

STAR WARS

DUNAS DE TATOOINE

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

C

apítulo Uno

Un aterrizaje casi perfecto

Introducción

La aventura comienza con los PJs orbitando Tatooine a bordo del *Gulak*, un carguero ligero modificado. A bordo de la nave, aparte de los PJs, están su dueño, un contrabandista coreliano llamado Kaldun Bropel, el androide astro mecánico de éste, R2-M5, y Hetal Merag, un Piloto Atrevido natural de Chandrila. Los tripulantes del *Gulak* han sido contratados por la Alianza para ayudar a los PJs a cumplir su misión: Encontrarse con un contrabandista local que venderá unas nuevas granadas de concusión a la Alianza Rebelde. Con esos detonadores, los PJs deberán partir a Mon Calamari, donde esperan la mercancía para emplearla en una misión contra una base imperial en el Borde Exterior.

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 partes adicionales según sea necesario.

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

L

Lee en Alto

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

Son días oscuros para la Alianza. A pesar de la derrota del Imperio en la Batalla de Yavin, éste no se ha visto mermado en absoluto. Como muestra de ello, la maquinaria imperial ha pasado a emplear a los poderosos AT-AT en algunos planetas insurgentes.

Pero no todo está perdido. Gracias a los contactos logrados por los múltiples espías Bothan que la Alianza ha desplegado por la Galaxia, la Rebelión podrá hacerse con un modelo de granada avanzado en su lucha contra los poderosos AT-AT imperiales.

En estos momentos, un grupo de valientes rebeldes se aproximan a bordo de una nave contrabandista a Tatooine, el planeta de las dunas y los dos soles, para recoger un cargamento de esas granadas y partir rumbo a Mon Calamari. Si fallan, la lucha en pos de la libertad, puede haber acabado...

Señala al jugador al que asignaste la parte de “Primer Rebelde”. Él o ella empieza a leer el guión en alto. Cuando el guión se acabe, describe la acción de “Encuentro en torno a la atmósfera de Tatooine” que se encuentra a continuación.

Encuentro en torno a la atmósfera de Tatooine

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

M5 comienza a emitir pitidos cada vez más constantes. El pequeño androide astro mecánico parece como loco al interpretar los sensores de la nave. Un buen número de cazas tipo TIE se aproxima al *Gulak* a toda velocidad. Pronto estarán sobre el carguero, y no parece que vaya a pasar nada bueno.

Unidad R2-M5

Altura: 1 metro

Fortaleza: 2D+1

Habilidades:

Astrogación: 3D+2

Funcionamiento de naves espaciales: 4D+1

Programación y reparación de computadores: 4D

Reparación de naves espaciales: 5D

Equipado con:

- Tres piernas con ruedas (Una de ellas retráctil)
- Un brazo retráctil.
- Un sensor visual de alcance.
- Dispositivo de conexión a naves espaciales.
- Pantalla de vídeo.
- Memoria para tres saltos al hiperespacio programados.



Los PJs deciden qué hacer. Podrían prepararse para una rápida evasión, o aventurarse a atacar a los cazas TIE. Mientras tanto, M5 parece haberse relajado un poco. Deja de emitir

sonidos y vuelve a sus tareas habituales de inspección de la nave. Es como si, de algún modo, el pequeño androide astro mecánico restase importancia a la presencia de los cazas tipo TIE.

Comentario para DJ: Los TIE están patrullando la zona desde el destructor Devastador, a bordo del cual se encuentra el Comandante Praji, bastante celoso de controlar el tráfico de Tatooine desde su búsqueda de los planos de la Estrella de la Muerte. Sin embargo, el imperial es ajeno a la misión de los PJs. En realidad, persigue a un contrabandista que ha robado material de la Academia de Carida.

Si los PJs deciden marcharse de allí habrá que acudir a la Sección "Sanos y salvos, pero...". Si los PJs deciden atacar a los TIE, habrá que ir a la Sección "Golpea y Corre".

Sanos y salvos, pero...

El *Gulak* inicia su frenética marcha huyendo de la presencia de los cazas imperiales. Aparentemente, pronto aterrizará en el planeta de los dos soles dejando atrás a los molestos TIE.

De repente, M5 vuelve a emitir sonidos insistentes y el panel de control de la nave se vuelve loco. Sin apenas posibilidad de reacción, una nave distinta de los TIE golpea el casco del *Gulak*. "*Maldita sea*" exclama Hetal. "*No lo he visto venir. Los TIE salen tras él. Creo que lo perseguían desde el primer momento.*"

Pero el peligro no ha pasado para los PJs. M5 vuelve a emitir sonidos. Al parecer, algo va mal en la nave.

“Nos han dado. No sé cómo lo han hecho, pero nos han dado” exclama Hetal. El piloto tiene razón. En su rápida pasada junto a la nave coreliana, uno de los TIE se ha llevado por delante la vieja antena de comunicaciones del *Gulak*. Así lo confirma M5. Hetal inicia el descenso hasta Mos Eisley.

Afortunadamente, el aterrizaje en la famosa plataforma de embarque 94 del puerto espacial de Mos Eisley se podrá completar con éxito, aunque los PJs tendrán que reparar los daños de la nave para salir del planeta una vez completada su misión.



El *Gulak* es un buen trasto. Ha pasado por situaciones mucho peores que ésta.

Golpea y corre

Estos temerarios PJs no tienen suficiente acción por el momento. Desoyendo el experto consejo de Kaldun se aventuran a atacar a los TIE. En esta ocasión, se trata de TIE Fighters, TIE/In, el más común entre los cazas del Imperio. Estos cazas imperiales son extremadamente manejables, así que no será nada fácil acabar con ellos.

