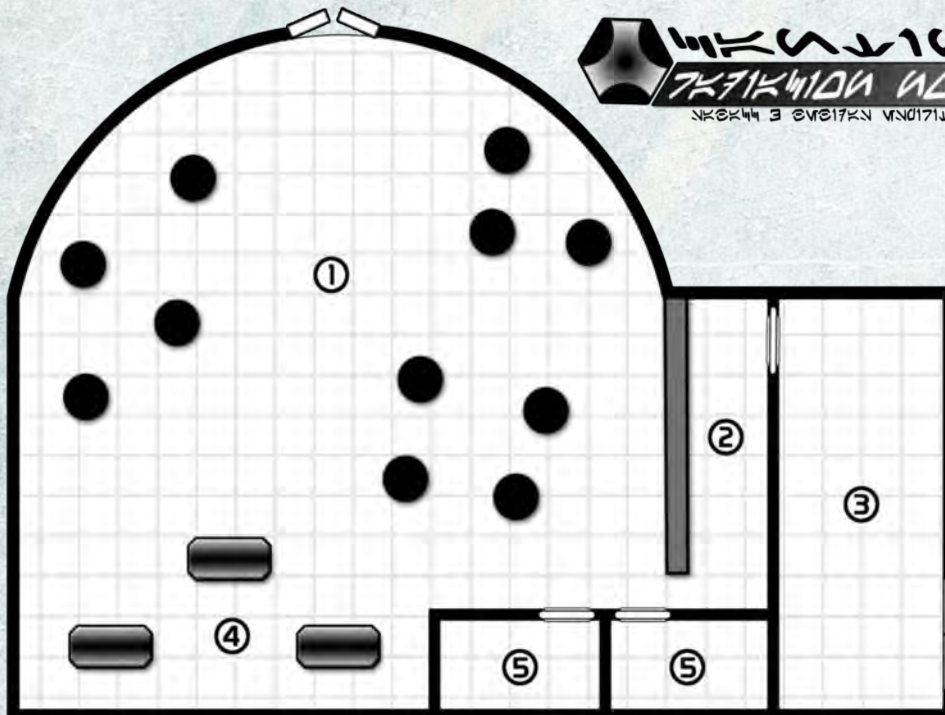


CANTINA RADIACION NOCIVA

Sabacc & Bebidas espirituosas

DISTRIBUCIÓN:

1. Tras pasar las puertas del local encontramos en la sala principal, con varias mesas dispersas con lo peor de la *Galaxia* sentado en ellas. Grupos que hablan a voces se mezclan con grupos que susurran tramando algo mientras vigilan para evitar que nadie les escuche. Está sala está llena de humo y las paredes están repletas de pintadas de todo tipo que algunos clientes decidieron dejar como recuerdo.
2. La barra es atendida por un camarero humano con pinta de pocos amigos del que nadie sabe su nombre. Tras la barra hay un gran dispensador de bebidas en la pared y una puerta que da al almacén. También hay un cartel que avisa "*Se dispara sin previo aviso a quien pase al otro lado de la barra*".
3. El almacén del local que tiene una puerta que da a un callejón oscuro y siniestro. Casi está vacío, salvo por un par de cajas con bebidas, otro par de cajas vacías y una mesa de *Sabacc* rota.
4. Tres mesas para jugar al *Sabacc*. Casi siempre al menos dos de ellas se encuentran ocupadas. Las partidas suelen tener público y no es raro que alguna acabe en pelea. Antes había cuatro mesas, pero una pelea acabo con una de ellas.
5. El rincón más desagradable del local, los servicios. Llevan claramente mucho tiempo sin haber sido limpiados y su olor no es agradable. Suelen estar vacíos ya que casi es más peligroso estar en ellos que en mitad de una pelea en las mesas de *Sabacc*. La mayoría de los clientes en caso de necesidad prefieren salir a la calle que entrar aquí.



