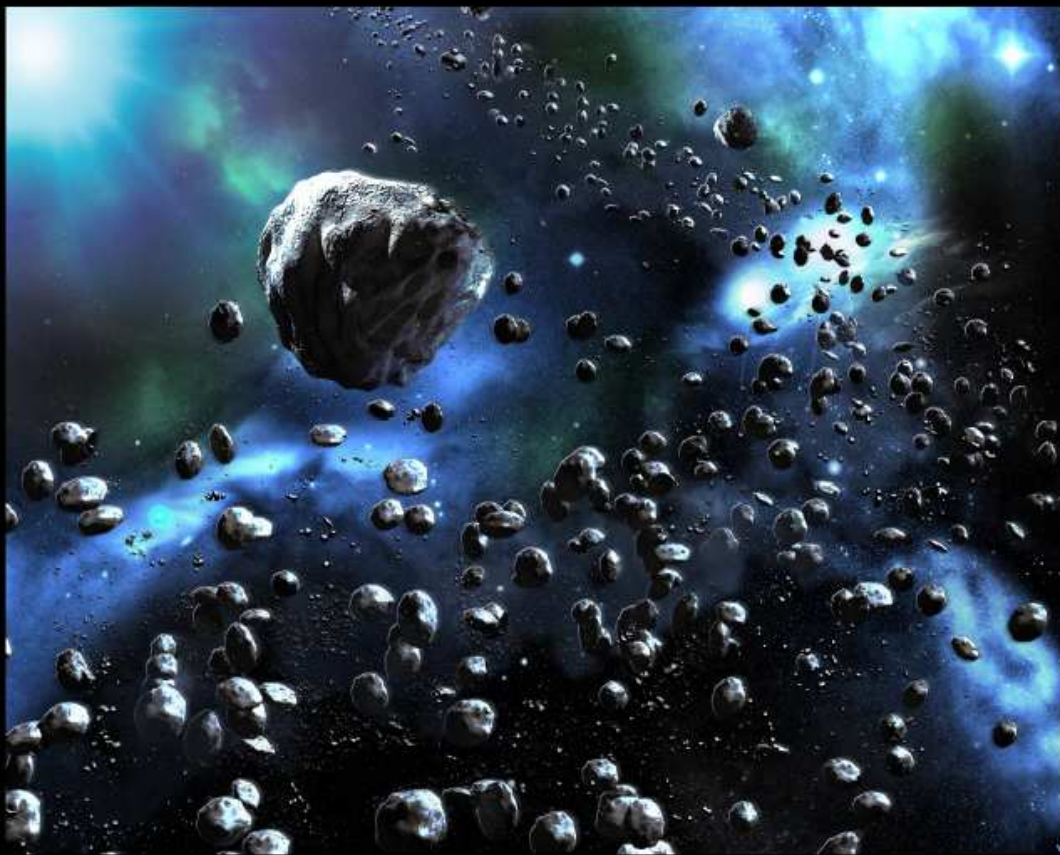


STAR WARS

DESTINO INESPERADO

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

C

apítulo Uno

Destino inesperado

Introducción

Comentario para el DJ: La presente aventura está ideada para ser una introducción a La Guerra de las Galaxias: el juego de rol. Para ello, es preciso que al menos uno de los PJs sea contrabandista, pudiendo ser los demás cualquier tipo de personaje, si bien es más que recomendable que haya algún mercenario en el grupo.

Por otro lado, habrá que diferenciar si el grupo ya está formado (Todos los PJs se conocen o se acaban de conocer) o si el grupo se va a formar como parte de la aventura.

Ten en cuenta lo dicho con anterioridad a lo largo del presente Capítulo, pues se deberá atender a Secciones distintas en función de la decisión tomada.

En todo caso, la acción comienza con los PJs en una Cantina de Nar Shaddaa. La clientela del lugar está repleta de tipos de mala muerte: algún que otro contrabandista, caza recompensas, mercenarios... Nada de ello es raro en este planeta históricamente controlado por los Hutt, que han tenido que adaptarse a la cada vez mayor presencia Imperial.

Historial obligatorio de uno de los PJs: La presente aventura gira en torno

a un contrabandista. Su historial, el único que estará fijado de modo previo, será el de un antiguo soldado imperial. Tras licenciarse en la Academia de Carida, actuó en varias misiones con el Imperio. Sin embargo, su afán de lucro pudo más que cualquier amor por la causa del Imperio. Así, abandonó el servicio a Palpatine.

Como todo contrabandista que se precie, nuestro PJ contrajo una deuda con uno de los señores del crimen de Nar Shaddaa. 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.

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, sobre todo considerando que a cambio se ha recibido un carguero ligero modificado para las actividades propias del contrabando.

Hasta el momento, todo había ido bien, pues los pagos se hacían de modo regular conforme a lo convenido: 5.000 créditos al mes más los intereses correspondientes. Sin embargo, un retraso en el pago ha provocado que el contrabandista deba acudir en persona a renegociar con Saltaka la deuda y los intereses. Antes de ello, tal vez el PJ pueda obtener la cantidad del mes y evitar así que su vida corra más peligro. Estos serán los objetivos de ese personaje, al menos de momento.

El contrabandista tendrá algún personaje como copiloto de su nave. Se fían el uno del otro, y han pasado juntos las de Caín, quedando a decisión de los PJs desde cuándo se conocen. Para ello, se podrá emplear un wookiee como el que se explica en la aventura en solitario *"Deuda de vida"* en www.cavernaderol.blogspot.com, si bien no es obligatorio usar el wookiee.