Justo cuando los PJs se suban a la torreta del laser del *Gulak*, uno de los TIE se precipitará contra el casco del carguero. En el impacto, la antena de la nave será dañada, imposibilitando cualquier tipo de cálculo de rutas a la velocidad de la luz.

Los PJs verán cómo el TIE sale despedido por el impacto y se precipita contra uno de los otros dos cazas, desapareciendo los restos de ambos en mitad del espacio.

Ahora sí, parece que la batalla contra el restante TIE es inminente. M5, que no para de emitir su molesta jerga de pitidos, al comprobar el buen estado de la torreta de *Gulak*.

CARACTERÍSTICAS DE TIE/LN

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
Maniobrabilidad: 2D
Casco: 2D
Armas:
- Dos cañones láser (Disparan como uno)
- Control de fuego: 2D
- Daño: 5D
Pantallas: Ninguna



Afortunadamente para los PJs, los TIE/LN no son nada del otro mundo, aunque el piloto de éste concreto TIE tiene habilidad de **Pilotaje 4D+2** y **artillería 4D+1**.

CARACTERÍSTICAS DE *GULAK*

Tripulación: 2 más un androide astro mecánico

Pasajeros: 6

Capacidad de carga: 100 toneladas métricas

Autonomía: 2 meses

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

El combate comienza con las naves a medio alcance. Afortunadamente para los PJs, el bueno de Hetal es bastante habilidoso pilotando. Su habilidad de pilotaje naval es 6D.

Por supuesto, Hetal podrá dejar los mandos a los PJs, si se sienten con ganas. Por su parte, Kaldun es un gran artillero con habilidad de artillería naval

5D+2, por si los PJs no quieren asumir ellos mismos la tarea de destruir el TIE.



Un disparo extraordinario. Los PJs han escapado del TIE, haciéndolo añicos. Esta vez ha habido suerte.

La batalla se resuelve y si los PJs han salido airosos podrán aterrizar plácidamente en la plataforma de embarque 94 de Mos Eisley. Aun así, deberán tener en cuenta que han eliminado un caza imperial, lo cual les puede traer algún que otro disgusto.



El Comandante Praji no sabe lo cerca que han estado sus hombres de arruinar la misión de los PJs que van a bordo del *Gulak*.

C

apítulo Dos

Un recibimiento agresivo

Introducción

Los motores del *Gulak* se detienen a los pocos segundos de tocar tierra. El aterrizaje ha sido limpio, aunque llegar hasta allí ha sido algo más complicado de lo esperado. Hetal suspira aliviado mientras los PJs bajan por la recién extendida rampa de descenso.

Si los PJs optaron por evitar el enfrentamiento con los TIE, deberán ir a la Sección “Contrabando”, mientras que si atacaron a los TIE deberán ir a la Sección “Tropas de asalto”.

Contrabando

Los PJs bajan de la nave, viéndose sorprendidos por un grupo de tres *gand*. Después de chapurrear algo de jerga incomprensible, los *gand* sacan sus blasters y comienzan a disparar sin importarle quién ande por ahí.

Gran parte de los lugareños que deambulan por la plataforma de embarque huyen despavoridos entre gritos y alaridos ante los disparos. Algo deben haber hecho los PJs, pero en todo caso deben defenderse y atacar a los alienígenas.

En realidad, los *gand* buscan a Kaldun, sobre cuya cabeza pesa una importante recompensa (El objetivo podría ser sustituido por alguno de los PJs con

deudas, como ocurre si se usa la plantilla de contrabandista).

Pertanc (Líder Gand)

Tipo de plantilla: El (la) Merc

Lealtad: A su clan



Altura: 1,5 m Sexo: Masculino

DES 3D+2 PER 2D+1 (5D*)

Blaster 6D+2 Mando 4D+1

Esquivar 4D+2

CON 2D+2 FOR 3D+2

Lenguas 3D+2 Atacar sin armas 4D+2

MEC 2D+2 TEC 3D

Cabalar 3D+2 Prog./rep. Comput. 5D

Medicina 3D+2

**Mientras funciona el computador/sensor*

Descripción física: Los Gand son pequeños alienígenas. Respiran gases tóxicos para otras especies, por lo que deben ir ataviados con máscaras especiales cuando están fuera de su planeta. Para ello, disponen de un computador/sensor.

Material: Blindaje protector, pistola Blaster (daño 3D), vibrocuchillo (daño 4D+1), mini computador/sensor y comunicador.

Historial: Este grupo de gands forman parte de una familia de mercenarios con miles de años en la profesión.

Personalidad: Duros y letales con sus enemigos.

Cita: << No recuerdo que la recompensa fuese tan baja (Apunta con el bláster a la cabeza)>>

Los otros *gand* tienen habilidad Blaster 4D+2, con un Blaster (daño D2). Para el resto, son iguales que de Pertanc.

Tras resolver la batalla con los gand, los PJs se percatarán de que varios disparos perdidos han ido a dar al *Gulak*. La nave ha sufrido daños en su cañón láser, por lo que necesitará ser reparado para poder volver a usarlo.

Tras el diagnóstico de M5, que se había quedado dentro de la nave, los PJs averiguan que les hará falta un nuevo núcleo de poder Quadex. *"Afortunadamente, en Tatooine se puede encontrar casi de todo en el mercado negro, aunque ello supone mezclarse con gentes no muy recomendables. Hay una oficina de un Hutt llamado Jabba que suele tener de todo. Tal vez allí tengan el núcleo. Por supuesto, los daños en la nave son a cargo del cliente..."* afirma Kaldun.

