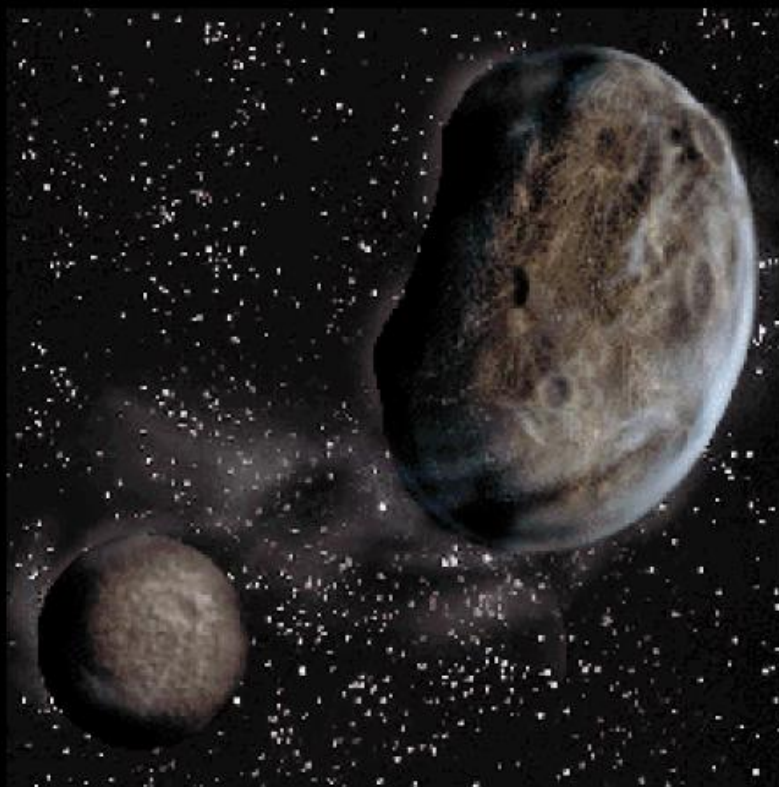


STAR WARS

KESSEL

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

C

apítulo Uno

Contrabando de especia

Introducción

La aventura comienza con los PJs a bordo del principal crucero Mon Calamari de la Alianza Rebelde, el Home One. Allí los PJs reciben un encargo consistente en viajar hasta Kessel, planeta controlado por el Imperio, para hacerse con un cargamento de *brillestim* para pagar a un contrabandista que trabaja para la Alianza.

Los PJs contarán con una nave carguera para llegar hasta Kessel. Por suerte, la Alianza ha logrado robar una nave autorizada para operar allí, lo cual es muy importante para ir a un planeta que no deja de ser una luna con alta presencia imperial.

Inicio de la aventura

Entrégales a tus jugadores una copia del guión de la Sección extraíble y asigna una parte a cada personaje.

Las partes tienen nombres como “Primer Rebelde”, “Segundo Rebelde” y así sucesivamente. Si tienes seis jugadores, cada jugador leerá una parte. Si tienes menos, asigna o elimina partes según sea necesario.

Lee la siguiente sección en alto y después deja que tus personajes inicien el guión.

L

ee en Alto

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

La Alianza mantiene contactos con muchos contrabandistas para poder seguir con su lucha contra el Imperio. En ocasiones, eso implica tratar con gente de baja estopa, e incluso confiar su suerte a los bajos fondos de los peores planetas de la galaxia.

Los PJs viajarán a Kessel para hacerse con un cargamento de especia para pagar a uno de los contrabandistas que colabora con la Alianza. Sólo su pericia, y tal vez la Fuerza, les podrá ayudar a luchar contra el Imperio.

Señala al jugador al que asignaste la parte de “Primer Rebelde”. Él o ella empiezan a leer el guión en alto. Cuando el guión se acabe, describe la acción de “A Kessel” que se encuentra a continuación.

A Kessel

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

“El Home One está orbitando Mon Calamari, uno de los planetas afines a la Alianza Rebelde. El viaje hasta Kessel, planeta que se encuentra muy cerca del espacio Hutt, no sería complejo si no fuera por la gran cantidad de contrabandistas y caza recompensas que transitan la zona. Por eso, lo más recomendable es ser cauteloso y

escoger bien la ruta. Con estas premisas, un viaje normal hasta Kessel dura aproximadamente 15 días. Por supuesto, cualquier ahorro de días, o alternativas son bienvenidas para no complicarse la vida.”

Una vez leas el pasaje anterior, los PJs deberán ir hasta la plataforma de embarque principal, en la que les espera una nave preparada para el viaje, lo cual implica que no precisarán hacerse ni con víveres ni con otros muchos elementos necesarios en Kessel, como las máscaras de oxígeno imprescindibles para respirar allí.

CARACTERÍSTICAS DE CARGUERO ALFA (SERIE YT-1210)

Tripulación: 6

Autonomía: 1 mes

Carga: 100 ton. métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x2 ½

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sub-lumínica: 2D

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 2D

Cápsula de escape

Armas:

- Un cañón turboláser:
 - Control de Fuego 2D
 - Daño 2D+2

Pantallas: 1D+2



podrán aumentar o disminuir la dificultad mediante los métodos habituales como reducir los días de duración del viaje. En todo caso, la dificultad mínima será de 10, para un viaje de 20 días, pues el contacto de la Alianza en Kessel no esperará más de ese tiempo.

Una vez los PJs estén listos, deberán asignar el rol de piloto de la nave y encargado de la astrogación. Hecho esto, deberán realizar los cálculos de Astrogación pertinentes e iniciar el viaje hasta Kessel. Anota el resultado de la Tirada de Astrogación para tenerlo en cuenta en adelante.

Comentario para el DJ: Es recomendable, sobre todo si la Tirada de Astrogación tiene éxito, que introduzcas algún elemento sorpresa para amenizar el viaje. Por ejemplo, uno de los técnicos de la plataforma de embarque del Home One puede haber quedado “*atrapado*” durante el despegue, lo que obligaría a los PJs a contar con él para el resto de la aventura. A estos efectos se pueden utilizar los códigos de habilidad indicados en la Sección “*Indicación final*”. Por supuesto, también puedes añadir otros elementos como partidas de cartas, alguna reparación pequeña de la nave, etc...

Acude a la Sección “*¿Todo controlado?*” si la Tirada de Astrogación resultó exitosa.

Acude a la Sección “*¿Qué demonios?*” si la Tirada de Astrogación no tuvo éxito.