Sección de Delta Duro Doce

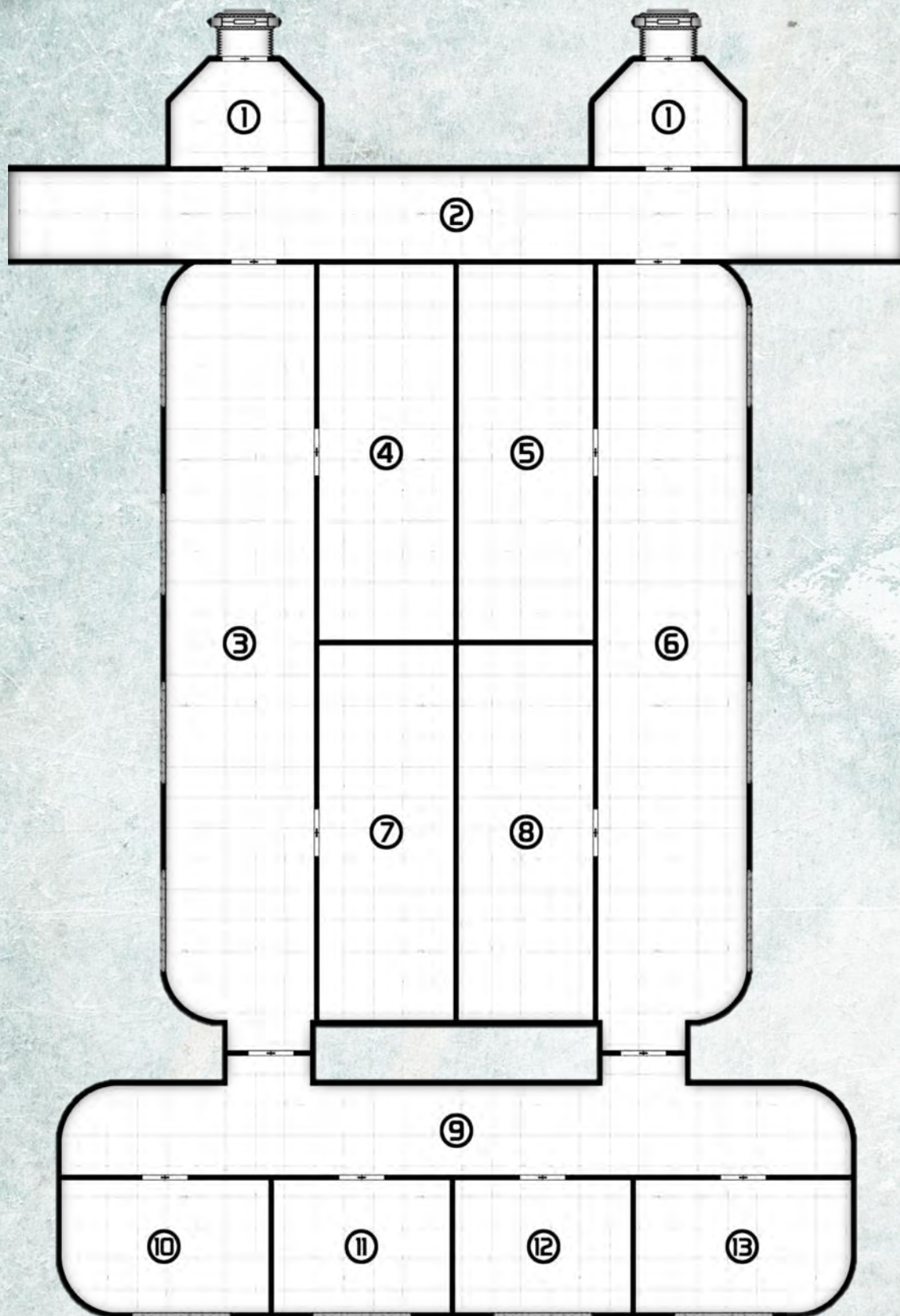
ΣΥΝΗΛΙΩΝ 7Υ 7ΥΛΚ 7070 70ΛΥ

1. **Esclusas de acoplamiento.** Tienen un tubo extensible para unirse a una nave que puede ser usado de cámara de descompresión. Las salas tras los tubos están bien iluminadas y vacías, pero hay soportes para dejar trajes de vacío y un control del tubo de acoplamiento. Los tubos de acoplamiento tienen energía y pueden ser usados por cualquier nave que se aproxime a ellos.
2. **Pasillo principal.** Se extiende a varias zonas similares a la del mapa a un lado y a otro. Está lleno de cajas vacías y piezas rotas. Entre las entradas a las dos esclusas de acoplamiento se encuentra un droide de carga averiado, del que claramente se han extraído varias piezas, por lo que no puede ser reparado sin conseguir una nuevas. A cada lado de la zona por la que entren los PJs hay tres *Gleskar* y justo en la de enfrente otros dos. Tardarán un asalto en llegar hasta los PJs mientras emiten un extraño grito.
3. **Pasillo de servicio.** Es de 20x5 metros con enormes ventanales desde los que se puede contemplar el espacio circundante. Está lleno de cajas vacías y se ven impactos de blaster en las paredes. Tres *Gleskar* se abalanzarán sobre los PJs en cuanto abran la puerta.
4. **Sala del Generador.** Habitación de 4,5x10 metros que contiene el generador de energía de esta zona del astillero. El generador está funcionando bajo mínimos pero puede ser reparado, si se invierten veinte minutos para realizar la unión de varias conexiones que se han visto dañadas, apretar varios tornillos sueltos y activar ciertos paneles - tirada de *Reparar* CD10 - haciendo que funcione al 50%, lo que permitirá encender las luces y activar el control ambiental en las secciones del astillero cercanas. Hay cuatro *Gleskar* en la sala, que son los que han producido los daños en el generador, y se lanzarán a por quien entre en la sala tras un asalto.
5. **Sala de reuniones** de 4,5x10 metros con una gran mesa central y varias sillas a su alrededor. Todo está bastante deteriorado y dos *Gleskar* se abalanzarán sobre quien abra la puerta.
6. **Pasillo de servicio** de 20x5 metros similar al 3. Los sistemas de control ambiental no funcionan en este pasillo ya que no les llega suficiente energía, por lo que la temperatura es ligeramente inferior a 0° centígrados. Tres *Gleskar* esperan tras la puerta a que alguien entre.
7. **Almacén** de 4,5x10 metros. Antes fue un almacén pero claramente ha sido acondicionada hace poco como habitación por algún grupo de los que opera en los astilleros. Hay un par de camas y una mesa con sillas. Además hay algunas cajas con alimentos abiertas por los *Gleskar* que también han abierto un par de armarios, deteriorando la ropa que sus dueños dejaron en ellos. Dos *Gleskar* atacarán a quien entre en la sala.
8. **Almacén** de 4,5x10 metros casi vacío, tan solo hay un par de cajas con piezas de repuesto para las puertas automáticas del astillero y otra con tornillos de diversos tamaños - claramente alguien se llevo todo lo interesante que pudiera haber quedado aquí tras el abandono del astillero. Dos *Gleskar* esperan tras la puerta.
9. **Pasillo de acceso** de 27x3 metros, su iluminación es peor que la de otras zonas ya que incluso las luces de emergencia han comenzado a fallar. Hay restos de varios *Gleskar* muertos e impactos de blaster por las paredes, además de gran cantidad de destrozos que dejan al descubierto cableado colgando del techo y mecanismos antes ocultos tras la parte exterior de la pared. No hay nada más, ni siquiera *Gleskar*.
10. **Almacén** de 7x4 metros que ha sido convertido en una colmena de *Gleskar*, por lo que convendría que los PJs cerraran la puerta cuanto antes tras ver su interior. Está lleno de material acumulado por el enjambre para formar su hogar y ciertas segregaciones orgánicas. Tres de estos seres se lanzarán de inmediato sobre quien entre, llegando otros siete en el turno siguiente sino cierran la puerta. Hay un agujero en la pared que la comunica con la sala 11.
11. **Sala de reuniones** de 6x4 metros que ha sido acondicionada para ser habitada hace poco, con tres literas y algunos armarios que se encuentran muy deteriorados por la acción de los *Gleskar*. Dos de ellos se encuentran en la sala y se lanzarán de inmediato sobre quien entre. Hay un agujero en la pared que le comunica con la sala 10, por el que pasarán cuatro *Gleskar* cada asalto si se produce un combate aquí, tardando un asalto más en llegar a la puerta. En total pueden pasar hasta diez *Gleskar* desde la habitación 10 hasta aquí. No hay nada útil en la sala.
12. **Almacén** de 6x4 metros, utilizado por los corsarios Naramil. Hay tres *Gleskar* que atacarán a los que entren. Una vez eliminados se podrá examinar con tranquilidad la sala: en el centro hay cuatro personas muertas y parcialmente devoradas, una de ellas es el colaborador de Wampa y los otros tres son corsarios. Hay pistolas blaster cerca de cada uno de los cadáveres, al parecer corsarios y prisionero unieron sus fuerzas al final contra lo que se les venía encima. Docenas de cuerpos de *Gleskar* destrozados por los blaster cubren el suelo y hay restos por las paredes. Una unidad R2, la de Wampa, permanece intacta, fue ignorada por los *Gleskar*, que preferían la carne fresca. Si registran entre los restos encontrarán una caja con 3.500 créditos en moneda Rodiana.
13. **Almacén** de 7x4 metros, se encuentra completamente vacío, no hay absolutamente nada, quizás los corsarios lo vaciaron para su posterior acondicionamiento.

Todo el astillero se encuentra iluminado por luces de emergencia y la temperatura es baja - unos 6° centígrados - pero si se activa el generador de la sala 4 toda la sección será iluminada por completo, excepto el pasillo 9 cuya iluminación solo mejorará ligeramente. Las puertas pueden ser abiertas o cerradas desde paneles a cada lado de las mismas. Las salas 10, 11, 12 y 13 tienen ventanales desde los que se puede contemplar el espacio exterior, similares a los de los pasillos 3 y 6.