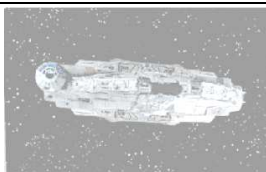
Por su parte, la nave, cuyo nombre queda a decisión de los dos personajes indicados anteriormente, tendrá, en cualquier caso, las características indicadas a continuación.

CARACTERÍSTICAS DE CARGUERO

Tripulación: 2

Pasajeros: 8

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: 1D

Casco: 1D

Armas:

- Un cañón láser (CF: 2D+1; Daño: 4D)

Pantallas: Ninguna

En cuanto al resto del grupo de PJs, hay completa libertad para elegir. Sin embargo, sería recomendable que en el grupo se incluya al menos un mercenario como acompañamiento "natural" a un contrabandista.

Inicio de la aventura

Entrégales a tus jugadores una copia del guión de la sección extraíble y asigna una parte a cada personaje. Hay dos guiones, en función de si se decidió que el grupo estuviese ya formado o que se formase durante la aventura.

Las partes tienen nombres como *"Primer Jugador"*, *"Segundo Jugador"* 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 correspondiente.

L

ee en Alto

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

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

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 le depara la Fuerza...

Señala al jugador al que asignaste la parte de *"Primer Jugador"*. Él o ella empieza a leer el guión correspondiente en alto.

Cuando el guión se acabe, describe la acción de *"Nuevos compañeros"* si el grupo debe formarse como parte de esta aventura.

En cambio, describe la acción de *"Problemas de camino"* si se decidió que el grupo ya estuviese formado.

Nuevos compañeros

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

Decidís probar suerte con alguno de los presentes en la Cantina. Lleváis un buen rato pensando cómo abordar la situación con Saltaka, que no es precisamente conocido por su buen comportamiento a la hora de perdonar deudas. Lo primero que hacéis es acercaros por separado a un par de sujetos (Inserta la descripción del Tercer y Cuarto Jugador del Guión de aventura). Sólo esperáis que se unan a vuestra causa.

Comentario para el DJ: Esta parte de la aventura es bastante libre, así que únicamente encontrarás un par de instrucciones. Es de esperar que del Tercer y Cuarto Jugador del Guión de aventura se unan a nuestra pareja de PJs, ya sea por el afán de dinero o la aventura. Se puede utilizar unas cuantas Tiradas de Negociar/Timar del PJ (contrabandista o acompañante)

para convencer al Tercer o Cuarto Jugador del Guión de aventura y, en su caso, fijar un precio por sus servicios. Sea como fuere, la dificultad de las Tiradas puede estar marcada por el resultado de Tiradas de Percepción del jugador a convencer.

En caso de éxito del PJ contrabandista o acompañante, el jugador se unirá al grupo, dando pie a una explicación de su historial. Si existe fallo, el jugador abandonará la Cantina.



Por supuesto, si no se dispone de más jugadores que el contrabandista y el acompañante, esto no obstará para que los PJs interactúen con otros sujetos presentes en la Cantina. Para ello, actúa de igual modo que lo descrito anteriormente, pero con dos de los PNJs secundarios incluidos en la Sección Extraíble.

En todo caso, y ya sea con nuevos integrantes del grupo (PJs o PNJs secundarios) o sin ellos, se debe acudir a la Sección *"Problemas de camino"* para continuar la aventura.

Problemas de camino

Comentario para el DJ: Se deberá tener en cuenta que si se accedió a esta Sección desde *"Nuevos compañeros"*, el grupo de PJs será de como mucho 4

integrantes (Ya se trate de 4 PJs, o de una combinación cualquiera de PJs y PNJs). En cambio, si se accede a esta Sección desde la Introducción del presente Capítulo, el grupo será de 6 PJs.

Así pues, hay que tener presente lo que se indica en esta Sección a la hora de incorporar a los restantes PJs, si es que los hubiera. Siendo así, se plantean varias posibilidades:

→ Si el grupo ya está formado al completo, contando por lo tanto con 6PJs, se topará con tres mercenarios que se la tienen jurada de alguna forma al contrabandista del 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.

Advosze	
Plantilla: El (la) Merc	
DES 3D+2	PER 2D+1
Blaster 5D+2	Buscar 3D+1
Esquivar 5D+2	FOR 3D+2
CON 2D+2	Vigor 5D+2
MEC 2D+2	TEC 3D
Código de daño de las armas: Rifle Bláster (5D); Garrote (For+1D)	

Una vez concluido el combate, el grupo deberá acudir a la Sección *"Negocios con el Hutt"* para continuar la aventura.

→ Si el grupo no está formado por 6 miembros, contando los PJs o PNJs incorporados en su caso en la Sección *"Nuevos compañeros"*, se toparán con una reyerta entre al menos cuatro caza recompensas aqualish y unos cuantos transeúntes.

Aqualish	
Plantilla: Caza recompensas	
DES 4D	PER 3D
Esquivar 5D	Timar 4D
CON 2D+2	FOR 3D+2
Bajos fondos 5D+2	TEC 2D
MEC 2D+2	Seguridad 4D
Código de daño de las armas: Pistola Bláster pesada (5D); Pistola bláster (4D)	

El número de transeúntes más el grupo de PJs será de 6. Los transeúntes serán los PJs que no formen parte del grupo, bien porque no se les convenció en la Sección *"Nuevos compañeros"* o bien porque no hayan entrado en escena todavía (Jugadores Quinto y Sexto del Guión de aventura) así como tantos PNJs de la Sección Extraíble (Escena reyerta) como se precisen para completar el total de 6.

Comentario para el DJ: Por ejemplo, si tu grupo de juego es de 5 jugadores, debes incorporar un PNJ. Los PJs se toparán con el PNJ, así como con el Quinto Jugador del Guión, que no habrá intervenido todavía, y puede que con el Tercer y Cuarto Jugador del Guión, si no se les había convencido de incorporarse al grupo.

