

STAR WARS

ASALTO EN EL ESPACIO

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

Capítulo Uno

En mitad de ninguna parte

Introducción

Comentario para el dj: La presente aventura comienza con un viaje estelar de los PJs. Para él, cuentan con la nave *Outrider*, pilotada por Dash Rendar, un contrabandista corelliano al que acompaña el robot LE-BO2D9. Puedes permitir a los PJs que empleen su propia nave en vez de *Outrider* (y sus tripulantes) si lo estiman conveniente. En todo caso, las características de *Outrider* se incluyen en la presente aventura en caso de que los PJs precisen de ella. En adelante, toda mención a *Outrider* será sustituida por “la Nave”, siendo igualmente aplicable a la que en su caso empleen los PJs.

CARACTERÍSTICAS DE OUTRIDER

Tripulación: 2

Pasajeros: 6 Aut.: 2 meses

Carga: 200 ton. métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 3D

Maniobrabilidad: Cero Casco: 1D

Armas:

- Dos cañones láser - CF: 2D+1 - Daño: 5D

- Dos lanzamisiles (3Ud.) - CF: 2D - Daño: 7D

Pantallas: 1D+2



Dash Rendar

Altura: 1,80 m

Sexo: Masculino

Plantilla: Contrabandista

DESTREZA 3D+1

PERCEPCIÓN 3D

Timar 4D

CONOCIMIENTOS 2D+1

MECÁNICA 3D+2

Tecnología 3D+1

Pilotaje nav 5D+2

Artillería nav 5D

FORTALEZA 3D

TÉCNICA 2D+2

Cita: “Dile a ese gusano de Xizor que pagará lo que hizo a mi hermano (Sonido de Blaster). Mejor ya lo hago yo mismo”



Tras haber realizado los pertinentes cálculos conforme a las cartas de Astrogación disponibles en la Nave, los PJs descansan en mitad de su largo viaje desde Yavin hasta Anoat, planeta situado en el sistema del mismo nombre.

LE-BO2D9

Altura: 1,70 m

DESTREZA 2D

PERCEPCIÓN 2D

CONOCIMIENTOS 2D MECÁNICA 4D+2

Tecnología 4D

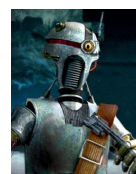
Astrogación 6D

FORTALEZA 4D

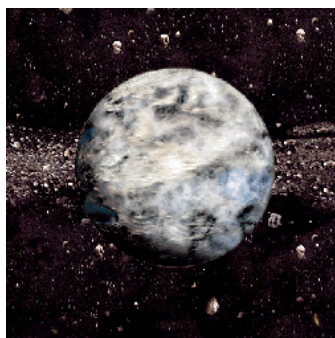
TÉCNICA 3D+2

Rep. Naves esp 5D+2

Cita: “¿Disparo ya?”



En otras circunstancias, los PJs podrían hacer un alto en el camino y visitar Bepin, el planeta en el que destaca La Ciudad de las Nubes desde la que *Lando Calrissian* administra una pequeña explotación de Gas *Tibanna*. Pero los PJs no pueden obviar que la Alianza Rebelde les ha encargado la importante misión de la que trata el guión de la presente historia. Por lo tanto, convendría que evitasen cualquier tipo de “embarazoso contacto imperial”.



Anoat es un caluroso sistema que se cree desierto, lo cual lo hace muy atractivo para que la Alianza establezca una base que pase inadvertida a ojos del Imperio.

Inicio de la aventura

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

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

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

L

ee en Alto

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

La Alianza rebelde atraviesa difíciles momentos. Los espías caen sin remedio en las redes de la ISB Imperial. Las mermadas flotas rebeldes apenas pueden con el empuje de la armada de Palpatine. Mientras tanto, los conatos de rebelión en nuevos mundos son cortados de raíz. Parece no haber libertad ni esperanza en los planetas del Imperio galáctico.

Pero no todo está perdido. A pesar del grave momento de opresión ejercida por el Imperio, la Rebelión busca planetas desde los que operar. Para ello, muchos jóvenes rebeldes inspeccionan la galaxia. He aquí la historia de un puñado de esos anónimos héroes de la Alianza...

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 “*Problemas en el viaje*” que se encuentra a continuación.

Problemas en el viaje

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

La Nave se ha detenido en seco al salir del hiperespacio. De una u otra forma, el viaje ha sido bruscamente interrumpido mucho antes de llegar a

Anoat. Los sensores de la Nave siguen zumbando cada vez con mayor insistencia.

Los PJs deberán comprobar rápidamente lo que ocurre para que los sensores se comporten de esa manera tan alocada. De una u otra forma, los propulsores de la Nave han dejado de funcionar. Es como si hubieran chocado con algún artefacto o algún resto estelar en mitad del viaje.

Comentario para el dj: Realmente lo que ha ocurrido es que la trayectoria de la Nave de los PJs ha sido sabotada por unos piratas que suelen frecuentar rutas comerciales como la que une Yavin con Bespin, uno de los planetas más cercanos a Anoat.

Los PJs deberán realizar un rápido diagnóstico de la situación. Con una Tirada de Reparar Naves espaciales de dificultad 20 saldrían del atolladero, comprobando que los sistemas no han sido dañados lo suficiente como para evitar un nuevo cálculo de rutas espaciales.

Si los PJs tienen éxito en el diagnóstico, acude a la Sección *"Chatarra espacial"*. Si no lo tienen, acude a la Sección *"Piratas espaciales"*.

Chatarra espacial

Los PJs comprueban el correcto estado de todos los instrumentos de navegación de la Nave. *"Debe haber sido un choque con algún resto de chatarra espacial. Son muy frecuentes en rutas transitadas, ya que muchas*

Naves se hacen añicos al viajar en el hiperespacio. Mirad toda la chatarra que hay alrededor nuestra... Fue imposible detectarla en nuestros cálculos de ruta. La Nave (comprueba botones) está bien. Parece que podremos seguir hasta Anoat..." afirma con seguridad el PJ con más habilidad en Pilotaje mientras toma el mando de la Nave (Si van a bordo del *Outrider*, este papel lo asumirá Dash Rendar).

Mientras que los PJs están recalculando la ruta para completar su viaje hasta Anoat, observan cómo los paneles de control de la Nave se vuelven locos otra vez. *"¡Una nave se aproxima! No emite señales del Imperio, pero tampoco es de los nuestros."* Dice el piloto.

Los PJs podrán optar entre atacar a la nueva nave (Acudir a la Sección *"Disparos en la oscuridad"*), no hacer nada (*"Tensión"*) o tratar de escapar (*"Persecución frenética"*).

Piratas espaciales

Los PJs siguen enfrascados en el diagnóstico de la Nave. Mientras que intentan en vano una última comprobación, la Nave se sacude y el panel de mando se apaga.

"Nos han dado con un cañón de iones. Está todo inutilizado. La Nave no podrá ponerse en marcha a menos que se repare" diagnóstica rápidamente el PJ con más Técnica de todos (Si van a bordo de *Outrider* será LE-BO2D9 quien le transmita la información a los PJs con su robótica voz).

Desafortunadamente, todo intento de reparar la Nave resulta inútil. Tan pronto como el PJ ó LE-BO2D9 termina de hablar, un rayo tractor comienza a atraer a la Nave hacia una fragata que surge entre la oscuridad reinante.

Acude al siguiente Capítulo.

Disparos en la oscuridad

Los PJs no se lo piensan dos veces. Da igual qué se presente ante ellos. Están decididos a destruir cualquier nave que ose interponerse en su misión. El piloto se prepara para lo peor, mientras que los demás PJs quedan al cargo de las pantallas y armas disponibles.

La Nave de los PJs inicia su ataque sobre el siguiente objetivo:

CARACTERÍSTICAS DE FRAGATA PIRATA

Tripulación: 12

Pasajeros: 50

Autonomía: 1 mes

Capacidad de carga: 2000 toneladas métricas

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sub-lumínica: 3D+2

Maniobrabilidad: 2D+1

Casco: 3D+1

Armas:

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

- Cañón de iones - CF 5D - Daño: 6D

- Rayo tractor - CF4D - Daño: 5D

Pantallas: 3D



Los PJs no saben a lo que se enfrentan. Comenzarán en distancia larga su ataque sobre la fragata, la cual se aproximará a la Nave con el objetivo de atacar con su cañón de iones (y sólo con éste) a la misma.

Además, por si fuera poco, los restos de chatarra de otras naves que han corrido igual suerte que los PJs podrían alcanzarlos.

Lanza 1D para ver la cantidad de movimientos de evasión que tendrá que hacer el Piloto ante restos de naves.

Tras ello, lanza 1D por cada resto de chatarra que deban esquivar. Este dado determinará la dificultad de la maniobra, representando cada unidad del dado 5 puntos de dificultad. Los restos provocarán 2D de daño + tantos dados como las unidades que fijaron la dificultad de la maniobra. Por ejemplo: 4D (2D + Resultado de "2" en 1D).