Sección de Delta Duro Doce

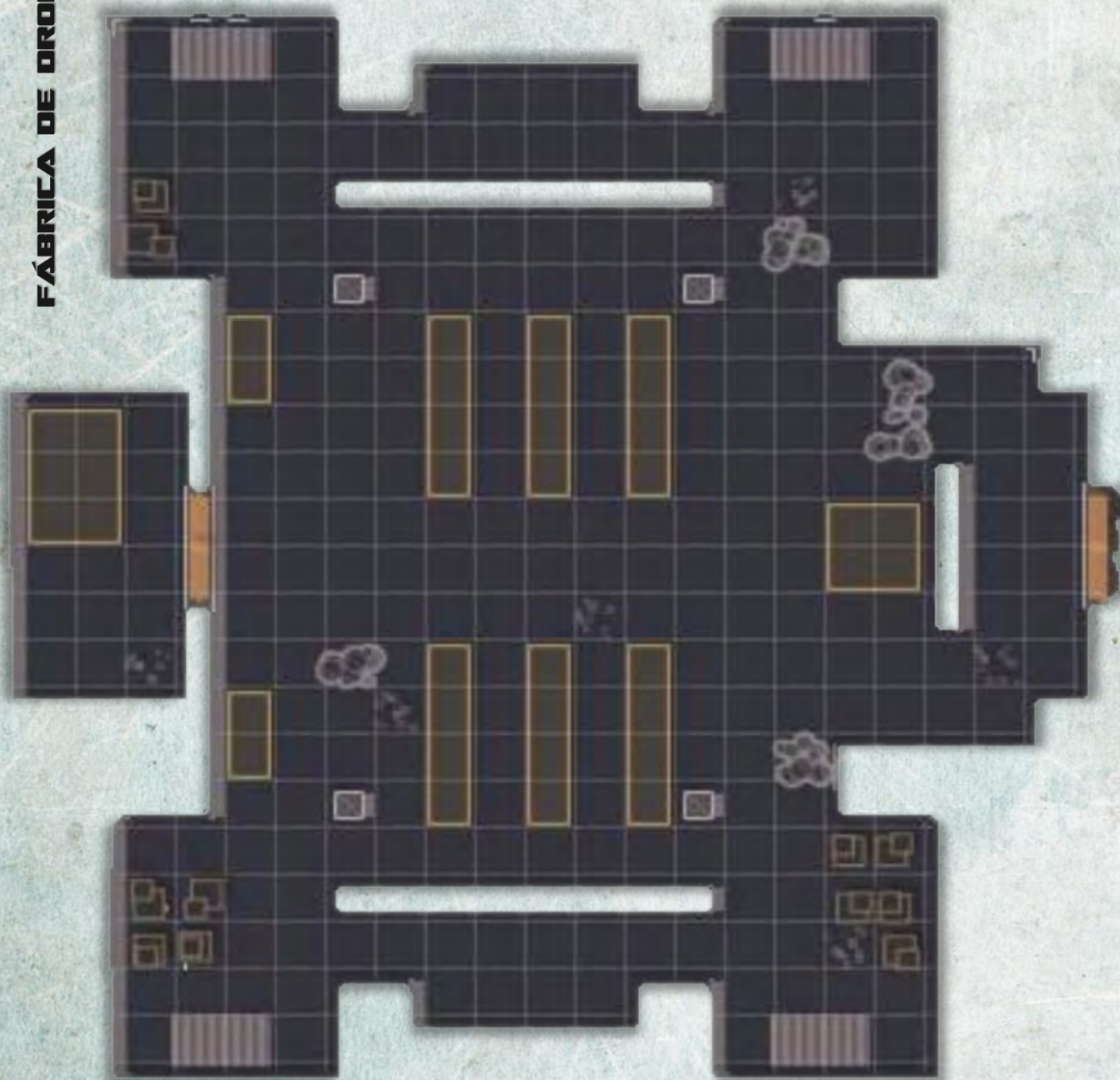
ΔΥΡΟΔΕΛΤΑ 12 ΔΕΛΤΑ ΔΥΡΟ 12 ΔΕΛΤΑ ΔΥΡΟ 12 ΔΕΛΤΑ ΔΥΡΟ 12



