

S T A R W A R S

Misión de exploración

¿Quién sabe que se esconde en los confines del universo, más allá de los sistemas estelares conocidos y los planetas explorados? En cualquier lugar del espacio podemos hallar terribles enemigos, o tal vez valiosísimos aliados. Qué mejor que un grupo de PJs para ser enviados a explorar, ya sea como carne de cañón o como embajadores de paz. Aunque por supuesto puedes jugar esta aventura con tus personajes de siempre, en este módulo te proponemos que emplees los nuevos tipos de personaje que te ofrecíamos hace tiempo en un artículo de La Voz de su Máster. ¡Así os empujamos a emplear nuestras ayudas de juego!

por Carlos Alós

Esta es una aventura para *Star Wars* pensada para un grupo de dos a seis PJs. Aunque es fácil adaptarla para otros tipos de personajes, la aventura se ha diseñado suponiendo que entre los PJs hay un Desterrado Errante y un Técnico Innato, y es recomendable la presencia de un Empresario Arruinado y un Ex-Policía (personajes todos ellos aparecidos en LIDER 30 y desarrollados por el autor). Si se utilizan otros PJs, no es recomendable que ninguno de ellos sea del tipo ultra-violento (nada de Caza-recompensas, Mercs, Piratas y Forajidos), y es preferible que el grupo no posea nave propia (nada de Contrabandistas).

Tanto el Desterrado Errante como el Técnico Innato añadirán la habilidad Sensores en el apartado de Mecánica de sus hojas de personaje, y el árbitro deberá recomendarles que le dediquen algún dado (especialmente el Técnico Innato). Si otros PJs están relacionados con naves espaciales, también pueden añadirla. Esta habilidad sirve para manejar los sensores de las astronaves, que se utilizan para la exploración de planetas desde órbita, detección de naves, etc..

Es recomendable el uso de *La Guía de Star Wars* (aunque no indispensable).

La misión

Los PJs se encuentran desde hace meses en una base rebelde en el Cinturón de Asteroides de Kor-Dranak, un sistema estelar alejado de todas las rutas comerciales. Hace relativamente poco que se han unido a la Rebelión, y tan sólo han realizado misiones de poca monta. Se conocen entre sí, pero no muy a fondo.

Ahora, la Comandante rebelde de la base,

Freia Dalmarin, les ha convocado a todos en la sala de reuniones. Tras unos minutos de tensa espera, la Comandante entra en la sala seguida de dos guardaespaldas armados con blásters pesados. Tras tomar asiento, se dirige a los PJs:

“Señores, ya llevan ustedes suficiente tiempo haraganeando por la base. Es hora de que empiecen a demostrar de que son capaces.”

Voy a asignarles su primera misión de importancia. No es realmente nada complicado, pero puede implicar cierta dosis de riesgo.

Se trata de lo siguiente: hace unos meses, una de nuestras naves entró en un sistema estelar que según nuestros registros aún no ha sido explorado... y fue atacada por cazas de diseño desconocido, ni imperiales ni rebeldes.

Su misión es sencilla: explorar ese sistema, el DG-552, y determinar la procedencia de esos cazas. Si existe una civilización autóctona con tecnología espacial, deberán contactar con ella y atraerla del lado de la Alianza. Si es hostil, deberán asegurarse que al menos es también hostil al Imperio.

Por encima de todo, tengan presente que si tal civilización existe, su misión será puramente diplomática: no inicien hostilidades de ningún tipo con ella.

Se les facilitará una nave y los planes de vuelo actualizados para alcanzar DG-552 en sólo seis días. En cuanto hayan completado su investigación y, en su caso, hayan contactado con la hipotética civilización, vuelvan.”

Dicho esto, Freia se irá mientras uno de sus guardaespaldas acompañará a los PJs a su nueva nave. Naturalmente, la perspectiva de encontrar una supuesta civilización aislada debería atraer fuertemente al Desterrado Errante.

La verdad

El sistema CG-552 no posee ninguna civilización autóctona. Lo que hay es una base pirata altamente avanzada, que lleva cerca de un año trabajando en un nuevo tipo de caza. El diseño está prácticamente terminado, y los piratas están planeando todo tipo de incursiones, tanto contra el Imperio como contra los rebeldes. No existe ninguna posibilidad de atraer a los piratas al lado del Imperio, ni de la Alianza. Los piratas atacarán a cualquiera que entre en CG-552.

El nuevo caza construido por los piratas (bautizado por ellos como “Sanguinario”) puede verse en el Apéndice I, al final de este módulo.

Una nave imperial también fue atacada hace poco en DG-552, y el Imperio ha tenido la misma reacción que los rebeldes: ha enviado una nave de exploración, una Fragata Ligera (basada en el diseño de la Fragata Aduanera; de hecho, se le parece exteriormente) de nombre “Invencible”, que puede verse también en el Apéndice I.

La nave

La nave que la Alianza “presta” a los PJs es un Carguero Ligero modificado, el “Flecha”, que puede verse en el Apéndice I.