Los PJs podrán hacerse con el equipamiento de los gand para usarlo ellos mismos. Lo único que no podrán emplear es el computador/sensor de cada uno de los Gand. Tras esto, acude al siguiente Capítulo.

Tropas de asalto

Al bajar de la nave, los PJs observan un grupo de cinco soldados de asalto imperiales (Se puede aumentar el número en función de la cantidad de PJs). Uno de los soldados de asalto que parece al mando del grupo, el Capitán Terrik, se aproxima lentamente escoltado por los restantes soldados, que están especialmente ataviados para patrullar el desierto de Tatooine.

Mientras que el Capitán se aproxima al grupo, los soldados estarán atentos a

los PJs, pero no abrirán fuego. Si los PJs abren fuego, los soldados responderán al mismo, debiéndose acudir a la Sección "Fuego cruzado". Si los PJs no atacan, deberá acudirse a la Sección "Burocracia".

Fuego cruzado

Los PJs son unos auténticos temerarios. Los soldados de asalto imperiales son conocidos por su destreza y habilidad, por lo que no será nada fácil el enfrentamiento que acaban de iniciar. Además, los PJs observan cómo la rampa del *Gulak* se cierra tras un disparo de uno de los soldados de asalto, dejándolos sin la ayuda de Kaldun ni Hetal, ni M5...

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



Tras los primeros disparos, y en todo caso antes de que el Capitán Terrik pueda ser herido, un nuevo grupo de soldados de asalto, que duplica a los

PJs, llega a prestar apoyo a su Capitán. Entonces, Los PJs deberán rendirse, salvo que prefieran dejar su vida por la Rebelión.

Capitán Terrik

DESTREZA 3D (Reducido a 2D)

Blaster 5D (Reducido a 4D)

Parar sin armas 5D (Reducido a 4D)

Esquivar 5D (Reducido a 4D)

Fortaleza 3D (Incrementado a 4D)

Atacar sin armas 4D

Los demás atributos y habilidades 3D

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

Código de daño del arma: Rifle Blaster 5D



El Capitán se aproxima visiblemente enfadado, al menos por lo que denotan los rápidos pasos que da y los bruscos movimientos que realiza, hacia los PJs. Una vez que se quita el casco, los PJs confirman sus sospechas relativas al humor del Capitán, el cual les pedirá explicaciones convincentes sobre el ataque de los PJs a sus hombres.

Los PJs podrán usar el salvoconducto imperial que les entregó el Sargento Junkin. Si hacen esto, tendrán suerte, ya que el Capitán los reconocerá como benefactores del Imperio, lo cual es *“más importante que un par de reclutas caídos. Prosigan con sus negocios, señores”*. Si esto ocurriera, hay que acudir al Capítulo siguiente.

Si los PJs no usan el salvoconducto imperial, podrán tratar de realizar una tirada de Timar, con dificultad media. Si tienen éxito, (Que el PJ participe y se invente una historia creíble) hay que acudir al Capítulo siguiente.

Si los PJs no le dan al Capitán esa explicación convincente que busca, hay que acudir a la siguiente Sección *“Arenas movedizas”*.

Arenas movedizas

“No creáis que soy idiota. Seguro que sois rebeldes.” Esas fueron las palabras del Capitán Terrik antes de ordenar tomar el mando del *Gulak* y pulverizar a M5 con su propio Rifle Blaster. Ahora, los PJs se encuentran camino al desierto en las afueras de Mos Eisley. Su equipo ha sido confiscado, y sus manos están inutilizadas mediante esposas magnéticas. Todo intento por librarse de ellas parece inútil.

La compañía llega hasta un pequeño Oasis. Los soldados aproximan a los PJs hasta un punto donde parece haber unas arenas movedizas. *“Reveladme vuestra misión”* Les dice el Capitán.

En esta ocasión, los PJs no podrán sacar a relucir el salvoconducto imperial. Sí podrán intentar una Tirada de Timar difícil, o revelarle la misión.

Si les revelan la misión, fallan con su Tirada de Timar, o se niegan a colaborar, los PJs serán eliminados y fin de la historia.

Si pasan la Tirada de Timar, el Capitán les ayudará a crear la propia historia.

“¿No seréis de la División de investigación imperial? Creían que me iban a coger esos malditos burócratas con sus normas. He cumplido el Reglamento, así que no reportéis nada. Casi me habíais pillado con esa nave. Habría jurado que erais rebeldes, ja ja ja. Por supuesto, os devolveremos el equipo, y repararemos la nave. Siento lo del androide. Tomad éste. Tiene los códigos de salida de Tatooine para que no os retengan los TIE del Vengador.”

Unidad R2-Q5

Altura: 1 metro

Fortaleza: 2D+1

Habilidades:

Astrogación: 2D+2

Funcionamiento de naves espaciales: 4D+1

Programación y reparación de computadores: 3D

Reparación de naves espaciales: 5D

Equipado con:

- Tres piernas con ruedas (Una de ellas retráctil)
- Un brazo retráctil.
- Un sensor visual de alcance.
- Dispositivo de conexión a naves espaciales.
- Código identificador de naves imperiales válido para Tatooine.
- Pantalla de vídeo.
- Memoria para dos saltos al hiperespacio programados.



imperiales y la nave estará reparada para cuando acaben su misión.

Acude al siguiente Capítulo.

Burocracia

“Los permisos de aterrizaje de la nave. ¿Qué cargamento llevan?” Los PJs podrán solventar la situación con el salvoconducto imperial. Si los PJs no usan el salvoconducto imperial, podrán tratar de realizar una tirada de Timar, con dificultad media.