Fábrica de Droides Sector 4

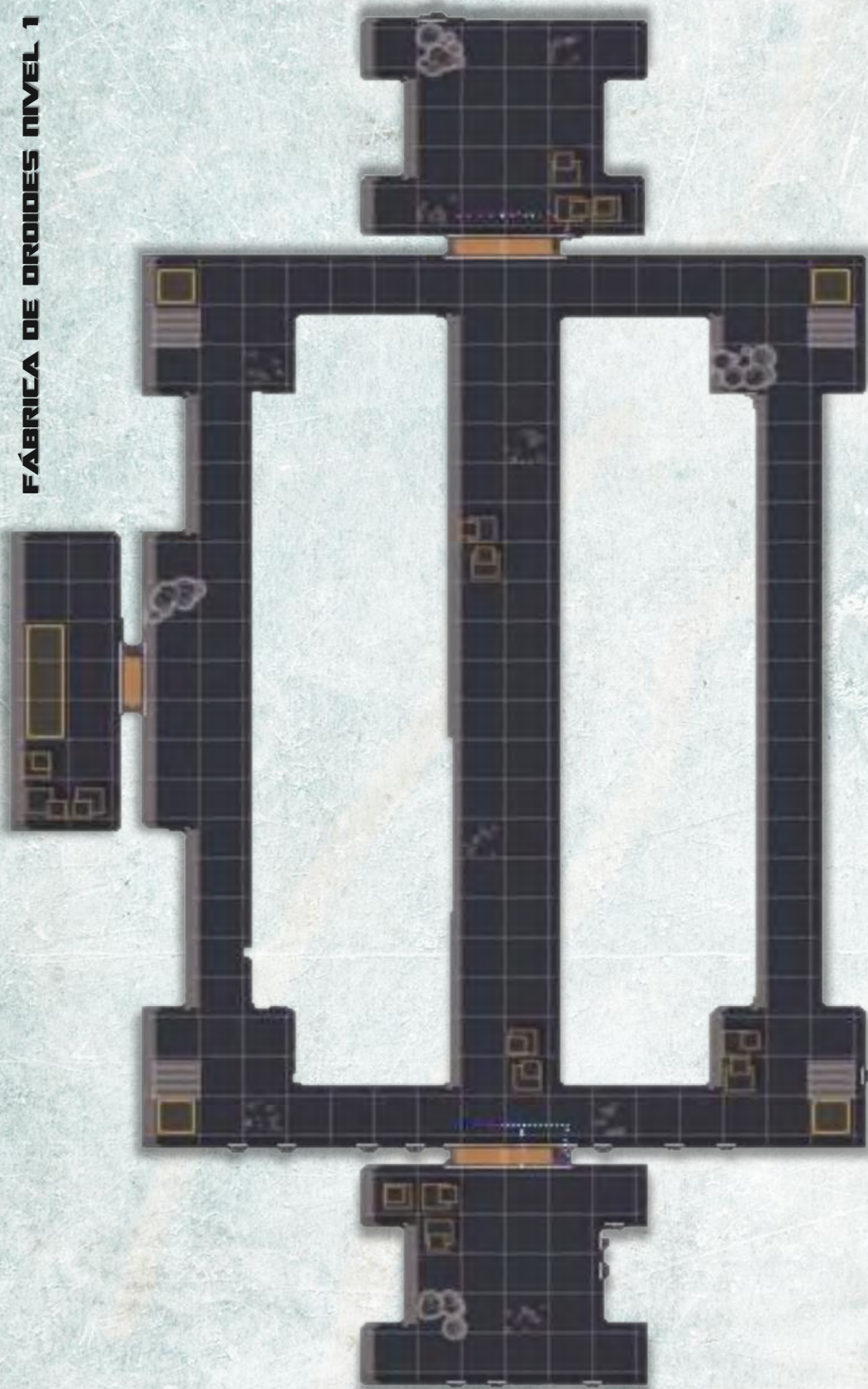
██████████ 7V 77017VN NV4V07 1

FÁBRICA DE DROIDES NIVEL 0



உக0715௬ 3௩ 37013௩௩ ௩௩௩௩07 1

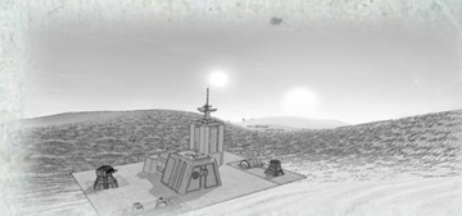
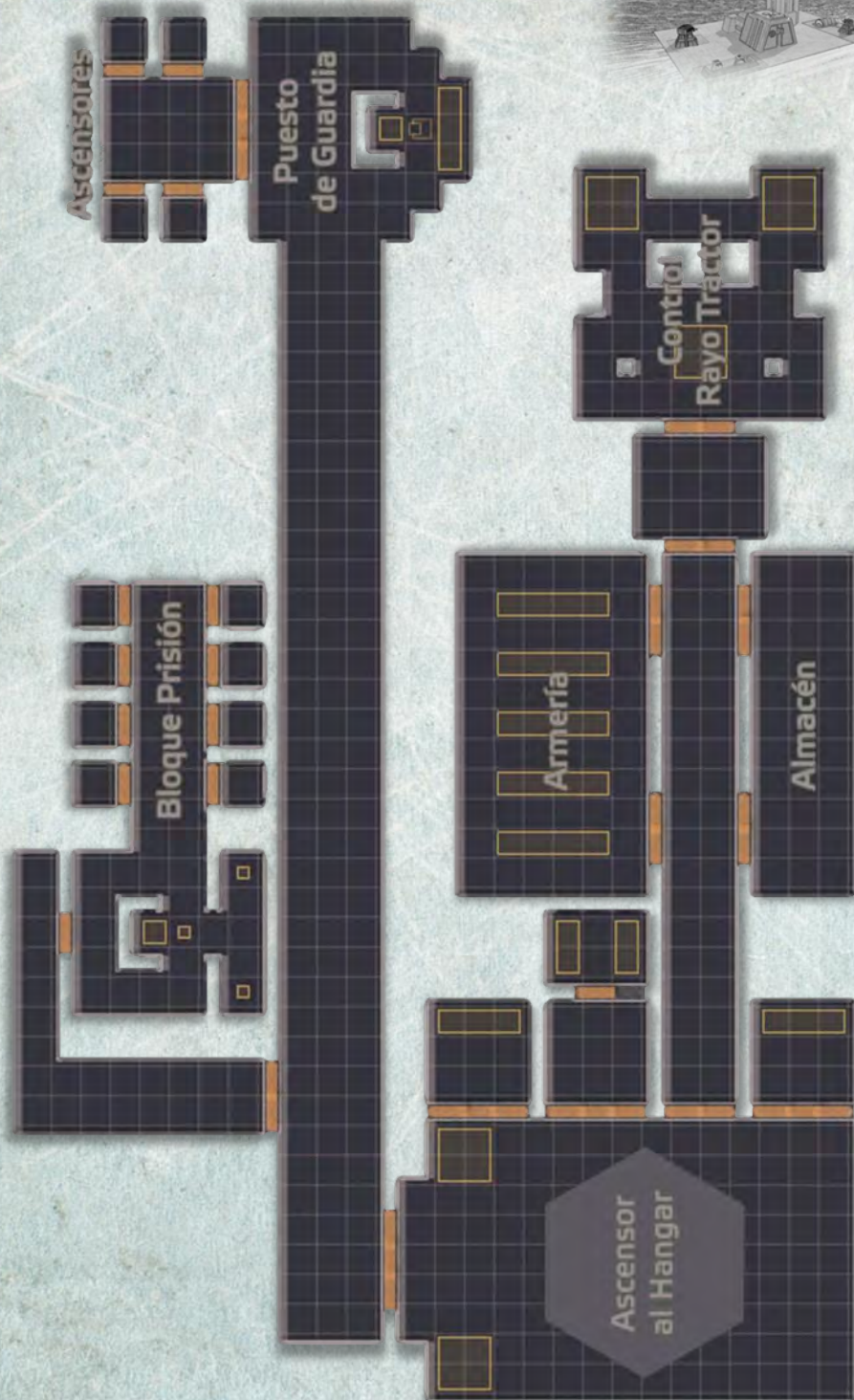
FÁBRICA DE DROIDES NÍVEL 1