Casualmente, el Técnico Innato ha pasado las últimas 4 semanas trabajando en esta nave, que cuando llegó era casi un montón de chatarra, y ha hecho uso de toda su habilidad no sólo para repararla, sino para conseguir algo más. Por ello, conoce perfectamente la nave y sabe de que es capaz. Naturalmente, le tiene un gran cariño a esta nave.

El viaje hasta DG-552 será tranquilo y sin problemas.



La llegada

Una vez en el sistema DG-552, los monitores mostrarán la presencia de una estrella tipo G con 2 planetas interiores, un cinturón de asteroides, dos gigantes de gas (uno pequeño y otro grande) con un número indeterminado de satélites, y un planeta exterior. No se detectan naves ni señales espaciales.

A partir de este punto, corresponde a los PJs decidir sobre su destino. El árbitro puede indicarles que para obtener datos sobre un planeta determinado es necesario situarse en órbita a él o, mejor aún, aterrizar.

A continuación se dan una serie de descripciones de los mundos del sistema, y una tabla de encuentros espaciales. Cada vez que la nave de los PJs realice un viaje espacial de un mundo a otro, debe hacerse una tirada en esta tabla.

Sin que los PJs lo sepan, la Fragata "Invencible" se encuentra realizando una exploración preliminar del sistema. Los piratas, que tienen su base en uno de los satélites del gigante de gas mayor, siguen realizando vuelos de prueba de sus nuevos cazas además de algunas patrullas rutinarias.

El sistema DG-552

El sistema es el siguiente (se listan las órbitas a partir de la más cercana a la estrella):

0. Estrella tipo G
1. Planeta rocoso. Muy altas temperaturas (inhabitable).
2. Planeta desierto. Deshabitado.
3. Cinturón de Asteroides.
4. Gigante de gas pequeño. 5 satélites pequeños, un anillo.
5. Gigante de gas mayor. 12 satélites pequeños, 3 grandes.

6. Planeta helado. Deshabitado.

Para obtener información de un planeta u otro cuerpo celeste desde su órbita, utilizando los instrumentos de la nave, debe utilizarse la habilidad Sensores. El árbitro pedirá una tirada de Sensores, sin informar de la dificultad requerida, y suministrará información de acuerdo con la dificultad que se haya superado según se indica en cada apartado. Si la tirada no suministra ninguna información, los PJs deberán perder el tiempo haciendo una nueva tirada (y el árbitro hará una tirada suplementaria en la tabla de encuentros). Más allá de tres intentos fallidos, los datos son tan contradictorios que los PJs no saben ya como interpretarlos.

* Planeta interior-uno (rocoso):

Este mundo es esencialmente una roca. Su cercanía a la estrella se une al efecto invernadero de su densa atmósfera para producir temperaturas altísimas. Apenas los PJs se sitúan en órbita los sensores demostrarán (con una tirada Fácil) que es totalmente imposible aterrizar. El mundo es claramente inhabitable.

* Planeta interior-dos (desierto):

La mayor parte de la superficie de este mundo está ocupada por un inmenso desierto (tirada Muy Fácil). No hay océanos, y la concentración de agua en la atmósfera es baja. A pesar de ello, con una tirada Moderada los sensores indican que la atmósfera es respirable, probablemente debido a la presencia de vida vegetal de algún tipo. Si la tirada supera el nivel Difícil, los PJs detectarán algunas concentraciones que bien podrían ser ciudades. Esta hipótesis será confirmada por una observación más atenta.



El planeta está habitado por una raza primitiva, los Dirinak, unos seres cuya biología se basa en el número 3 en lugar del 2: poseen un cuerpo con tres extremidades inferiores (piernas), 3 superiores (brazos) con "manos" de tres dedos cada una, y una cabeza con una boca y tres ojos en triángulo. Toda la fauna nativa se basa en este tipo de morfología.

Los Dirinaks son bastante primitivos, pero en modo alguno estúpidos. Sus ciudades son de adobe, y utilizan bestias nativas para el transporte. Se dedican a la ganadería y la agricultura en las pocas zonas del planeta que no son absolutamente desérticas.

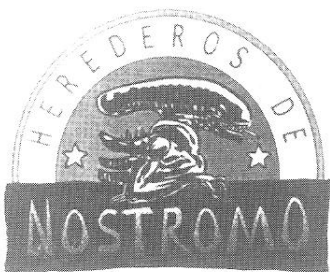
Si los PJs aterrizan, no tardarán mucho en darse cuenta de que la cultura de esta raza no puede haber producido naves espaciales. El árbitro conducirá el encuentro como le parezca más apropiado. Las posi-

LA TIENDA QUE ESPERABAS

¡ÚLTIMAS NOVEDADES
NACIONALES
Y DE IMPORTACIÓN!

¡PARTIDAS DE ROL!

