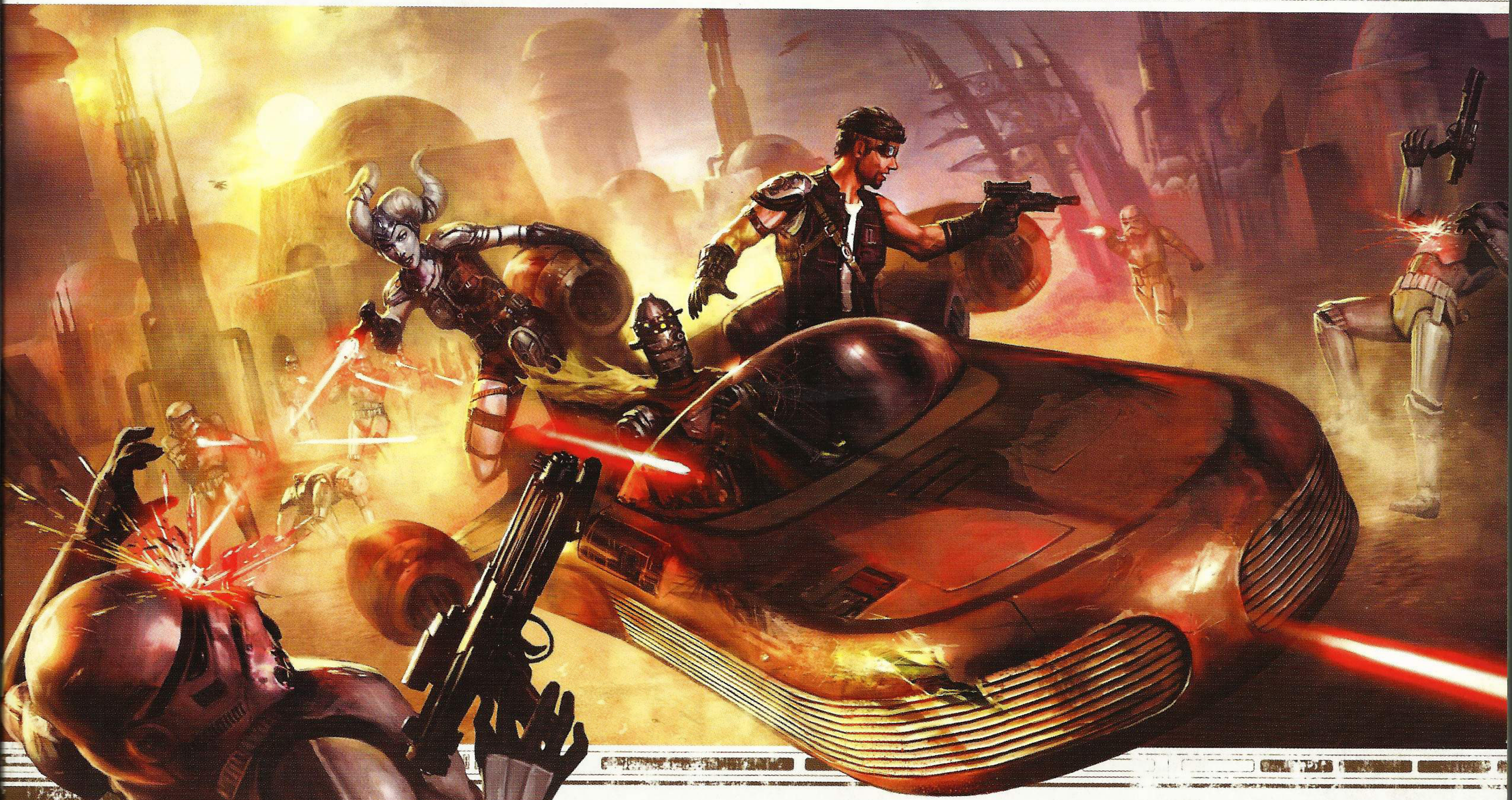


STAR WARS[®] AL FILO DEL IMPERIO

CAJA DE INICIO



LEE ESTO EN SEGUNDO LUGAR



LIBRO DE AVENTURA

STAR
WARS[®]
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

CAJA DE INICIO ESCRITA Y DESARROLLADA POR

Daniel Lovat Clark, con Chris Gerber

BASADA EN

El juego de rol *Star Wars: Al Filo del Imperio*, diseñado por Jay Little, con Sam Stewart, Andrew Fischer y Tim Flanders

PRODUCTOR

Chris Gerber

EDICIÓN Y REVISIÓN

David Johnson y Jay Little, con Andrew Fischer, Sam Stewart y Darío Aguilar

TRADUCCIÓN

Juanma Coronil

DISEÑO GRÁFICO

Edge Studio, David Ardila y Chris Beck, con Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Brian Schomburg y Michael Silsby

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

J.P. Targete

ILUSTRACIONES INTERIORES

Even Amundsen, Jacob Atienza, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Matt Bradbury, Caravan Studio, Sidharth Chaturvedi, Alexandre Dainche, Christina Davis, Sacha Diener, Fine Molds, Tony Foti, Ian Fullwood, Clark Huggins, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Ralph McQuarrie, Mark Molnar, Jacob Murray, David Nash, Mike Nash, Andrew Olson, R.J. Palmer, Anthony Palumbo, Aaron Panagos, Jim Pavelec, Francisco Rico, Alexandru Sabo, Nicholas Stohman, Chase Toole, Alex Tooth, Magali Villeneuve, Stephen Youll, Timothy Ben Zweifel e ilustraciones de archivo de Lucasfilm.

DIRECTOR ARTÍSTICO EJECUTIVO

Andrew Navaro

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Zoë Robinson

MAQUETACIÓN

Edge Studio

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Eric Knight

COORDINACIÓN DE LICENCIAS Y DESARROLLO

Deb Beck

DISEÑO EJECUTIVO DE JUEGOS

Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen y Jose M. Rey

PRUEBAS DE JUEGO

Chris Beck, Deb Beck, Bryan Bornmueller, John Britton, Emily Callan, Andy Christensen, Rene "Wafflefry" DeDon, Matt Devries, J9 Duncan, Michael Gernes, Nick Glover, Patrick John Haggerty, Eric "Smuggins" Hanson, Tim Huckelbery, Brian "Bajanator" Johnson, Kalar Komarec, Rob Kouba, Dustin Kuntz, Caitlin Ledbetter, Joyce Ledbetter, Michael "Memnoth" Ledbetter, Michelle "Minniyar" Ledbetter, Lukas Litzsinger, Jason McCord, Carl Meyer, Nate Miller, Mercedes Opheim, Zoë Robinson, Adam Sadler, Bryan Sanchez, Gabriella Sanchez, Brian Schomburg, Amy "Hannah disparó primero" Stomberg, Jeremy Stomberg, Dominic Tauer, Zach Tewalthomas, James Voelker, Jason Walden, John Wheeler

LUCAS LICENSING

DIRECCIÓN EDITORIAL

Carol Roeder

EDITORA JEFE

Jennifer Heddle

ADMINISTRADOR DE LA BASE DE DATOS DE CONTINUIDAD

Leland Chee



FANTASY
FLIGHT
GAMES



edge

Copyright © 2013 de Lucasfilm Ltd. & ® o TM donde se indique. Todos los derechos reservados. Utilizado bajo licencia. Fantasy Flight Games y Fantasy Flight Supply son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. El logotipo de FFG es una marca registrada de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China.

