



STAR WARS

# Cazadores cazados

*He aquí una misión diferente para tus jugadores. De ser normalmente perseguidos pasarán a ser perseguidores. La presa, un peligroso criminal a sueldo del Imperio. Sin embargo, las cosas se tuercen pronto, y las acontecimientos toman un rumbo que nada tiene que ver con las previsiones iniciales. Eso sí, al final las aguas volverán a su cauce*

por Christian Rubio

El general rebelde Airen Craken reúne a los PJs para explicarles su misión. Este general es un especialista en perseguir individuos considerados muy peligrosos por sus actividades contra la Alianza rebelde. El oficial les ofrece un carguero ligero equipado con un potente scanner para perseguir a una nave: La Garra, propiedad del infame cazador de recompensas Cragus 12, conocido por sus crímenes contra la Alianza. De él sólo se sabe que viste de negro y plata, y que alguna vez se le ha visto con un droide. El scanner del carguero ligero permite a esta nave perseguir a La Garra sin ser detectados, aunque a una distancia prudencial.

## LA GARRA

Nave: Carguero Ligero Kazellis.  
Tipo: Carguero Ligero modificado.  
Longitud: 28 metros.  
Tripulación: 2.  
Pasajeros: 6 (en celdas).  
Capacidad de carga: 50 ton.  
Autonomía: 2 meses.  
Mult. hiperimpulsor: x1.  
Hiperimpulsor seguridad: x12.  
Computador Navegación: sí.  
Maniobrabilidad: 2D.  
Casco: 5D.  
Armas: Cañón Láser.  
Control de fuego: 3D.  
Daño: 5D.

## Kolaadar

Lo último que se sabe de esta nave es que rondaba el sistema Datar. Una vez en el sistema el scanner revelará a los PJs que La Garra ha aterrizado en el planeta Kolaadar. La información que pueden obtener de él en el ordenador es la siguiente:

*Planeta Kolaadar. Tercer planeta del sistema Datar. Planeta con fuertes corrientes de aire que obligan a proteger las ciu-*

*dades con campos de fuerza y hacer aterrizar a las naves mediante rayos de tracción. Presencia imperial alta debida a la explotación minera del planeta. Principal atractivo turístico: en las regiones no habitadas del planeta cierto elemento del aire produce una reacción química con el suelo que hace aparecer, de repente, una roca en forma de obelisco. Espacio puerto comercial: Kant, clase estelar.*

El planeta es de color marrón claro y tiene una superficie rocosa y árida. La nave de Cragus 12 ha aterrizado en Kant, lugar donde también deberán tomar tierra los PJs. Cuando desembarquen un oficial aduanero les advertirá sobre las tarifas del espacio-puerto (150 créditos), pero no sabe nada de la llegada de La Garra. Los personajes tendrán que buscarse la vida por los bajos fondos de la ciudad para obtener información y, si se tercia, material adicional. Al final, un Twy'lek (páginas 81/82 de *La Guía*) encapuchado les hará saber, por una botella de brandy Savareen o un puñado de créditos, que en las últimas horas han aterrizado tres naves en el espaciopuerto de Kant. Una en el hangar 37, otra en el 62, y una que ya ha partido en el 55. La del 37 es la de los PJs, y la del 55 no tiene nada que ver con el módulo (aunque deja que eso lo averigüen los jugadores). En el hangar 62 está La Garra.

Una vez lleguen al hangar, se encontrarán con que las puertas están cerradas y tienen que abrirlas. Mejor que lo hagan con una buena tirada de seguridad (Difícil) que con la fuerza bruta. Tanto si hacen el loco como si se dedican a registrar, el droide asesino de Cragus 12, llamado GX-99, saldrá a recibirles con los brazos abiertos (para tener más cobertura de fuego, se entiende). El droide atacará antes o después, según la reacción y las excusas que le den los PJs.