¿Todo controlado?

Los PJs llegan a la órbita de Kessel, aunque no todo parece tan bajo control como parecían aventurar. La nave ha salido del hiperespacio en mitad de un campo de asteroides, como no podía ser de otra forma, y los PJs deberán salir con pericia del embrollo en el que se han metido.

Los PJs deberán pilotar su nave a través del campo de asteroides. Cada dos rondas será necesario que los PJs realicen una Tirada de Pilotaje naval.

Si la Tirada de Pilotaje naval, a la que cabe añadir la maniobrabilidad de la nave, es inferior a 8, la nave habrá recibido el impacto de un asteroide. El daño provocado, que se confrontará con el Código 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 para determinar los dados de Daño del asteroide en cuestión.

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

Una vez los PJs hayan logrado pasar un total de cinco rondas de Tiradas de Pilotaje naval habrán conseguido superar el campo de asteroides, descendiendo hasta Kessel, para lo que se deberá acudir a la Sección *“Aterrizaje bajo vigilancia”*.

¿Qué demonios?

La nave de los PJs sale del hiperespacio con un enorme estruendo. Es evidente que algo ha ocurrido, si bien es cierto que los PJs pueden ver Kessel muy cerca de ellos. El daño sufrido por la nave será determinado por una Tirada de 1D. En función del resultado, el sistema afectado será uno u otro de acuerdo con el siguiente patrón:

Tirada Sistema afectado

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

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

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

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

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

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

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

El daño sufrido por la nave no supone imposibilidad de ésta para terminar el viaje a Kessel. Sin embargo, los PJs deberán reparar la nave para poder llevar a buen término su misión. Para continuar la aventura debe acudirse a la Sección *"Aterrizaje bajo vigilancia"*.

Aterrizaje bajo vigilancia

La nave de los PJs aterriza en una de las plataformas del espacio puerto de Kessel. Pronto se percatarán que el uso de máscaras de oxígeno es obligatorio, al menos si pretenden seguir con vida. Otra cuestión que deben tener en cuenta es que la cautela debe imperar, pues serán recibidos por un grupo de cuatro soldados de asalto que son los que en última instancia permiten el acceso a la principal ciudad de Kessel.

Comentario para el DJ: Los PJs deberán mostrarse tranquilos a lo largo de toda la conversación con los soldados de asalto. El comandante de éstos les preguntará por su autorización para operar en Kessel. Los PJs cuentan con ella, pero cualquier vacilación puede concluir en un encuentro lleno de tiros. En función de la pericia de los PJs, se pueden librar de tal situación superando una Tirada de Timar. Para fijar la dificultad de la

misma puedes tener en cuenta la interpretación de los PJs.

Soldado de asalto

DESTREZA 2D (Reducido a 1D)

Blaster 4D (Reducido a 3D)

Parar sin armas 4D (Reducido a 3D)

Esquivar 4D (Reducido a 3D)

Fortaleza 2D (Incrementado a 3D)

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

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

Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster 4D



Si los PJs se ven forzados a luchar contra los soldados de asalto, deberán deshacerse de los cuerpos de éstos una vez concluida la batalla. La acción en sí será automática, pero los PJs deberán encontrar un lugar adecuado para esconderlos.

A tal efecto, y sólo si la nave sufrió daños en su viaje a Kessel, se deberá realizar una Tirada de Escondese / Furtivo determinará lo bien que los PJs han escondido los cuerpos. Anota el resultado de la Tirada para tenerlo en cuenta en el próximo Capítulo.

Acude al próximo Capítulo para continuar la aventura.

C

apítulo Dos

Por fin en Kessel

Introducción

Los PJs han llegado finalmente hasta Kessel. Pronto se darán cuenta de que el planeta dista mucho de la normalidad. Múltiples fábricas de oxígeno abarrotan el planeta, lo cual no hace ni mucho menos que la atmósfera sea la más adecuada. Por ello, los PJs deben llevar siempre máscaras de oxígeno si quieren sobrevivir.

Comentario para el DJ: Si la nave sufrió daños en el Capítulo anterior, los PJs deberán dividirse en grupos de acuerdo con los siguientes párrafos.

Los PJs que vayan a encontrarse con el contacto de la Alianza deben acudir a la Sección "*Ratas de cantina*".

Si la nave sufrió daños en el Capítulo anterior, los PJs que se encarguen de buscar las piezas para repararla deben acudir a la Sección "*Regateando*".

Ratas de cantina

Los PJs deben acudir hasta una cantina próxima a su ubicación. Su contacto estará allí, si es que no ha sido capturado por el Imperio, o por otros contrabandistas que se la tengan jurada. El camino hasta la cantina no reviste demasiada complejidad, al menos para los PJs, pues tienen las autorizaciones pertinentes para el comercio de especia.

Los PJs deben pasar hasta 3 controles del Imperio para llegar hasta la cantina. Como se ha indicado antes, la posesión de las autorizaciones de comercio les permitirá pasar los controles sin problemas. Sin embargo, cualquier interpretación de los PJs que pueda ser considerada sospechosa (a discreción del DJ) puede obligarles a escapar mediante Tiradas de Vigor de dificultad variable.

Una vez los PJs hayan pasado los controles pertinentes, llegarán hasta la cantina. Tan pronto como entren en ella, tendrán la opción de dejar de usar las máscaras de oxígeno, pues la cantina dispone de un sistema de aire que, al ser más reducido, permite respirar sin problemas. Anota si los PJs deciden o no quitarse las máscaras, ya que ello puede tener incidencia más adelante.

El contacto de los PJs se llama Gela Yeens, uno de los habituales colaboradores de Jabba el Hutt. Lo reconocerán sin problemas, ya que ocupa uno de los sitios más privilegiados en la cantina, y es uno de los pocos humanos que se encuentran en el establecimiento.

Los PJs pueden dividirse, de tal modo que sólo uno o dos negocien con el contrabandista. Si se opta por esto, los demás PJs pueden jugar alguna partida de cartas, tomar una copa, o tratar de flirtear con alguna camarera o cliente del local. Por supuesto, también puede haber alguna reyerta en la que obtener algún beneficio como créditos que

vayan a parar “misteriosamente” a los bolsillos de los PJs

Gela Yeens

DES 3D+1 PER 3D
Bláster 5D+1 Negociar 5D
Granada 5D+1 Timar 5D
CON 2D+1 FOR 3D
MEC 3D+2 TEC 2D+2



Historial: Tras su paso por Tatooine, donde trabajaba para Jabba ayudándole a cobrar sus deudas, se ha independizado en el negocio del contrabando de especia en Kessel. No es muy de fiar, pero los PJs no tienen opción.