ISBN: 978-1-61661-593-2

Referencia de producto: EDGSWE01

Print ID: 0001JUL13ES

Si quieres saber más sobre la línea de productos de *Star Wars: Al Filo del Imperio*, descargarte material gratuito, resolver tus dudas sobre las reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

WWW.EDGEENT.COM

starwars.com



LIBRO DE AVENTURA
AL FILO DEL IMPERIO



¡BIENVENIDO A LA CAJA DE INICIO DE STAR WARS!

Estás a punto de embarcarte en un emocionante viaje a través del universo de *Star Wars*, en el que deberás sobrevivir mediante tu ingenio y tu habilidad con el bláster, siempre un paso por delante del Imperio y de los peores elementos del submundo criminal. La *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* es un juego de rol en el que asumes el papel de un personaje en la galaxia de *Star Wars* para vivir trepidantes aventuras. Esta caja está especialmente diseñada como sistema de introducción a los juegos de rol.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol es una experiencia cooperativa de narración. Cada jugador interpreta a un personaje de un universo ficticio (en este caso, el universo de *Star Wars*). Los jugadores deben colaborar en la narración conjunta de una historia protagonizada por sus personajes, en la que deberán unir sus fuerzas para superar adversidades, enfrentarse a peligrosos rivales y, con un poco de suerte, obtener algún beneficio al margen. Para añadir un elemento aleatorio al juego se utilizan dados especiales, por lo que el desenlace de la historia no se conoce de antemano. Cada personaje posee características y reglas de juego exclusivas que dictaminan sus puntos fuertes y sus debilidades, y utilizan estos dados especiales para determinar sus posibilidades de éxito o fracaso en las tareas que acometen.

ANTES DE EMPEZAR

La *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* se ha diseñado para un grupo de 3 a 5 jugadores. Con el contenido de esta caja podéis pasar a la acción directamente, pero antes debéis asignar algunas funciones.

UNO DE LOS JUGADORES ES EL DIRECTOR DE JUEGO.

El Director de Juego (abreviado DJ) actúa como árbitro y como narrador. Es su responsabilidad plantear una situación interesante y evocadora a los demás jugadores, así como dictar lo que sucede cuando los jugadores reaccionan a esta situación. El DJ debe también interpretar a todos los personajes de la galaxia que no controlan los demás jugadores. Los personajes interpretados por el DJ se denominan personajes no jugadores (PNJ). El DJ puede crear sus propias historias y aventuras, o bien utilizar las que hayan diseñado otros (como es el caso de la aventura incluida en esta caja).

Si tú vas a ejercer de Director de Juego, procura tener este libro a mano. Contiene todo lo que necesitas saber para dirigir una partida repleta de emociones y diversión.

LOS DEMÁS JUGADORES SON LOS HÉROES.

Los otros jugadores interpretan a personajes individuales de la galaxia de *Star Wars*. En esta caja se incluyen cuatro personajes pregenerados. Si vas a jugar como uno de los héroes de la aventura, elige uno de estos cuadernos de personaje y ponlo delante de ti sobre la mesa: en él se describe al personaje que has decidido interpretar y también se explica cómo jugar. Durante el transcurso de la partida deberás decidir lo que tu héroe hace y dice, y también utilizarás los dados y las reglas del juego para determinar si sus acciones tienen éxito o fracasan. Los personajes controlados por los jugadores héroes se denominan personajes jugador (PJ, para abreviar).

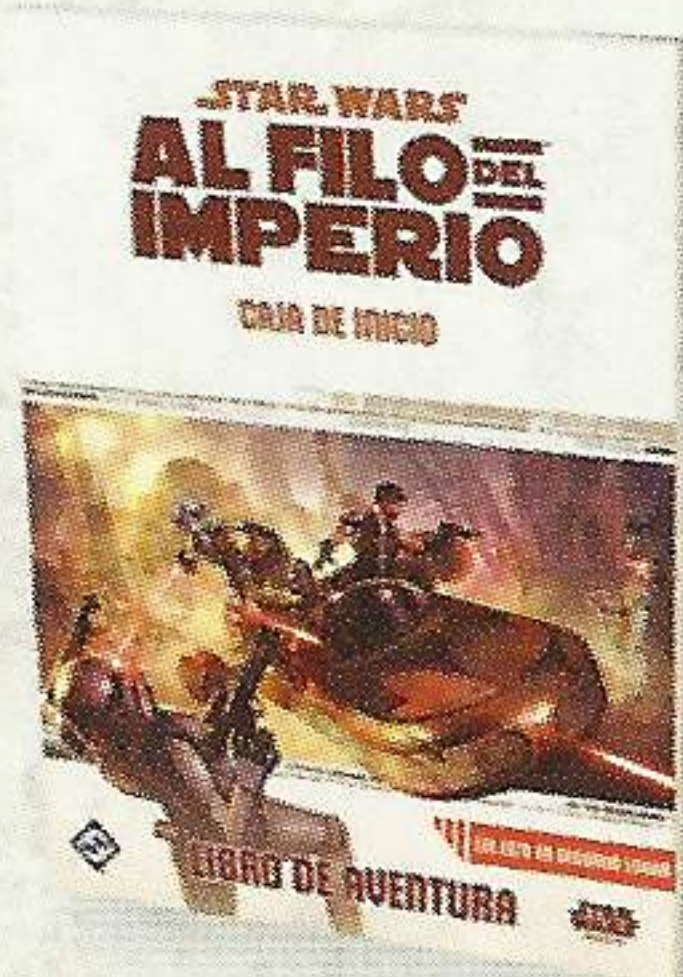
¡SÓLO PARA EL DIRECTOR DE JUEGO!

SI ERES UN JUGADOR HÉROE,
ELIGE UN CUADERNO DE PERSONAJE Y DALE ESTE LIBRO AL DJ.

El Director de Juego es el único que puede leer las demás páginas de este libro, ya que contienen todos los secretos y sorpresas de la aventura. ¡Si sigues leyendo, echarás a perder la diversión!