La fragata, por su parte, no tiene problemas con estos restos, ya que sus dimensiones son tan grandes que los impactos no tienen incidencia en su estructura. Esto hace que los piratas sólo tengan que preocuparse de atacar con su cañón de iones a la Nave.

Comentario para el dj: De uno u otro modo, la Nave será atraída por el Rayo tractor, tras ser ionizada, dando pie al siguiente Capítulo. Los PJs deberían ser listos y borrar el historial de la Nave, en el que se encuentran los planes de establecimiento de la base Rebelde en Anoat.

Tensión

Los PJs no saben a lo que se enfrentan. Entre la oscuridad surge una enorme fragata (Misma plantilla que en la Sección “*Disparos en la oscuridad*”). Pronto son conscientes de que cualquier intento de ataque sobre la monstruosa nave es absurdo.

“¡El rayo tractor!” vocifera uno de los PJs. Pronto estarán a bordo de la fragata. Tal vez no ha sido la mejor de las decisiones esperar a ver qué pasaba.

Aún así, no todo está perdido. Los PJs podrían intentar esconderse todos, o sólo parte de ellos, en los compartimentos para el contrabando del *Outrider*. Los PJs podrán esconderse de igual modo si la Nave con la que finalmente realicen la misión tiene compartimentos similares.

Si se esconden en los compartimentos para contrabando con los que, en su caso, esté equipada la Nave, los PJs deberán ser listos y borrar el historial y la memoria de la Nave, en la que constan los planes de establecimiento de la base Rebelde en Anoat.

Acude al siguiente Capítulo.

Persecución frenética

Los PJs optan por correr. Mientras que el Piloto pone todo su empeño en no estrellarse contra la chatarra que inunda esa parcela del universo, los demás PJs deberán estar atentos a las pantallas de la Nave, pues tal vez éstas les deban salvar de los disparos de iones de la fragata.

Los demás PJs deberán hacer los cálculos para salir del cúmulo de restos de naves que los rodean. Si la Nave consigue salir airosa de los restos, podrían reanudar su camino hacia Anoat, pues justo en ese momento habrán terminado sus cálculos.

Lanza 1D para ver la cantidad de movimientos de evasión que tendrá que hacer el Piloto ante restos de naves.

Tras ello, lanza 1D por cada resto de chatarra que deban esquivar. Este dado determinará la dificultad de la maniobra, representando cada unidad del dado 5 puntos de dificultad. Los restos provocarán 2D de daño + tantos dados como las unidades que fijaron la dificultad de la maniobra. Por ejemplo: 4D (2D + Resultado de “2” en 1D).

La fragata, por su parte, no tiene problemas con estos restos, ya que sus dimensiones son tan grandes que los impactos no tienen incidencia en su estructura. Esto hace que los piratas sólo tengan que preocuparse de atacar con su cañón de iones a la Nave.

Comentario para el dj: Tu misión es únicamente asegurarte de que los PJs no puedan escapar de la fragata de los piratas. De una u otra forma, la Nave debe ser atraída por el Rayo tractor de la fragata, tras ser ionizada, dando pie al siguiente Capítulo, pero antes de eso, los PJs deberían ser listos y borrar el historial y la memoria de la Nave, en la que constan los planes de establecimiento de la base Rebelde en Anoat.

C apítulo Dos

A bordo de la fragata

Introducción

Los PJs no han logrado escapar del Rayo tractor de la fragata. La Nave ionizada se aproxima sin posibilidad de escapatoria alguna hacia la bahía de embarque principal. Los PJs pronto se verán con sus captores. A pesar de que las señales emitidas por la nave a la que se dirigen no se correspondían con ningún código imperial conocido, bien podría tratarse de un nuevo método de codificación de transmisiones.

Si todos los PJs se escondieron en los compartimentos de carga de la Nave, acude a la Sección "*Bajo los pies del enemigo*". Si no se escondieron en los compartimentos, acude a la Sección "*Piratas trandoshanos*". Si únicamente parte de los PJs lo hicieron, acude a la Sección "*Alternativas a la batalla*".

Bajo los pies del enemigo

Los PJs se encuentran en los compartimentos de la Nave que están destinados al contrabando. Si sus captores fuesen soldados imperiales, la revisión de la Nave no sería más que un paseo de un par de soldados de asalto sin buscar escondrijo alguno, al menos si no se trata de una Nave Patrulla de Sistema.

Sin embargo, los PJs no saben a qué se enfrentan, por lo que deberán estar atentos. Tras la apertura de la puerta

de la Nave, los PJs permanecen aún más tensos y callados. De repente, notan las vibraciones de pasos en el suelo por encima de sus cabezas. A pesar de no estar demasiado lejos de los seres que deambulan de una parte a otra, los PJs no consiguen escuchar a sus captores.

Comentario para el dj: Lanza dos veces 3D+1 (Habilidad de buscar de cada uno de los captores). Si el resultado es mayor a la Tirada del PJ con Habilidad de Esconderse más baja, los seres que inspeccionan la Nave encontrarán el compartimento donde se ocultan los PJs.

Si los PJs son descubiertos, se toparán con dos piratas *trandoshanos* armados. Los PJs podrán optar entre abrir fuego (Sección "Tiros en la Nave"), o atender a sus órdenes ("*Registro*").

Trandoshano

Plantilla: Pirata

Lealtad: A su clan

Altura: 2 m Sexo: Masculino

DES 3D+2 PER 3D

Blaster 5D+2 Buscar 3D+1

Esquivar 4D+2

CON 2D FOR 2D+2

Lenguas 5D Atacar sin armas 5D+2

MEC 3D+2 TEC 3D

Armamento: Pistola Blaster (daño 4D), vibrocuchillo (daño 3D+1).



Si los PJs no son descubiertos, podrán salir de los compartimentos para

contrabando. Salvo que quieran ser descubiertos, deberán pasar una Tirada de Furtivo con dificultad 10. El PJ con menos habilidad lanzará por todo el grupo. Si falla, los PJs podrán optar entre abrir fuego (Sección *"Tiros en la Nave"*), o atender a sus órdenes (*"Registro"*). Si logra su tarea con éxito, los PJs deberán acudir a la Sección *"Inspección de la zona"*.

Piratas trandoshanos

Los PJs esperan pacientemente a ver quién o quienes han capturado la Nave, con ellos a bordo. La rampa de aterrizaje se despliega tras escucharse unos pitidos intermitentes. Es muy probable que una Unidad R2 esté detrás de esa fácil apertura de la puerta de la Nave.

Para cuando los PJs se quieran dar cuenta, la Nave estará literalmente invadida por un grupo de trandoshanos cuyo jefe comenzará a parlotear en su irritante idioma. Los PJs podrían llegar a entenderle con una Tirada de lenguas de dificultad 15. Los trandoshanos parecen entender perfectamente el básico galáctico, a pesar de que no lo hablan. Si alguno de los PJs logra entender el idioma trandoshano escuchará lo siguiente: *"Encerradlos en la celda tras registrarlos. Mañana inspeccionaremos la Nave en busca de mercancía. También revisad las últimas rutas y la memoria de la Nave."*

Los PJs serán conducidos hasta la mitad de la bahía de embarque. Allí serán objeto de una minuciosa e

incómoda inspección. Los PJs podrían tratar de esconder algún arma de tamaño similar a un Blaster deportivo. Incluso, un sable podría pasar desapercibido. En todo caso, si pretenden esconder algún objeto de su inventario, deberán obtener un buen resultado con su Habilidad de furtivo frente a la de habilidad de buscar de los trandoshanos (Misma plantilla que en la Sección *"Bajo los pies del enemigo"*).

Si la Tirada del PJ es superior que la del trandoshano, el PJ podrá ocultar un vibrofilo, sable de luz (obviamente con la lente apagada) o similar. Si la tirada del PJ es al menos dos veces la tirada del trandoshano, pero menos de tres veces esta: una granada (o detonador termal o similar) y lo anterior. Si la tirada del PJ es al menos tres veces superior a la tirada del trandoshano, podrá ocultar todo lo anterior y una carabina o similar.

El resto de equipamiento que no logren ocultar les será retirado, sin que puedan hacer mucho más por el momento.

Cualquier droide que los PJs pudieran tener consigo (incluido en su caso LE-BO2D9) será inmediatamente apagado y llevado a una habitación cercana. Si Dash Rendar está con los PJs, logrará ocultar con éxito un comunicador que enciende a distancia a LE-BO2D9. Un PJ podría hacerlo con su droide con una Tirada de furtivo de dificultad 5. Los trandoshanos no se interesan en un mero comunicador.

Acude a la Sección *"Capturados"*

Alternativas a la batalla

Parte de los PJs esperan a ver quién o quienes han capturado la Nave, con ellos a bordo. Se puede decir claramente que los PJs han actuado astutamente, ocultándose varios de ellos en los compartimentos destinados al contrabando, mientras que los demás se exponen al peligro.