Si los PJs están atascados con sus ideas, Kaldun le enseñará los papeles falsos de la nave al imperial. Con una Tirada de dificultad media con la habilidad Timar de Kaldun (hoja de contrabandista), los PJs saldrán airosos de la situación. Tras comprobar que todo *“está en orden”*, el Capitán ordena a su tropa abandonar la plataforma de embarque, dando por cerrado este inapropiado encuentro con los PJs.

Acude al Capítulo siguiente.



Parece ser que la habilidad de los PJs para lidiar con las fuerzas del Imperio les ha librado de un buen enfrentamiento. La plataforma de embarque 94 es finalmente un remanso de paz.

Dicho esto, y salvo que los PJs no crean en su suerte y hagan sospechar al Capitán, volverán a Mos Eisley. Los PJs han tenido la fortuna de evitar a los

C capítulo Tres

Bajos Fondos

Introducción

Mos Eisley es un sitio de mala muerte. Contrabandistas, cazarecompensas y todo tipo de malhechores de la galaxia conocida se reúnen en sus calles y edificios con el objetivo de huir de la justicia o, en el mejor de los casos, para comprar recambios para sus granjas.



Mos Eisley es un lugar peligroso ¿Saldrán con vida los PJs del famoso puerto espacial de Tatooine?

Los PJs podrán ver una gran cantidad de alienígenas por todas partes. Por supuesto, los jawas corretean de aquí para allá. “¡Utinni!” grita uno de ellos a su grupo de ¿Conocidos? ¿Parientes? En fin, todos los jawas parecen iguales y éstos no son una excepción. Aparentemente, este grupo de jawas poseen unos cuantos androides astromecánicos de tipo R2-X2 y algún que otro androide de comunicaciones del tipo CZ-3 o de protocolo tipo R-3PO.

Los PJs podrían tratar convencer a los jawas para que les vendan uno de los androides astromecánicos que llevan con ellos. Para ello, una Tirada de Negociar difícil les podría reparar un androide del tipo R2-X2. Aunque no está muy nuevo, el androide les podría ayudar en sus aventuras. Los androides

de tipo CZ-3 no los venderán, debido a que ya tienen dueño, mientras que están en plena negociación por el modelo R-3PO.

Unidad R2-X2

Altura: 1 metro

Fortaleza: 2D

Habilidades:

Astrogación: 3D

Funcionamiento de naves espaciales: 5D

Programación y reparación de computadores: 3D

Reparación de naves espaciales: 3D

Equipado con:

- Tres piernas con ruedas (Una de ellas retráctil)

- Un brazo retráctil.

- Un sensor visual de alcance.

- Dispositivo de conexión a naves espaciales.

- Pantalla de vídeo.

- Memoria para tres saltos al hiperespacio programados.



El precio del R2-X2 se podría formular en función de la riqueza de los PJs. En todo caso, a modo orientativo, el precio de la unidad R2 es de 1.000 créditos. El Jawa entiende el básico galáctico, por lo que no hará falta conocer su idioma.

Tras, en su caso, la dura transacción comercial por el pequeño androide astromecánico, los PJs podrán recorrer las peligrosas calles (por llamarlas de alguna manera) de Mos Eisley. En función de dónde quieran ir, se deberá acudir a la Sección correspondiente a ese sitio. Obviamente, en todo caso, y de acuerdo con su misión principal, los

PJs deberán acudir tarde o temprano a la Cantina para encontrarse con BoShek, salvo que pretendan dar vueltas sin descanso...

Almacén general de Lup

Tar Lup es un Shistavanen que regenta el almacén general de Mos Eisley. En él, se puede encontrar todos aquellos objetos que son habituales en cualquier planeta, así como piezas para estaciones hidropónicas (Cables, circuitos...)

Con una Tirada de Negociar difícil, Lup les podrá vender una carabina Blaster modificada (5D+2) que ha obtenido de un negocio. El precio base (1200 créditos) *“Es una ganga”*, según Tar.

Complejo hotelero

“Cómodo hospedaje en un ambiente agradable y distendido”. Así reza un cartel en la entrada de este hotel con fama de caro (15 créditos por persona y noche). Por el resto, este cuchitril no aporta demasiado, así que los PJs bien podrían hacer noche en otro sitio, si es que la misión da para tanto.

Pensión de Mos Eisley

Más cutre que el complejo hotelero. Si los PJs tienen agallas de pasar aquí la noche se merecen un premio. 10 créditos por persona y noche bastarán.

Plataforma de Embarque 86

La plataforma de Embarque 86 alberga una nave que bien podría servir de medio de transporte para cualquier

“honrado” viaje de negocios. En el momento en que los PJs llegan a Mos Eisley, la nave acaba de dejar a sus anteriores inquilinos.

Los PJs podrían obtener un buen precio (Regatear) en caso de que las circunstancias aconsejen una huida estratégica. La nave, Pulsar Skate, es pilotada por una humana originaria de Corellia, que trabaja de vez en cuando para la Alianza.

CARACTERÍSTICAS DE PULSAR SKATE

Tripulación: 2
Pasajeros: 6
Capacidad de carga: 80 toneladas métricas
Autonomía: 1 mes y medio
Multiplicador de hiperimpulsor: x1,5
Computador de navegación: Sí
Hiperimpulsor de seguridad: Sí
Velocidad sub-lumínica: 3D
Maniobrabilidad: Cero
Casco: 1D+1
Armas:
- Dos cañones láser
- Control de fuego: 3D
- Daño: 3D
Pantallas: Ninguna

Plataforma de Embarque 87

La plataforma de Embarque 87 lleva un tiempo inutilizada. Unos graves altercados pusieron en jaque las instalaciones, en las que solía alojarse una nave de un cazarecompensas que responde al nombre de Jado Kast. Los

soldados imperiales han tomado la Plataforma de embarque, impidiendo pasar a los curiosos.