CONTENIDO DE ESTA CAJA



ESTE LIBRO DE AVENTURA

Contiene la aventura y presenta las reglas a los jugadores en un formato divertido que les permitirá aprender a jugar sobre la marcha.

UN MAPA

En este mapa plegable se ilustran cuatro lugares diferentes: por un lado está el *Colmillo de Krayt* en su hangar, por el otro hay un callejero de Mos Shuuta, y en éste último hay también mapas de la cantina y de la torre de control del puerto espacial.



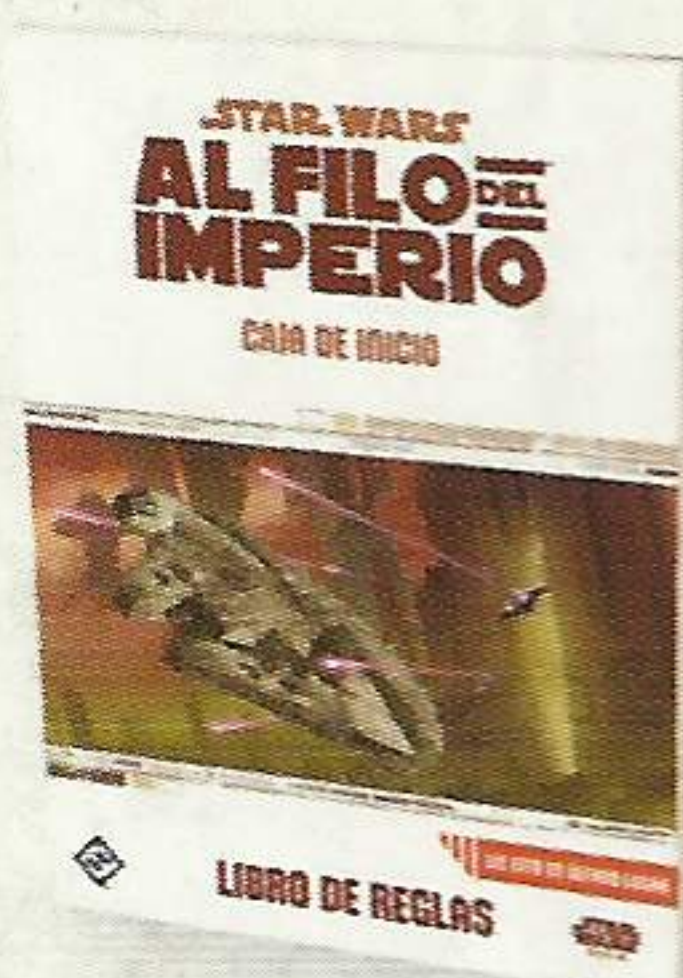
CUADERNOS DE PERSONAJE

Cada uno de ellos contiene todo lo necesario para un jugador héroe.



FICHAS DE DESTINO

Las fichas de Destino tienen dos caras (una para el Lado Oscuro de la Fuerza y otra para el Lado Luminoso de la Fuerza), y se utilizan para conformar la reserva de Destino.



EL LIBRO DE REGLAS

En este reglamento se explican todas las reglas de la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio*. Es mejor jugar primero la aventura contenida en este Libro de Aventura para aprender las reglas, y luego utilizar el Libro de Reglas como referencia para futuras partidas.

DADOS ESPECIALES

La *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* incluye 14 dados especiales que se utilizan para resolver tiradas de habilidad y generar resultados aleatorios.



INDICADORES DE PERSONAJE

Estas fichas de cartón representan a los alienígenas, enemigos, monstruos y héroes de la historia. Los jugadores pueden colocar estos indicadores sobre la mesa o sobre uno de los mapas que se incluyen en la caja para indicar sus posiciones durante una escena.



Además del contenido de esta caja, para jugar a *Star Wars: Al Filo del Imperio* también necesitarás papel y lápiz.



STAR WARS: AL FILO DEL IMPERIO

La *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* es un producto completo: contiene todo lo necesario para que un grupo de 3 a 5 jugadores exploren los confines del Imperio. Los jugadores podrán disfrutar de muchas horas de entretenimiento con el contenido de esta caja, primero jugando a la aventura incluida y más adelante inventando sus propias aventuras.

Si los jugadores ya se sienten preparados para una experiencia más compleja y profunda con el juego de rol, pronto tendrán a su disposición el manual básico de *Star Wars: Al Filo del Imperio*. Este reglamento será el punto de partida de toda una línea de juegos de rol que incluirá aventuras oficiales, suplementos de reglas con más material para el DJ y los jugadores héroes, y mucho más. Los jugadores que hayan probado esta *Caja de Inicio* descubrirán que ambos juegos tienen mucho en común; de hecho, si han jugado la

aventura introductoria de este libro, asimilarán rápidamente y sin ninguna dificultad las reglas del manual básico de *Star Wars: Al Filo del Imperio*.

En ambos juegos los jugadores héroes asumen el papel de personajes jugador y protagonizarán excitantes aventuras en la galaxia de *Star Wars*. Los dos utilizan los mismos dados y la misma mecánica básica. Se construyen en base a la misma estructura de características, habilidades y talentos (aunque la lista concreta de habilidades y talentos puede variar de un producto a otro). Ambos emplean un sistema flexible de acciones y maniobras para resolver los combates, y siguen mecánicas similares para describir naves y vehículos. Resumiendo, la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* es una versión simplificada y accesible de las reglas que contendrá el manual básico de *Star Wars: Al Filo del Imperio*.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

La aventura de este libro se ha escrito y diseñado de tal modo que se puede jugar mientras se lee. Constituye al mismo tiempo una experiencia divertida para los jugadores y un método práctico para aprender las reglas del juego. Los conceptos de juego se presentan a medida que van surgiendo, y el texto de la aventura explica todo lo que hace falta en el momento necesario. Si alguna vez no sabéis cómo proceder, toma una decisión como DJ y seguid con la historia; ya consultaréis luego la respuesta "correcta" en el reglamento. Lo primordial es que todos os divirtáis.

Conforme avancéis en la aventura, verás bloques de texto como éste:

El DJ debe leer en voz alta a los jugadores héroes el texto de estos recuadros. Normalmente describen escenas o personajes, ¡y podrían contener pistas importantes!

Todos estos recuadros de texto incluyen instrucciones para saber cuándo leerlos en voz alta. A menudo deberán leerse tan pronto comience una escena (por ejemplo, cuando los héroes entran en la cantina, o cuando los matones del señor del crimen los encuentran). En otros casos se leerán como respuesta a una acción de los PJ, como al abrir una puerta o superar una tirada de habilidad.