Cuando los personajes lo estén pasando realmente mal (o cuando al máster le de la gana, que para eso es el máster), un grupo de soldados de asalto (número de PJs x5)

## GX-99

Modelo: Droide de seguridad Aro-GX.  
Altura: 1'90 m.  
**Destreza:** 3D.  
Blasters: 7D+2.  
Esquivar: 8D.  
**Conocimientos:** 1D.  
**Mecánica:** 1D.  
Astrogación: 4D.  
Artillería naval: 4D.  
Escudos navales: 3D+2.  
**Percepción:** 1D.  
Buscar: 4D+2.  
**Fortaleza:** 4D.  
**Técnica:** 1D.  
Seguridad: 5D.  
Equipo: dedos con lanzadores de descargas (4D de daño, 1 disparo por dedo por asalto, con las correspondientes reducciones a Blasters por disparos múltiples si dispara con más de un dedo).

aparecen para llevárselos una temporada "a la sombra", evitando así que sean aniquilados por el droide (o al revés, salvando al droide de ser aniquilado por los PJs).

## En la cárcel

La cárcel es un pequeño edificio situado en la ciudad. Los PJs son encarcelados acusados de alboroto en propiedad pública y posesión de armas ilegales. En prisión se encontrarán con un conocido: el twy'lek que les dio el chivatazo. Entre un buen número de otros prisioneros, se halla un viejo vestido con una túnica marrón raída, acurrucado en un rincón. Si los PJs traban contacto con él, se presentará como Corwin Shelway, un seguidor de la Fuerza (un jedi, vamos).

Cuando parece que todo está tranquilo, aparece Cragus 12 y se lía una tangana de mil demonios. Una de las paredes de la

## CRAGUS 12

Altura: 2 metros

Raza: humanoide

**Destreza:** 2D+2

Blaster: 7D+2

Esquivar: 7D

Granada: 3D+2

**Conocimientos:** 2D+2**Mecánica:** 3D

Jetpack: 5D

**Percepción:** 5D

Escondarse: 5D+2

Buscar: 6D+2

**Fortaleza:** 4D+1**Técnica:** 3D

Equipo: Blaster implantado en el brazo derecho (daño 6D)

Detonador termal (daño 10D)

Medpac

Armadura.

## COMANDOS DE ASALTO

Descripción: van vestidos como los soldados exploradores (pag 105-106 de *La Guía*), pero la armadura es completamente negra.

**Destreza:** 3D

Blaster: 7D

Esquivar: 5D+2

Granada: 5D

**Conocimientos:** 3D

Supervivencia: 6D

**Mecánica:** 2D**Percepción:** 3D+2

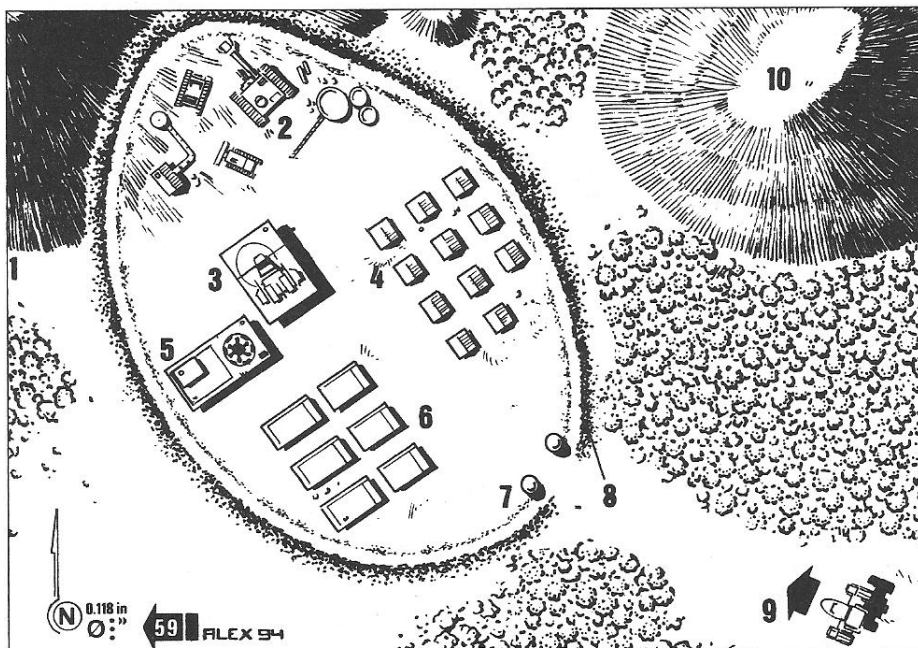
Buscar: 6D+2

Escondarse/Furtivo: 7D

**Fortaleza:** 4D+1**Técnica:** 3D

Equipo: Carabina blaster (daño 5D+2) pistola blaster (daño 4D) armadura de explorador.