**LO MEJOR DE ESTRATEGIA
Y SIMULACIÓN
PARA PC Y COMPATIBLES**



C/. Virtudes, nº. 20
28010 Madrid
Tel./Fax: (91) 593 29 45



Iglesia

ROL
PC
WARGAMES
TEMÁTICOS
FIGURAS
COMPLEMENTOS
REVISTAS
COMICS
LIBROS CIENCIA FICCIÓN
Y FANTASÍA

(Abrimos sábados y domingos) Venta por correo. PIDENOS CATÁLOGO

bles reacciones de los Dirinaks al ver aterrizar una nave y/o seres tan extraños como los PJs incluyen desde el ataque a la adoración, pasando por la simple curiosidad. El árbitro no debe olvidar que esta raza es desconocida y por tanto todo posible contacto con ellos será difícil (por señas, etc.). Además, nadie sabe nada sobre esta raza (no importa las tiradas de Conocimientos que pasen los PJs).

Las características de un Dirinak típico son las siguientes, excluyendo (por supuesto) todas las habilidades que representen una tecnología no primitiva (Blásters, Pilotaje, etc.):

Destreza: 4D

Conocimientos: 2D (restringidos a su planeta)

Mecánica: 3D (sólo Cabalgar, Conducir carretas, etc..)

Percepción: 3D

Fortaleza: 4D

Técnica: 2D (sólo Medicina primitiva, Carpintería, etc..)

Tan sólo conocen armas blancas (espadas, hachas, cuchillos, etc..).

* Cinturón de Asteroides:

La exploración superficial del cinturón de asteroides, debido a su extensión, ocupará bastante tiempo: el árbitro hará dos

tiradas en la tabla de encuentros (un encuentro en el cinturón de asteroides puede ser interesante, teniendo en cuenta las dificultades para maniobrar).

* Gigante de Gas menor:

Una tirada moderada de Sensores permitirá determinar la existencia de 5 satélites pequeños (la presencia del anillo es evidente). Si los satélites son explorados de cerca, en uno de ellos se descubrirán (con una tirada Fácil de Sensores diferente a la del Gigante de Gas) los restos de un Caza Ala-X. El piloto está muerto, pero aún puede reconocerse sobre su cadáver un uniforme de la Alianza Rebelde. La unidad R2 ha desaparecido. Una tirada Difícil de Tecnología permitirá percatarse de que los restos han sufrido un "saqueo tecnológico": alguien se ha llevado todo lo que pudiera ser aprovechable, incluso algunas partes de la estructura (este caza rebelde se perdió y entró en el sistema hace unos meses. Fue atacado por los piratas y se estrelló en el satélite. Los piratas recuperaron la unidad R2 y parte de los componentes del caza).

* Gigante de Gas mayor:

Una tirada Fácil señalará la presencia de 3 satélites grandes, y, si se supera el nivel de dificultad Moderada, permitirá determinar la existencia de 12 satélites pequeños

(cuya exploración no revelará nada). De los tres satélites mayores, el más alejado del Gigante de Gas no es más que una roca vacía. En otro, con vida vegetal y atmósfera respirable, puede encontrarse una base minera abandonada, y el tercero es la base pirata.

* Planeta exterior (helado):

Con una tirada Fácil, los sensores mostrarán que este es un mundo helado, inhabitable y completamente vacío.

Las hordas piratas

Cuando los PJs se aproximen al satélite del Gigante de Gas en el cual se encuentra la base pirata, un número indeterminado de cazas Ala-X, junto a otros de diseño desconocido (en total unos 10), saldrán de todas partes y atacarán a los PJs. Antes de que puedan reaccionar, la nave habrá sufrido ya serios daños. Lo único que podrán hacer será huir.

En este punto, aparecerá la Fragata Imperial con sus cazas TIE e intervendrá a favor de los PJs (los imperiales ven un carguero civil atacado por cazas rebeldes o piratas, de modo que su acción es lógica). La batalla durará poco: una nueva oleada





de cazas atacará a los imperiales, destruyendo todos los cazas TIE y dañando muy seriamente a la Fragata.

A continuación aparecerán seis cargueros ligeros modificados (véase Apéndice 1) procedentes del satélite que empezarán a suministrar fuego de cobertura y apoyo a los cazas. La Fragata Imperial y el carguero no tendrán más remedio que intentar huir, perseguidos por una nube de cazas. Durante la persecución sufrirán serios daños y acabarán estrellándose en el satélite.

Si los PJs habían sido capturados, todo ocurrirá igual, pero lo único que sabrán es que la Fragata está recibiendo impactos que zarandean toda la nave. En un momento dado, un tripulante les abrirá la puerta y les gritará: "¡Vamos a estrellarnos! ¡Salvaos!".

Los PJs deberán pasar una tirada de Supervivencia cuya dificultad determinará el árbitro. Los que no la pasen, morirán (un árbitro benevolente puede dejarles simplemente heridos), y los que la pasen, tan sólo quedarán aturridos.

En todo caso, cuando los PJs que sobrevivan al choque despierten, se encontrarán en lo que parece una celda, junto con el capitán imperial y tres de sus tripulantes (pueden verse en el Apéndice 2). Si algún PJ tenía heridas graves, habrá sido sometido a una cura de emergencia y estará bastante vendado.