En definitiva, el objetivo es formar un grupo de 6, añadiendo PNJs de la Sección Extraíble (Escena reyerta) si no hay suficientes PJs.

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. Por supuesto, esto dará pie a su incorporación al grupo, permitiendo una breve descripción de su historial. Tras ello, 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 guardia, bastante frecuentada por los mismos sujetos de la Cantina en la que estaban los PJs.

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

Mientras que los dos PJs entran a renegociar la deuda, 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 PJs. Para ver qué ocurre con los PJs que no hayan pasado a ver a Saltaka acude a la Sección “Disturbios en casa del Hutt”.

Los PJs que vayan a renegociar la deuda con Saltaka deberán realizar diversas Tiradas para ver qué influencia tienen en el Hutt.

Saltaka	
Hutt	
DES 3D	PER 4D
CON 3D+2	Timar 6D
Lenguas 4D+2	Negociar 6D
Bajos fondos 5D+2	FOR 3D+1
MEC 2D	TEC 2D
Historial: 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.	
Una cita: “Rota go me nametota”.	

En primer lugar, se deberá realizar una Tirada de Bajos fondos de dificultad 10. Si la Tirada tiene éxito, los PJs 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 PJs serán echados del lugar y deberán acudir a la Sección “Disturbios en casa del Hutt”, uniéndose a los demás PJs.

Tras la Tirada de Bajos fondos, será necesaria una Tirada de Negociar de dificultad 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:

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


Si la Tirada es del doble o más que la dificultad, Saltaka, tras una sonora carcajada, reconocerá las agallas de los PJs, reconsiderando la deuda, que tendrá a partir de entonces un “justo” interés del 10% mensual. El androide de protocolo de Saltaka recomendará a los PJs 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 PJs.

Disturbios en casa del Hutt

Los PJs que no hayan pasado a renegociar la deuda 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 diez sofisticados cañones láser interiores (FOR: 4D CF: 3D Daño: 5D) que disparan de modo automático al menor movimiento.

Los PJs podrán interactuar con los gamorreanos de distintas formas. Por ejemplo, podrán jugar a las cartas con ellos tras una Tirada de Bajos fondos de dificultad 12. Sin embargo, tienen muy mal perder, y cualquier victoria de los PJs sobre ellos debería ser cortada de raíz éxito en una Tirada de Timar o de Negociar de dificultad 10.

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

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 diez 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 PJs, 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 Mando de dificultad 10 y cualquiera de los gamorreanos deberá entender el mensaje (Esto será más difícil), con una Tirada de Lenguas de dificultad 6.

Hasta que las dos Tiradas indicadas anteriormente no sean pasadas con éxito en un mismo ronda, los gamorreanos podrán atacar tanto a los PJs como a los cañones láser, aunque para esto último deberán primero pasar una Tirada de Escalar/Saltar de dificultad 10 y luego atacar, para lo que se deberá tener en cuenta las reglas de utilización múltiple de habilidades.

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 Seguridad de dificultad 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”*.

La recompensa del Hutt

El grupo de PJs se presenta, esta vez armado, ante Saltaka. 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 datos con la información de esos clientes, y si apreciáis vuestra vida los 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 de dificultad 20. Si insisten más de la cuenta, a juicio del DJ, 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 Capítulo para continuar con la aventura.

C capítulo Dos

Cientes misteriosos

Introducción

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 caza recompensas 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. 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 Bajos fondos. Según el resultado, los PJs localizarán los siguientes personajes a los que recurrir:



Si la Tirada es inferior a 5, los PJs 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 Yine. 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 PJs 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, si la Tirada es igual o superior a 10, los PJs podrán contactar con Labria, un Devaronian que informará, previo pago de 200 créditos, de las rutas indicadas en la Sección *“Colectores 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”*.



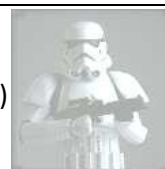
Comentario para el DJ: Las cantidades indicadas podrán ser reducidas a la mitad mediante éxito en una Tirada de Negociar de dificultad 10. Por supuesto, los PJs podrán negociar antes de conocer la información, pero una vez negociado deberán aceptar la información.

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

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

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

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

Una Tirada de Timar 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 PJs...

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 Escalar/Trepar de dificultad 8, 10 y 12. En caso de fallo, el PJ se caerá,

sufriendo un golpe de 1D si el fallo es en la primera Tirada, 2D si es en la segunda, y 3D si en la última. Por supuesto, se aplicarán las reglas habituales de daño confrontando los dados con la Fortaleza del PJ.

Obviamente, los PJs, mientras permanezcan conscientes, podrán seguir intentando la escalada.



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

Por supuesto, se aplicarán las reglas habituales de daño confrontando los dados con la Fortaleza 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 cabalgar 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” sin mayor que pago que 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. Siendo así, los PJs podrán atravesar el lugar con éxito en una Tirada de Escondarse/Furtivo de dificultad 6.

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

Por supuesto, si los PJs fallan podrán intentar huir con una Tirada de Vigor de dificultad 8, enfrentarse a los soldados, sobornarlos...

Comentario para el DJ: 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. Con tanto trasiego, 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.



Comentario para el DJ: 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 Sección extraíble 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 PJs. Se acercarán a estos y les instarán a acudir a un sitio “*menos expuesto*”. Afortunadamente para los PJs, Nar Shaddaa es un lugar adaptado para encuentros “*discretos*”.

El lugar elegido es un pequeño almacén repleto de mercancía. Una Tirada de Percepción de dificultad 8 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 Negociar de dificultad 10 podría incrementar un 10% la cantidad total.