Plataforma de Embarque 92

La plataforma de Embarque 92 hospeda otra posibilidad de transporte para los PJs. En esta ocasión, la nave, llamada Sullust Pride está pilotada por uno de esos orejudos alienígenas de Sullust que reducirá a la mitad el precio obtenido con la Habilidad Regatear.

CARACTERÍSTICAS DE SULLUST PRIDE

Tripulación: 2
Pasajeros: 6
Capacidad de carga: 60 toneladas métricas
Autonomía: 1 mes
Multiplicador de hiperimpulsor: x2
Computador de navegación: Sí
Hiperimpulsor de seguridad: Sí
Velocidad sub-lumínica: 2D
Maniobrabilidad: Cero
Casco: 1D
Armas:
- Un cañón láser
- Control de fuego: 2D+1
- Daño: 3D+1
Pantallas: Ninguna

Oficina local de Jabba

Jabba es un “honrado” Hutt dedicado a todo tipo de negocios “legales” en Tatooine y gran parte de la galaxia conocida. Si los PJs acuden a sus oficinas, el director local de la misma,

un alienígena Gran, les informará de una serie de asuntos con los que pueden “colaborar” a cambio de un núcleo de poder Quadex o 500 créditos por cabeza.

Si los PJs acceden al ofrecimiento del representante de Jabba acude a la Sección “Mercenarios”.

Mercenarios

La misión encomendada a los PJs consiste en eliminar la “molesta” presencia de unos jawas en una zona con un importante yacimiento de carbón del que Jabba se considera “legítimo propietario”.

A los PJs se les entrega un mapa del Mar de dunas en el que se indican con precisión tanto la localización del complejo de los jawas como el de los moradores de las arenas.

El Gran indica a los PJs que pueden utilizar cualquier tipo de técnica que consideren oportuna: eliminación, negociación (Tendrán que hacerse entender de algún modo, ya que los jawas del Mar de dunas no entienden básico galáctico. “*Comprad un androide de protocolo, jaja*” dice el Gran).

Si los PJs preguntan qué ofrece Jabba a cambio de la marcha de los Jawas, el Gran se mofará de ellos y responderá “*Seguir con vida. Es la política de Jabba en este tipo de cosas, muy estricto, jajaja...*”. Mientras que los PJs se queden con cara de tontos, verán al Gran mofarse de camino a su despacho.

Acude al Capítulo siguiente.

Tienda de armas de Kayson

La Tienda de armas de Kayson es un buen lugar para obtener alguna que otra arma que *“no está hecha para granjeros de humedad”*.

Aquí los PJs podrán comprar las armas más habituales (precio cerrado), salvo blasters pesados de repetición y detonadores térmicos *“un cliente especial se los llevó todos por encargo”* dirá Kayson si le preguntan por ellos.

En cuanto al resto de elementos a la venta, la tienda no se diferencia de la típica tienda de armas de un planeta similar a Tatooine.

Mercado

Un poco de todo, aunque de mala calidad. El aroma a comida de bantha y especias locales se entremezclan en el ambiente dando sensación de pesadez.

Los autochef y las raciones concentradas son el producto estrella del mercado, aunque por su escasez resultarán bastante más caros de lo normal, siendo su precio de venta el precio obtenido con la habilidad Negociar del PJ sobre el precio básico, +10%.

Jawas

Si los PJs no compraron con anterioridad la unidad R2, tendrán una nueva oportunidad ahora, aunque con un precio base un 10% superior al que pudieran obtener con anterioridad.

Los PJs también podrán comprar unos macrobinoculares, un computador de bolsillo o un generador de fusión portátil.

Además del androide astromecánico referido anteriormente, los jawa venden un modelo de androide de protocolo cuya venta se les atraganta:

Unidad R-3PO

Altura: 1,7 metros

Precio: 1.600 créditos

Destreza: 1D

Conocimientos: 3D

Culturas: 6D

Lenguas: 10D

Mecánica: 1D

Percepción: 1D

Fortaleza: 1D

Técnica: 1D

Equipado con:

- Sintetizador de voz - Programado para espionaje



Cantina de Mos Eisley

La Cantina de Mos Eisley es uno de los lugares más conocidos de Tatooine. Regentada por un hombre local llamado Wuher, muchos desconocen que su verdadero dueño es un Wookiee que responde al nombre de Chalmun.

El escudo contra androides impedirá que R2-X2 o cualquier otro androide que los PJs puedan poseer entren en la Cantina, por lo que deberán esperar fuera o buscar refugio en la nave *Gulak*.

Una vez dentro, los PJs disfrutarán de la conocida canción de la Banda de Figrin D'an. Los músicos Bith seguirán amenizando la estancia con sus pegadizas canciones. Se dice incluso que la música trata de evitar reyertas en el local, aunque con escaso éxito.

Tan pronto como los PJs entren en La Cantina, un par de rodianos borrachos comenzarán a pegarse por una partida de cartas. Los parroquianos, en su mayoría alienígenas que consumen brebajes y gases que resultarían tóxicos para los humanos, hacen caso omiso de la disputa, no ya por lo habitual de éstas, sino por la ausencia de sangre.

Los PJs avanzarán hasta la barra, donde un antipático y alto Devaronian pretende buscar pelea insultando en un duro lenguaje básico galáctico a los PJs.

Los PJs podrán iniciar una trifulca, o dejar a un lado los malos modos del Devaronian invitándolo a una copa (5 créditos).