La rampa de aterrizaje se despliega tras escucharse unos pitidos intermitentes. Es muy probable que una Unidad R2 esté detrás de esa fácil apertura de la puerta de la Nave.

La Nave es literalmente invadida por un grupo de trandoshanos cuyo jefe comienza a parlotear en su irritante idioma. Los PJs podrían llegar a entenderle con una Tirada de lenguas de dificultad 15. Los trandoshanos parecen entender perfectamente el básico galáctico, a pesar de que no lo hablan. Si alguno de los PJs logra entender el idioma trandoshano escuchará lo siguiente: *“Metedlos en las celdas tras registrarlos. Mañana inspeccionaremos la Nave en busca de mercancía. También revisad las últimas rutas y la memoria de la Nave.”*

Los PJs no ocultos son conducidos hasta la mitad de la bahía de embarque. Allí son objeto de una minuciosa e incómoda inspección. Es curioso cómo los trandoshanos no se han molestado en registrar el resto de la Nave con tanto celo como a los PJs.

Los PJs podrían tratar de esconder algún arma de tamaño similar a un

Blaster deportivo. Incluso, un sable podría pasar desapercibido. En todo caso, si pretenden esconder algún objeto de su inventario, deberán obtener un buen resultado con su Habilidad de furtivo frente a la de habilidad de buscar de los trandoshanos (Misma plantilla que en la Sección *“Bajo los pies del enemigo”*).

Si la Tirada del PJ es superior que la del trandoshano, el PJ podrá ocultar un vibrofilo, sable de luz (obviamente con la lente apagada) o similar. Si la tirada del PJ es al menos dos veces la tirada del trandoshano, pero menos de tres veces esta: una granada (o detonador termal o similar) y lo anterior. Si la tirada del PJ es al menos tres veces superior a la tirada del trandoshano, podrá ocultar todo lo anterior y una carabina o similar.

El resto de equipamiento que no logren ocultar les será retirado, sin que puedan hacer mucho más por el momento.

Cualquier droide que los PJs pudieran tener consigo (incluido en su caso LE-BO2D9) será inmediatamente apagado y llevado a una habitación cercana. Si Dash Rendar está con los PJs, logrará ocultar con éxito un comunicador que enciende a distancia a LE-BO2D9. Un PJ podría hacerlo con su droide con una Tirada de furtivo de dificultad 5. Los trandoshanos no se interesan en un mero comunicador.

A partir de aquí la historia de los PJs se bifurca, debiendo los PJs escondidos acudir a la Sección *“Inspección de la*

zona", mientras que los demás acuden a la Sección "Capturados". Prosigue la historia con los PJs de esta última Sección.

Tiros en la Nave

Comienzan los disparos sin ton ni son. Los PJs podrían haber pensado dos veces antes de comenzar a disparar, pero ya es demasiado tarde. Aunque inicialmente tan sólo se enfrentaban a un par de trandoshanos (Misma plantilla que en la Sección "*Bajo los pies del enemigo*"), los PJs pronto se ven rodeados por hasta diez de ellos, pues muchos acuden en ayuda de sus compañeros al oír los disparos de los Blaster.

En cualquier caso, los PJs serán reducidos de algún modo. Algunos de los piratas trandoshanos están incluso equipados con Blaster aturdidores (5D). Así, por mucho empeño que pongan los PJs, terminarán siendo presa de los trandoshanos.

Acude a la Sección Registro.

Registro

Los PJs son conducidos hasta la mitad de la bahía de embarque. Allí son objeto de una minuciosa e incómoda inspección.

Los PJs podrían tratar de esconder algún arma de tamaño similar a un Blaster deportivo. Incluso, un sable podría pasar desapercibido. En todo caso, si pretenden esconder algún objeto de su inventario, deberán obtener un buen resultado con su

Habilidad de furtivo frente a la de habilidad de buscar de los trandoshanos (Misma plantilla que en la Sección "*Bajo los pies del enemigo*").

Si la Tirada del PJ es superior que la del trandoshano, el PJ podrá ocultar un vibrofilo, sable de luz (obviamente con la lente apagada) o similar. Si la tirada del PJ es al menos dos veces la tirada del trandoshano, pero menos de tres veces esta: una granada (o detonador termal o similar) y lo anterior. Si la tirada del PJ es al menos tres veces superior a la tirada del trandoshano, podrá ocultar todo lo anterior y una carabina o similar.

El resto de equipamiento que no logren ocultar les será retirado, sin que puedan hacer mucho más por el momento.

Cualquier droide que los PJs pudieran tener consigo (incluido en su caso LE-BO2D9) será inmediatamente apagado y llevado a una habitación cercana. Si Dash Rendar está con los PJs, logrará ocultar con éxito un comunicador que enciende a distancia a LE-BO2D9.

Un PJ podría ocultar un comunicador que funcionase con su droide con una Tirada de furtivo de dificultad 5. Los trandoshanos no se interesan en un mero comunicador.

A partir de aquí la historia de los PJs se complica, debiendo los PJs escondidos acudir a la Sección "Capturados" para poder proseguir con la historia.

Capturados

Los PJs son llevados a una celda con capacidad para no menos de 20 prisioneros. En muchos aspectos recuerda a una de las “cómodas” celdas con las que el Imperio agrada a los espías rebeldes. La suciedad es la nota predominante, pero esto no es lo que más llama la atención de los PJs.

Un wookiee yace en mitad de la celda. Uno de los PJs se aproxima a comprobar su estado de salud. Cuando lo hace, el wookiee emite un gruñido ahogado. Parece como si quisiera comunicarse con los PJs.

Los PJs podrían entender al wookiee con una Tirada de Lenguas de dificultad 10 (Obviamente no hará falta Tirada si algún PJ es wookiee). Si la superan, el wookiee, de nombre *Wroshyr*, les pedirá ayuda, ofreciendo como pago una deuda de vida.

Wroshyr

Plantilla: Wookiee (PNJ)

Lealtad: Deuda de vida



Altura: 2,20 m Sexo: Masculino

DES 2D PER 1D

Blaster 4D

CON 1D FOR 4D+1

Lenguas 3D Atacar sin armas 6D+1

MEC 2D TEC 1D+2

Cita: “¡Ghrrrrraarrhgh!”

Si los PJs entendieron con anterioridad a *Wroshyr*, el wookiee, en

muestra de su predisposición a ayudar, les contará que fue capturado por los trandoshanos en las Tierras Sombrías de Kashyyyk. Al parecer, el Imperio está esclavizando a los wookiees del planeta con ayuda de los trandoshanos, cuyo odio hacia la raza de los felpudos con patas es manifiesto.

Lleva muchos días comiendo solo las ratas que atraviesan la celda de vez en cuando. Está demasiado débil como para enfrentarse a los trandoshanos que comprueban dos veces al día su estado de salud. Es más que evidente que pretenden venderlo como esclavo, pero no sin que antes pueda sufrir todo lo posible. Está convencido de poder recuperarse con uno de los *medpacs* que los trandoshanos tienen en una habitación cercana.

El wookiee se terminará por hacer entender de una u otra forma.

Comentario para el dj: Para salir airosos de esta situación, los PJs tienen múltiples opciones no necesariamente incompatibles.

Deben atenderlas por este orden, pasando a la siguiente opción si la anterior no es aplicable:

➤ Si algún PJ se ocultó en la Nave, deberían acudir a la Sección “Inspección de la zona”.

➤ Si ningún PJ se escondió en la Nave y no lograron esconder armas, pero sí el comunicador de activación de droides a distancia, deberían conseguir curar a *Wroshyr*, que sí podría

enfrentarse sin armas a los trandoshanos. Para ello precisan alguien que les ayude en el exterior de la celda, para lo que deberán acudir a la Sección “Héroe de un millón de artilugios” para activar un droide de un PJ y/o “Mi socio LE-BO2D9”.

➤ Si los PJs lograron esconder armas en la inspección de los trandoshanos, (aunque también hayan escondido el comunicador para droides) podrán enfrentarse a ellos cuando vienen a comprobar el estado de salud de *Wroshyr* (Sección “Emboscada”).

➤ Si ningún PJ se ocultó en la Nave, no lograron esconder armas ni comunicador alguno, deberán tratar de arreglárselas para lograr de uno u otro modo el *medpac* que precisan (Sección “La treta”).

➤ Si todo lo anterior fracasa, la aventura habrá terminado para los valientes PJs.

Inspección de la zona

La chapa que oculta el compartimento de carga para contrabando de la Nave se desliza suavemente y sin hacer el menor ruido. Afortunadamente, los piratas trandoshanos no han sido suficientemente astutos como para dar con los PJs.

Poco a poco, los PJs hacen frente a la situación. Han estado cerca de caer en las garras de los piratas, pero por el momento se han librado. El siguiente paso es ver cómo salir de allí.