Los PJs deberán aceptar, o la aventura tocará a su fin. Avanza al Capítulo siguiente para seguir la aventura.

C

apítulo Tres

La partida

Introducción

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. Para continuar la aventura, acude a la Sección “A la nave”.

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 código de habilidad Escondarse/Furtivo más bajo (si hay dos con igual código, simplemente elige uno) deberá realizar una Tirada. Si la Tirada es al menos el doble que cada una de las de Percepción de los integrantes del grupo de soldados, los PJs pasarán de largo, pudiendo acceder a la Sección “Chatarra espacial”.

Comentario para el DJ: Ten en cuenta que mientras el grupo de PJs y mandalorianos realizará una única Tirada con quien tenga menor código de habilidad Escondarse/Furtivo, los soldados de asalto harán una Tirada cada de Percepción cada uno.

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

Soldados de asalto



DESTREZA 3D (Reducido a 2D)

Blaster 4D (Reducido a 3D)

Parar sin armas 4D (Reducido a 3D)

Esquivar 4D (Reducido a 3D)

FORTALEZA 3D (Incrementado a 4D)

Atacar sin armas 3D

Los demás atributos y habilidades 2D

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

Código de daño de las armas: Blaster de repetición 6D.

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 Burocracia de dificultad 12 o una Tirada de Negociar de dificultad 10, 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 jefe de los mandalorianos resolverá la situación mediante una Tirada de Mando de dificultad 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 jefe 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.

Comentario para el DJ: 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.



Para la revisión de los sistemas básicos de la nave, los PJs deberán realizar algunas Tiradas de Reparar naves espaciales. La cantidad y dificultad de las Tiradas quedan a discreción del DJ. En todo caso, para la revisión de cada uno de los seis sistemas de la nave será preciso al menos un PJ durante tres asaltos.

Comentario para el 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:

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), que debe ser reparado.

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

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

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

Si los PJs detectan “fallos”, será precisa una Tirada de Reparar naves espaciales. Nuevamente la dificultad será establecida a criterio del DJ. En caso de fallo en la Tirada, el sistema se habrá dañado 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*”.

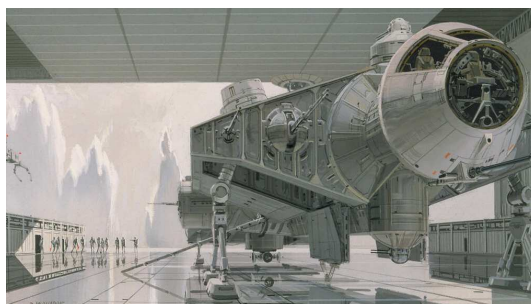
En caso de que haya “fallos” que los PJs hayan convertido en verdaderas

averías mediante fallo en la Tirada de Reparar naves espaciales 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 astrogación 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*”, la dificultad se incrementará a 20, algo más de lo normal para un viaje standard.

Comentario para el DJ: Al contrario de la regla general, no habrá posibilidad de reducir ni ampliar la dificultad de los cálculos mediante ahorro o incremento de días de viaje. Eso sí, ten en cuenta modificaciones por posibles averías.



Anota cuidadosamente el resultado obtenido en la Tirada de Astrogación, ya que tendrá influencia en el próximo Capítulo, a donde debe acudirse 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.

Comentario para el DJ: 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 ladrón que se cree lo suficientemente fuerte como para acabar con ellos.

Gand

Plantilla: El/La Merc

DES 3D+2	PER 2D+1
Blaster 4D+2	Mando 4D+1
Esquivar 5D+2	FOR 3D+2
CON 2D+2	TEC 3D
MEC 2D+2	Medicina 5D

Código de daño de las armas: Rifle Bláster (5D); Vibrofilo (FOR+1D+2)

Los PJs podrían tener que evitar algún control imperial. Para superarlo, podrían tener que realizar alguna Tirada de Timar, Tirada de Negociar, o simplemente una Tirada de Vigor para huir. 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, se trata de un forajido o un contrabandista, los PJs podrían ser atacados por un caza recompensas.

Bane Malar

Plantilla: caza recompensas

DES 4D	PER 3D
Blasters 5D	Mando 4D
Granadas 5D	Buscar 4D
CON 2D+2	FOR 3D+2
Culturas 3D+2	Vigor 5D+2
MEC 2D+2	TEC 2D

Código de daño de las armas: Bláster deportivo (3D+1); Pistola Bláster pesada (5D); Pistola bláster (4D); Detonador termal (10D); Dos Cuchillos (FOR+1D)

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 Vigor 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".

C apítulo Cuatro

Viaje a Jandoon

Introducción

La nave de los PJs, con los mandalorianos a bordo, despegue tras realizar los cálculos de astrogación. 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.

Comentario para el DJ: 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.

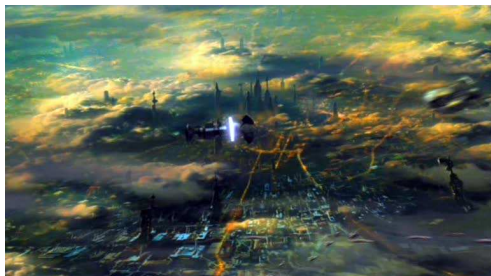
Los PJs podrán toparse con distintos peligros de choque con otras naves. Para detectar éstos, el piloto o el copiloto deberá pasar hasta cinco Tiradas de Percepción de dificultad 10.

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 de Percepción, se deberá acudir a la Sección "Viaje interestelar".