Base Imperial Avanzada de Bakara

0K5M 1C9V7IKJ KYK5DK7K 7V 0KJ7K

NIVEL SUBTERRANEO



Base Imperial Avanzada de Bakara

ᐅᐅᐅᐅ 1ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ



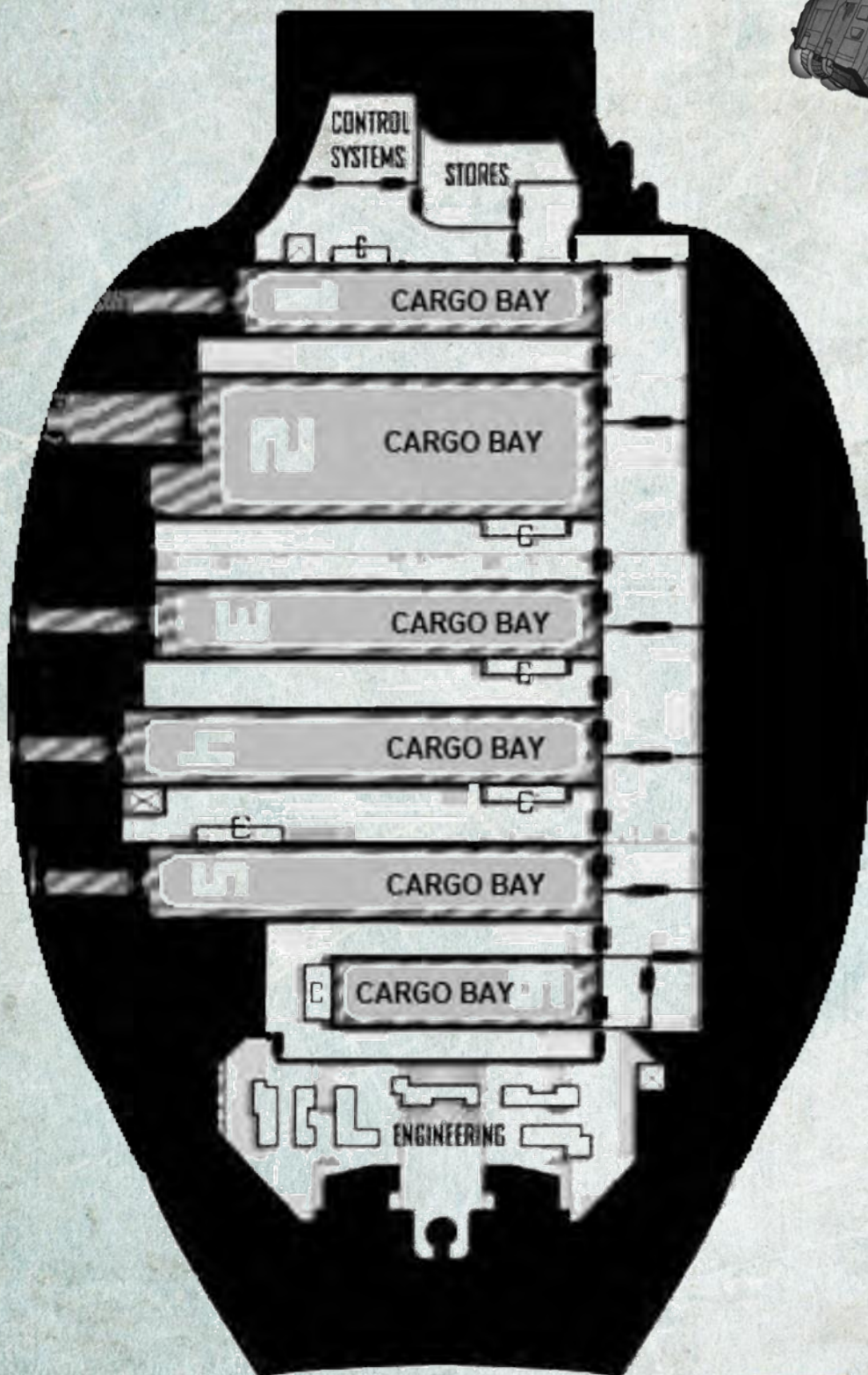
**NIVEL 20
TORRE DE
APOSENTOS DE
LA
GOBERNADORA**