*nota:* los PNJs con armadura ya reflejan el cambio por llevarla.



- |   |                             |
|---|-----------------------------|
| 1. Montaña                                    | 6. Barracones de las tropas |
| 2. Maquinaria de minería                      | 7. Entrada                  |
| 3. Plataforma de aterrizaje con una lanzadera | 8. Campo de fuerza          |
| 4. Barracones de los mineros                  | 9. Dirección del deslizador |
| 5. Cuartel general y oficinas                 | 10. Colina                  |

jugadores a escapar, puedes hacer que algún disparo perdido impacte sobre alguno de los otros prisioneros. O cerca de los PJs (recuerda, cerca, no en ellos).

Cuando nuestros héroes escapen de la cárcel junto a Corwyn, serán perseguidos por un grupo de soldados de asalto, a los que despistarán fácilmente gracias a la ayuda del Jedi y de sus conocimientos sobre las calles. Corwyn les llevará a su humilde morada donde pasarán la noche escondidos. Durante este tiempo les explicará su historia. El es un Jedi fracasado que, en sus años de juventud, se enfrentó a Treymane (ahora Alto Inquisidor) y le hizo perder el ojo derecho. Treymane, discípulo del lado Oscuro, juró venganza y, según ha podido percibir mediante la Fuerza, ahora se encuentra en el planeta. Corwyn les pide ayuda a los PJs para infiltrarse en la base imperial, donde tiene previsto enfrentarse con su antiguo enemigo y acabar así lo que empezó hace años.

## Ajustando cuentas

Corwyn tiene un deslizador terrestre, con el cual podrán salir de Kant y dirigirse hacia la base, al noroeste. Durante el viaje, tanto el viento como las piedras tendrán que crearles unos pocos problemas.

Sin mas problemas que los antes citados, los PJs llegan a la base imperial. Se

## CORWYN SHELWAY

**Destreza:** 4D

Blaster: 5D

Esquivar: 6D

Sable de Luz: 5D+2

**Conocimientos:** 2D

Bajos Fondos: 5D

Supervivencia: 5D+2

**Mecánica:** 2D**Percepción:** 3D

Escondarse: 5D+1

Buscar: 5D+2

Timar: 5D

Fortaleza: 2D+2

**Técnica:** 2D

Controlar: 3D

Sentir: 3D

Equipo: Sable de Luz (daño 5D) macrobinoculares.

celda se derrumba y, entre el polvo y los escombros, se distingue una fornida figura vestida de plata y negro, la pesadilla de los jugadores. Como buen cazarecompensas, quiere la que dan por el amigo Jedi, y pasará sobre quien haga falta para conseguirla. Pero todavía no sabe que hay otra persona más interesada aún si cabe en Corwyn, que es el Alto Inquisidor Treymane. Para que los PJ puedan escapar con el Jedi, y para liar más la aventura (¿cómo? ¿más aún?), aparecen por la puerta cuatro comandos de asalto que darán la vida por el imperio. Los comandos atacarán a Cragus, quien se verá obligado a defenderse desviando así su atención de Corwyn. Este es un buen momento para escapar. Para darle más emoción y decidir a los

encuentra al pie de una montaña, tras una pequeña colina. Está rodeada por un campo de fuerza con potencial para aniquilar a todo ser vivo que intente atravesarlo. Los personajes deberán crear confusión por algún sitio para que el Jedi pueda colarse en la base, y entrar luego ellos a ayudarlo en cuanto Corwyn de aviso telepático a alguno de los PJs.

Sin embargo, poco esperan los rebeldes la ayuda que van a recibir del interior de la



#### GUERRERO SROS'TOK

**Destreza:** 4D  
**Blasters:** 5D  
**Esquivar:** 6D  
**Atacar con armas:** 5D+1  
**Conocimientos:** 2D+2  
**Mecánica:** 2D+2  
**Percepción:** 3D  
**Escondarse:** 6D+1  
**Buscar:** 6D+1  
**Fortaleza:** 3D+2  
**Atacar sin armas:** 6D  
**Técnica:** 2D  
 Equipo: no lleva arma alguna. Atacará con sus garras (daño: 4D) y dientes (daño: 4D+2).