En cambio, si hay fallo en cualquiera de las Tiradas de Percepción, uno de los PJs del resto del grupo realizará una Tirada de dificultad 12 de Programación / Reparación de computadoras.

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 de Programación / Reparación de computadoras, se pasará

a la siguiente Tirada de Percepción que corresponda, aplicándose el mismo sistema hasta alcanzar éxito en la quinta Tirada de Percepción mencionada anteriormente.



Si se hubiera producido un fallo en la Tirada de Programación / Reparación de computadoras, será necesario que el piloto o el copiloto de la nave haga una Tirada de Pilotaje naval de dificultad 10.

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

Si hay fallo, la nave sufrirá 1D de daño, más 1D por cada nave que se haya esquivado anteriormente (Por ejemplo, si el fallo se produce tras haber logrado éxito en dos Tiradas de Percepción y una de Programación / Reparación de computadoras, el daño será de 4D: 1D+3D). 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.

Comentario para el DJ: 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 Percepción, en su caso corregidas con las Tiradas de Programación / Reparación de computadoras y/o Tirada de Pilotaje naval, se deberá acudir a la Sección *“Viaje interestelar”*.

Viaje interestelar

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

Comentario para el DJ: 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 Mando o de Negociar de dificultad 15 permitiría a los PJs extraer esta poca información:

- Van a Jandoon a recuperar algo de una nave mandaloriana estrellada.

- 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 naves espaciales de dificultad 12.

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 astrogación 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. El 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 el líder mandaloriano ha reconocido a alguien: "*Danz Borin... ¡Matadlo!*"

Danz Borin		
Plantilla: Cazarecompensas		
DES 4D	PER 3D	
CON 2D+2	FOR 3D+2	
MEC 2D+2	TEC 2D	
Pilotaje naval 4D+2		
Artillería naval 5D+2		
Cabalgar 4D+2		
Equipo: Traje de vacío. Lo precisa para vivir.		
Historial: Artillero fanfarrón y cazarecompensas. Vive en Nar Shaddaa, la luna que sirve de puerto espacial para el planeta de origen de los Hutt. Para fortuna de sus compañeros, es tan bueno como presume.		

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.

CARGUERO SERIE YT-2400

Tripulación: 3

Autonomía: 2 meses

Carga: 150 ton. métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 3D

Armas:

- Una torre láser manejable desde el puente:
- Control de Fuego 3D
- Daño 3D+2

Pantallas: 1D+1



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.

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...

CARACTERÍSTICAS DE PATRULLA INTER SISTEMA VP1

Tripulación: 12

Tropas: 10

Longitud: 120 metros

Multiplicador de hiperimpulsor: Ninguno

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 3D+2

Maniobrabilidad: 2D+1

Casco: 3D+1

Armas:

- Cuatro cañones láser (Disparan por separado)
- Control de fuego: 2D
- Daño: 5D
- 1 Proyector de rayos de tracción
- Control de Fuego: 2D+1
- Daño: Si impacta, captura

Pantallas: 3D



Comentario para el DJ: Si los PJs son tan temerarios como para enfrentarse a la nave patrulla, advérteles 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... Más vale que tengan la Fuerza de su parte y que se esmeren con los dados.

Lo normal, como no podía ser de otro modo, es terminar convertidos en polvo espacial. No podrán escapar de ahí sin 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 superar la distancia larga respecto a la nave patrulla.

Si los PJs salen victoriosos contra la nave, 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 Bomber 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 Pilotaje naval. Se deberá tener en cuenta que ésta será la última acción de dicha ronda, por lo que las reglas sobre el uso múltiple de Habilidades cobrarán especial importancia para la resolución de esa Tirada.

CARACTERÍSTICAS DE TIE BOMBER

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 130 Kilos

Autonomía: 1 día

Multiplicador de hiperimpulsor: No lleva hiperimpulsor

Computador de navegación: Ninguno

Hiperimpulsor de seguridad: Ninguno

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: 0D

Casco: 4D+1

Armas:

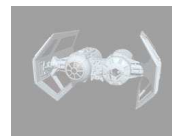
- Dos cañones láser (Disparan como uno)

- CF: 2D - Daño: 3D

- Cañón de iones

- CF: 3D - Daño iónico 4D

Pantallas: Ninguna



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, con independencia de la suerte de los TIE, habrán logrado superar el campo de asteroides, y podrán acudir a la Sección *"Aterrizaje peligroso"*.

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.

Comentario para el DJ: 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, o contra la vegetación...



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 -1 a todas las Tiradas de Pilotaje naval 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 Pilotaje naval. 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.



La de los PJs no es la primera nave hundida aquí

El impacto es inminente, y los PJs no podrán hacer nada para evitarlo. Al chocar, la nave recibirá 3D 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 3D 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 Capítulo para continuar la aventura.

C

apítulo Cinco

Misterios de las Guerras Mandalorianas

Introducción

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 Capítulo Cuatro).

Comentario para el DJ: 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 Celtorean, 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. Celtorean 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 Técnica para evaluar el estado de la nave.

Las averías más importantes sufridas por la nave son las siguientes, y requerirán una Tirada de Técnica 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 pantallas han sufrido daños. Mientras que no se repare, las pantallas de la nave no se podrán activar.

Si la Tirada de Técnica 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.

Comentario para el DJ: La reparación del casco es esencial ya que sin ella la nave no podrá viajar. Por su parte, la reparación del generador de pantallas no lo será. Salvo error en las Tiradas combinadas de Reparar naves espaciales, 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.