Una Tirada de tecnología de dificultad 5 les revelará la cruda realidad del estado de la Nave. La ionización sufrida en el encuentro con la fragata que los alberga, ha inutilizado la mayor parte de los controles. *“Habrá que repararlo de algún modo, o esperar a que se arregle sólo. Es imposible evaluar ahora el daño”* dirá el PJ con más tecnología.

“No va a ser el mayor problema de todos” dice el PJ con mayor Supervivencia. Los PJs echan la vista afuera, viendo a los trandoshanos que patrullan por el lugar. Parece que hay por lo menos cinco en la bahía de embarque, y quién sabe si habrá alguno más perdido entre las demás instalaciones de la fragata.

Los PJs deciden ponerse en marcha. A primera vista, los trandoshanos parecen estar algo despistados, sin prestar mayor atención a la Nave. Tal vez una rápida actuación fuese lo suficientemente intensa como para no llamar la atención de más piratas.

Los PJs podrían intentar manipular alguna consola de mando que les ayude a eliminar o despistar a los trandoshanos (Acude a la Sección “Habilidades informáticas”), o bien probar suerte atrayendo a los trandoshanos a la Nave (Sección “¿?”)

Héroe de un millón de artilugios

Nota para el dj: Esta Sección es compatible con “Mi socio LE-BO2D9”, por lo que es posible que se deban combinar ambas. En tal caso, lo

indicado en la Sección “*Mi socio LE-BO2D9*” prevalecerá.

“Suerte que siempre llevo mi comunicador conmigo. En breve nos estará rescatando mi droide”, así dice el PJ dueño del droide mientras que sostiene uno de esos pequeños artilugios que de más de un aprieto han sacado a los amos de droides en todos los rincones de la galaxia.

La escena pasará ahora al “droide” o “droides” propiedad de los PJs que retuvieron el comunicador en la inspección de los piratas. En adelante, la referencia será hecha en singular para evitar enrarecer el lenguaje de la Sección. El PJ de cuya propiedad sea el droide será el que maneje al mismo en lo que resta de intervención.

El droide, una vez activado (aspecto que será automático) se encontrará en mitad de un almacén con amplio material que los piratas han ido sustrayendo de las naves atrapadas. Recibirá instrucciones de su dueño para que coja un *medpac* y encuentre el modo de librarlos de la celda, pero antes tendrá que lidiar con sus propios problemas.

La puerta del almacén donde está el droide está custodiada por dos trandoshanos con malas pulgas (Utiliza la ficha de la Sección “*Bajo los pies del enemigo*”).

El droide sabe que deberá despistar de algún modo a los trandoshanos para que no reparen en él. Echando un vistazo al abundante material, destaca

el equipamiento de los PJs, seis droides astromecánicos desactivados y tres droides desactivados de la peligrosa serie IG.

El droide podrá optar entre activar los droides astromecánicos (Sección “*Insectos mecánicos*”), los droides de la serie IG (“*Asesinos cibernéticos*”), o atacar a los trandoshanos con sus reducidas posibilidades (Esta sección está pensada para un droide similar a R2-D2; Sección “*Héroe espacial*”)

Mi socio LE-BO2D9

Nota para el dj: Esta Sección es compatible con “*Héroe de un millón de artilugios*”, por lo que es posible que se deban combinar ambas. En tal caso, prevalecerá la presente Sección.

“Escúchame, hojalata. Necesito que nos saques de la celda. ¿Qué número es? D3-M421 ¿Entendido? Ándate con cuidado, que no quiero tener que recoger tus pedazos como en Ord Mantell. Ah, sí, trae un medpac si te topas con alguno de camino. Quiero aumentar la tripulación con un amigo nuevo de Kaashyyyk.” Dash Rendar termina cortando la comunicación mientras se sienta plácidamente a descansar. Parece que tiene todo bajo control a pesar de estar encerrado con los PJs.

La escena pasará ahora LE-BO2D9. El droide de Dash Rendar no es un fino estilista del subterfugio, así que no reparará en muertes de trandoshanos y tiros innecesarios. Se “ha despertado” en mitad de un almacén (El mismo que

en la Sección *"Héroe de un millón de artilugios"*), pero no se demorará en su misión, eliminando a los trandoshanos de la puerta, y ocultando los cuerpos para evitar sospechas.

Tras ello, conseguirá llegar a la celda, pero sin tiempo suficiente para descifrar el código de apertura. Eso sí, deslizará el *medpac* reclamado por *Wroshyr*, ocultándose nuevamente en el almacén sin ser visto ni levantar sospecha alguna.

Acude a la Sección *"Ferocidad de las Tierras Sombrías"*.

Emboscada

Un par de piratas trandoshanos bien armados (Utiliza la ficha de la Sección *"Bajo los pies del enemigo"*) se aproximan a la celda, abriendo la misma. Mientras, un tercer pirata trandoshano entra en la celda para comprobar el estado de salud del Wookiee. Los PJs no ven mejor momento para atacar a sus captores. Tras la batalla, uno de ellos deja caer un *medpac* que *Wroshyr* se administra.

Una vez muertos los piratas, acude al siguiente Capítulo.

La treta

"Tú, trandoshano. Sé que me entiendes, no fastidies, haciendo como si no hablaras básico galáctico. ¿Me puedes dar un medpac? Es para mí, creo que tengo una de esas enfermedades que matan a los reptiles. ¿No querrás morir? Recuerdo cómo un pequeño lagarto de mi planeta

estallaba con un estornudo de un humano. Vaya imagen. Nada bonita, te lo aseguro."

El PJ con más Habilidad de Timar trata de convencer al trandoshano con una Tirada de dificultad 10 para que les dé un *medpac*.

Si tiene éxito, acude a la Sección *"Ferocidad de las Tierras Sombrías"*.

Si fracasan, la partida habrá terminado para los PJs.

Habilidades informáticas

"¿Qué demonios? Son trandoshanos. Habrá que jugársela de algún modo."

Con una Tirada de tecnología de dificultad 12 se podría encontrar una pequeña anomalía en la frecuencia que todavía recibe la Nave. Gracias a ella, los PJs se percatan de que con los pocos mandos sanos de la Nave podrían manipular a distancia un control de mandos. Cerca de él están los trandoshanos que patrullan la bahía de embarque principal.



Una explosión nada accidental.

Una vez tengan el control de mandos bajo su poder, los PJs con una Tirada de programación de computadores de dificultad 10 podrían hacer estallar el

mismo, acabando de este modo con los trandoshanos.

Acude a la Sección *“La celda D3-M421”* si los PJs están buscando a sus compañeros capturados.

Si el grupo de PJs está ya completo, acude a la sección *“El prisionero Wookiee”*.

En todo caso, si los PJs la pifian en la presente Sección, siempre podrán acudir a la Sección *“¿?”* como último recurso.

¿?

“Hay que ir a por ellos. No queda otra. Los machacaremos. Pero para eso debemos actuar rápido.” Deja escapar con aplomo un PJ.

Los PJs están seguros de poder acabar con los trandoshanos. Para ello, comienzan a mover una de las torretas de la Nave, la cual no pueden disparar por estar ionizada todavía.

Los trandoshanos acudirán de dos en dos (Misma plantilla que en la Sección *“Bajo los pies del enemigo”*) hasta que sean exterminados (Recuerda que hay un total de 5 en la bahía de embarque).

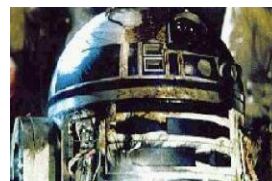
Acude a la Sección *“La celda D3-M421”* si los PJs están buscando a sus compañeros capturados. Si el grupo de PJs está ya completo, acude a la sección *“El prisionero Wookiee”*.

Si los PJs la pifian en la presente Sección, la misión habrá acabado para ellos, y sus compañeros.

Insectos mecánicos

Llevar a cabo la reparación de los droides astromecánicos es bastante fácil (dificultad 7). Hay un buen número de ellos (6), pero reparando uno todo será más fácil, ya que el primero que quede reparado hará lo propio con los demás.

Los pequeños droides salen disparados, buscando la salida como locos. Los trandoshanos, bastante despistados por la situación, echan a correr tras ellos dejando camino libre al droide del PJ para coger un *medpac* y buscar la celda donde está su amo.



Muchos de los droides de la fragata no tienen mejor aspecto que este.

Tras ello, el droide conseguirá llegar a la celda, pero sin tiempo suficiente para descifrar el código de apertura de la misma. Eso sí, deslizará el *medpac* reclamado por *Wroshyr*, ocultándose nuevamente en el almacén sin ser visto ni levantar sospecha alguna.

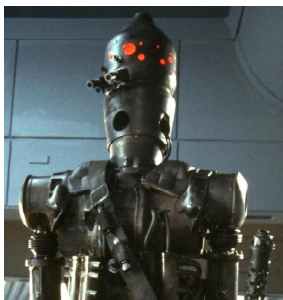
Acude a la Sección *“Ferocidad de las Tierras Sombrias”*.