**NIVEL 0
TORRE DE
BARRACONES**

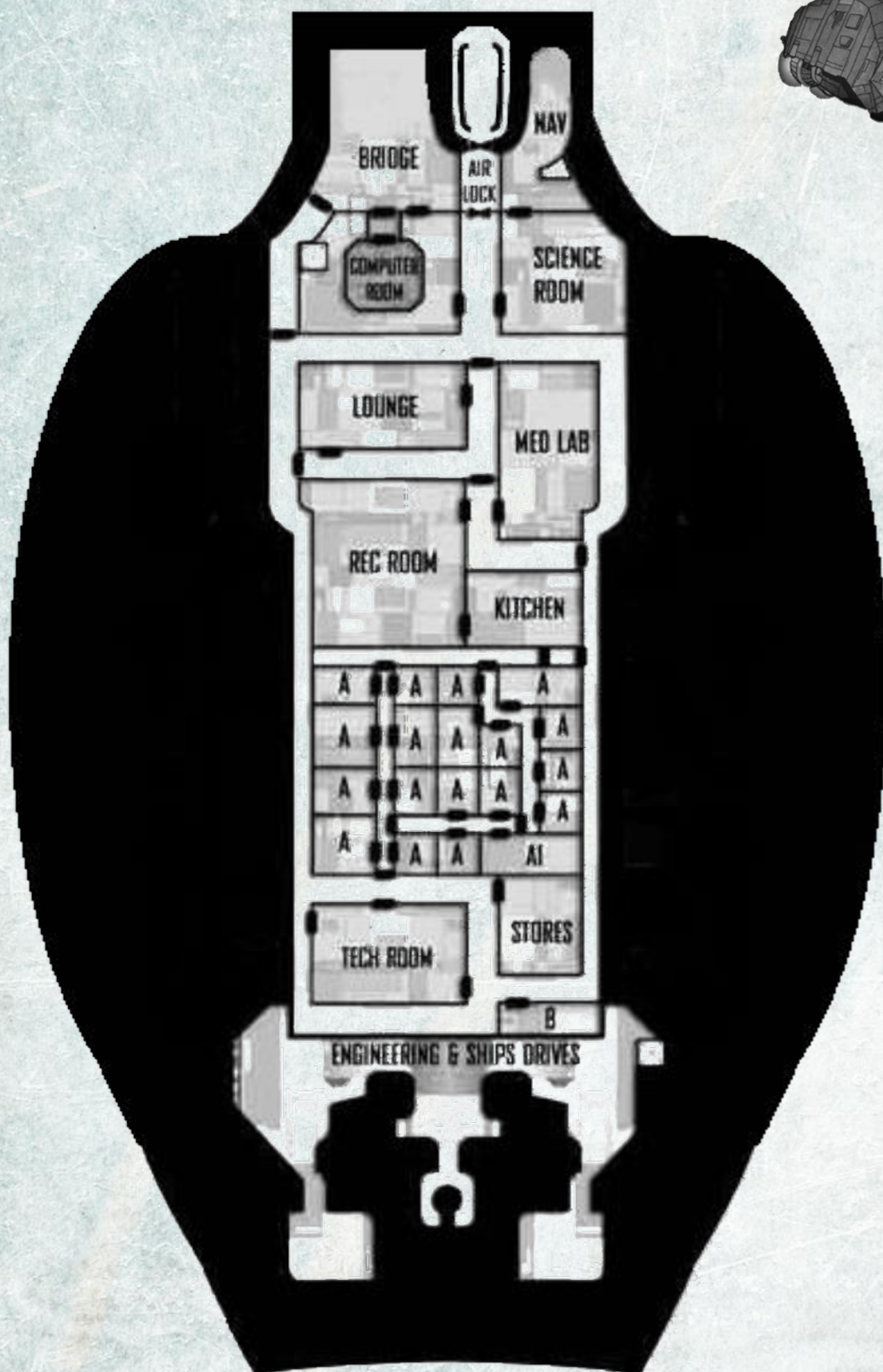
Nave Tesoro Imperial

WAKYU JVN070 1C0V71KJ



Nave Tesoro Imperial

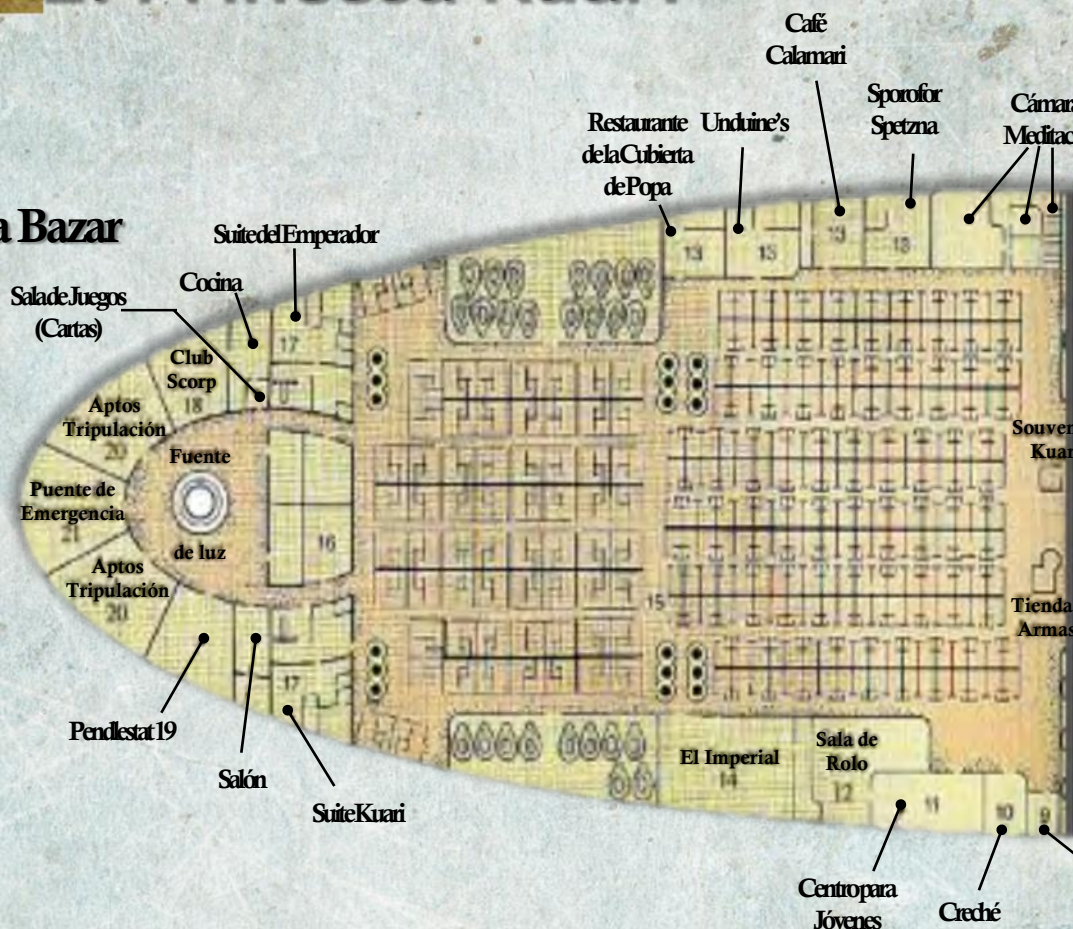
WXYV JVND7D 1C0V7IKJ



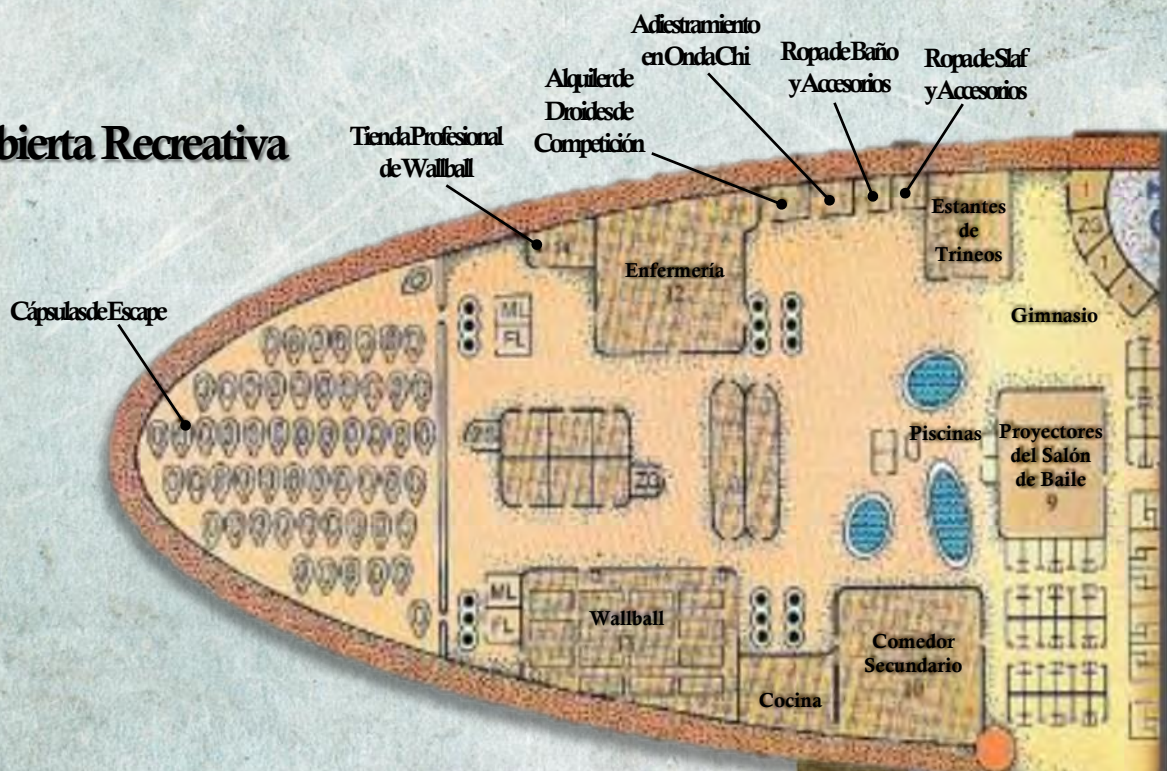
UPPER DECK

El Princesa Kuari

Cubierta Bazar



Cubierta Recreativa

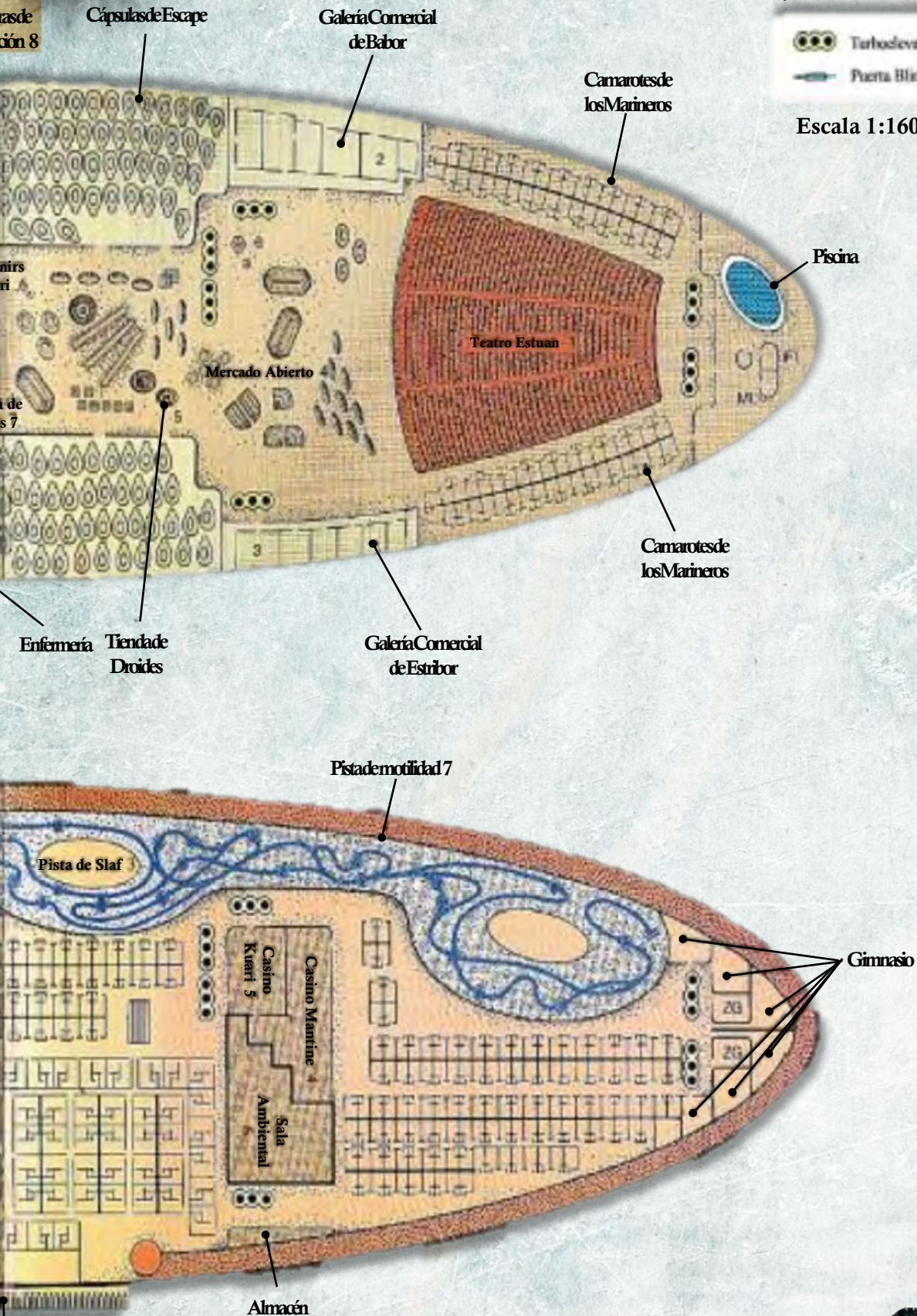


El Princesa Kuari

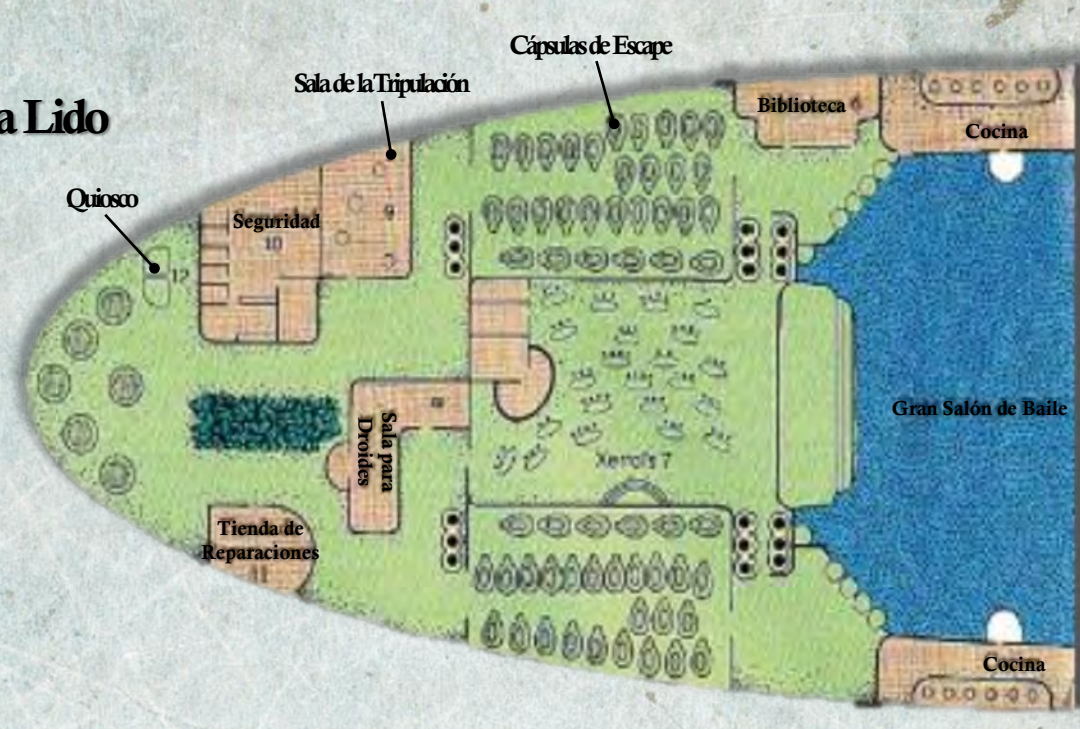
Legenda



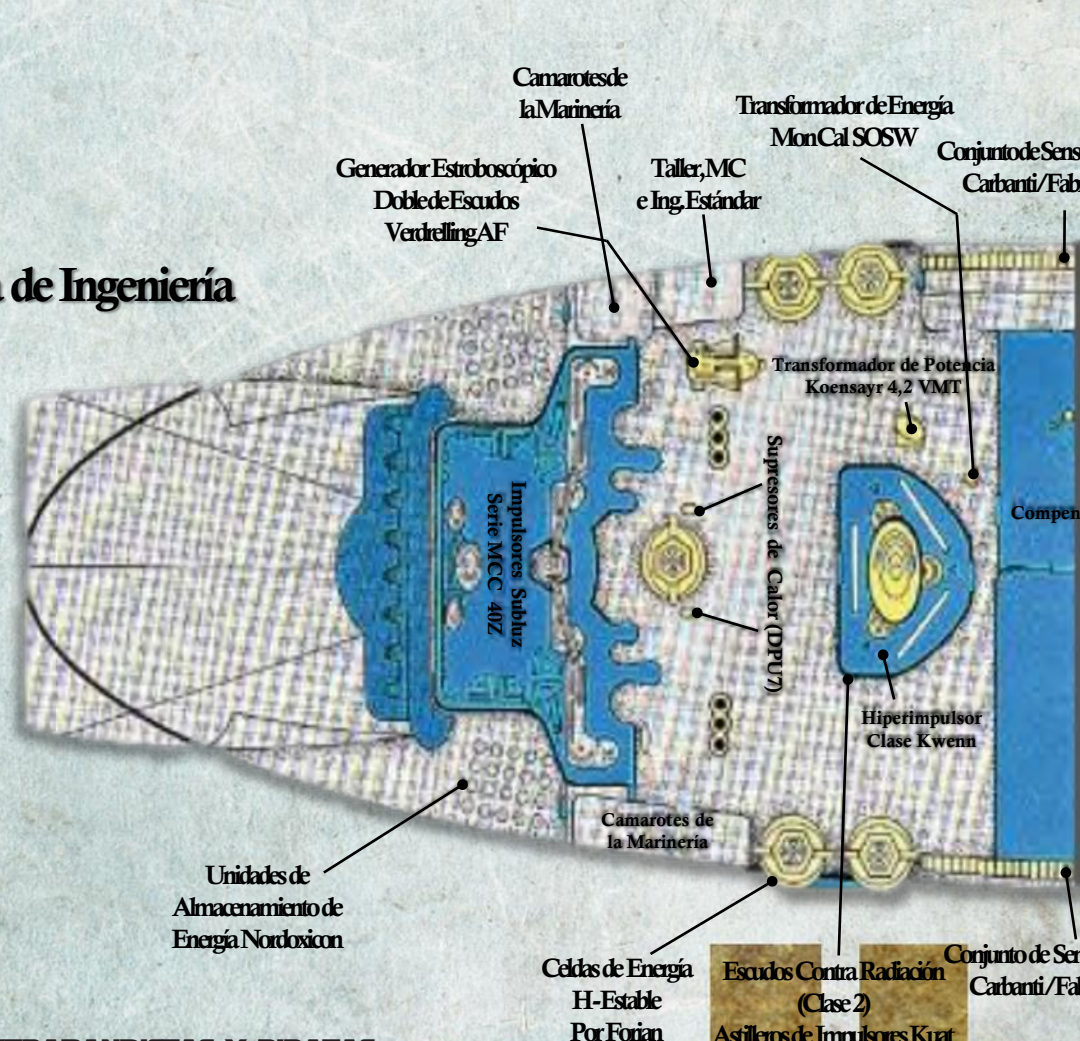
Escala 1:1600



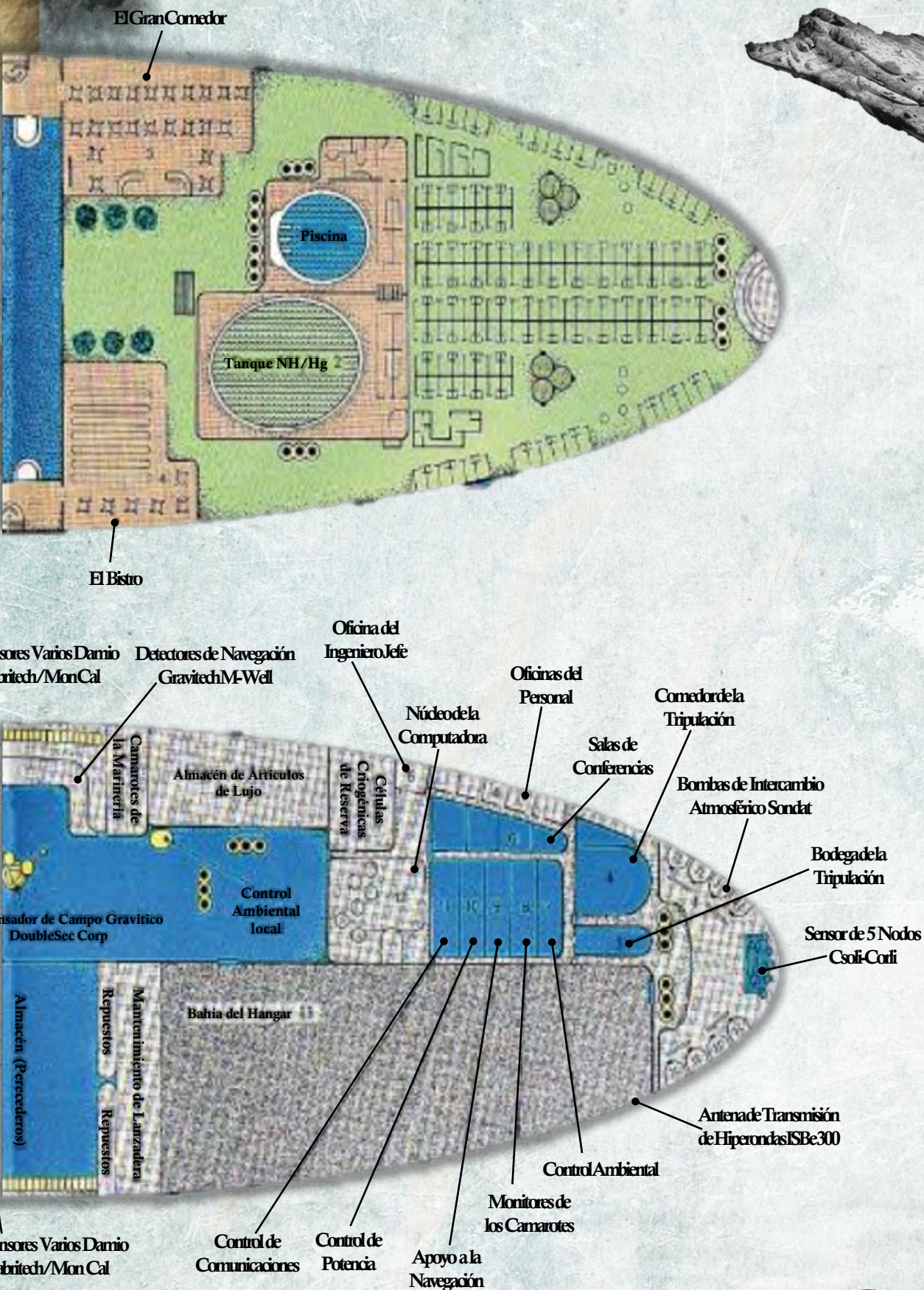
Cubierta I



Cubierta de



El Princesa Kuari



STAR WARS

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

CONTRABANDISTAS Y PIRATAS es una campaña de larga duración para STAR WARS El Juego de Rol del Sistema d20.

Esta campaña está diseñada para ser jugada por un grupo de 4 a 6 jugadores con cierta experiencia (se recomienda nivel 3 o superior). Los PJs ya son Rebeldes y se conocen previamente formando parte todos ellos de un comando.

Los acontecimientos que se narran en la presente historia ocurren en la luna de los contrabandistas Nar Shaddaa. Los PJs, por orden de la dirección de la Alianza Rebelde, tienen la misión de infiltrarse como Contrabandistas y "Comerciantes Libres" lográndose un nombre entre sus semejantes en esta luna, con el fin de ser contratados por un "traidor" a la causa de la Rebelión. Para ello, se deberán enfrentar a diversos retos que les permitirán desarrollar sus habilidades.

Por otra parte, deberán aprovechar su situación en esta luna de criminales, para localizar a un peligroso Capitán Pirata (uno de los más buscados por la Marina Imperial) para intentar convencerlo de que ayude a la Rebelión permitiéndole conseguir unos lucrativos botines.

¿Los PJs estarán capacitados para tales hazañas? La aventura comienza...

¡QUE LA FUERZA LOS ACOMPAÑE!