El capitán les explicará que todos han sido capturados y llevados a una especie de base en el satélite. El resto de sus tripulantes han muerto.

El capitán tiene la impresión de que los captores no son rebeldes, sino piratas, y así se lo dirá a los PJs.

En este punto, el capitán les dirá a los PJs: "No sé quiénes sois, pero creo que estamos todos en la misma situación. Os propongo que colaboremos para salir de aquí. La huida será difícil, y tan sólo un grupo numeroso puede conseguirlo".

Los PJs deberían comprender que la única posibilidad de escapar que tienen es aliarse con los imperiales. Si se enfrentan con ellos, el árbitro puede permitir que les ataquen, pero de ningún modo que sobrevivan al intento de huida (sus jugadores necesitan aprender las virtudes de la cooperación). (NOTA: si hay un Ex-Policía, debería aceptar con los ojos cerrados la alianza. Al fin y al cabo, se trata de colaborar con fuerzas del orden contra piratas.)

En ese momento, un oficial pirata y cinco piratas con bláster pesado entrarán en la celda (es inútil intentar escapar: los blásters están en aturdir) y se llevarán a Noah (el capitán imperial) y uno de los PJs a otra celda contigua, donde los interrogarán (¿quiénes sois?, ¿por qué habéis venido?, ¿quién sabe que estáis aquí?, ¿vendrán otros?, ¿qué sabéis de nosotros?).

A no ser que algún PJ convenza a los piratas de que los imperiales y ellos se encuentran en el sistema por casualidad y no saben nada (si hay un PJ Empresario Arruinado, debería serle fácil), los piratas seguirán sacando PJs e imperiales de la celda de dos en dos e interrogándolos. Al cabo de un rato, empezarán a golpearlos y seguirán hasta que todos hayan sufrido algún daño. Después, se irán con una promesa: "Seguiremos mañana".

La base pirata

Después del "interrogatorio", Noah revelará a los PJs que ha conseguido esconder un bláster de bolsillo con el que puede abrir la puerta de la celda. Insistirá en esperar unas horas después de que los piratas les lleven la cena (raciones enlatadas), para que la mayor parte estén durmiendo, y sugerirá tratar de robar un carguero ligero para escapar.

Tabla de Encuentros Espaciales

Cada vez que los PJs viajen de un mundo a otro, o pierdan el tiempo en el espacio dentro del sistema por alguna razón, el árbitro efectuará una tirada en la siguiente tabla. Los diversos encuentros que pueden producirse se explican a continuación.

Tirada (2D6)	Encuentro
2,3,4	2 Cazas Ala-X
5	2 Cazas modelo "Sanguinario"
6,7,8,9	Nada
10,11	3 Cazas TIE
12	Fragata "Invencible"

2 Cazas Ala-X:

Los PJs se encuentran con dos cazas piratas (robados a la Alianza) en misión de patrulla. Apenas los detecten, los cazas atacarán a los PJs. Si uno de los cazas es destruido, el otro huirá hacia la base pirata en el Gigante de Gas mayor. Si consiguen perseguir al caza hasta las cercanías de la base, pásese al apartado correspondiente. Si lo pierden antes, con una tirada Moderada de Sensores podrán determinar que se dirige al Gigante de Gas mayor.

Los PJs reconocerán inmediatamente el tipo de caza (y podrían creer que se trata de otros rebeldes...)

2 Cazas "Sanguinario":

Los PJs se encuentran con 2 de los nuevos cazas de los piratas en vuelo de pruebas. Idéntico al encuentro anterior, excepto que los PJs serán incapaces de reconocer el modelo de caza.

3 Cazas TIE:

Los PJs se encuentran con 2 cazas TIE/In y un caza TIE/Rc en misión de reconocimiento. Apenas detecten el carguero, los cazas ordenarán a los PJs que les sigan. Si los PJs obedecen, les conducirán hasta la fragata "Invencible"

(pásese entonces al siguiente encuentro). Si no, atacarán. Si la lucha dura demasiado, los cazas pedirán ayuda y la fragata aparecerá en poco tiempo (pásese al siguiente encuentro). Si dos de los cazas son destruidos, el tercero huirá hacia la fragata (si los PJs lo siguen, pásese al siguiente encuentro; si lo pierden, con una tirada Moderada de Sensores detectarán una nave del tamaño de una Fragata Aduanera hacia la que se dirige el caza).