LOS PERSONAJES JUGADOR

Hay cuatro PJ en esta caja: 41-VEX, el droide colono; Lowhrick, el pistolero a sueldo wookiee; Oskara, la cazarr-compensas twi'lek; y Pash, el contrabandista humano. Según el número de jugadores héroes que haya en vuestro grupo, no todos estos PJ estarán presentes en vuestra partida.

TEXTO DE REGLAS

También encontrarás con cierta frecuencia recuadros de texto con este formato.

Estos recuadros contienen reglas de juego. Puedes consultarlos para averiguar cómo se resuelven las acciones en un encuentro específico.

No hay recuadros de reglas como éste en todas las páginas y encuentros. Aunque se explicarán reglas nuevas la primera vez que los jugadores deban utilizarlas, esas reglas permanecerán en vigor durante toda la aventura. Por ejemplo, en la página 8 se describen las reglas para la formación e interpretación de reservas de dados; de ahí en adelante se sobreentiende que los jugadores ya saben cómo formar e interpretar estas reservas, y por tanto ya no se vuelven a explicar.

OTROS RECUADROS DE TEXTO

También puede que veas otros recuadros de texto como éste que estás leyendo. En estos se incluyen información complementaria y aclaraciones para ayudar al DJ a dirigir la escena. Algunos explican conceptos de juego; otros simplemente ofrecen consejos. A menudo también contienen las características de los PNJ que aparecen en un encuentro.



CALLES DE MOS SHUUTA



BIENVENIDOS A MOS SHUUTA

Esta aventura tiene lugar en Mos Shuuta, una pequeña ciudad del planeta desértico de Tatooine. Mos Shuuta está situada en la cima de un elevado promontorio rocoso, y a su alrededor no hay más que desierto en todas direcciones. Al comenzar la historia, los PJ están huyendo de los matones del amo y señor de Mos Shuuta, Teemo el Hutt. Cada uno tiene una cuenta pendiente con el Hutt por alguna razón, tal y como se explica en sus cuadernos de personaje. El único modo de abandonar el planeta y escapar de Teemo el Hutt pasa por robar una nave y volar hacia un lugar seguro. Por suerte van a tener la ocasión de conseguirlo, pero para ello deberán arrebatárselo al carguero *Colmillo de Krayt* a un trandoshano llamado Trex.

Cabe esperar que los PJ no intenten descender por la escarpada pared del promontorio ni traten de abandonar Mos Shuuta por ningún otro medio que no sea robar una nave. Si se les pasa por la cabeza, explícales que la caída es muy pronunciada y que la única entrada y salida de la ciudad, aparte del puerto espacial, está fuertemente vigilada.

EL MAPA

El mapa de la aventura está dividido en varias secciones. En él aparecen representados el promontorio rocoso de Mos Shuuta, la cantina de la ciudad, la torre de control y el *Colmillo de Krayt* en su muelle de amarre.

El mapa de Mos Shuuta aparece reproducido en estas páginas a modo de referencia. Las localizaciones más importantes

del mapa están señaladas con un número de página. Si los PJ viajan a esa localización, el DJ puede consultar la correspondiente página para leer una descripción de lo que encuentran al llegar y el modo en que puede beneficiarles en su huida de Tatooine. Los PJ deberían empezar la partida en la cantina (página 8), luego es de esperar que visiten la chatarrería (página 14), la torre de control del puerto espacial (página 17) y el muelle de amarre Aurek (página 24). Las demás localizaciones de Mos Shuuta se describen brevemente en la página 28.

ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

La aventura se plantea como una serie de encuentros numerados y presentados en el orden que se supone han de seguir los PJ. Teniendo en cuenta que los conceptos de juego se presentan de forma gradual, encuentro a encuentro, recomendamos encarecidamente que los jugadores procedan en el orden estipulado. Si los PJ intentan saltarse un encuentro, el DJ puede explicarles que se perderán la explicación de reglas importantes, o bien permitir que lo ignoren y hacer una pausa mientras lee el encuentro y comparte con ellos las reglas descritas en él.

Es posible que el DJ deba improvisar las transiciones entre encuentros. Estas transiciones pueden ser tan simples como "salís de la cantina y camináis hasta la chatarrería", o tan complejas como una serie de encuentros menores. También suponen una oportunidad estupenda para añadir algo del color y la diversidad que caracterizan al universo de *Star Wars*.



EMPIEZA LA AVENTURA

Cuando todos los jugadores héroes tengan sus respectivos cuadernos de personaje, es el momento de empezar la partida.

PREPARAR LA ZONA DE JUEGO

Poned los dados al alcance de todos los jugadores. El mapa de Mos Shuuta también puede desplegarse por la cara del callejero sobre la superficie de juego para que todos vean dónde transcurre la acción. Cada jugador héroe debe coger su correspondiente indicador de personaje y ponerlo junto a su cuaderno de personaje; quizá deba utilizarlo como representación de su PJ sobre el mapa durante las escenas de combate. También es recomendable que cada jugador disponga de su propio surtido de lápiz y papel para tomar notas si fuera necesario.

SE LEVANTA EL TELÓN

Cuando todo el mundo esté listo para empezar, lee la siguiente introducción en voz alta para los jugadores héroes. También puedes ponerles delante la sección correspondiente de la hoja en la que dice "Lee esto en primer lugar" para que puedan leer la introducción al mismo tiempo. ¡Y si tienes la banda sonora original de *La guerra de las galaxias*, no te cortes y ponla a todo trapo!

DESPUÉS DE LEER LA INTRODUCCIÓN...

Cada PJ sufre 2 de Tensión para reflejar el agotamiento que supone huir a través del clima árido de Tatooine. Dile a cada jugador héroe que anote 2 de Tensión en el lugar correspondiente de su hoja de personaje. Cuando un personaje acumula más Tensión de lo señalado por su umbral de Tensión, se desploma inconsciente.

Más adelante los PJ tendrán ocasión de recuperarse de esta Tensión.

¡La aventura ya ha comenzado! Pasa al Encuentro 1 y dale la vuelta al mapa para mostrar el interior de la cantina.

HUIDA DE MOS SHUUTA

La galaxia atraviesa un periodo turbulento, pero también lleno de oportunidades. El Imperio Galáctico se afana por mantener el control en plena guerra civil. Entre tanto, granujas y contrabandistas, exploradores y exiliados, frontezos de todo tipo se ganan la vida como pueden en los confines de la civilización galáctica. Es una existencia llena de penurias, pero estos renegados gozan de más libertad y posibilidades que cualquier ciudadano de los planetas del Núcleo.