Brizzit	
DES 3D	PER 3D
Esquivar 5D	Buscar 5D
CON 2D+1	FOR 2D+2
Lenguas 3D+1	Escalar/saltar 3D+2
MEC 2D	TEC 2D
Equipo: Pica (FOR +1D)	

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. Una Tirada de Razas alienígenas de dificultad 8 permitirá a

los PJs conocer que esos alienígenas pertenecen a la raza Brizzit. Si se obtiene éxito en una Tirada de Sistemas planetarios de dificultad 10, se sabrá también que la raza Brizzit es originaria de Jandoon.

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.

Mynock	
DES 3	
PER 1	
FOR 1D	
Descripción: Parásito de naves espaciales. Prolifera en el vacío del espacio. Consume radiación y otras formas de energía. Mastica cables. Los adultos tienen un metro de envergadura.	

De repente, los PJs verán pasar algo frente a ellos en las afueras de la nave. Se tratará de algún tipo de criatura voladora. Con éxito en una Tirada de Razas alienígenas de dificultad 10, un PJ descubrirá que se trata de mynocks.

En total, habrá 2D de 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.

Una vez los PJs hayan acabado con los mynocks, cualquier Tirada de Reparar naves espaciales supondrá un éxito 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 naves espaciales. 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 Celtorean). Una Tirada de Culturas de dificultad 15 revelará a los PJs que se trata de una túnica y un sable jedi.

Una Tirada de Percepción de dificultad 10 permitirá a los PJs ver que Celtorean 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).

Comentario para el DJ: 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 Borde 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 -1D en su atributo y habilidades de Destreza, adicionales a las que corresponden al uso del blindaje indicado en su ficha.

Mandalorianos

DES 4D	PER 2D+1
A. pesadas 6D	Buscar 4D+1
Blasters 5D	FOR 3D+2
CON 3D	TEC 2D+1
MEC 2D+2	Demolición 4D+1



Equipo: Blindaje (+1D a FOR a efectos de daño; -1D al código y habilidades de DES); Jet pack; Medpac

Código de las armas: Blaster de repetición (6D); Detonador termal (10D); Vibrofilo extensible incorporado en el blindaje (FOR+1D+2)

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 "*La Alianza Rebelde*".

¿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 Tecnología de dificultad 5 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 -1D en el atributo y habilidades de Percepción durante su estancia en esta Sección. Por supuesto, todo PJ con equipos adecuados (Como electrobinoculares o gafas de visión nocturna) 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.

La Alianza Rebelde

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.

Ahora, Celtorean, que saldrá el resto del pago a los PJs, les animará (y estos deberían aceptar) a unirse a la Alianza. Para ello, volverán a la nave, reparándola en su caso, acudiendo al próximo Capítulo para ello.

C apítulo Seis

Reclutados

Introducción

Los PJs se han unido a la Alianza Rebelde. A partir de ahora, sus vidas cambiarán por completo, y la lucha contra el Imperio será su principal preocupación. Sólo el tiempo, y la Fuerza, dirá si han hecho lo correcto.

Acude a la siguiente Sección.

Evaluación de la misión

Los PJs obtienen 7 puntos de habilidad como premio a su entrega e incorporación a la Alianza Rebelde.

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

- Lograron una rebaja de la deuda contraída con Saltaka en el Capítulo Uno.
- Obtuvieron la victoria en la carrera de swoops en el Capítulo Dos.
- No provocaron ninguna avería al revisar los sistemas de la nave en el Capítulo Tres.
- Destruyeron los TIE Bomber antes de aterrizar de modo precipitado en Jandoon en el capítulo Cuatro.
- Obtuvieron sendos éxitos en ambas Tiradas de Buscar en el Capítulo Cinco.

Como premio último, recibirán tres puntos de habilidad si la nave patrulla

fue destruida. Dichos puntos serán sólo dos si se precisó para ello más de tres rondas.

I ndicación final

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

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

D UDAS

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

Guión de la Aventura Destino inesperado (si se van a incorporar jugadores al grupo como parte de la historia)

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.

Comentario para los Jugadores: Si el Segundo Jugador es un wookiee, el contenido de la conversación será idéntico, pero con los gruñidos típicos de los felpudos con patas...

Primer Jugador: No me salen las cuentas. ¡Maldita babosa espacial! Nunca debí firmar aquel acuerdo.

Segundo Jugador: No será porque no te lo advertí. Ese Hutt sólo nos traerá problemas si no encontramos a alguien capaz de darnos una buena suma.

Primer Jugador: Tal vez lo mejor sea renegociar la deuda. Seguro que le sacamos un trato justo (dudando).

Segundo Jugador: ¿Qué te hace pensar eso? Cuando no le debíamos nada nos sacó unos intereses enormes. Ahora que le debemos dinero no creo que ceda un ápice.

Primer Jugador: Puede que algo más de presencia nos venga bien. Mira allí (señalando al Tercer Jugador), y allí (señalando al Cuarto Jugador).

Segundo Jugador: Por la fuerza, ¿eh? En tal caso, creo que también deberíamos buscar algo más de ayuda. Me he fijado en ese tipo de ahí (Introducir descripción del Quinto Jugador).

Primer Jugador: Muy bien. Yo creo que son eso será suficiente.

Segundo Jugador: Ahora sólo falta que acepten venir con nosotros, ya sea contándoles la verdad, o “la verdad”.

Primer Jugador: No creo que nadie que esté en Nar Shaddaa rehuya riesgo alguno, sobre todo si se les promete una buena suma de dinero.

Segundo Jugador: ¿Dinero? ¿Qué dinero? (Perplejidad).

Primer Jugador: El que ganaremos en nuestra próxima escaramuza. Ya se me ocurrirá algo...

Segundo Jugador: En fin, creo que con lo que hemos visto por aquí no bastará...

Guión de la Aventura Destino inesperado (si el grupo cuenta con todos los jugadores al completo)

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.