Fragata "Invencible":

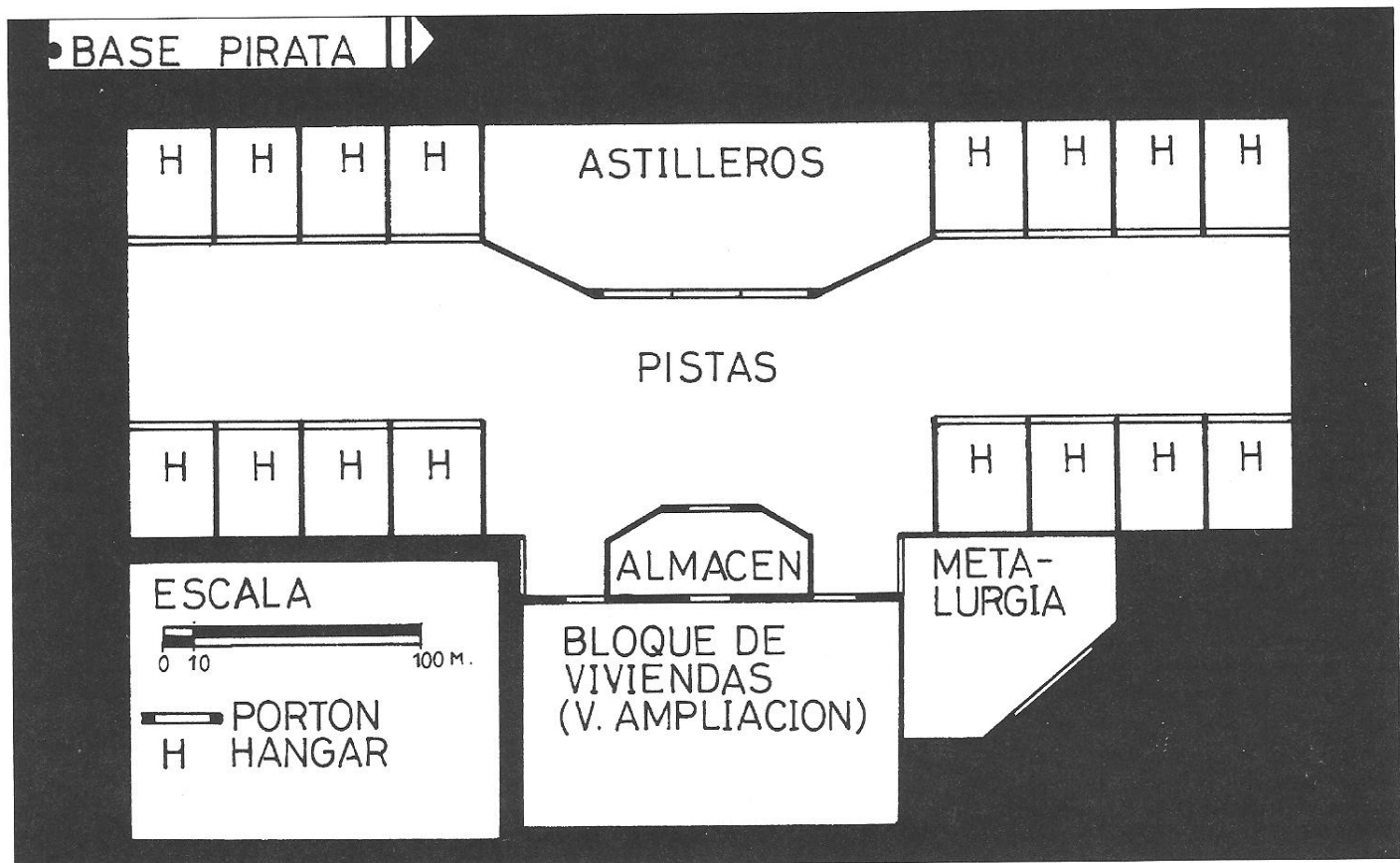
Los PJs se encuentran con la fragata y sus cazas TIE (los que queden, si los PJs han destruido alguno). Las posibilidades de escape son más bien escasas, pero si lo intentan lo más probable es que el carguero sea inutilizado.

Si los PJs son capturados, unos tipos vestidos con uniforme de la Armada Imperial y armados con blásters les conducirán a una celda en la fragata (no hay soldados de asalto a bordo).

A continuación el capitán de la fragata, Noah Ariseine, les interrogará sobre sus motivos para estar en el sistema y (en su caso) para atacar a los cazas TIE. Noah les acusará de ser piratas o rebeldes, o ambas cosas, y les dirá que el Imperio sabe que tienen una base en el sistema.

Si finalmente los PJs logran convencer al capitán que tan sólo estaban investigando el sistema, éste les explicará que una nave imperial fue atacada por cazas de diseño desconocido en el sistema y que la fragata ha estado investigando. Agradecerá la colaboración de los PJs (es decir, sus relatos sobre sus propias exploraciones).

En cualquier caso, los PJs permanecerán en la celda mientras la fragata se dirige al Gigante de Gas mayor para seguir la exploración (un par de tripulantes de la fragata pilotarán el carguero).



Si los PJs desean salir a otra hora, Noah se negará. Si a pesar de todo, de un modo u otro, los PJs lo intentan a otra hora, la fuga es imposible: hay más de 200 piratas en la base, merodeando por todas partes (y todos armados).

Noah sugerirá también aprovechar la fuga para investigar sobre el modelo desconocido de caza.

A partir de este punto, los PJs y los imperiales deberán salir de la base por sus propios medios. A continuación se describe la base pirata (véanse los mapas adjuntos).