En el planeta desértico de TATOOINE, un puñado de estos renegados han incurrido en la cólera de un señor del crimen local, TEEMO EL HUTT. Atrapados en el diminuto puerto espacial de Mos Shuuta, los renegados se ven forzados a robar una nave espacial para escapar de las fuerzas de Teemo. Por suerte, una nave idónea para la huida atracó no hace mucho en uno de los muelles de amarre; se trata del carguero COLMILLO DE KRAYT, capitaneado por un esclavista trandoshano llamado Trex. En su fuga por las socarradas calles del puerto espacial, los renegados se ocultan en la cantina local para despistar a sus perseguidores...

ENCUENTRO 1: A LA FUGA

En este encuentro, los PJ entran precipitadamente en la cantina pocos segundos antes que los gamorreanos de Teemo el Hutt. Disponen de unos instantes para ocultarse antes de que lleguen los matones.

En cuanto los PJ hayan entrado en la cantina, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Bajáis un corto tramo de escalones y os adentráis en el penumbroso interior de la cantina. El aire fresco del establecimiento alivia la fatiga causada por el calor abrasador de Tatooine. El camarero, un devaroniano, deja lo que está haciendo y os observa detenidamente con sus intimidantes facciones de demonio. Al fondo veís un escenario sobre el que danza una twi'lek al son del hilo musical. Hay varios reservados alineados en las paredes del local, y la zona central de la cantina está repleta de mesas y sillas dispersas. Varios de los clientes se giran en sus asientos para miraros. Las únicas salidas que veís, aparte de la entrada, son lo que parece un cubículo de almacenaje en una esquina y la salida del escenario, que se abre justo detrás de la bailarina. Sobre vuestras cabezas hay un entramado de travesaños gruesos y pesados que sustentan el techo abovedado del establecimiento. Sólo tenéis unos instantes para ocultaros antes de que lleguen los matones de Teemo. ¿Qué hacéis?

Cada PJ dispone de una única oportunidad para esconderse antes de que los matones entren por la puerta delantera. A tal fin, cada uno deberá hacer una tirada de habilidad para comprobar si tiene éxito en su intento.

Si alguno de los PJ intenta esconderse en uno de los reservados, debajo de una mesa o entre las sombras de la cantina, pídele una tirada de Sigilo. Pero hay otras formas de pasar desapercibido; por ejemplo, un personaje podría:

- Convencer a la bailarina twi'lek de que deje pasar al PJ a la zona que hay entre bastidores (Carisma o Coacción).
- Escabullirse al interior del cubículo de almacenaje y atrancar la cerradura (Mecánica).
- Trepár a la zona de los travesaños, que es donde se guardan las cajas de licor (Atletismo).
- Meterse detrás de la barra y fingir que es uno de los camareros (Engaño).
- Sentarse a la barra como si la cosa no fuera con él, porque sólo un loco intentaría algo así (Frialdad).

Cuando un jugador héroe decida lo que quiere hacer, debe formar una reserva de dados y realizar la tirada de habilidad. Estas tiradas deben hacerse de una en una, aunque no importa el orden.



HACER UNA TIRADA DE HABILIDAD

Para resolver una tirada de habilidad, el jugador activo (es decir, aquél cuyo personaje va a realizar la acción) debe hacer lo siguiente:

1. Formar una reserva de dados reuniendo los que aparecen indicados en su hoja de personaje para la habilidad en cuestión, más 1 dado morado de Dificultad **◆**.
2. Tirar los dados.

Cada símbolo de Fallo **▼** anula un símbolo de Éxito **★**. Si sobra al menos 1 símbolo de Éxito **★**, se habrá superado la tirada.

Éste es básicamente el procedimiento que se ha de seguir para resolver una tirada de habilidad. Si quieres entrar en detalles, sigue leyendo...

MECÁNICA BÁSICA

Cada vez que un personaje intenta llevar a cabo una acción que tiene probabilidades de éxito o fracaso, el resultado se determina mediante una tirada de habilidad. La mecánica básica para resolver estas tiradas es la siguiente:

- Se tira una reserva de dados.
- Cada símbolo de Fallo **▼** anula un símbolo de Éxito **★**.
- Una vez tenidos en cuenta todos los factores, si sobra al menos 1 símbolo de Éxito **★**, entonces el personaje habrá superado la tirada y realiza su acción con éxito.

LA RESERVA DE DADOS




Cuando un PJ hace una tirada, el jugador que lo controla (denominado **jugador activo**) ha de tirar varios dados a la vez, lo que se conoce como una **reserva de dados**. Esta reserva está formada por dados favorables, aportados por las propias aptitudes del PJ y cualesquier circunstancias positivas, y también por dados perjudiciales, impuestos por la dificultad de la tarea y por otras circunstancias adversas.

El cuaderno de cada personaje contiene un listado de habilidades, y para cada una de ellas se indica una reserva de dados constituida por un conjunto de dados verdes de Capacidad **◆** y posiblemente algún dado amarillo de Pericia **◊**. Por tanto, para formar la reserva de dados de un personaje para una habilidad basta con consultar su hoja de personaje y coger los dados que en ella se indiquen.

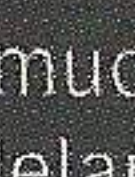
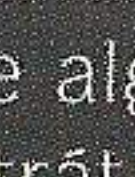

A continuación, el DJ añade dados morados de Dificultad **◆** a la reserva en función de la dificultad inherente de la tarea. **En este caso la tirada es Fácil, por lo que el DJ sólo añade 1 dado morado de Dificultad **◆**.**

Una vez reunidos los dados, el jugador activo los tira todos a la vez y luego se interpreta el resultado.



IMPORTANTE: DADOS FAVORABLES Y PERJUDICIALES

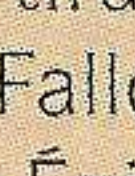
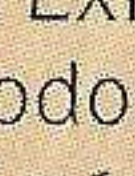
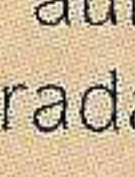



Prácticamente todas las reservas de dados están compuestas por dados favorables (dados de Capacidad  y quizá dados de Pericia ), y también por dados perjudiciales (normalmente dados de Dificultad ). Hay pocas excepciones, y se señalan de manera específica en el texto como tiradas Simples (-).


EL SÍMBOLO DE TRIUNFO

El símbolo de Triunfo  es una versión especial y mucho más favorable que el símbolo de Éxito . Más adelante explicaremos su efecto con mayor detalle; si sale alguno en este punto de la partida, por el momento trátalo como si fuera un símbolo de Éxito  normal.


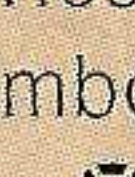

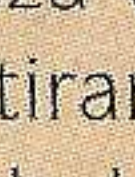
¿ÉXITO O FRACASO?