En cualquier caso, no tardarán en llegar un par de soldados imperiales que harán la vista gorda a cambio de un pequeño soborno (50 créditos por cada PJ). Incluso, se ofrecerán a "retirar" al Devaronian por una pequeña suma adicional de 200 créditos.

Tras los dimes y diretes anteriores, los PJs podrán toparse por fin con Boshek. El piloto está charlando amistosamente con el Mayor Bren Derlin, un viejo conocido por la escoria que deambula por la Cantina, que está buscando información para la Alianza.



Muchos de soldados imperiales que patrullan Mos Eisley no toleran verse mezclados con alienígenas. Por ello, cualquier excusa es buena para "retirarlos".

Tan pronto como los PJs se presenten, BoShek les invitará a una de las salas reservadas de la Cantina. Pasa a la Sección "Negociaciones infructuosas"

BoShek		
Tipo de plantilla: Piloto atrevido		
Lealtad: Dinero		
Altura: 1,8 m	Sexo: Masculino	
DES 3D	PER 3D	
Blaster 4D	Negociar 4D	
CON 2DFOR 3		
MEC 4D	TEC 3D	
Astrogación 5D		
Artillería Naval 5D		
Pilotaje Naval 7D		
<p>Historial: Piloto granuja. Técnico ilegal de naves. Tiene un laboratorio secreto en Mos Eisley. Fanfarronea sobre batir el record de la carrera Kessel de Solo.</p>		

Negociaciones Infructuosas

BoShek se sienta mientras se deleita con un vaso de zumo de Juri *"No me gustan las bebidas alcohólicas cuando estoy trabajando. Por eso disfruto de*

estos brebajes de Wuher. Si venís a por el cargamento de granadas de concusión, llegáis en mal momento. El tipo que me lo sirve tuvo un accidente al entrar en la órbita de Tatooine. Su nave sufrió un encuentro con unos TIE y un carguero que orbitaba cerca. Con el incidente perdió el control de la nave y se estrelló. La tuvo que abandonar en el Mar de dunas. El cargamento fue a parar a manos de los moradores de las arenas. Obviamente, no puedo poner de manifiesto el incidente a las autoridades imperiales, ya que las granadas provenían de la base imperial de Carida. Tampoco pienso jugarme la vida con esos malditos seres. Si queréis la carga ir al Mar de Dunas, aunque es arriesgado sin mapa."

Tan pronto como Boshek dice esto, se levanta de la mesa, dejando a los PJs con un nuevo problema.



Gran parte de los habitantes de Tatooine prefieren no adentrarse en el Mar de dunas. Sin embargo, los PJs no parece que tengan mayor opción.

Acude al Capítulo siguiente.

C

apítulo Cuatro

Mar de dunas

Introducción

Los PJs llegan a este Capítulo, bien tras la charla con BoShek, o bien desde la Oficina de Jabba en Mos Eisley. En todo caso, de una u otra forma terminarán alcanzando la posibilidad de hacerse con los detonadores termales que venían buscando.

En primer lugar, deberán obtener un mapa del Mar de dunas para poder encontrar la ruta adecuada, ya que de otro modo perderán el rumbo y terminarán volviendo a Mos Eisley sin remedio.

Aparte de conseguirlo de manos del representante de Jabba, la otra opción para hacerse con un mapa es comprarlo a los jawas vendedores de androides. Con 5 créditos será suficiente. Una vez que los PJs tengan el mapa, podrán acudir al campamento de los moradores de las arenas, o al de los jawas.

El campamento Jawa

En esta sección, los PJs pueden simplemente irrumpir a tiros acabando con la vida de los pobres jawas del campamento, o tratar de negociar la salida con ellos. Si optan por lo primero, no hay mucho más que decir, salvo que tal vez sean obsequiados con algún que otro punto del Lado oscuro.

Jawa (5 en total)

Altura: 0,9 m

Sexo: Masculino

DES 2D PER 3D

Blaster 3D+2 Negociar 4D

CON 2D FOR 1D

MEC 3D TEC 3D

Rep. androides 6D



Los jawas son seres pacíficos que se ganan la vida negociando ventas de androides, aunque suelen tener a mano un blaster 3D

Thedit

Altura: 0,9m

Sexo: Masculino

DES 3D PER 3D

Blaster 4D+2 Negociar 5D

CON 2D FOR 1D

MEC 3D TEC 4D

Rep. androides 6D+2



Si los PJs deciden negociar con los jawas deberán, en primer lugar, entenderse con éstos. Para ello podrán comprar un androide de protocolo, o probar suerte con su habilidad de lenguas, en la dificultad media.

Si se entienden con los jawas éstos les dirán que no pondrán reparos en irse de la zona a cambio de unas piezas de repuesto (tornillos, cables, lo que

sea...) para una estación hidropónica que tienen en un campamento al que no pueden trasladarse precisamente porque la estación funciona mal, haciendo inhabitable el sitio. Además los jawas explican que no pueden aparecer por Mos Eisley porque están acusados de robar unos androides que cayeron en sus manos por accidente.

Si los PJs acceden a ayudarlos y les traen las piezas (que cuestan 100 créditos en el almacén de Lupp), los jawas se marcharán dejando vía libre a los PJs para cobrar la recompensa de la oficina de Jabba.

Los moradores de las arenas

En este caso, no hay mucho que decir. Los moradores de las arenas son fieros con todos los extraños, así que atacarán a los PJs tan pronto como aparezcan en el campamento. En total, hay 4 moradores (ajustar según los PJs), que custodian el cargamento de granadas.