Comentario para los Jugadores: Si el Segundo Jugador es un wookiee, el contenido de la conversación será idéntico, pero con los gruñidos típicos de los felpudos con patas...

Primer Jugador: No me salen las cuentas. ¡Maldita babosa espacial! Nunca debí firmar aquel acuerdo.

Segundo Jugador: No será porque no te lo advertí. Ese Hutt sólo nos traerá problemas si no encontramos a alguien capaz de darnos una buena suma.

Tercer Jugador: No adelantemos acontecimientos. Hasta el momento hemos sabido apañárnoslas de una manera más que razonable.

Cuarto Jugador: Pero él/ella (Refiriéndose al Segundo Jugador) tiene razón. Hay que encontrar a alguien con créditos.

Quinto Jugador: (Buscando a su alrededor) No tendremos problemas. Hay bastante fugitivo que pagaría una buena suma por transporte.

Sexto Jugador: Incluyéndonos a nosotros...

Quinto Jugador: Bueno, eso es verdad (Gesto contrariado).

Tercer Jugador: Yo voy a echar un pequeño vistazo por aquí, a ver qué encuentro.

Primer Jugador: Hazlo, pero no aires mucho nuestra situación. Seguro que esa babosa está a punto de poner precio a nuestra cabeza.

Sexto Jugador: (Agorero) Si es que no lo ha hecho ya...

Cuarto Jugador: (Dirigiéndose al Sexto Jugador) ¡Qué cenizo eres!

Quinto Jugador: No sé, yo creo que él/ella (Refiriéndose al Segundo Jugador) tiene razón.

Cuarto Jugador: (Dirigiéndose al Quinto Jugador) ¿Tú también?

Primer Jugador: Dejad de discutir y buscad alguna solución a esta situación.

Segundo Jugador: Ir a ver a Saltaka...

Primer Jugador: Buena idea. Tú nos llevas. Esto va a ser interesante...

P NJ's secundarios disponibles en la Cantina

Sargento Doallyn

Plantilla: El (la) Merc

DES 3D+2

PER 2D+1

Blaster 5D+2

Jugar 3D+1

Esquivar 5D+2

FOR 3D+2

CON 2D+2

TEC 3D

MEC 2D+2

Medicina 5D

Código de daño de las armas: Rifle Bláster (5D); Vibrofilo (FOR+1D+2)

Historial: Mercenario humanoide chantajeado para trabajar para Jabba. Amigo de Yama d'al' Gargan. Especialista en aparatos de respiración. Necesita cartuchos de Hidrógeno 3 para respirar.

Thul Fain

Plantilla: Contrabandista

DES 3D+1

PER 3D

A. pesadas 5D+1

Negociar 4D

CON 2D+1

FOR 3D

MEC 3D+2

TEC 2D+2

Cabargar 5D+2

Seguridad 4D+2

Código de daño de las armas: Pistola bláster pesada (5D)

Historial: Jugador que apuesta sobre lo que tardan los Rancors en acabar con sus víctimas. Fue piloto imperial bajo el mando del Teniente Tanbris. Ahora ejerce como contrabandista al servicio de Jabba.

Brangus Glee

Plantilla: Tahúr

DES 3D+2

PER 4D

Esquivar 4D+2

Jugar 6D

CON 3D

FOR 2D+2

Lenguas 5D

Vigor 4D+2

MEC 2D+1

TEC 2D+1

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

Historial: Miembro de una diestra raza de viajeros espaciales. Jugador. Frecuenta casinos, bares, puertos espaciales. Originario del distante planeta Dor Narreth.

Ree-Yees

Plantilla: Cazarecompensas

DES 4D

PER 3D

Granadas 6D

Timar 4D

CON 2D+2

FOR 3D+2

Lenguas 4D+2

TEC 2D

MEC 2D+2

Demoliciones 4D

Código de daño de las armas: Bláster deportivo (3D+1); Pistola Bláster pesada (5D); Pistola bláster (4D); Detonador termal (10D); Dos Cuchillos (FOR+1D)

Historial: Convicto por asesinato. Exiliado de su planeta. Le encanta volar cosas por los aires. Planea matar a Jabba.

P NJ's secundarios disponibles en la Reyerta

Ellors Madak

Plantilla: Piloto atrevido

DES 3D

PER 2D

CON 2D

Jugar 4D

MEC 4D

FOR 3D

Cabargar 6D

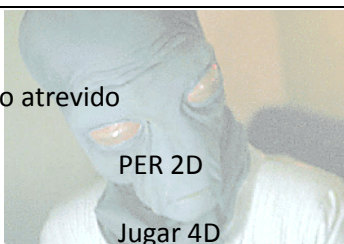
TEC 3D

Art. Naval 6D

Seguridad 4D

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

Historial: Como muchos Duros, Madak tiene habilidades de pilotaje y navegación innatas. Antiguo explorador. Realiza rutas de comercio a importantes planetas como Celanon, Byblos o Yaga Minor.



Snivvian

Plantilla: Explorador lacónico

DES 2D+2

PER 2D

Esquivar 3D+2

Negociar 4D

CON 4D

FOR 3D

Lenguas 5D

Vigor 4D

MEC 3D

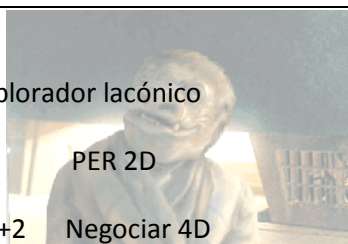
TEC 3D+1

Cabargar 4D

Medicina 4D+1

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

Historial: Explorador alienígena originario de Cadomai, cuyo clima es frío y en el que la oscuridad es persistente.