Asesinos cibernéticos

Llevar a cabo la reparación de los droides de la serie IG será de lo más sencillo (dificultad 3). Hay 3 unidades IG, pero reparado una de ellas todo estará resuelto, ya que la primera que

quede reparada hará lo propio con las demás.

Los droides IG comienzan a pegar tiros contra los trandoshanos con las armas que encuentran en el almacén, dejando camino libre al droide del PJ para coger un *medpac* y buscar la celda donde está su amo.



Los droides IG, como IG-88, han sido empleados como asesinos por el Imperio en más de una ocasión.

Tras ello, el droide conseguirá llegar a la celda, pero sin tiempo suficiente para descifrar el código de apertura. Eso sí, deslizará el *medpac* reclamado por *Wroshyr*, ocultándose nuevamente en el almacén sin ser visto ni levantar sospecha alguna.

Acude a la Sección "*Ferocidad de las Tierras Sombrias*".

Héroe espacial

El droide pasa al ataque contra los trandoshanos. Si consigue vencer (es mucho suponer) conseguirá llegar a la celda, pero sin tiempo suficiente para descifrar el código de apertura de la misma. Eso sí, deslizará el *medpac* reclamado por *Wroshyr*, ocultándose nuevamente en el almacén sin ser visto ni levantar sospecha alguna.

Acude a la Sección "*Ferocidad de las Tierras Sombrias*".

Ferocidad de las Tierras Sombrias

Wroshyr se administra el *medpac* rápidamente pero con disimulo. Ha sido una suerte poder contar con esa ayuda extra para reponerse de su maltrecho estado de salud.

Comentario para el dj: *Wroshyr* acaba de contraer una deuda de vida con el PJ causante de la entrega del *medpac* (Si lo entregó un droide, contrae la deuda de vida con su amo).

Si varios PJs estaban en disposición de entregar el *medpac*, se resolverá con la Tirada más alta de 1D, sin posibilidad de empate. *Wroshyr* acompañará al PJ en sus aventuras hasta que muera el PJ o lo haga él.

Un tiempo más tarde, tres trandoshanos entran en la celda a comprobar el estado de salud del Wookiee. Su sorpresa es mayúscula cuando el enorme ser de Kashyyyk se levanta y destroza sus cabezas casi a la vez.

Acude al siguiente Capítulo.

La celda D3-M421

Los PJs alcanzan la celda en la que están el resto de sus compañeros. Sin embargo, unos cercanos pasos de un par de trandoshanos aconsejarían marcharse de allí cuanto antes. Ellos deciden. Sección "*Combate y recompensa*" si se lían a tiros contra ellos, o Sección "*El almacén*" si deciden marcharse de momento.

El prisionero Wookiee

En su camino hacia no se sabe muy bien dónde, los PJs pasan junto a una celda con el número D3-M421. Dentro de ella pueden ver a un Wookiee tendido en el suelo. Parece que la bestia de Kashyyyk trata de llamar la atención de los PJs.

Los PJs podrían entender al wookiee con una Tirada de Lenguas de dificultad 10 (Obviamente no hará falta Tirada si algún PJ es wookiee). Si la superan, el wookiee, de nombre *Wroshyr*, les pedirá ayuda, ofreciendo como pago una deuda de vida.

Si los PJs entendieron con anterioridad a *Wroshyr*, el wookiee, en muestra de su predisposición a ayudar, les contará que fue capturado por los trandoshanos en las Tierras Sombrías de Kashyyyk. Al parecer, el Imperio está esclavizando a los wookiees del planeta con ayuda de los trandoshanos, cuyo odio hacia la raza de los felpudos con patas es manifiesto.

Lleva muchos días sin comer más que las ratas que atraviesan la celda de vez en cuando. Está demasiado débil como para enfrentarse a los trandoshanos que comprueban dos veces al día su estado de salud. Es más que evidente que pretenden venderlo como esclavo, pero no sin que antes pueda sufrir todo lo posible. Está convencido de poder recuperarse con uno de los *medpacs* que los trandoshanos tienen en una habitación cercana.

Los PJs deben decidir rápido qué hacer. Se escuchan pasos cercanos de trandoshanos que vienen hacia ellos. Si deciden ayudar al Wookiee, deberán acudir a la Sección "*Deuda de vida*".

Si deciden no ayudarlo, o simplemente no entendieron al Wookiee, deberán acudir al siguiente Capítulo.

Combate y recompensa

Un par de trandoshanos se acercan con cara de pocos amigos. Tan pronto como ven a los PJs que merodean la Celda, comienzan a abrir fuego.

Una vez los PJs que vienen en ayuda de sus compañeros apresados acaben con los trandoshanos, encontrarán que a uno de ellos se le ha caído un pase de seguridad que abre la celda. También se le ha caído un *medpac*. El PJ rescatador que saque la puntuación más alta de 1D, le dará a *Wroshyr* el mismo, ganando una deuda de vida en las mismas condiciones que en la Sección "*Ferocidad de las Tierras Sombrías*".

Acude al siguiente Capítulo.

El almacén

Los PJs corren antes de que lleguen los trandoshanos.

"*Rápido, traed un medpac para el wookiee. Les pillaremos por sorpresa en su próxima ronda*" les dice uno de los PJs encerrados mientras se alejan sus compañeros.

Alcanzan una habitación cercana en la que se resguardan. Una vez dentro, se hacen con un *medpac* y vuelven a la celda.

Afortunadamente, los trandoshanos cuyos pasos habían oído no están por ahí. Entregan el *medpac* y esperan en el almacén.



El aspecto del almacén es desolador. Incluso, tiene un incinerador de droides.

Acude a la Sección *“Ferocidad de las Tierras Sombrías”*.

Deuda de vida

“Tranquilo. Nosotros te ayudaremos”
Tan pronto como el PJ que consiga mayor tirada de 1D (Sin posibilidad de empate) diga esto, dos trandoshanos aparecen.

Los tiros se suceden sin remedio. Una vez que los PJs hayan acabado con los captores del wookiee, encontrarán un pase de seguridad que abre la celda y un *medpac* de uno de los piratas trandoshanos. El PJ que obtuvo la puntuación más alta de 1D, le dará el *medpac* a *Wroshyr*, ganando una deuda de vida en las mismas condiciones que en la Sección *“Ferocidad de las Tierras Sombrías”*.

Acude al siguiente Capítulo.

C apítulo Tres

Encerrados en la fragata

Introducción

Tras haber conseguido escapar de momento de los trandoshanos, los PJs se percatan de que su situación a bordo de la fragata está lejos de solucionarse. Se han refugiado en el almacén que estaba cerca de la celda D3-M421, y las cosas ahora se pondrán más feas si cabe.

Recuperando el equipo

Los PJs están rodeados de cajas entre las que destacan un trío con equipamiento confiscado de las tripulaciones de otras Naves (al menos así reza un arcaico básico galáctico sobre la tapa de las cajas). La mayoría de estos trastos están almacenados en cajas de seguridad bastante difíciles de abrir (dificultad 20), pero su equipo está a la vista y sin empaquetar, por lo que lo pueden recuperar sin oposición.

Si logran abrir alguna de las cajas de las Naves (Habrá un total de 3 y sólo podrán realizar un intento de grupo por caja) podrán obtener lo siguiente:

CAJA 1: Un par de Blasters pesados de repetición del Clan Ordo (Daño 8D)

CAJA 2: Un rifle Blaster (Daño 5D)

CAJA 3: Un lanzaproyectiles wookiee (daño 5D). Si *Wroshyr* acompaña a los PJs, les indicará que el arma era suya.



Los lanzaproyectiles Wookiee se han expandido a lo largo de toda la galaxia por su contundente fuego.

Si los PJs fallaran en la apertura de alguna de las cajas recibirán 4D de daño, siendo imposible abrir la caja.

Acude a la siguiente Sección.

Reparando la Nave

Los PJs están deseando salir de la fragata cuanto antes, pues más pronto que tarde los trandoshanos se enterarán del jaleo montado para llegar hasta donde están.

Antes que nada deberán reparar la Nave, ya que no existe otro modo de escapar (No hay naves que puedan robar ni tomarán el control de la fragata bajo ningún concepto). Para ello, deberían diagnosticar primero el daño de la misma, ver si tienen las piezas adecuadas para la reparación y finalmente proceder a la misma *in situ*.

Uno o varios de los PJs podrían acudir a la Nave ("*Corriendo a la Nave*") para el diagnóstico, aunque también podrían tratar de programar a alguno de los droides que están en el almacén para que vaya él ("*La unidad droide*").

Corriendo a la Nave

Los temerarios PJs deciden exponerse nuevamente al peligro de la bahía de embarque de la fragata. Hasta alcanzar

la Nave y poder proceder al diagnóstico de la misma, los PJs deberán esconderse hasta en tres ocasiones de los trandoshanos (Misma plantilla que en la Sección *"Bajo los pies del enemigo"*).

Si son descubiertos, comenzarán los tiros, los cuales no acabarán hasta que el PJ o el trío de piratas trandoshanos caigan. (Los demás PJs que permanecían en el almacén podrían salir en ayuda de su compañero).