Los moradores de las arenas son cobardes y siempre que pueden atacan en gran número.

Tras la batalla con los moradores de las arenas, los PJs podrán hacerse finalmente con el cargamento de granadas que vinieron a buscar. Afortunadamente, los imperiales de Mos Eisley no les harán preguntas al respecto, ya que creerán que son

honrados mercaderes (Papeles falsificados) o de la División de investigación imperial si pasaron por la sección Tropas de Asalto. Si no lo hicieron, los soldados imperiales con los que se crucen les solicitarán su salvoconducto.

Moradores de las arenas

Altura: 1,8m

Sexo: Masculino



DES 4D

Atacar con armas 5D

PER 3D

Escondarse/furtivo 5D

CON 3D FOR 3D

MEC 1D TEC 1D

Cabalgar 4D

Armas: Gaderrfii (FOR + 1D)

Rifle 3D+1

Acude al siguiente Capítulo.

C capítulo Cinco

La salida de Tatooine

Introducción

Los PJs han logrado hacerse con el cargamento de granadas, por lo que ya pueden salir del planeta. Para ello, deberán hacer las reparaciones pertinentes en la nave que los trajo hasta aquí, salvo si el Capitán Terrik se tomó la molestia de repararla. En todo caso, el *Gulak* sigue alojado en la plataforma de embarque 94.

La reparación de la antena

Los PJs deberán reparar la antena del *Gulak* cuanto antes, si quieren poder calcular las coordenadas precisas para partir hacia Mon Calamari con la carga. Para ello, deberán hacerse con las piezas necesarias para la reparación de la antena.



Wioslea es un hábil ladrón, a la par que comerciante de Mos Eisley.

Afortunadamente, en Mos Eisley se han estrellado bastantes cargueros similares al *Gulak*, por lo que no debería ser difícil encontrar una antena apropiada allí. Para ello, los PJs deberán

tratar con un comerciante de la zona, llamado Wioslea, que tal vez sea duro en las negociaciones (negociar difícil, sobre un precio de 1.000 créditos).

Una vez los PJs obtengan la antena, ya pueden reparar el *Gulak*, si son suficientemente hábiles en la reparación de naves... Una Tirada de reparar naves media bastará para fijar la antena. En caso de que no logren repararla, deberán buscar un transporte alternativo en las otras plataformas de embarque.

La reparación del láser

La única manera de obtener el núcleo de poder de Quadex que alimenta el láser del *Gulak* es completar la misión de la oficina local de Jabba. Como el daño del láser puede que no se haya producido, esta sección no es necesariamente obligatoria.

Una vez tengan la pieza, la reparación será sencilla (nivel fácil), ya que Kaldun Bropel fue el que diseñó el sistema de la torreta. *“Habitualmente, los núcleos de poder de Quadex alimentan el motor de una nave, pero yo le he dado mi toque experto para que alimente directamente el láser.”*

Los PJs deberán tener en cuenta que esa es la única oportunidad de reparar la única torreta de la nave, así que más vale que no estropeen nada...

Mercenarios de Jabba

En caso de que los PJs hubieran aceptado la misión de la oficina de Jabba, pero no hubieran expulsado a

los jawas, serán atacados por un grupo de mercenarios de la famosa babosa gángster.

Obviamente, tan pronto como el grupo pise la plataforma de embarque (la que sea en función de cómo viajen), los disparos a los PJs comenzarán.

El grupo de mercenarios de Jabba está compuesto por tres matones aqualish (plantilla de caza recompensas) con un bláster de bolsillo (3D+1).

Despegando

Una vez que los PJs hayan dejado atrás todos los inconvenientes anteriores, la nave despegará (Podrá ser el *Gulak*, o el *Pulsar Skate* o *Sullust Pride*, si se vieron obligados a coger transporte alternativo).

Los pilotos de dichas naves son los siguientes:

Mirax Terrik

Contrabandista

Altura: 1,65m

Sexo: Femenino

DES 3D+1 PER 3D

CON 2D+1 FOR 3D

MEC 3D+2 TEC 2D+2

Astrogación 6D Rep naves 5D+2

Pilotaje naval 6D



Mirax es una excelente piloto que se encarga a la perfección de poner a punto el Pulsar Skate.



Pulsar Skate es una gran nave para abandonar Tatooine

Halo Der

Ingeniero Huraño

Altura: 1,70m

Sexo: Masculino

DES 2D+1 PER 2D+1

CON 4D FOR 2D+2

MEC 2D+2 TEC 4D

Astrogación 4D+2 Rep naves 7D

Pilotaje naval 4D+2



Halo es uno más de los sullustianos que se mueven a lo largo de la galaxia en busca de fortuna.

Una vez que los PJs hayan despegado, pasa al siguiente Capítulo.

C

apítulo Seis

Rumbo a Mon Calamari

Introducción

Los PJs han salido con vida de Tatooine. Ha resultado muy laborioso, pero ahí están, haciendo cálculos para llegar lo antes posible al planeta de los calamares.

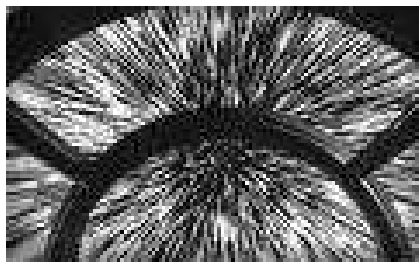
La duración del viaje hasta su destino es de 14 días. Ahora toca hacer los cálculos para llevar a buen puerto el viaje. Los PJs deciden cuánto quieren acortar el viaje, considerando los habituales peligros del espacio, así que comienzan a hacer sus cálculos tan pronto como puedan. En caso de que no tengan a R2-Q5 a bordo y no viajen en el *Pulsar Skate* o el *Sullust Pride*, pasa a la siguiente sección.