Firin Morett

Plantilla: Ingeniero Huraño

DES 2D+1

PER 2D+1

Esquivar 3D+1

Buscar 4D+1

CON 4D

FOR 2D+2

Lenguas 5D

TEC 4D

MEC 2D+2

Rep repulsores 6D

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

Historial: Ingeniero responsable de los escuadrones Rojo y Oro en Yavin. La nave a bordo de la que viajaba se estrelló en Nar Shaddaa.



Sai'toor Kal Fas

Plantilla: Pirata

DES 3D+2

PER 3D

Blaster 5D+2

Timar 4D

CON 2D

FOR 2D+2

Lenguas 4D

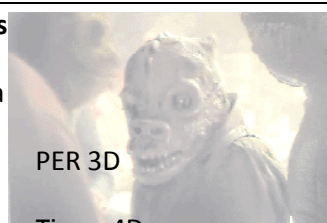
TEC 3D

MEC 3D+2

Demoliciones 5D

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

Historial: Saurin hembra del planeta Durkteel. Guardaespaldas de Hrchek, un vendedor de androides Saurin. Sai'toor enseña habilidades de combate a aquellos que son merecedores de ello.



L os mandalorianos

Tardak

Plantilla: Mandaloriano

DES 4D

PER 2D+1

CON 3D

Jugar 4D

MEC 2D+2

FOR 3D+2

Cabalgar 6D

TEC 2D+1

Art. Naval 6D

Seguridad 4D

Una cita: *"Nada ni nadie puede enfrentarse a la ira de los mandalorianos. Allí donde vayamos, venceremos."*

Historial: Condenado a muerte en varios sistemas por tráfico de armas. Contrabandista y caza recompensas a tiempo parcial.



Salbadak

Plantilla: Mandaloriano

DES 4D

PER 2D+1

A.pesadas 6D

Buscar 4D+1

CON 3D

FOR 3D+2

Tecnología 5D

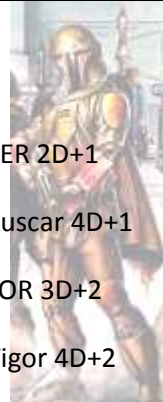
Vigor 4D+2

MEC 2D+2

TEC 2D+1

Una cita: *"¿Miedo? No sé lo que es eso, pero tú lo vas a saber en pocos segundos..."*

Historial: Recién incorporado al clan mandaloriano de los dos soles, este hijo de un antiguo contrabandista espera hacer fortuna.



Zulaka

Plantilla: Mandaloriano

DES 4D

PER 2D+1

A.pesadas 7D

Mando 4D+1

CON 3D

FOR 3D+2

Lenguas 4D

Levantar 4D+2

MEC 2D+2

TEC 2D+1

Una cita: *"No se trata de algo personal, es que no me fio de nadie que no sea yo"* (Sonido de blaster).

Historial: Líder de una de las más importantes facciones mandalorianas conocidas, siempre va escoltado por dos hombres: Tardak y Salbadak.



Material (Igual para todos)

Blindaje (+1D a FOR a efectos de daño; -1D al código y habilidades de DES)

Jet pack

Blaster de repetición pesado (8D)

Detonador termal (10D)

Vibrofilo extensible incorporado en el blindaje (FOR+1D+2)

Medpac

L a Miraluka y los androides

Celtorean

Plantilla: Miraluka

DES 3D+2

*PER 3D+1

Esquivar 5D+2

Mando 4D+1

CON 3D

FOR 3D

Lenguas 6D

Vigor 4D

MEC 2D

TEC 2D

***Especial:** Sentir 1D (Se añade al atributo y las habilidades de Percepción)

Historial: Su vida ha sido muy difícil. No hay muchos como ella en la galaxia, y eso te 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 has 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 la Rebelión descubra algo de los Sith, la Fuerza y, con suerte, a su gente perdida.

Equipo de Celtorean

Túnica

Sable jedi de hoja roja (5D)

Blaster de repetición pesado (8D)

A3-24

Androide asesino HK-47

DES 3D

PER3D

Blaster 5D

Buscar 6D

Armas pes 5D

CON 2D

FOR 3D+2

MEC 3D

TEC 3D

Pilotaje naval 4D

Código de daño de las armas: Blaster de repetición pesado (8D), Detonador termal (10D)

A3-25

Androide asesino HK-50

DES 3D

PER3D

Granadas 6D

Escon./Furtivo 6D

Armas pes 5D+1

CON 2D

FOR 3D+2

MEC 3D

TEC 3D

Artillería naval 5D

Código de daño de las armas: Blaster de repetición pesado (8D), Detonador termal (10D)

DESTINO INESPERADO

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

Son días oscuros en la galaxia conocida, pero vuestros negocios deben seguir su curso. Contrabando, una de las tareas más arriesgadas en esta época en que el Imperio coloca todo tipo de trabas al "libre comercio", ese es vuestro cometido, al menos de uno de vosotros. El resto no sois más que asalariados del capitán de la nave. Puede incluso que hayáis entrado a formar parte del grupo recientemente.

No os fiáis mucho los unos de los otros, puede que os conozcáis, o puede que no. De todos modos, vosotros conocéis vuestro pasado, y no seré yo quien os lo explique. Lo que sí es seguro es que el negocio debe continuar, y un planeta de mala muerte como Nar Shaddaa es un buen lugar para hacerse rico pisoteando a otros de la misma calaña que uno mismo, o acabar cadáver.

Sea como fuere, estáis en una de las muchas cantinas del planeta a la espera de que caiga algún encargo. Os vale lo que sea, y apostáis a que no os llevará mucho ponerlos en marcha...



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com