Equipo:

- Pistola bláster 4D
- Cuchillo FOR+1
- Granada (5 unidades) 5D
- Máscara de oxígeno
- Comunicador

Los PJs iniciarán las negociaciones con Gela Yeens. El precio de la especia es de 1.000 créditos, un precio muy inferior al que supondría comprar al Imperio la mercancía, y que además evita el riesgo de ser descubiertos como miembros de la Alianza.

Los PJs pueden pagar sin más, o tratar de rebajar el precio. Para ello, deberán realizar una Tirada de Negociar que supere a la de Gela. Si lo logran, el precio se reducirá un 10%. Sólo puede negociarse una vez.

Una vez Gela y los PJs hayan cerrado el trato, éste les envía las coordenadas de su guarida a sus paneles de datos. Una vez que lleguen a la guarida, se procederá al pago de la cantidad acordada.

Antes de abandonar la cantina, los PJs verán cómo un grupo de cuatro Twi'lek se acerca a Gela. Comenzarán a discutir, lo que pronto llevará a las manos, por lo que los PJs deberán ayudar al contrabandista si no quieren que su misión fracase.

Twi'lek

DES 2D PER 3D+1
Bláster 3D Jugar 4D+1
Esquivar 3D Buscar 4D+1
CON 2D FOR 2D
MEC 1D+2 TEC 1D



Equipo:

- Bláster de bolsillo 3D+1
- Bláster deportivo 3D+1
- Máscara de oxígeno

Una vez los PJs hayan acabado con al menos dos de los Twi'lek deberán escapar de la cantina. Aquí cobra especial importancia si los PJs se quitaron o no las máscaras de oxígeno, pues los que no lo hicieron deberán superar tres Tiradas de Supervivencia de dificultad 10. Para estos PJs, no así para los que optasen por no quitarse las máscaras, anota el número de tiradas falladas y realiza una única

Tirada de daño de tantos dados como Tiradas de Supervivencia fallaron.

Una vez resuelta/s la/s Tirada de Daño que, en su caso, sea/n de aplicación, acude a la Sección “No paréis” para continuar la aventura.

Regateando

Los PJs deben reparar la avería de la nave. Para ello, deben acudir al Distrito industrial, en el que abundan las refinerías de oxígeno que permiten cierta habitabilidad del planeta. Sin embargo, las máscaras de oxígeno siguen siendo necesarias. Para llegar hasta el Distrito industrial, los PJs deben coger una de las lanzaderas que conducen hasta allí. El precio de estos transportes es de apenas 15 créditos por cabeza y viaje.



Con capacidad para 25 pasajeros, las lanzaderas son esenciales para el transporte interno en Kessel.

Comentario para el DJ: El viaje en lanzadera es corto, pero no por ello exento de oportunidades de dar contenido a la aventura. Algunos ladrones aprovechan la gran cantidad de gente que usa las lanzaderas y las aglomeraciones de entrada y salida para hacer de las suyas. Los PJs pueden

ver cómo les roban algunos créditos (6D) salvo que superen una Tirada de Percepción de dificultad 12. De igual modo, los PJs pueden tratar de robar algunos créditos.

Una vez los PJs finalicen el trayecto, deberán buscar en el Distrito soluciones para el problema de su nave. En función del fallo del que adolezca, el precio y la complejidad de la reparación variarán ostensiblemente. El precio y dificultad base de cada uno de los problemas de la nave se indican a continuación:

Impulsores iónicos (500 cr; Dif 10)

Computador de nav. (300 cr; Dif 10)

Casco (100 cr; Dif 8)

Sistema de armas (600 cr; Dif 12)

Pantallas deflectoras (400 cr; Dif 14)

Impulsores laterales (200 cr; Dif 10)

Al precio indicado con anterioridad, habrá que añadirle el precio del mecánico que los PJs elijan. Este precio incluye tanto la mano de obra como las piezas que en su caso deban ponerse en la nave. Además, incluye el transporte autorizado de dichas piezas y los PJs hasta la nave, de modo que no haya problemas con los controles del Imperio. El precio no es negociable, salvo que los PJs superen una Tirada de Negociar de dificultad 16.

Se debe tener en cuenta que las reparaciones llevarán al mecánico al menos un Capítulo entero, por lo que conviene que los PJs gasten algo más

de dinero en un mecánico más capaz si no quieren tener la nave inutilizada más de la cuenta. El mecánico realizará una Tirada de Reparar naves espaciales por Capítulo, incluyendo éste, y el pago se realiza por adelantado. Los mecánicos disponibles, su habilidad de Reparar naves espaciales, y sus precios son:

Galo Nord 700 cr. Rep. Naves esp. 4D

Lenna Crush 500 cr. Rep. Naves esp. 3D

Ito Luks 400 cr. Rep. Naves esp. 2D+1

Además de estos mecánicos, hay otro más que puede ayudar a los PJs. El problema de este mecánico es que no está autorizado por el Imperio, por lo que es posible que tengan problemas con los controles del Imperio. Su habilidad de Reparar naves espaciales y su precio es:

Romo Lank 300 cr. Rep. Naves esp. 3D

Una vez los PJs hayan decidido qué mecánico eligen, deberán acudir a la Sección “Reparaciones”, si escogieron uno de los tres primeros mecánicos.

En el caso de que los PJs escogieran a Romo, se deberá realizar una Tirada de Bajos fondos con uno de los PJs. Si la Tirada es inferior a 12, se deberá acudir a la Sección “Confiscado”. En caso contrario, se deberá acudir a la Sección “Reparaciones”.

No paréis

Los PJs han logrado huir de la cantina, pero pronto se correrá la voz entre las tropas del Imperio de que ha

habido un altercado. El control del Imperio en Kessel se basa en mantener cierto orden, y eventos como el protagonizado por los PJs no ayudan a que la calma reine. Por ello, los PJs serán buscados como fugitivos durante un tiempo.

Para conseguir llegar hasta la guarida de Gela Yeens y evitar ser capturados, los PJs deberán pasar tres controles imperiales formados por dos soldados de asalto. Los PJs pueden superar los controles de alguno de los siguientes modos:

- Luchando, para lo cual se incluyen las siguientes características de los soldados de asalto.