Notas generales: Todos los grandes portales fuera del bloque de viviendas están cerrados electrónicamente (tirada Moderada de Computadoras para abrirlos).

Cada vez que los PJs intenten abrir un portal, o crucen una pista, etc., el árbitro lanzará 1D6. Con 1 o 2, los PJs serán vistos por una patrulla de 3 piratas (véase Apéndice 2).

Si en algún momento algún pirata logra dar la alarma (escapa de los PJs), o se da la alarma por cualquier otro motivo, en unos minutos la base será un caos, con piratas dando vueltas por todas partes (naturalmente, no todos reconocerán a los PJs, especialmente si los imperiales se quitan su uniforme: unas cuantas tiradas de timar deberían permitir a los PJs avanzar bastante

antes de que algún oficial les reconozca y empiecen los disparos).

Hangares: De los 16 hangares, los 8 de la izquierda del mapa están ocupados por cargueros ligeros modificados (véase Apéndice 1), dos de los cuales están actualmente bajo reparaciones. De los otros 8 hangares, 5 contienen 6 Alas-X cada uno (un total de 30, descontando los cazas destruidos por los PJs), 1 está vacío y los otros 2 contienen 6 cazas "Sanguinario" cada uno (12 en total, descontando los destruidos anteriormente).

Astilleros: Aquí se encuentran varios cazas del nuevo modelo en proceso de construcción. Pueden encontrarse todo tipo de herramientas, e incluso un droide R2 bastante estropeado, perteneciente al caza rebelde derribado sobre un satélite del Gigante de Gas menor. Los piratas están tratando de reprogramar completamente el droide. Si los PJs lo hacen funcionar y pueden entenderlo, les contará lo poco que ha sacado en claro: ésta es una base pirata, y están fabricando un nuevo tipo de caza.

Almacén: Aquí se amontona todo tipo de maquinaria, piezas de repuesto, e incluso unos cuantos contenedores con maderas, telas, etc..(capturados a un carguero).