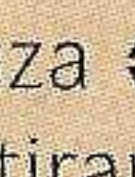
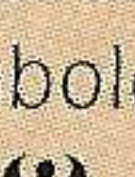


¡Si hay más símbolos de Éxito  que de Fallo  en los dados después de tirarlos, el personaje habrá superado la tirada!


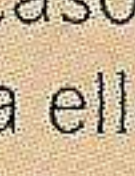
Para determinar la superación o fracaso de una tirada se usan dos símbolos: el de Éxito  y el de Fallo . Cada símbolo de Fallo  anula un símbolo de Éxito  (y viceversa). Si después de descontar todos los éxitos anulados por los símbolos de Fallo  aún queda algún símbolo de Éxito , entonces la tirada se ha superado.

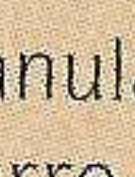
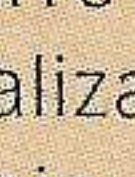
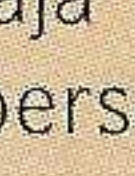
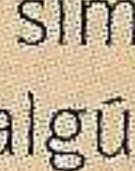

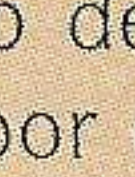
Si se fracasa en la tirada, los símbolos de Fallo  sobrantes se ignoran.

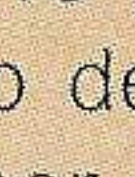
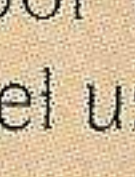
¿VENTAJA O AMENAZA?

Si hay más símbolos de Ventaja  que de Amenaza  en los dados después de tirarlos, el personaje recupera 1 de Tensión por cada símbolo de Ventaja  que sobrepase a los de Amenaza .

Si hay más símbolos de Amenaza  que de Ventaja  en los dados después de tirarlos, el personaje sufre 1 de Tensión por cada símbolo de Amenaza  que sobrepase a los de Ventaja .

Aparte del éxito o fracaso de la tarea, cada tirada puede generar efectos colaterales positivos o negativos que se representan mediante símbolos de Ventaja  y Amenaza . Estos sucesos inesperados son independientes del éxito o fracaso de la acción; es posible fallar una tirada y pese a ello beneficiarse de un posible efecto favorable gracias a la Ventaja. De igual modo, se puede superar una tirada y padecer al mismo tiempo una consecuencia negativa debido a un resultado de Amenaza.

Cada símbolo de Amenaza  anula uno de Ventaja , y viceversa, al igual que ocurre con los Éxitos  y los Fallos . Si después de realizar esta operación aún quedan símbolos de Ventaja , entonces ha ocurrido algo que beneficia al personaje activo. Por el contrario, si lo que sobran son símbolos de Amenaza , el personaje activo sufre algún contratiempo.

En este caso, el personaje activo puede recuperar 1 de Tensión por cada símbolo de Ventaja  excedente y sufre 1 de Tensión por cada símbolo de Amenaza  que sobre. Éste es el uso más básico de los símbolos de Ventaja y Amenaza, y siempre estará disponible para el personaje activo. Más adelante discutiremos otras opciones.

CUANDO TODOS LOS HÉROES HAGAN SUS TIRADAS...

Si todos los PJ logran esconderse con éxito, lee en voz alta lo siguiente:

Segundos después de ocultaros, entra por la puerta un pequeño grupo de gamorreanos, seres de rostros porcinos armados con pesados garrotes. ¡Son los matones de Teemo! Sus ojillos saltones parpadean para adaptarse a la penumbra mientras examinan el local. Como no ven nada de interés, intercambian unos gruñidos y gañidos en su primitiva lengua y se dan la vuelta para salir por donde han entrado. Sabéis que no dejarán de buscaros a menos que acabéis con ellos. ¡Ahora que os dan la espalda, es el momento ideal para atacar!

Pasa al Encuentro 2.

Si alguno de los PJ ha fallado su tirada, lee lo siguiente en voz alta:

Segundos después de ocultaros, entra por la puerta un pequeño grupo de gamorreanos, seres de rostros porcinos armados con pesados garrotes. ¡Son los matones de Teemo! Sus ojillos saltones parpadean para adaptarse a la penumbra mientras examinan el local. Entonces uno de ellos lanza un chillido agudo: ¡os han descubierto! La cosa se va a poner violenta.

Pasa al Encuentro 2.

COMPLETA EL ENCUENTRO 1 ANTES DE CONTINUAR



ENCUENTRO 2: LOS GAMORREANOS

En este encuentro se produce un enfrentamiento entre los PJ y un grupo de gamorreanos que trabajan para Teemo el Hutt. Si los PJ consiguieron esconderse con éxito en el Encuentro 1, tendrán cierta ventaja sobre los matones.

Hay tantos gamorreanos como PJ. Están todos apiñados en la entrada, a distancia de interacción entre ellos, a corto alcance de la barra y a alcance medio del fondo de la sala. Los PJ deben indicar su posición en el mapa de la cantina, teniendo en cuenta las acciones que llevaron a cabo durante el Encuentro 1.

ES HORA DE EMPEZAR EL COMBATE

El combate se resuelve siguiendo estos pasos:

- 1. Determinar la iniciativa** – En este caso depende de si los héroes lograron esconderse o no.
- 2. Los combatientes actúan por turnos** – Cada personaje resuelve un turno de combate. Los PJ pueden decidir el orden en que actúan.
- 3. Termina el asalto y empieza uno nuevo** – Se repite el procedimiento desde el paso 2 hasta que el encuentro haya terminado.

DETERMINAR LA INICIATIVA

Al principio del primer asalto de combate, todos los jugadores héroes y los PNJ han de determinar en qué orden podrán resolver sus turnos. Esto se denomina **orden de iniciativa**. En la mayoría de los casos se requiere que cada participante haga una tirada, pero en esta ocasión el orden dependerá de si los héroes han conseguido ocultarse de los gamorreanos con éxito. Es preciso señalar que cada puesto de iniciativa se asigna a un bando (PJ o PNJ), y no a personajes individuales. **Los PJ pueden decidir en qué orden utilizarán los puestos de iniciativa asignados a su bando.**

Si los PJ se han escondido:

Primer PJ
Segundo PJ
Tercer PJ
PNJ
Cuarto PJ

Si al menos 1 PJ ha fallado:

Primer PJ
PNJ
Segundo PJ
Tercer PJ
Cuarto PJ

Si sólo hay tres PJ, se ignora el cuarto puesto de iniciativa de los PJ. Si únicamente juegan dos PJ, se ignoran los puestos tercero y cuarto.