Soldado de asalto

DESTREZA 2D (Reducido a 1D)

Blaster 4D (Reducido a 3D)

Parar sin armas 4D (Reducido a 3D)

Esquivar 4D (Reducido a 3D)

Fortaleza 2D (Incrementado a 3D)

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

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

Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster 4D



- Mediante Tiradas de dificultad 10 de Escondarse/Furtivo realizadas por el miembro del grupo de menor habilidad, incluido Gela Yeens.

- Mediante Tiradas de Negociar o Timar de dificultad 12, pudiendo ser realizadas por cualquier miembro del grupo, incluido Gela Yeens.

Una vez los PJs hayan pasado con éxito los tres controles, habrán llegado a la guarida de Gela Yeens, pudiendo pasar al siguiente Capítulo.

Reparaciones

Comentario para el DJ: Ahora debes rescatar el resultado de la Tirada de Escondarse/Furtivo de la Sección *"Aterrizaje bajo vigilancia"* del Capítulo anterior. Si la Tirada fue igual o superior a 12 o no hubo necesidad de realizarla, continúa en la presente Sección. En caso contrario, acude a la Sección *"Confiscado"*.

Los PJs llegan con el mecánico elegido hasta la plataforma de embarque en la que está la nave.



De ahora en adelante, el mecánico se quedará reparando la nave empleando su Habilidad de Reparar naves espaciales una vez por cada Sección, tal y como se indicaba anteriormente, por lo que se deberá mantener viva esta Sección hasta que la reparación se complete satisfactoriamente.

Los PJs son libres de dejar uno de sus miembros aquí por si no se fían del

mecánico, aunque nada impide que todos ellos le dejen trabajar sin más. Decidan lo que decidan los PJs, se debe acudir al siguiente Capítulo para continuar la aventura.

Confiscado

Los PJs llegan hasta la plataforma de embarque en la que está su nave, aunque para ser más precisos, llegan a las inmediaciones de la misma.

Muy pronto se percatarán los PJs de que algo ha ido mal (puede ser que no ocultaran bien los cuerpos en la Sección *"Aterrizaje bajo vigilancia"* del Capítulo anterior, o que la elección de Romo como mecánico haya sido demasiado arriesgada), ya que muchos soldados han tomado la plataforma, haciendo inaccesible la nave.

Lo más racional es abandonar toda esperanza de recuperar la nave y acudir al siguiente Capítulo. De hecho, el mecánico que hayan contratado los PJs huirá, dejando a los PJs sin posibilidad de recuperar sus créditos.

Comentario para el DJ: Los PJs pueden arriesgarse a atacar a los soldados de asalto, y por ello dales una buena dosis de acción enfrentándoles a unos cuantos, pero finalmente hazles ver que es imposible retomar el mando de la nave, incluso haciendo que ésta sea pilotada por tropas imperiales. Tras esto, idea una huida de los PJs y acude al siguiente Capítulo para continuar con la aventura.

C

apítulo Tres

A la nave

Introducción

Tras haber aterrizado en Kessel y haber contactado con Gela Yeens, los PJs pueden encontrarse con dos situaciones que incluso pueden coexistir.

La primera, que conducirá a la Sección "*Cambio de planes*", es que los PJs hayan pasado en el anterior Capítulo por la Sección "*Confiscado*".

La segunda de las posibilidades, que conducirá a la Sección "*La mercancía*", es que los PJs hayan pasado en el anterior Capítulo por la Sección "*No paréis*".

Por otro lado, si resulta de aplicación la Sección "*Reparaciones*" del Capítulo anterior, recuerda aplicarla una vez por Sección hasta que se arregle la nave.

Comentario para el DJ: En caso de que resulten de aplicación las Secciones "*Cambio de planes*" y "*La mercancía*", empieza por la primera.

Cambio de planes

El grupo de PJs que no hubiera contactado con Gela Yeens deberá encontrar a sus compañeros para comunicarles que la nave en la que han viajado a Kessel ha sido confiscada por el Imperio. De acuerdo con el plan inicial, lo más lógico es acudir a la

cantina en la que debían encontrarse por primera vez.

Para llegar hasta la cantina los PJs deberán atravesar diversos controles del Imperio. Por fortuna, parece que los soldados están buscando a otras personas y los PJs podrán pasar sin problemas.

Una vez en la cantina, los PJs no hallarán rastro de sus compañeros, pero darán con un sujeto que dice saber dónde están los compañeros de los PJs. Para obtener la información, los PJs deberán pagar 100 créditos, o Negociar con el tipo.

Los PJs tienen ahora la ubicación de la guarida de Gela. Pronto se darán cuenta de que están siendo seguidos por un grupo de tres Gand que no tardarán en atacarles.

Gand

DES 3D+2	PER 2D+1
Blaster 4D+2	Mando 3D+1
CON 2D+2	FOR 3D+2
Lenguas 3D+2	Atacar sin armas 4D+2
MEC 2D+2	TEC 3D
Cabargar 3D+2	Prog./rep. Comput. 5D



Una vez que los PJs acaben con los gand (los PJs también pueden huir mediante Tiradas de Vigor o de Furtivo/Escondarse) llegarán hasta la guarida de Gela, donde comunicarán a los demás PJs la necesidad de hacerse con otra nave. Para continuar la aventura, los PJs deberán nuevamente dividirse. Un grupo debe acudir a la

Sección *"La mercancía"* y el otro a la Sección *"Negocios sucios"*.

La mercancía

Los PJs a se dirigen con Gela Yeens hasta la ubicación de la especia, un almacén cercano a la guarida del contrabandista. Gela Yeens dirige la marcha y abre la puerta del almacén. En todo momento, el contrabandista insistirá en que los PJs sean los primeros en entrar en el almacén. Salvo que los PJs desconfíen de Gela Yeens, éste huirá dejándolos tirados en el almacén.

En el centro del almacén está la mercancía que Gela les había prometido a los PJs. El problema es que la mercancía está escoltada por un grupo de 1D+2 Quarren, contra los que los PJs se deberán enfrentar...

Quarren

DES 2D	PER 2D+1
Bláster 4D	Jugar 4D+1
Esquivar 3D	Buscar 3D+1
CON 1D+2	FOR 2D+1
MEC 2D	TEC 1D+2



Equipo:

- Bláster de bolsillo 3D+1
- Máscara de oxígeno

Una vez los PJs finalicen el enfrentamiento con los Quarren, deberán encontrar el modo en el que llevar hasta su nave la mercancía, ya

que es evidente que Gela Yeens los ha dejado tirados.