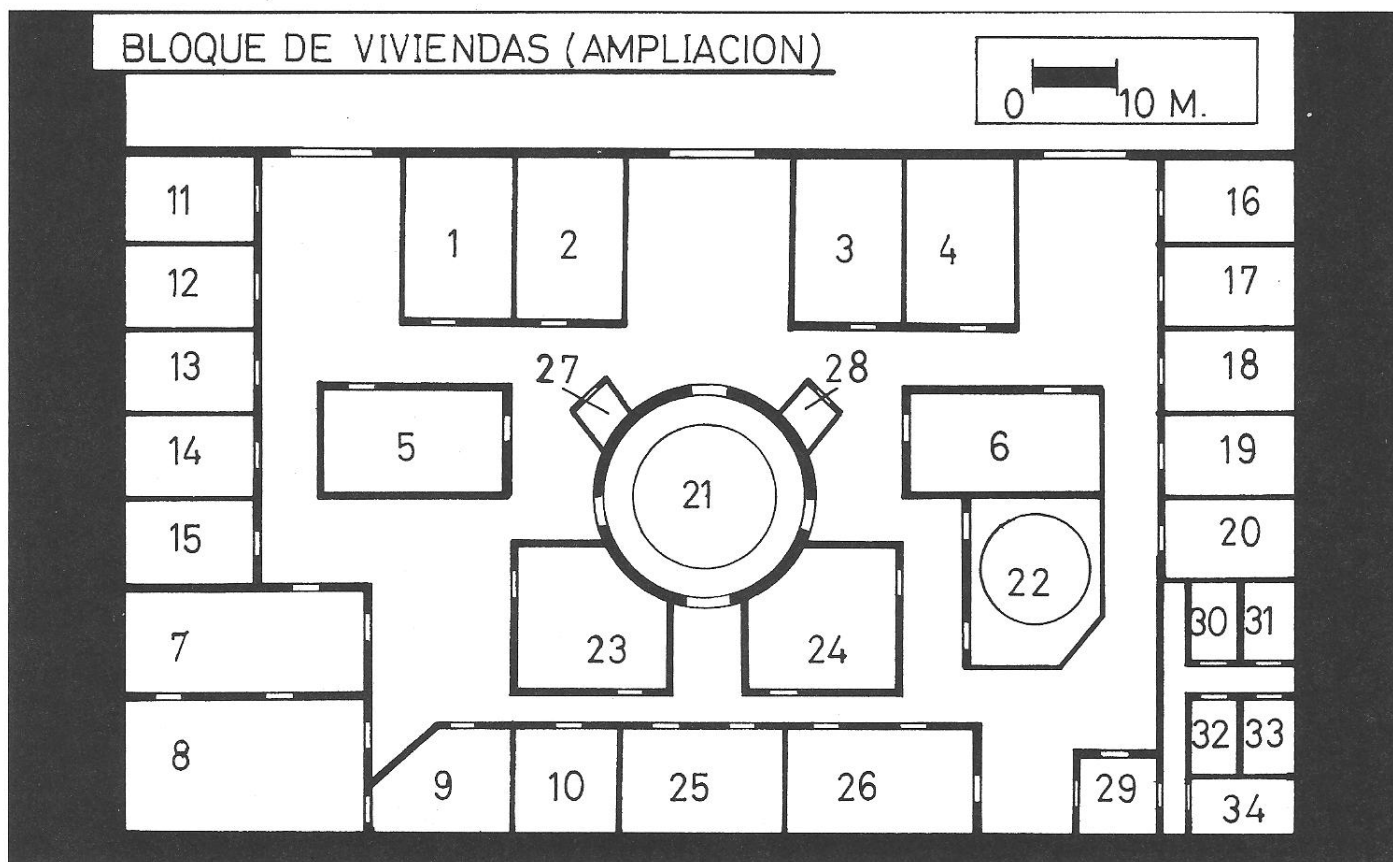
Metallurgia: Aquí se procede a extraer

metales de sus menas, obtenidos de minas en el satélite y en otros puntos del sistema. Son unas instalaciones estilo "alto horno", con algunos droides metalúrgicos (completamente estúpidos).

Bloque de viviendas: Este bloque se describe más detalladamente a continuación, con un mapa específico para esta zona.

Notas: Las puertas interiores en el bloque están cerradas, pero se abren con simples pulsadores. Cada vez que los PJs crucen un pasillo, etc., el árbitro lanzará 1D6: con 1 o 2, los PJs se encontrarán con una patrulla de 1D6 piratas (véase Apéndice 2). Los PJs salen de la celda 34.

1. **Armería:** Todo tipo de blásters (de bolsillo, normales, pesados), y rifles bláster a docenas.
2. **Sala Común:** Una sala de descanso, con proyector de hologramas. De noche no hay nadie.
3. **Gimnasio:** Todo tipo de aparatos gimnásticos. De noche no hay nadie.
4. **Armería:** Igual que 1.
- 5 y 6. **Servicios:** Con 1 en 1D6, los PJs encontrarán un pirata.
7. **Comedor:** Grandes mesas y muchas sillas. De noche no hay nadie.
8. **Cocina:** Enorme. De noche, sólo hay media docena de droides cocineros desconectados.



9. *Despensa*: Cajas y más cajas de comida.
10. *Dormitorio de oficiales*: Aquí hay unas 10 camas, ocupadas por oficiales piratas (véase Apéndice 2). Para evitar despertar alguno, hay que pasar una tirada Fácil de Furtivo.
- 11 a 20. *Dormitorios comunes*: De 20 a 30 piratas en cada uno. El 11 y el 12 están ocupados por pilotos de cazas, el 13 por tripulantes de los cargueros, el 14 y el 15 por técnicos, y los demás por piratas "rasos" (véase Apéndice 2). Tirada Fácil de Furtivo para evitar despertar a alguien.
21. *Generador principal*: Si sufre algún daño sonará una alarma en toda la base.
22. *Generador de emergencia*: Entra en acción si falla el principal.
23. *SopORTE vital*: Mantiene el aire de la base en circulación. Si sufre algún daño, suena una alarma y se abren rejillas al aire exterior (respirable) por todo el bloque.
24. *Computadoras*: Desde aquí se pueden abrir, cerrar y bloquear puertas y portales, se pueden obtener mapas, se puede acceder a los registros, etc..., pero primero hay que lograr el acceso superando una tirada Difícil de Computadoras. Si se falla, la computadora se bloquea durante diez minutos. Si se falla tres veces seguidas, suena una alarma.

Una vez logrado el acceso, con una tirada Fácil de Computadoras se puede acceder a los archivos y determinar que ésta es una base pirata y que llevan un año trabajando en el nuevo modelo de caza, se pueden obtener las prestaciones del caza, e incluso referencias a los planes futuros de los piratas, que incluyen ataques a bases imperiales y rebeldes.

25. *Sala de mando*: Aquí se reúnen los oficiales para elaborar sus planes. De noche no hay nadie, pero pueden encontrarse algunos planes de ataque contra bases imperiales y rebeldes sobre una mesa. También planos y prestaciones del nuevo caza.
26. *Sala médica*: Siempre hay un médico con un droide de guardia. Darán la alarma si pueden.
- 27 y 28. *Salas de guardia*: Dos guardias piratas en cada una.
29. *Sala de entrada a las celdas*: Dos guardias piratas.
- 30 a 34. *Celdas*: Todas vacías excepto la de los PJs.

Huida del sistema

Si finalmente consiguen huir en un carguero, Noah o uno de sus tripulantes programará las coordenadas para el salto a un sistema imperial cercano, Gari-Nad (alter-

nativamente, los PJs podrían separarse y huir en otra nave, pero Noah debería hacerles notar el peligro extra).

Antes de saltar, Noah usará la radio hiperespacial para informar de la existencia de la base pirata. Un destructor imperial saltará de inmediato a DG-552. La base pirata será destruida, aunque parte de los piratas habrá huido ya.