Malditos TIE

"Nos atacan otra vez" vocifera Hetal *"Estoy harto de imperiales, ¡Qué pesados son!"* grita nuevamente. Los PJs deben hacer frente a un TIE/In con las mismas características que los primeros con los que se toparon al llegar a Tatooine, aunque esta vez el piloto es novato (Pilotaje 3D y artillería 3D+1).

Aquí cobra especial importancia si los PJs consiguieron reparar la torreta del *Gulak*, ya que de otro modo no les queda más que huir cuanto antes con el

peligro de las prisas a la hora de hacer los cálculos de su ruta.



Esta vez hubo suerte, y los PJs podrán llegar al **último Capítulo**.

C apítulo Siete

Mon Calamari

Los PJs han hecho todo lo necesario para llegar hasta Mon Calamari. Salvo que hayan errado en sus cálculos y se hayan convertido en polvo espacial, llegarán justo a tiempo para entregar el cargamento que ha de salir inmediatamente para la misión de la Alianza. El Almirante Ackbar los felicita y con ello obtienen 10 puntos de habilidad. Enhorabuena, rebeldes. Habéis sobrevivido a las Dunas de Tatooine.



Los PJs podrían haber quedado hechos papilla, pero su astucia los ha llevado a lograr sus objetivos.

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).

D UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "DUNAS DE TATOOINE". 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 u i ó n d e A v e n t u r a d e D u n a s d e T a t o o i n e

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: ¡Demonios! No sé ni qué hacemos aquí.

Segundo Rebelde: Viendo este sitio, seguramente nos han mandado a comprar arena.

Tercer Rebelde: No digáis tonterías. Nuestra misión es importante.

Primer Rebelde: ¿Cuál es? La verdad es que no me quedó claro el discurso del Sargento Junkin.

Cuarto Rebelde: Tenemos que dar con un contrabandista. Se llama BoShek. Se le ve mucho por la Cantina de Mos Eisley.

Quinto Rebelde: Recordad que si nos encontramos con soldados imperiales debemos identificarnos como comerciantes de Kessel. Allí los imperiales tienen minas y dejan campar a sus anchas a los que comercian con ellos.

Sexto Rebelde: ¿Qué haremos si nos piden algún tipo de documento?

Tercer Rebelde: Les enseñaremos el salvoconducto que nos dio el Sargento.

Primer Rebelde: Pero, ¿Qué tiene eso que ver con la misión? ¿Qué hay que hacer?

Tercer Rebelde: BoShek nos venderá un cargamento de granadas de concusión para acabar con el blindaje de los AT-AT imperiales.

Segundo Rebelde: He visto T-47 luchar contra AT-AT y salir victoriosos. ¿Para qué se van a utilizar granadas de concusión contra su casco?

Primer Rebelde: Sí, una granada de ese estilo no le haría ni cosquillas.

Quinto Rebelde: Os equivocáis. El Sargento es un experto artificiero. Mandó buscar en los bajos fondos de cada planeta unas granadas como las que tenemos que comprar.

Primer Rebelde: Ya de paso. ¿Cómo vamos a reconocer a BoShek?

Cuarto Rebelde: Suele ir ataviado con traje de piloto de T-47. No tendrás problema en dar con él.

Tercer Rebelde: Además, tenemos su holoretrato aquí mismo.

Primer Rebelde: ¿No tiene problemas con las patrullas imperiales?

Tercer Rebelde: Aunque después de la huida del Halcón Milenario aumentaron

la vigilancia, BoShek tiene gente que le debe muchos favores.

Segundo Rebelde: Así es más fácil esconderse.

Tercer Rebelde: De todos modos, espero que sea rápido. Aterrizar en Mos Eisley, entrar a la Cantina, acordar la entrega de las granadas y listo. Rumbo a Mon Calamari.

Segundo Rebelde: Ah, sí. Mon Calamari. Un agradable viaje hasta que lleguemos. ¿A cuántos para segundos está de aquí?

Hetal Merag: ¡Condenados imperiales! ¡Tienen un grupo de cazas esperando en la ruta de entrada al planeta!

Cuarto Rebelde: Es muy rara tanta vigilancia.

Kaldun Bropel: Bueno. Creo que podemos dar un rodeo y esquivar esos cazas para aterrizar en Mos Eisley.

Hetal Merag: También podemos acabar con ellos y luego echar a correr. Seguro que hay un destructor cerca que les da cobijo. Hace tiempo que no me divierto con los imperiales.

R2-M5: ¡Wwwwaaaaaaaahhhh!

Kaldun Bropel: Era una broma de Hetal, M5. Vosotros diréis...

DUNAS DE TATOOINE

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

Son días oscuros para la Alianza. A pesar de la derrota del Imperio en la Batalla de Yavin, éste no se ha visto mermado en absoluto. Como muestra de ello, la maquinaria imperial ha pasado a emplear a los poderosos AT-AT en algunos planetas insurgentes.

Pero no todo está perdido. Gracias a los contactos logrados por los múltiples espías Bothan que la Alianza ha desplegado por la Galaxia, la Rebelión podrá hacerse con un modelo de granada avanzado en su lucha contra los poderosos AT-AT imperiales.

En estos momentos, un grupo de valientes rebeldes se aproximan a bordo de una nave contrabandista a Tatooine, el planeta de las dunas y los dos soles, para recoger un cargamento de esas granadas y partir rumbo a Mon Calamari. Si fallan, la lucha en pos de la libertad, puede haber acabado...



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com