No conviene que los PJs se demoren demasiado. En este sentido, si no se organizan pronto, un nuevo grupo de Quarren, en este caso de 2D, llegará al almacén con idéntico resultado que el anterior encuentro.

Los PJs encontrarán sin necesidad de mayor esfuerzo dos deslizadores en los que poder cargar y llevarse la mercancía. Para ello deberán superar dos Tiradas de Mecánica de dificultad 10 y 12 que permitirán poner en marcha los citados deslizadores.

Si se produce fallo en alguna de las Tiradas, los PJs no podrán usar el deslizador afectado. Por otro lado, si ambas Tiradas fallan los PJs deberán cargar ellos mismos la mercancía, lo cual tendrá incidencia en la siguiente Sección.



Una vez determinado el número de deslizadores útiles, acude a la Sección *"Discreción"*.

Negocios sucios

Los PJs tienen encargada la obtención de una nueva nave. Para ello, deben acudir a un nuevo Distrito

de la ciudad, el comercial, para el que deberán tomar una nueva lanzadera. En esta ocasión, el viaje es todavía más corto que el que, en su caso, se hizo al Distrito industrial. Por suerte para los PJs, el vuelo es gratuito ya que los comerciantes sufragan el transporte hasta su Distrito.

Una vez en el Distrito los PJs podrán tratar de comprar una nave autorizada al precio habitual para estos trozos de chatarra, y que asciende a 25.000 créditos.

**CARACTERÍSTICAS DE CARGUERO LIGERO
MODIFICADO**

Tripulación: 2 más un androide astro mecánico

Pasajeros: 6

Autonomía: 2 meses

Capacidad de carga: 100 toneladas métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: Cero

Casco: 1D

Armas:

- Un cañón láser
- Control de fuego: 2D+1
- Daño: 4D

Pantallas: Ninguna



mediante Tiradas de Mando de dificultad 14 ó 16, respectivamente.

Como último recurso, los PJs pueden hacerse con un carguero de iguales características a las indicadas con anterioridad en el mercado negro. Para ello deberán negociar con un miembro del Sol Negro, una banda criminal liderada por el Príncipe Xízor, en una plataforma de embarque privada. Para que los PJs puedan acceder a tal negociación deberían hacer buen uso de su habilidad de Bajos Fondos, o tal vez sobornar a alguien.

Vigo

DES 3D PER 4D+1

Bláster 4D Negociar 4D+1

Esquivar 4D Timar 5D+1

CON 2D FOR 3D

MEC 1D+2 TEC 1D

Equipo:

- Bláster de bolsillo 3D+1



El precio de salida es de 10.000 créditos. Los PJs pueden tratar de Negociar o incluso Timar al miembro del Sol Negro para que les rebaje el precio. Sólo podrá Negociar un PJ desde el principio, debiendo elegir una de las dos habilidades indicadas.

Mientras las Tiradas del PJ en la habilidad elegida sean más altas que las de Vigo, el precio se irá reduciendo 1.000 créditos, siendo el precio mínimo que pueden lograr 5.000 créditos. Si la Tirada de Vigo es más alta que la del PJ,

se deberá cambiar la habilidad a emplear.

El uso de la segunda habilidad (la que no se usara al principio) podrá continuar mientras que el PJ realice tiradas más alta que Vigo. Sin embargo, si la tirada de Vigo es más alta que la del PJ, el twi'lek dará por concluidas las negociaciones ya que pensará que le están tratando de tomar el pelo, lo cual dará pie a un enfrentamiento de los PJs con Vigo y sus tres guardaespaldas gamorreanos.

Gamorreano

DES 3D	PER 2D
Esquivar 4D	Timar 3D
CON 1D	FOR 4D
Bajos fondos 2D	Atacar sin armas 5D
MEC 1D	TEC 1D



Código de daño de las armas: Vibrohacha (FOR+2D)

Si los PJs sobreviven al ataque podrán hacerse con la nave de modo gratuito, aunque arriesgado, y pasar así a la Sección *“Carga y huida”*.

Por supuesto, los PJs también pueden cerrar el trato con Vigo antes de que se vean obligados a luchar, y acudiendo al siguiente Capítulo.

Discreción

Los PJs deben trasladar la mercancía hasta su nave. Para ello, se deberán realizar Tiradas de Mecánica de dificultad 10 por cada uno de los pilotos

de los deslizadores, o Tiradas de Vigor de dificultad 14 por cada PJ. Para llevar toda la mercancía será preciso llevar dos deslizadores, o seis PJs cargando mercancía. Por supuesto, cualquier combinación de estos elementos (Por ejemplo: un deslizador y tres PJs) es igualmente válida.

El número de Tiradas de las habilidades indicadas con anterioridad necesarias para llegar a la nave será de tres, salvo que se haya acudido a la Sección *“Negocios sucios”*, en cuyo caso será de cinco tiradas (se supone que los PJs deben primero localizar una plataforma de embarque libre, lo cual les retrasa).

Cada fallo en las Tiras de Mecánica o Vigor puede suponer contratiempos para los PJs, como ser atacados por Quarren como los de la Sección *“La mercancía”*.

Una vez los PJs lleguen a la nave, acude a la Sección *“Carga y huida”*.

Carga y huida

Los PJs cargan la mercancía como buenamente pueden. Son conscientes de que cuanto menos tarden mejor.

Comentario para el DJ: En función de lo fácil o difícil que haya sido llegar hasta aquí, se puede meter algo de emoción a la aventura con algún enfrentamiento adicional que obligue a realizar unas maniobras de pilotaje para salir cuanto antes del planeta.

Para continuar la aventura se debe acudir al siguiente Capítulo.

C

apítulo Cuatro

Al hiperespacio

Introducción

La acción prosigue tras la huida de los PJs de Kessel. Parece que la misión será un éxito y que lo más complicado ha pasado. Sin embargo, nada está más lejos de la realidad, pues pronto los problemas se reproducen para desgracia de los PJs.

Para continuar la aventura accede a la Sección "*Último control*".

Último control

Los PJs inician los preparativos para realizar los cálculos de Astrogación cuando son sacudidos por una descarga láser. Por suerte, parece ser sólo un aviso, pero no serán tan afortunados la próxima vez. Ante ellos, impidiendo pilotar con serenidad, se interponen dos TIE Interceptor. A buen seguro el revuelo que han organizado en el planeta les ha convertido en un objetivo del Imperio.