MATONES GAMORREANOS

Fortaleza 3 Astucia 1 Presencia 1
Agilidad 2 Intelecto 1 Voluntad 1

Reservas de dados:

Armas cuerpo a cuerpo – ◆◆◆

Protección: 3 Umbral de Heridas: 6

Umbral de Tensión: – (sufrir Heridas en su lugar)

Equipo:

Porra (Habilidad de Armas cuerpo a cuerpo [◆◆◆◆]; Alcance de interacción; Daño 5; 🗡️🗡️🗡️🗡️: Inflige una Herida crítica).

Cabe destacar que los gamorreanos no tienen umbral de Tensión; siempre que deban sufrir Tensión por algún efecto, sufren Heridas en su lugar.



LOS COMBATIENTES ACTÚAN POR TURNOS

Cada asalto de combate comprende una serie de turnos. Siguiendo el orden de iniciativa, cada uno de los personajes que participa en el combate resuelve un turno. Empezando por el primer puesto del orden de iniciativa, un miembro del bando asignado (PJ o PNJ) resuelve su turno completo, y acto seguido el asalto continúa con el turno de uno de los personajes del bando que ocupe el siguiente puesto en el orden de iniciativa. **Un PJ puede usar cualquier puesto del orden de iniciativa asignado a su bando**, pero cada PJ solamente puede resolver un turno por asalto. Los jugadores pueden ponerse de acuerdo para decidir quién actúa en cada puesto del orden de iniciativa a medida que les vaya llegando el turno (no hace falta que lo declaren al principio del asalto). También pueden actuar en un orden determinado en un asalto, y luego en otro orden distinto al asalto siguiente. No existe ninguna conexión permanente entre cada PJ y el puesto de iniciativa que utilice.

En lo referente a los PNJ, lo normal es que todos los miembros de un grupo formado por PNJ similares (como son los matones gamorreanos) actúen al mismo tiempo. Al igual que los PJ, los PNJ pueden actuar en cualquier orden, y éste puede variar de un asalto a otro.

Cuando todos los personajes hayan resuelto sus respectivos turnos, puede comenzar un nuevo asalto.

En su turno, un personaje puede realizar una única acción y una única maniobra (en el orden que prefiera).

Las acciones no son maniobras, y las maniobras tampoco son acciones.

ALGUNAS ACCIONES POSIBLES

- Efectuar un ataque con un arma equipada.
- Utilizar una habilidad.
- Realizar una segunda maniobra.

ALGUNAS MANIOBRAS POSIBLES

- Moverse a una nueva posición que esté a corto alcance o menos, o bien cambiar de un intervalo de alcance a otro (de interacción a corto, de corto a medio, etc.).
- Sacar o guardar un arma u objeto (por ejemplo, un inyector de estimulantes).
- Utilizar un inyector de estimulantes.
- Abrir o cerrar una puerta, volcar una mesa para parapetarse tras ella o interactuar de cualquier otro modo con el entorno.
- Apuntar (añade un dado de Beneficio al próximo ataque).
- Ponerse a cubierto (añade un dado de Complicación a todos los ataques efectuados contra el personaje hasta que éste abandone la cobertura o la situación cambie de tal modo que el personaje ya no esté a cubierto).

¿SÓLO UNA MANIOBRA?

Los personajes pueden llevar a cabo una segunda maniobra en su turno sufriendo 2 puntos de Tensión o sacrificando su acción. **No está permitido realizar más de 2 maniobras en un solo turno, ni tampoco se puede efectuar más de 1 acción.**

Ejemplo: En su turno, Oskara desenfunda su carabina bláster (maniobra) y dispara a un enemigo (acción). Falla el tiro, así que Oskara decide sufrir 2 de Tensión para llevar a cabo una maniobra adicional que le permita ponerse a cubierto detrás de una mesa.

Los no combatientes (como el camarero, la bailarina y los demás clientes de la cantina) no harán nada relevante durante el enfrentamiento. Correrán a cubrirse y en general se mantendrán apartados de la refriega; no es necesario tener en cuenta sus acciones.

FIN DEL ASALTO, EMPIEZA UN NUEVO ASALTO

Cuando todos los personajes hayan resuelto sus turnos, finaliza el asalto. Si el combate ha terminado (con la derrota o fuga de uno de los bandos), el encuentro también ha concluido y ya se puede prescindir del orden de iniciativa. Si todavía quedan enemigos plantando cara, comienza un nuevo asalto y se repite el procedimiento desde el paso de resolución de los turnos de los combatientes. El orden de iniciativa sigue siendo el mismo para este nuevo asalto de combate, pero los personajes pueden aprovechar otros puestos de iniciativa para actuar (no es obligatorio utilizar siempre los mismos del primer asalto).

BENEFICIOS Y COMPLICACIONES

Estos conceptos son independientes de la dificultad de la tirada. Los dados de Beneficio aumentan las probabilidades de impacto del ataque, y los dados de Complicación las disminuyen. Se puede ganar un dado de Beneficio llevando a cabo una maniobra para apuntar. Por otro lado, los dados de Complicación se reciben al atacar a un objetivo que está a cubierto.

EL ENCUENTRO 2 CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

MOVIMIENTO Y ALCANCE

En la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio*, las distancias se miden de forma abstracta con un sistema de intervalos de alcance. Existen cuatro de estos intervalos y una situación especial denominada **interacción**. En orden de mayor a menor proximidad, estos intervalos son:

Interacción: Los personajes están tan cerca que podrían tocarse.

Corto alcance: A pocos pasos de distancia. Un blanco fácil con un bláster. Se requiere una sola maniobra para pasar de corto alcance a alcance de interacción, o bien de corto a medio. En este encuentro, el corto alcance llega aproximadamente desde la entrada al centro de la cantina.

Alcance medio: De una punta de la habitación a la otra. Un disparo de dificultad media con un bláster. Aún lo bastante cerca como para ver y oír al objetivo, aunque es preciso hablar en voz alta para entenderse. Se requiere una sola maniobra para pasar de alcance medio a corto alcance, pero son necesarias 2 maniobras para pasar de medio a largo alcance. En este encuentro, el alcance medio abarca la distancia comprendida entre un extremo de la cantina y el opuesto.

Hay otros dos intervalos de alcance (**largo** y **extremo**), pero no son relevantes en este encuentro porque el espacio de la cantina es muy reducido.

Pueden utilizarse indicadores de personaje para señalar de manera aproximada la posición de cada personaje sobre el mapa de la cantina y calcular las distancias relativas. Dado lo abstracto de este sistema, normalmente basta con cálculos aproximados.

¿HERIDAS CRÍTICAS?

Si un PNJ sufre una Herida crítica, se considera que ha sido derrotado. Si es un PJ el que sufre una Herida crítica, consulta la tabla de Heridas críticas que hay en la contraportada de este libro.