Si tienen éxito, acude a la Sección *"El daño de la Nave"*

La unidad droide

Afortunadamente para los PJs, el almacén tiene un terminal de control en el que están inventariados todos los droides de la fragata. Entre ellos, destaca un droide de reparaciones de la Nave que les puede ayudar si pasan una Tirada de programar ordenadores de dificultad 12.

Tal vez así podrían llegar hasta la Nave sin despertar sospechas de los piratas trandoshanos. Por supuesto, si los PJs fallan en la programación del pequeño droide, siempre podrán intentarlo con la anterior Sección *"Corriendo a la Nave"*.

Además, los PJs podrían incrementar la habilidad de Timar del droide hasta en 2D si superan una Tirada de programar droides de dificultad 8. Así, aumentarían las posibilidades de engañar a los trandoshanos que están

en la bahía de embarque principal de la fragata.

Unidad R3-A2

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: 7D

Timar: 2D

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.



Aunque los PJs fallen en su intento por mejorar la habilidad de Timar de R3-A2, nada impide que sigan adelante con su plan en la Sección *"El droide amarillo"*.

El daño de la Nave

Una vez a bordo de la Nave, el PJ con más Habilidad de Reparación de naves espaciales realizará una Tirada. En función del resultado de la misma el daño de la Nave variará notablemente:

Tirada 1-5 Daño grave. Cable de contacto del Hiperimpulsor destruido,

Casco reducido en 2D y Pantallas reducidas en 1D.

Tirada 6-10 Daño medio. Cable de contacto del Hiperimpulsor destruido y Casco reducido en 2D.

Tirada 11+ Daño leve. Cable de contacto del Hiperimpulsor destruido.

Como sin Hiperimpulsor la Nave no puede dar el salto al hiperespacio, los PJs deberán arreglárselas en la Sección *"Hiperimpulsor"*.

El droide amarillo

R3-A2 se encamina hacia la Nave. El pequeño droide amarillo avanza con paso rápido hacia su objetivo, emitiendo el característico sonido del motor que acciona sus tres piernas mecánicas. Justo cuando está subiendo por la rampa de la Nave, uno de los piratas trandoshanos emite un sonido gutural en su desagradable y tosco idioma.

R3-A2 deberá realizar una Tirada de Timar contra la Tirada de Percepción del trandoshano. Si la Tirada de R3-A2 es superior a la del reptil, este se dará por satisfecho con las explicaciones de R3-A2 *"Titiritititi, uyuuuuuy, psssssss"*, acudiendo a la Sección *"Diagnóstico de droide"*

Si la Tirada es igual o inferior a la del pirata trandoshano, este no creará a R3-A2. En tal caso, el droide será inmediatamente desactivado y los PJs deberán probar suerte en la anterior Sección *"Corriendo a la Nave"* para continuar con la historia.

Hiperimpulsor

Tras el diagnóstico, el PJ vuelve al almacén donde se oculta el resto de sus compañeros. Una vez allí, comunica a estos la necesidad de reparar el cable de contacto del Hiperimpulsor de la Nave, así como en su caso el resto de desperfectos de la misma.

Como lo único que necesitan los PJs para que la Nave esté operativa es el Hiperimpulsor, pueden optar por centrarse sólo en la reparación del mismo.

El problema es dónde encontrar un Hiperimpulsor en buen estado en la fragata trandoshana. Aparentemente, no hay ninguna Nave de la que los PJs puedan extraer un Hiperimpulsor. Sin embargo, la suerte les sonríe cuando unos pitidos intermitentes surgen del panel de mando que hay en el almacén.

Los PJs acuden al panel para comprobar que existe una nave en la fragata cuyo Cable de contacto del Hiperimpulsor podrían emplear. No está demasiado lejos, pero deberán sortear a buen seguro más de un control de los piratas trandoshanos. Desafortunadamente, la nave no es demasiado grande para transportarlos a todos.

Acude a la Sección *"La Nave del jefe"*.

Diagnóstico de droide

Una vez a bordo de la Nave, R3-A2 realizará una Tirada de Habilidad de Reparación de naves espaciales. En

función del resultado de la misma el daño variará:

Tirada 1-5 Daño grave. Cable de contacto del Hiperimpulsor destruido, Casco reducido en 2D y Pantallas reducidas en 1D.

Tirada 6-10 Daño medio. Cable de contacto del Hiperimpulsor destruido y Casco reducido en 2D.

Tirada 11+ Daño leve. Cable de contacto del Hiperimpulsor destruido.

Tras el diagnóstico, R3-A2 vuelve al almacén donde se ocultan los PJs. Una vez allí, comunica a estos la necesidad de reparar el cable de contacto del Hiperimpulsor de la Nave, así como en su caso el resto de desperfectos de la misma.

Como lo único que necesitan los PJs para que la Nave esté operativa es el Hiperimpulsor, pueden optar por centrarse sólo en la reparación del mismo.

R3-A2 localiza con ayuda del panel de mando del almacén una nave con un Hiperimpulsor muy similar al de la Nave de los PJs. Tal vez podrían conseguir así reparar su Nave. Desafortunadamente, la nave no es demasiado grande para transportarlos a todos.

Acude a la Sección *“La Nave del jefe”*.

La Nave del jefe

“Según el plano detallado de la instalación, la nave está en un hangar privado dentro de la fragata. No está

muy lejos, pero seguro que hay piratas trandoshanos custodiando el hangar.”

Los PJs salen del almacén que les ha dado cobijo hasta el momento. Parece como si los trandoshanos hubieran desaparecido por completo de los alrededores, pues ninguno de ellos sale a su encuentro.

Tras un pequeño recorrido por la zona de la fragata que aun no habían visitado, los PJs se topan con una puerta de seguridad de dificultad 10. Una vez la superen (Si no lo hacen no podrán continuar la historia y de uno u otro modo caerán) habrán llegado al hangar donde se aloja la Nave del jefe de los fieros piratas trandoshanos. Desafortunadamente para los PJs, el guardaespaldas personal del jefe, un asesino rodiano, los recibe allí mismo.

Jolurt

Plantilla: El (la) Merc

Lealtad: Al dinero

Altura: 2 m Sexo: Masculino

DES 3D+2 PER 2D+1

Blaster 5D Buscar 3D+1

CON 2D+2 FOR 3D+2

Lenguas 7D+2

MEC 2D+2 TEC 3D

Armamento: Pistola Blaster (daño 5D).



Una vez los PJs hayan acabado con *Jolurt*, podrán hacerse con el cable de contacto del Hiperimpulsor, ya que afortunadamente el asesino rodiano

estaba esperando a que reparasen la nave del jefe del clan trandoshano.

Acude a la Sección *"Nave reparada"*.

Nave reparada

Los PJs no pueden creer en su buena suerte. Las piezas necesarias para reparar el Hiperimpulsor de la Nave ya obran en su poder, razón por la cual se apresuran hacia la Nave.

Comentario para el dj: Si la Nave de los PJs no tenía más daño que el Hiperimpulsor, obvia el siguiente párrafo.

Por el camino podrán lograr todo lo necesario para reparar el resto del daño que en su caso se hubiera producido en la Nave. Para ello, deberán activar un panel de mando de dificultad 10 con Programación de computadores. Esto accionará un ciclo de reparación de los droides que inicialmente iban a reparar la nave del jefe. Los droides repararán los cascos y/o pantallas la Nave dejándola en perfectas condiciones.

Los PJs llegan a la Nave e instalan fácilmente (Reparar naves espaciales dificultad 3) los cables del Hiperimpulsor. Además, los PJs comprueban que los efectos de la ionización han desaparecido.

Acude al siguiente Capítulo.

C

apítulo Cuatro

El rayo tractor

Introducción

La Nave de los PJs ha sido reparada con éxito. Sin embargo, los PJs tienen un último escollo para escapar de la fragata: el rayo tractor. Si quieren escapar deberán eliminar o desactivar el rayo tractor.

Alternativas

Los sensores de la Nave parecen responder nuevamente. Todo se pone otra vez en marcha, pero los PJs saben que nada podrán hacer sin la inutilización del rayo tractor. Tras una rápida pensada, los PJs ven claro que deberían inutilizar el reactor que alimenta el rayo, pues no hay mucho más que puedan hacer. Con el objetivo de cumplir esto, los PJs podrían emplear a alguno de los droides de los que puedan disponer, o uno de los PJs (Esto también es aplicable para *Wroshyr*) o todos ellos podrían intentar desactivar el rayo tractor.

Acude respectivamente a la Sección *“Héroe mecánico”*, *“Voluntarios”* o *“A la desesperada”* según la decisión de los PJs.

Héroe mecánico

El droide parece algo contrariado ante la decisión de los PJs. Sin embargo, su programación impide rebelarse contra su amo, así que no tiene por más que bajar de la Nave con

precaución y buscar el reactor de la fragata.