Ni que decir tiene que los PJs deberán tratar de esquivar o derribar a los TIE para poder salir definitivamente de Kessel. Los PJs deberán designar a un PJ para realizar los cálculos de Astrogación. Este PJ deberá realizar una Tirada de Astrogación por asalto hasta que complete una dificultad total de 30. Hasta entonces, la nave de los PJs se las tendrá que ver con los dos TIE y

mantenerse con vida. Por supuesto, si los PJs derriban a los TIE, no hará falta completar las Tiradas de Astrogación.

CARACTERÍSTICAS DE TIE INTERCEPTOR

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 Kilos

Autonomía: 1 día

Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva hiperimpulsor

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 5D+2

Maniobrabilidad: 3D+2

Casco: 3D

Armas:

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

Pantallas: Ninguna



Una vez que los PJs hayan logrado deshacerse de los TIE, o simplemente hayan completado los cálculos de Astrogación ilesos, se deberá acudir a la sección "*Más sorpresas*".

Más sorpresas

Los cálculos de los PJs han sido demasiado apresurados, y salen al hiperespacio en un lugar no conocido. Por mucha prisa que se den en realizar nuevos cálculos de Astrogación para regresar a Mon Calamari, vuelven a notar una sacudida en la nave. En esta ocasión los motores de la nave dicen

basta, y cualquier diagnóstico al que se dedique un poco de tiempo revelará que un pulso electromagnético ha inutilizado por el momento la nave.

Los PJs observarán una nave que se acerca inexorablemente a la suya y que, evidentemente, ha sido la que les ha atacado.

Comentario para el DJ: La nave puede haber seguido a los PJs bien porque se trate de una nave que reclama la mercancía que llevan los PJs, o bien porque se trate de una nave de Sol Negro que quiere vengar la muerte de Vigo. Adapta la situación en función de cómo se haya desarrollado la aventura.

Los PJs pueden aprovechar para tratar de esconder la mercancía, esconderse ellos mismos, etc... En todo caso un grupo de trandoshanos irrumpirán en la nave tras acoplarse a la misma.

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

De una u otra forma, los PJs serán reducidos sin llegar a ser aniquilados.

Tras esto, serán trasladados a la nave de los trandoshanos.

Los trandoshanos tendrán especial interés en miembros del grupo que puedan ser esclavizados, como ewoks, wookiees, etc... Al menos un PJ será separado del grupo, con preferencia en alguno de estos tipos de PJs, mientras que el resto de integrantes quedarán juntos bajo la estrecha vigilancia de cuatro trandoshanos.

Nuevamente, el grupo está separado en dos. Por un lado quedará el PJ que han separado del grupo, que deberá acudir a la Sección *"Interrogatorio"*. Por su parte, el resto del grupo acudirá a la Sección *"Plan de escape"*.

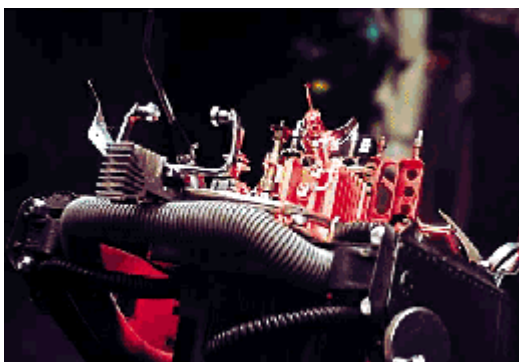
Interrogatorio

El PJ separado del grupo será objeto de unas "amables" preguntas por los trandoshanos. Los reptiles, que llegado el caso se harán entender en un arcaico básico galáctico, estarán especialmente interesados en saber a dónde van los PJs y qué transportan en la nave.

Comentario para el DJ: elabora un interrogatorio enfocado en el *ley motiv* de los trandoshanos de conformidad con lo que se indicaba al principio de la Sección *"Más sorpresas"*.

Cada pregunta de los trandoshanos que no responda el PJ, o que se responda sin un éxito en una Tirada de Timar de dificultad 12 supondrá una Tirada de Daño de 4D contra la Fortaleza del PJ. Se deberá anotar la diferencia cuando la Tirada de Daño sea

superior a la Fortaleza del PJ, teniendo en cuenta que el PJ no morirá por esta tortura.



Las preguntas se sucederán hasta que, a juicio del DJ, los trandoshanos hayan dado por satisfecha su curiosidad. También se dará por concluido el interrogatorio, pasándose a la Sección "*Plan de escape*" para continuar la aventura, si el PJ alcanza un total de 12 puntos de Daño más que su Fortaleza.

Plan de escape

Los demás PJs están encerrados sin armas en una celda en la que les vigilan tres de los trandoshanos. Para los reptiles se pueden utilizar las características y equipo de la Sección "*Más sorpresas*". Los PJs deberán idear alguna forma de escapar.

Una de las ideas principales es tratar de Timar a los trandoshanos mediante una Tirada de dificultad 10 para que alguno de los reptiles entre a la celda y luchar así contra ellos.

Otra buena opción para que los PJs escapen es aprovechar algún descuido de los trandoshanos para, mediante una Tirada de Furtivo/Evadirse de

dificultad 10 y Vigor de dificultad 8, colarse en un conducto de ventilación y salir sobre la cabeza de los trandoshanos para luchar con ellos y abrir la celda para que los demás PJs escapen.

Por último, los PJs pueden aprovechar si entra algún Ugnaught esclavo a traerles comida. Para ello, deberán realizar una Tirada de Vigor de dificultad 12 para salir de la celda y empujar a dos de los trandoshanos. Hecho esto, los demás PJs pueden desarmar a los trandoshanos y luchar contra ellos.



Muchos Ugnaughts son esclavizados por los trandoshanos para realizar todo tipo de tareas a bordo de sus naves.

Una vez los PJs escapen y acaben con los trandoshanos se podrá acudir al siguiente Capítulo.

Comentario para el DJ: En el caso de que hubiese algún Ugnaught implicado, los PJs decidirán sobre su destino, aunque el pequeño alienígena no supondrá ninguna amenaza real para el grupo de PJs.

C

apítulo Cinco

Decisiones que tomar

Introducción

La acción prosigue con parte de los PJs escapando de la celda donde los mantenían retenidos los trandoshanos. Obviamente, estos PJs podrán quedarse las armas de los reptiles para lo que se les viene encima. Para ellos, acude a la Sección *"Territorio hostil"*.

Por su parte, el PJ que fue interrogado por los trandoshanos podrá intentar escapar de su celda. Para ello, debes acudir a la Sección *"Instinto"*.