Si le habían acompañado, Noah presentará a los PJs como comerciantes independientes que han prestado un valioso servicio al Imperio. Serán condecorados por el Imperio y su imagen aparecerá en los noticiarios de toda la Galaxia. Cuando vuelvan a la base rebelde, los PJs serán acusados de traidores y tendrán mucho que explicar. Además, los piratas supervivientes habrán visto los noticiarios, y algunos de ellos jurarán venganza. Por otra parte, los PJs dispondrán de un buen amigo, cuyo único defecto es ser comandante de nave imperial... en suma, una buena campaña en perspectiva.

Alternativamente, los PJs podrían lograr llevarse en su huida algún caza del nuevo modelo. Tanto el Imperio como la Alianza estarán interesados en su diseño, aunque el Imperio no lo utilizará nunca porque no responde a su filosofía habitual. La Alianza lo examinará y acabará concluyendo que, al fin y al cabo, sus prestaciones no son demasiado diferentes respecto al Ala-X.

APÉNDICE 1: ASTRONAVES

**CAZA PIRATA
"SANGUINARIO"**

Tripulación: 1 piloto más un droide astromecánico.
Pasajeros: ninguno.
Capacidad de carga: 120 Kg.
Autonomía: abastecimientos para dos semanas.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: no, utiliza el droide astromecánico.
Hiperimpulsor de seguridad: no.
Velocidad sublumínica: 4D.
Maniobrabilidad: 2D.
Casco: 5D.
Armas: Cuatro cañones láser (fuego acoplado):
Control de fuego: 3D
Daño combinado: 7D
Lanzador de torpedos de protones:
Control de fuego: 2D
Daño: 9D.
Pantallas: 1D

**FRAGATA LIGERA IMPERIAL
"INVENCIBLE"**

Tripulación: 22 (4 oficiales, 12 tripulantes, 6 pilotos de caza).
Capacidad de carga: 50 Tm.
Bodega de cazas TIE: 4 TIE/In y 2 TIE/Rc.
Autonomía: 6 meses.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: Sí.
Hiperimpulsor de seguridad: Sí.
Velocidad Sublumínica: 4D.
Maniobrabilidad: 1D.
Casco: 5D.
Armas: Cuatro cañones láser. Cada uno:
Control de fuego: 2D
Daño: 5D
Torpedos de protones:
Control de fuego: 2D
Daño: 9D.
Pantallas: 3D.
Nota: los TIE/Rc de reconocimiento son iguales que los TIE/In pero con 2D+2 en lugar de 2D en maniobra y un sólo cañón láser (control de fuego 2D, daño 2D+2); están equipados con sensores extrasensibles y material de comunicación de largo alcance.

**CARGUERO
LIGERO "FLECHA"**

Tripulación: 2.
Pasajeros: 6.
Capacidad de carga: 100 Tm.
Autonomía: 2 meses.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: Sí.
Hiperimpulsor de seguridad: Sí.
Velocidad sublumínica: 3D.
Maniobrabilidad: 1D.
Casco: 4D.
Armas: Un cañón láser:
Control de fuego: 2D
Daño: 4D.

**CARGUERO
LIGERO PIRATA**

Tripulación: 2.
Pasajeros: 12.
Capacidad de carga: 60 Tm.
Autonomía: 2 meses.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: Sí.
Hiperimpulsor de seguridad: Sí.
Velocidad sublumínica: 3D.
Maniobrabilidad: 1D.
Casco: 4D.
Armas: 4 cañones láser (fuego acoplado):
Control de fuego: 3D
Daño: 6D
Tubo de misiles de impacto:
Control de fuego: 2D
Daño: 5D.
Pantallas: 2D.

APÉNDICE 2: PNJs

Los imperiales**CAPITÁN NOAH ARISEINE:**

Destreza 2D+1
Conocimientos 4D
Mecánica 3D+2
Percepción 4D
Fortaleza 2D
Técnica 2D

TRIPULANTE IMPERIAL:

Destreza 3D
Conocimientos 2D
Mecánica 4D
Percepción 2D+1
Fortaleza 3D
Técnica 3D+2

Los piratas**OFICIAL PIRATA:**

Destreza 4D
Conocimientos 3D
Mecánica 2D
Percepción 4D
Fortaleza 3D
Técnica 2D
Bláster
Bláster pesado o Rifle Bláster

PIRATA:

Destreza 4D
Conocimientos 2D
Mecánica 3D
Percepción 2D+1
Fortaleza 4D
Técnica 2D

PILOTO DE CAZA PIRATA:

Destreza 3D
Conocimientos 2D
Mecánica 4D
Percepción 3D
Fortaleza 3D
Técnica 3D
Bláster

TRIPULANTE PIRATA:

Destreza 3D+1
Conocimientos 2D
Mecánica 4D
Percepción 2D+1
Fortaleza 3D+1
Técnica 3D
Bláster

TECNICO PIRATA:

Destreza 3D
Conocimientos 3D
Mecánica 3D
Percepción 2D
Fortaleza 3D
Técnica 4D
Bláster de bolsillo