#### ALTO INQUISIDOR TREYMANE

**Destreza:** 3D+2  
**Blaster:** 4D  
**Esquivar:** 6D+2  
**Sable de luz:** 7D+1  
**Conocimientos:** 4D  
**Mecánica:** 2D+1  
**Percepción:** 3D+1  
**Mando:** 6D+2  
**Timar:** 5D+2  
**Buscar:** 5D  
**Fortaleza:** 2D+2  
**Técnica:** 2D  
**Controlar:** 4D  
**Sentir:** 4D  
**Alterar:** 5D  
**Equipo:** Sable de luz (daño: 5D)  
**Blaster (daño: 4D)**

#### PILOTO IMPERIAL

**Destreza:** 2D+1  
**Mecánica:** 3D  
**Artillería naval:** 4D  
**Pilotaje naval:** 8D  
**Percepción:** 2D  
**Fortaleza:** 2D  
**Técnica:** 1D+1.

base/explotación minera. Los trabajadores, hartos de la explotación imperial, se rebelarán con las tropas a la primera señal de distracción de las mismas (que debe ser provocada por los PJs). Esto da a nuestros héroes una oportunidad única de éxito. En el interior de la base reina la confusión, e incluso puede que los personajes sean atacado por algún minero, "sin querer". Una vez dentro, recibirán el aviso telepático de Corwyn de que se dirijan al edificio oeste, en la torre del cual se encuentra el Jedi Oscuro Treymane. Los PJs deberán llegar a la torre no sin antes cargarse a unos cuantos comandos de asalto (tú mismo máster, los que consideres oportunos para darle emoción al tema, pero que no impidan a los PJs llegar a la torre). Cuando entren en la cámara principal de la torre, se encontrarán con que los dos Jedis se hallan en pleno combate de sables de luz, y que Corwyn lleva las de perder. Antes de que puedan hacer nada para ayudarlo, aparece de improviso el guardaespaldas personal del Alto Inquisidor, una especie de hombre-gato con muy malas pulgas (aunque sea un gato).

El felino se lanzará contra los PJs, que sólo podrán ver como los dos Jedis pasan a otra habitación mientras siguen su lucha. Una vez acaben con el felino, se encontrarán a Corwyn mortalmente herido en la otra habitación, y Treymane jactándose de su hazaña. Para que quede más dramático, el Jedi morirá y sus últimas palabras serán que abandonen el planeta en la lanzadera que hay en la base.

El Jedi Oscuro se enfrentará a los PJs solo, y se retirará antes de que le dañen demasiado. A partir de ahora los jugadores

tendrán un archivillano al que enfrentarse en el futuro.

#### Viajando con un viejo amigo

En la confusión de la revuelta de la mina no tendrán muy difícil robar la lanzadera (ponles algún comando para darle emoción, pero no te pases). Cuando estén saliendo del planeta, y mientras preparan el salto al hiperespacio, 2 cazas Tie intercambiarán con ellos algunos disparos. Las características tanto de los Tie/In como de la Lanzadera (Lanzadera interplanetaria standard) se encuentran en la página 23 de *La Guía*.

¿Supongo que no creeréis que se ha acabado aquí la diversión? Unos ruidos en la bodega de la lanzadera, una vez en el hiperespacio, harán descubrir a los PJs que llevan un polizón a bordo. Este es nada más y nada menos que Cragus 12, que sobrevivió a la escaramuza en la cárcel para acabar con los jugadores que hayan podido sobrevivir hasta este momento de la aventura.

#### Recompensas

Los supervivientes recibirán 12 puntos de habilidad cada uno. El que hizo huir al Jedi Oscuro recibirá otros 2 adicionales, igual que el que fulminó al robot (si es que lo fulminaron), y 3 el que acabe con Cragus 12. Recibirán, además, 6.000 créditos cada uno por el cazarecompensas (si conservan su cuerpo), y 5.000 todo el grupo por la lanzadera imperial. Respecto a su carguero ligero y La Garra, han sido confiscados por los imperiales. No se puede tener todo en esta vida. ♦