Territorio hostil

Los PJs comienzan a caminar por los fríos pasillos de la nave trandoshana. De repente escucharán bastante trasiego de cajas y sonidos guturales de dos los reptiles hablando en su propio idioma.

Si los PJs tienen éxito con una Tirada de Lenguas de dificultad 10 entenderán a las bestias hablando de que esas son las últimas cajas que había en la nave de los PJs.

Los PJs pueden seguir a las bestias, que parecen pertenecer a otra raza emparentada con los trandoshanos, hasta la sala en la que están apilando la mercancía de los PJs mediante Tiradas de Escondarse / Furtivo de dificultad 10.

Los PJs pueden tratar de atacar a estos sauros y recuperar la mercancía. Si esto ocurre, los PJs podrán llevar de vuelta la mercancía hasta su nave, acudiendo a la Sección *"Fuera de aquí"*.

Sauros

DES 2D+2	PER 2D
Blaster 3D+2	Buscar 3D
CON 2D	FOR 2D+1
MEC 2D	TEC 2D



Código de daño de las armas: Pistola Blaster (daño 4D).

Si los PJs optan por ser cautos y seguir a los sauros, los reptiles caminarán por la nave hasta llegar al puente de mando, lo cual conducirá a los PJs a la Sección *"Ahora o nunca"*.

Comentario para el DJ: Los PJs deberían estar preocupados por su otro compañero, lo cual debería aconsejar ser cautos y seguir a los sauros.

Instinto

El PJ que sufrió el interrogatorio se recupera poco a poco de las "artes" de los trandoshanos. Pronto se percatará de que no hay ruidos de reptiles tras la puerta de su celda.



El PJ podrá tratar de escapar provocando un cortocircuito en el mecanismo de cierra de la puerta, que

por fortuna tiene una terminal (aunque bloqueada) en el interior de la celda. Para ello el PJ deberá superar una Tirada de Seguridad de dificultad 12.

Si el PJ logra escapar, realiza varias Tiradas de Vigor de dificultad 8, simulando que ha empezado a correr sin rumbo fijo pero, gracias a la Fuerza, se topará con sus compañeros para proseguir la acción, bien en la Sección *"Fuera de aquí"* o en la Sección *"Ahora o nunca"*. Tenlo en cuenta para incorporar al PJ en dichas Secciones de modo coherente.

Si el PJ no logra escapar, unos nuevos trandoshanos le llevarán hasta el puente de la nave, haciendo que los otros PJs se topen con él en las condiciones indicadas en la Sección *"Ahora o nunca"*.

Fuera de aquí

Los PJs corren con la mercancía, transportada en maquinaria de los propios trandoshanos a su nave.

Los PJs se encontrarán con el camino inusualmente despejado hasta su nave. La suerte les sonríe, y parece que los reptiles no se han percatado de su huida.


Una vez que los PJs estén a bordo de la nave, se percatarán de que ésta está inmovilizada. Un análisis rápido de los sistemas desvelará que el bloqueo que les impide huir proviene del puente de mando de la nave trandoshana. Adicionalmente, si el PJ separado del grupo no escapó en la Sección

"Instinto", verán en los registros que los reptiles le mantienen cautivo allí.

Así pues, los PJs se verán obligados a acudir a la Sección *"Ahora o nunca"*, bien sea para liberar su nave o, también, para liberar a su compañero.

Ahora o nunca

Bien sea porque los PJs están siguiendo a los sauros, o porque quieren liberar su nave y, en su caso, a su compañero, su camino les llevará hasta el puente de mando de la nave trandoshana. Allí les espera el jefe de la banda, acompañado por cuatro trandoshanos.

Tralakg		
DES 4D+2	PER 3D+1	
Blaster 5D+2	Mando 5D+1	
Esquivar 5D+2	Timar 4D+1	
CON 2D	FOR 2D+2	
Lenguas 5D	Atacar sin armas 4D+2	
MEC 3D+2	TEC 3D	
Código de daño de las armas: Pistola Blaster (daño 5D)		

Los PJs no deben enzarzarse necesariamente en una pelea sin cuartel. Su objetivo principal no es otro que liberar la nave y escapar y, en su caso, hacer lo propio con su compañero. En este último aspecto, los PJs tienen suerte, ya que su compañero sigue vivo y los trandoshanos le dejarán esposado a un lado si comienzan los disparos.

En cuanto empiece la batalla, advierte a los PJs que el panel de mando de la nave no está siendo vigilado, por lo que algún PJ puede desactivar el bloqueo de su nave mientras los demás le cubren. Por su parte, los sauros que pudiera haber en el puente de mando huirán al primer disparo.

Trandoshano

DES 3D+2

PER 3D

Blaster 4D+2

Buscar 4D

Esquivar 4D+2

CON 2D

FOR 2D+2

Lenguas 4D

Atacar sin armas 3D+2

MEC 3D+2

TEC 3D

Código de daño de las armas: Pistola Blaster (daño 4D).



A partir de aquí hay varias opciones. Si los PJs acaban con todos los trandoshanos pueden optar entre tomar el control de la nave, lo que les llevará a la Sección *“Bajo control”*.

En cambio, si los PJs se limitan a inutilizar el panel de mando de la nave trandoshana y, en su caso, liberar a su compañero deberán acudir a la Sección *“Más rápido”*.

Bajo control

La batalla termina y los PJs deben optar entre tomar el control de la nave trandoshana, destruirla o volver a la suya con la mercancía, si es que no estaba ya cargada allí (circunstancia

que ocurrirá si se pasó por la Sección *“Fuera de aquí”*).

Independientemente de la decisión de los PJs, no pueden abandonar la mercancía ni la nave en la que venían, por lo que deberán repartirse entre ambas naves si toman la nave trandoshana. Si los PJs abandonan la nave trandoshana sólo tendrán el equipo que hayan robado a los reptiles a bordo de esta nave.

Anota qué han decidido los PJs y acude al siguiente Capítulo.

Más rápido

Los PJs corren hacia su nave. Deberán superar dos de Tiradas de Vigor de dificultad 10 y 12. Si lo logran, entrarán en su nave justo a tiempo para iniciar las maniobras de evasión antes de que los trandoshanos vuelvan a bloquear la nave. Si no lo hacen pueden verse obligados a volver al puente de mando y acabar la faena.

La evasión de la nave requerirá una Tirada de Pilotaje naval de dificultad 10, y una de Astrogación de dificultad 8. Si no se logran puedes idear alguna complicación adicional, como algún disparo contra la nave de los PJs.