Para el droide no es complicado detectar con sus sensores la ubicación exacta del reactor. Con ese camino marcado, el droide avanza con paso firme. Deberá pasar hasta tres tiradas de esconderse contra otras tantas tiradas de percepción de los piratas trandoshanos.

Si alguna de sus tiradas es menor a la de los trandoshanos (Misma plantilla que en la Sección *“Bajo los pies del enemigo”*) se deberá enfrentar a tantos piratas como le faltase por evitar.

Una vez superadas estas tiradas o los trandoshanos, acude a la Sección *“La terminal del reactor”*.

Voluntario

“Está bien. Yo iré” El PJ se ofrece voluntario y se apresura en dirección a lo que él cree que es la ubicación del reactor.

El PJ avanza sin oposición alguna hasta llegar a una sala contigua al reactor. Se percató de que ha tomado un camino erróneo y más expuesto a los piratas trandoshanos.

El PJ realiza una Tirada de Percepción de dificultad 10. Si tiene éxito, observará un botón que una vez accionado, aumenta la temperatura de los pasillos donde están los trandoshanos hasta provocar que caigan inconscientes. Hecho esto, acude a la Sección *“La terminal del reactor”*. Si el PJ no tuvo éxito con la

Tirada de Percepción, sigue con el siguiente párrafo.

Para sortear a los trandoshanos, el PJ debería pasar hasta cinco tiradas de esconderse contra otras tantas tiradas de percepción de los piratas trandoshanos (Misma plantilla que en la Sección *“Bajo los pies del enemigo”*).

Si alguna de sus tiradas es menor a la de los trandoshanos, se deberá enfrentar a tantos piratas como le faltase por evitar.

Una vez superadas estas tiradas o los trandoshanos, acude a la Sección *“La terminal del reactor”*.

A la desesperada

Los PJs deciden acabar por la vía rápida con esta situación. Para ello, acuden en grupo hacia la ubicación más lógica del reactor. No les sorprende toparse con cinco trandoshanos custodiando la sala de acceso al reactor, al igual que no les sorprende el agresivo recibimiento de los piratas. (Misma plantilla que en la Sección *“Bajo los pies del enemigo”*).

Una vez superados los trandoshanos, acude a la Sección *“La terminal del reactor”*.

La terminal del reactor

La puerta de la sala del reactor se cierra. Únicamente queda desactivar uno o varios de los terminales del reactor para que el rayo tractor de la fragata deje de funcionar. En total, hay

5 terminales, y los PJs deberán decidir cuántos apagan.



Un reactor estándar depende de cada uno de sus terminales. Una pérdida de potencia en uno sólo de ellos provoca un funcionamiento anormal.

Si los PJs deciden apagar el terminal 1, el rayo tractor dejará de funcionar. Si apagan el terminal 2, no funcionarán los droides de reparación de las bahías de embarque. Si apagan el 3, quedarán inutilizadas las armas y pantallas de la fragata. Si apagan el 4, no funcionarán los motores de la fragata. Si apagan el 5, fin de la misión, pues la Nave explotará al no poder refrigerarse las instalaciones principales.

Una tirada de tecnología de dificultad 5X, donde X es el número de terminal, rebelará a los PJs la función del mismo.

Salvo si los PJs provocaron su propia muerte según lo indicado con anterioridad, acude al siguiente Capítulo.

C capítulo Cinco

La huida de la fragata

Introducción

El rayo tractor ha sido desactivado por los PJs. Ya sólo queda partir rumbo a Anoat para recabar los datos para el establecimiento de la base rebelde. Todos se reúnen con esa intención.

Si los PJs borraron el historial de la misión, deberán acudir a la Sección “*Esclavistas*”. Si no borraron el historial, deberán acudir a la Sección “*La visita del Imperio*”.

Esclavistas

Los PJs corren hacia la bahía de embarque principal. Allí les espera su Nave, perfectamente reparada y lista para huir de la fragata. Sin embargo, cuando llegan a la bahía de embarque se topan con una escena curiosa. En mitad de la bahía están discutiendo el jefe de los trandoshanos y una alienígena de raza Quarren escoltada por sus secuaces.

Si los PJs afinan el oído (Tirada de Lenguas de dificultad 10) entenderán que el trandoshano y la Quarren discuten por la entrega defectuosa de unos esclavos que el primero debía haber facilitado a su visitante. Si los PJs no lo entienden, en todo caso estará claro que existe hostilidad entre los dos alienígenas, que están al pie de la nave en la que han llegado los Quarren.

En todo caso, los PJs son vistos por los Quarren (un total de 7 contando a su jefe y el piloto de la nave), y los piratas (6, incluido el jefe).

Klokay

Plantilla: Pirata

Lealtad: A si mismo



Altura: 2 m Sexo: Masculino

DES 3D+2 PER 3D

Blaster 6D+2 Buscar 4D+1

Esquivar 5D+2

CON 2D FOR 2D+2

Lenguas 8D+2 Atacar sin armas 6D+2

MEC 3D+2 TEC 3D

Armamento: Pistola Blaster (daño 6D), vibrocuchillo (daño 4D+2).

Para el resto de los trandoshanos utiliza la misma plantilla que en la Sección “*Bajo los pies del enemigo*”.

Helaz

Plantilla: Contrabandista

Lealtad: Al dinero



Altura: 1,70 m

Sexo: Femenino

DES 3D+1 PER 3D

Blaster 4D+1 Buscar 6D

Esquivar 4D+1

CON 2D+1 FOR 3D

Lenguas 10D+1

MEC 3D+2 TEC 2D+2

Armamento: Pistola Blaster (daño 5D).

Para el resto de los Quarren, emplea la plantilla de contrabandista con Blaster deportivo (Daño 3D+1).

Los PJs podrían optar por acabar con los Quarren y los trandoshanos en la Sección *"Fuego intenso"*, o bien tratar de subir a bordo de la Nave antes de tener que eliminar a todos ellos en la Sección *"Soluciones explosivas"*.

En todo caso, lanza 2D-2 para fijar el número de Quarren y trandoshanos (se reparten al 50%) que atacan a los PJs. Se supone que el resto de alienígenas se atacan entre sí sin reparar en los PJs. Los jefes de ambos bandos se atacarán entre sí siempre, reparando en los PJs cuando uno de los dos caiga.

La visita del Imperio

Los PJs corren hacia la bahía de embarque principal. Allí les espera su Nave, perfectamente reparada y lista para huir de la fragata.

Sin embargo, cuando llegan a la bahía de embarque se topan con una escena inquietante. En mitad de la bahía, un capitán de asalto imperial se dirige al jefe de los trandoshanos en básico galáctico.

"La información que interceptaste de la Nave nos ha servido de mucho, Klokay. El Imperio te recompensará como mereces. Esos sucios rebeldes no podrán establecer ninguna base en Anoat. Dime dónde están para eliminarlos yo mismo..."

Junto al oficial, cuatro soldados de asalto se encargan de que la reunión

llegue a buen puerto. Aparentemente, los imperiales han llegado en una lanzadera de clase Lambda. De hecho, los PJs ven a un quinto soldado de asalto a bordo de la misma.

Los PJs podrían optar por acabar con los trandoshanos y los imperiales en la Sección *"Fuego intenso"*, o bien tratar de subir a bordo de la Nave (La lanzadera imperial huirá si intentan abordarla) antes de tener que eliminar a todos ellos en la Sección *"Soluciones explosivas"*.

Para los soldados de asalto utiliza las siguientes características: DES 1D, Blaster 3D, Parar sin armas 3D, Esquivar 3D, Fortaleza 2D (3D a efectos de daño), Atacar sin armas 3D. Los demás atributos y habilidades 2D. Códigos de daño de las armas: Pistola Blaster 4D. Ya están incluidas en las características descritas las modificaciones de 1D por el blindaje.

Capitán Hargur



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+1

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 6D

Fuego intenso

Los tiros entre los PJs y los demás ocupantes de la bahía de embarque principal se suceden rápidamente. Tal vez ahora los PJs ven claro que no ha sido la mejor de las ideas comenzar a disparar a diestro y siniestro.

En todo caso, una vez que acaben con todos sus oponentes, podrán acceder al siguiente Capítulo.

Soluciones explosivas

Los PJs tratan de evitar los disparos desesperadamente. Para ello corren hacia la Nave con la fortuna de que ninguno de los trandoshanos ni los demás atacantes les interrumpen el paso, ya que los atacan desde distancia media con sus armas.

Lanza 1D+2. Ese será el número de disparos que los PJs deberán esquivar antes de subir a la Nave. Tras fijar el número de disparos, selecciona para cada uno de ellos, el PJ al que van dirigidos, resolviéndose los mismos. Una vez que los PJs, si es que queda alguno vivo, hayan llegado a la Nave, las compuertas de la misma se cerrarán tras ellos.