Acude al siguiente Capítulo, teniendo en cuenta que si la mercancía no estaba cargada en la nave de los PJs, la habrán perdido, al igual que el equipo que no hayan tomado de los trandoshanos durante su estancia en su nave.

C

apítulo Seis

Último asalto

Introducción

Los PJs logran escapar pero todavía no han llegado a la flota rebelde. Para continuar la aventura hay que atender a si los PJs tomaron el control de la nave trandoshana, o si huyeron sin más en la suya.

Acude a la Sección *"Pasajeros inesperados"* si los PJs tomaron el control de la nave trandoshana.

Acude a la Sección *"Otra vez no"* si los PJs huyeron sólo con su nave.

Pasajeros inesperados

Los PJs se disponen a realizar los cálculos de Astrogación para volver a Mon Calamari. La misión será, por fin, un éxito, pero les espera un último sobresalto.

Advosze

DES 3D+2	PER 2D+1
Esquivar 5D+2	FOR 3D+2
CON 2D+2	Vigor 5D+2
MEC 2D+2	TEC 3D



Los PJs escuchan ruidos cerca del puente de mando, y pronto descubren a qué se deben: un grupo de cuatro prisioneros de los trandoshanos han huido y toman a los PJs por sus nuevos captores.

Salvo que los PJs logren convencer a los Advosze mediante Tiradas de Mando o Negociar de dificultad 12 de que no pretenden retenerlos, la batalla se iniciará. Como los Advosze carecen de armas, los PJs podrán reducirles en vez de acabar con ellos.

Una vez finalizado el encuentro, acude al siguiente Capítulo.

Otra vez no

Nuevamente, los PJs se enfrentan a la nave trandoshana. Deberán resistir 2D asaltos de batalla para poder pasar al siguiente Capítulo. Obviamente, si los PJs destruyen la nave trandoshana, no hará falta esperar los citados asaltos.

CARACTERÍSTICAS DE FRAGATA PIRATA

Tripulación: 12

Pasajeros: 50

Autonomía: 1 mes

Capacidad de carga: 2000 toneladas métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 3D+2

Maniobrabilidad: 2D+1

Casco: 3D+1

Armas:

- Cuatro cañones láser - CF: 2D - Daño: 4D

- Cañón de iones - CF 5D - Daño: 6D

- Rayo tractor - CF4D - Daño: 5D

Pantallas: 3D



Capítulo Siete

De nuevo en la Alianza

Los PJs han logrado salir con vida de Kessel. Mucho han sufrido para llegar de nuevo hasta la flota rebelde. Sin embargo, la lucha contra el Imperio debe continuar.

Acude a la siguiente Sección.

Evaluación de la misión

Los PJs obtienen 7 puntos de habilidad como premio a su entrega a favor de la Alianza Rebelde si lograron traer la mercancía. Si no lo consiguieron recibirán sólo 3 puntos de habilidad.

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

- En el Capítulo Uno los PJs viajaron sin incidentes hasta Kessel, no sufriendo daño alguno su nave.
- Los PJs arreglaron los daños de la nave en tres intentos.
- Los PJs tuvieron que cambiar de nave en el Capítulo Tres.
- Los PJs sobrevivieron al ataque del grupo de TIE's en el Capítulo Cuatro.
- Los PJs tomaron control de la nave trandoshana en el Capítulo Cinco.
- Se evitó la lucha contra los Advosze presos por los trandoshanos en el Capítulo Seis.

Indicación final

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

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

DUDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "KESSEL". En ese mismo mail podréis solicitar copia del módulo en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con el módulo mandéis vuestros comentarios para mejorarlo.

G uión de la Aventura Las minas de Kessel

Usa el siguiente guión para iniciar la aventura. Tu director de juego te dirá qué parte (o partes) tendrás que leer. Cuando sea tu turno, lee en voz alta en la manera que crees que lo haría tu personaje. Asegúrate de escuchar lo que dicen los demás personajes, ya que el guión contiene importante información para iniciar la aventura.

Primer Rebelde: Espero que os guste Kessel...

Segundo Rebelde: (Indignación) No me digas que tenemos que ir allí...

Tercer Rebelde: ¿Por qué no nos encarcelan directamente?

Cuarto Rebelde: Eso. Seguro que estaríamos mejor...

Quinto Rebelde: No nos precipitemos, ya nos encerrarán por nuestros propios méritos...

Sexto Rebelde: Bueno, ¿Qué hay que hacer en esa roca llena de esclavos y con "tan buen ambiente"?

Primer Rebelde: Tenemos que tratar con un contacto para que nos entregue un cargamento de *brillestim*.

Segundo Rebelde: ¿Pero eso no es una droga adictiva?

Tercer Rebelde: Sí, sí que lo es (sonrisa cómplice).

Cuarto Rebelde: (Mirando al tercer rebelde) no seas fanfarrón. Es

tremendamente adictivo. Si lo hubieras probado estarías enganchado...

Tercer Rebelde: Vale... ¿Para qué queremos el cargamento?

Primer Rebelde: Es para pagar a un contrabandista al que la Alianza debe ayuda.

Sexto Rebelde: ¿En serio? ¿Por qué no puede ir ese contrabandista a por el cargamento?

Tercer Rebelde: También podría pagar la Alianza sin más...

Primer Rebelde: El contrabandista está llevando granadas para la Alianza a través del espacio de los Hutt. Creo que eso dice mucho de su dedicación.

Tercer Rebelde: Vale, vale. Ya lo capto.

Cuarto Rebelde: Bueno, pues que nos den ya un escuadrón de Alas X y vayamos a ello.

Quinto Rebelde: Sí, eso. Que nos den buenas naves.

Primer Rebelde: Va a ser que no...

Sexto Rebelde: ¿Qué tenemos?

Segundo Rebelde: Seguro que es un carguero. Siempre es un carguero.

Cuarto Rebelde: Madre mía...

Primer Rebelde: (Resignación). Vamos...

KESSEL

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

La Alianza mantiene contactos con muchos contrabandistas para poder seguir con su lucha contra el Imperio. En ocasiones, eso implica tratar con gente de baja estopa, e incluso confiar su suerte a los bajos fondos de los peores planetas de la galaxia.

Los PJs viajarán a Kessel para hacerse con un cargamento de especia para pagar a uno de los contrabandistas que colabora con la Alianza. Sólo su pericia, y tal vez la Fuerza, les podrá ayudar a luchar contra el Imperio.



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com