Será entonces el momento adecuado para disparar a los generadores del campo de fuerza de la bahía de embarque (Estructura 2D). En esta operación tardarán 1D asaltos, durante cada uno de los cuales la Nave recibirá un ataque de uno de los PNJs al azar.

Una vez vuelen los generadores del campo de fuerza de la bahía de

embarque, los PJs podrán acceder al siguiente Capítulo, ya que los trandoshanos y demás seres de la bahía de embarque (incluyendo los PJs que no hayan subido a la Nave) serán absorbidos por el vacío y quedarán flotando en el espacio.

C

Capítulo Seis

Flotando nuevamente

Introducción

Los PJs han logrado salir airoso de la fragata. Sin embargo ahora deberán tratar de escapar de su alcance. A bordo de la Nave, los nervios colman el ambiente. Es hora de escapar de una vez por todas.

La situación actual

Afortunadamente, mientras que los PJs han estado a bordo, la fragata ha salido del cúmulo de chatarra espacial en la que inicialmente se encontraba. A buen seguro, esto se debe al encuentro que han tenido los trandoshanos con sus socios (Ya sea con los Quarren o el Imperio).

Si el encuentro de los trandoshanos se produjo con los Quarren, acude a la sección *"Nave centinela"*. Si el encuentro de los trandoshanos se produjo con el Imperio, acude a la Sección *"Lanzadera imperial"*.

Nave centinela

De una u otra forma, el piloto Quarren ha conseguido salir tras la Nave de los PJs.

Aparentemente, el cabeza de calamar no está por la labor de dejar escapar así como así a los PJs, por lo que no duda en atacar la Nave en cuanto tiene la menor oportunidad.

Los PJs deberán hacer los nuevos cálculos para partir rumbo a Anoat. Para ello deberán realizar una Tirada de Astrogación de dificultad 20. Si la tirada del Pj es inferior a 20, tardarán en hacer los cálculos 6 asaltos. Si la Tirada es igual a 20, tardarán 4 asaltos. Si la Tirada está entre 21 y 25, tardarán 2 asaltos. Si es superior a 25, tardarán 1 asalto.

CARACTERÍSTICAS DE NAVE QUARREN

Tripulación: 2

Pasajeros: 6

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 5D Pantallas: 1D

Capacidad de carga: 230 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: SI

Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 3D

Armas:

- Un cañón láser

- Control de fuego: 5D - Daño: 3D



En cada uno de los asaltos en los que los PJs estén realizando los cálculos de Astrogación pertinentes, sufrirán los ataques de la Nave Quarren, así como la fragata, aunque no podrá contar con sus armas de iones porque se alimentaban de la energía del reactor 1. Por supuesto, los PJs podrían acabar con su oponente para facilitar las cosas.

En todo caso, deben tener en cuenta si repararon su Nave en el Capítulo Tres de la presente aventura, así como los

posibles daños de la fragata indicados en el mismo.

Una vez eliminada la Nave Quarren, acude al Capítulo siguiente.

Lanzadera imperial

Nadie escapa del Imperio. Esos malditos PJs deberían saberlo. A pesar de no ser una nave especialmente adaptada al combate, las lanzaderas de tipo Lambda no están exentas de poder de fuego.

CARACTERÍSTICAS DE LANZADERA

Tripulación: 2

Pasajeros: 8

Maniobrabilidad: 0

Casco: 5D

Pantallas: 1D

Capacidad de carga: 200 Kilos

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computador de navegación: SI

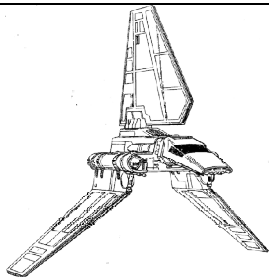
Hiperimpulsor de seguridad: SI

Velocidad sub-lumínica: 2D+2

Armas:

- Un cañón láser

- Control de fuego: 4D - Daño: 2D



vigilará con lupa a partir de ahora el planeta Anoat. Por ello, deben hacer los cálculos para otro planeta.

Para ello deberán realizar una Tirada de Astrogación de dificultad 25. Si la tirada del PJ es inferior a 25, tardarán en hacer los cálculos 6 asaltos. Si la Tirada es igual a 25, tardarán 4 asaltos. Si la Tirada está entre 26 y 30, tardarán 2 asaltos. Si es superior a 30, tardarán 1 asalto.

En cada uno de los asaltos en los que los PJs estén realizando los cálculos de Astrogación pertinentes, sufrirán los ataques de la Lanzadera imperial, así como la fragata, aunque no podrá contar con sus armas de iones porque se alimentaban de la energía del reactor 1. Por supuesto, los PJs podrían acabar con su oponente para facilitar las cosas.

En todo caso, deben tener en cuenta si repararon su Nave en el Capítulo Tres de la presente aventura, así como los posibles daños de la fragata indicados en el mismo.

Una vez eliminada la Lanzadera imperial, acude al Capítulo siguiente.

Los PJs deberán hacer los nuevos cálculos para salir de allí. Su misión está herida de muerte, ya que el Imperio

C apítulo Siete

A salvo nuevamente

Parece increíble todo lo que han pasado los PJs para salvar el pellejo, pero finalmente están a salvo de los piratas.

Si los PJs vienen de la Sección “*Nave centinela*” podrán completar su misión inicial con “*Anoat*”.

Por el momento, los PJs obtienen 7 puntos de habilidad como premio a su entrega a favor de la Alianza Rebelde.

Si los PJs vienen de la Sección “*Lanzadera imperial*” Su misión ha fracasado al haber puesto en conocimiento del Imperio los planes de la Alianza Rebelde, pero seguro que les quedan muchas más que acometer.

Los PJs obtienen 5 puntos de habilidad como premio a su entrega a favor de la Alianza Rebelde.

A noat

Se trata de una nueva aventura para *La Guerra de las Galaxias: el juego de rol*, creada como continuación de la presente aventura si esta finaliza sin fracaso de la misión principal de los PJs. Dicha aventura está disponible en www.cavernaderol.blogspot.com.

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 por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto “ASALTO EN EL ESPACIO”. En ese mismo mail podréis solicitar copia del módulo en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con el módulo mandéis vuestros comentarios para mejorarlo.

G uión de la Aventura Asalto en el espacio

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: ¡Qué aburrimiento! Me parece que llevamos una eternidad viajando. Espero que no tardemos demasiado en llegar a Anoat.

Segundo Rebelde: No te quejes tanto. Al menos no es tan pesado como las historias que sueles contarnos. ¿No te cansas de contar lo mismo una y otra vez?

Primer Rebelde: ¿No os gusta? Pues ahí va (*Cuenta su historia de personaje*)

Tercer Rebelde: A mí no me parece tan aburrida, aunque sí que lo está siendo este viaje.

Cuarto Rebelde: No creo que tardemos demasiado en llegar. ¿Hace cuánto dejamos Yavin? ¿Diez días? ¿Doce?

Quinto Rebelde: En realidad creo que son más. Nos quedan como mucho tres días más de viaje.

Sexto Rebelde: ¡Más de doce días! Pensaba que habíamos arriesgado un poco con los cálculos para ahorrar tiempo. Un viaje Standard desde Yavin a Anoat lleva 22 días.

Quinto Rebelde: No podíamos arriesgar mucho más. Un viaje más rápido podría llamar la atención del Imperio. No creo que Yavin sea seguro por mucho más tiempo.

Tercer Rebelde: Esa es la principal razón por la que debemos estudiar con cuidado Anoat.

Cuarto Rebelde: No me hagáis reír. No creo que en Anoat podamos establecer una base en condiciones. (*Estudia los datos en el ordenador de la Nave*)

Quinto Rebelde: Pero es lo que toca. Las órdenes del Comandante Lajaie fueron claras.

Primer Rebelde (*Bostezando*): Voy a intentar dormir un poco. Tal vez así sea más llevadero lo que resta de viaje.

Segundo Rebelde: ¿Por qué no jugamos a dejarik o a las cartas?

Tercer Rebelde: Ni hablar. No soporto otra partida más a esos juegos.

Quinto Rebelde: Yo jugaría, pero me gasté toda la paga en cerveza corelliana (*Bebe un sorbo de su jarra*).

(*Se oye un golpe sordo y los sensores de la Nave comienzan a emitir zumbidos de impacto*)

Sexto Rebelde: Más vale que veamos qué ha pasado.

ASALTO EN EL ESPACIO

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

La Alianza rebelde atraviesa difíciles momentos. Los espías caen sin remedio en las redes de la ISB Imperial. Las mermadas flotas rebeldes apenas pueden con el empuje de la armada de Palpatine. Mientras tanto, los conatos de rebelión en nuevos mundos son cortados de raíz. Parece no haber libertad ni esperanza en los planetas del Imperio galáctico.

Pero no todo está perdido. A pesar del grave momento de opresión ejercida por el Imperio, la Rebelión busca planetas desde los que operar. Para ello, muchos jóvenes rebeldes inspeccionan la galaxia. He aquí la historia de un puñado de esos anónimos héroes de la Alianza...



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com