EFFECTUAR UN ATAQUE

La acción más habitual de un personaje en combate consiste en atacar con el arma que tiene equipada a un objetivo que esté a tiro. En primer lugar, el atacante debe comparar el alcance que lo separa de su objetivo con el indicado para su arma. Si se encuentra demasiado lejos, el atacante deberá acercarse, escoger otro objetivo o utilizar su acción para hacer otra cosa.

Los ataques se resuelven haciendo una tirada de la habilidad asociada al arma empleada. En la descripción de cada arma se indica la habilidad necesaria para atacar con ella. El personaje activo debe coger los dados que posea en esa habilidad para formar su reserva de dados.

La dificultad de esta tirada (el número de dados morados de Dificultad \blacklozenge que se añaden a la tirada) depende de las circunstancias del ataque.

Si el ataque se efectúa a **corto alcance**, se trata de una tirada **Fácil** (\blacklozenge) y se añade 1 dado de Dificultad \blacklozenge .

Si el ataque se lleva a cabo a **alcance medio**, es una tirada **Media** ($\blacklozenge\blacklozenge$) y se añaden 2 dados de Dificultad \blacklozenge .

Si el ataque se realiza a **largo alcance** (que no llegará a tanto en este caso, ya que todo el mundo está dentro de la cantina), la tirada es **Difícil** ($\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$) y se añaden 3 dados de Dificultad \blacklozenge .

Si el atacante se encuentra a distancia de **interacción** respecto a su objetivo, la tirada es **Media** ($\blacklozenge\blacklozenge$) si va a realizar un ataque con las habilidades Pelea, Armas cuerpo a cuerpo o Armas a distancia ligeras, así que se añaden 2 dados de Dificultad \blacklozenge . Pero si utiliza la habilidad Armas a distancia pesadas, la tirada es **Difícil** ($\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$) y se añaden 3 dados de Dificultad \blacklozenge a su reserva.

Los personajes que llevan a cabo una maniobra para apuntar pueden añadir un dado de Beneficio \blacksquare a la reserva de dados de su ataque. Los personajes que estén a cubierto pueden añadir dados de Complicación \blacksquare a todo ataque efectuado contra ellos. Una vez reunidos los dados que conforman la reserva, se tiran todos a la vez y se interpreta el resultado como con cualquier tirada de habilidad.



DAÑO Y HERIDAS








Si el ataque tiene éxito, impacta en el objetivo y le causa daño. El daño infligido por un ataque es igual al valor de daño del arma utilizada, sumado al número de símbolos de Éxito \star que no hayan sido anulados. Por ejemplo, si Pash dispara una pistola bláster (daño 6) y alcanza a su objetivo con 1 Éxito \star no anulado, le inflige 7 puntos de daño.

El objetivo puede reducir el daño que ha sufrido en tantos puntos como su Protección, que es una combinación de su resistencia natural y el blindaje que lleve puesto. Si la Protección del objetivo reduce el daño sufrido a 0 o menos, entonces no sufre ninguna Herida. En caso contrario, el personaje recibe tantas Heridas como el daño restante. Por ejemplo, si Pash dispara a un gamorreano y le inflige 7 puntos de daño, a esta cantidad se le restan los 3 puntos de Protección del matón, que por tanto sufre 4 Heridas.



Cuando un personaje sufre Heridas, el jugador que lo controla debe anotarlas en su hoja de personaje (el DJ puede apuntar en cualquier papel el daño sufrido por los PNJ). **Si el total de Heridas acumuladas por un personaje supera su umbral de Heridas, es derrotado y cae inconsciente.** Si esto ocurre, el personaje sufre inmediatamente 1 Herida crítica y permanece inconsciente hasta que otro personaje pueda curarlo. Por lo general, los PNJ que son derrotados mueren directamente, a menos que su supervivencia sea esencial para el argumento de la aventura.








VENTAJAS

Los personajes pueden gastar Ventajas  para generar diversos efectos. En general, el jugador activo decide cómo gastar sus símbolos de Ventaja , siempre con el consentimiento del DJ. A continuación se enumeran algunas de las posibles opciones:





- Gastar 1 Ventaja  para recuperar 1 de Tensión.
- Gastar 2 Ventajas  para realizar inmediatamente una maniobra adicional (respetando el límite de 2 maniobras por turno).
- Gastar 2 Ventajas  para añadir un dado de Beneficio  al próximo ataque efectuado contra el mismo objetivo.
- Gastar Ventaja  para infligir 1 Herida crítica al objetivo si el ataque tiene éxito. Cada arma requiere una cantidad específica de símbolos de Ventaja , indicada en su descripción, para activar este efecto.
- Gastar Ventaja  para hacer cualquier otra cosa que sea apropiada para la trama y la situación.

AMENAZAS

La Amenaza  puede utilizarse con diversos fines. Normalmente el DJ es quien decide cómo gastar los símbolos de Amenaza  obtenidos en los dados. Algunas de las posibles opciones son:

- Gastar 1 Amenaza  para infligir 1 de Tensión al personaje activo.
- Gastar 2 Amenazas  para que el objetivo del ataque pueda realizar inmediatamente una maniobra gratuita (incluso aunque no sea su turno).
- Gastar 2 Amenazas  para añadir 1 dado de Complicación  al próximo ataque efectuado por el personaje activo.
- Gastar 2 Amenazas  para añadir 1 dado de Beneficio  al próximo ataque efectuado contra el personaje activo.
- Gastar Amenaza  para hacer cualquier otra cosa que sea apropiada para la trama y la situación.

TRIUNFOS

En una situación de combate, los símbolos de Triunfo  se consideran símbolos de Éxito  y aumentan las probabilidades de acertar o infligir más daño con un ataque. Pero además de esto, se puede utilizar un símbolo de Triunfo  para infligir 1 Herida crítica al objetivo (siempre que el ataque haya tenido éxito) o activar cualquier efecto que pudieran tener los símbolos de Ventaja .

EL COMBATE PROSIGUE HASTA QUE UNO DE LOS DOS BANDOS SEA DECLARADO VENCEDOR.

Si los PJ ganan el combate:

¡Habéis derrotado a los gamorreanos! El silencio que sigue al combate se ve roto por un aplauso lento y carente de entusiasmo. El camarero devaroniano se acerca a vosotros esbozando una sonrisa forzada.

—Supongo que estáis buscando el modo de largaros de este planeta lo antes posible. La buena noticia es que sé de buena tinta que en estos momentos hay un carguero atracado en el muelle Aurek. La mala noticia es que su capitán, Trex, es socio del Hutt y no os dejará subir a bordo de su nave por las buenas. La otra mala noticia es que la razón por la que sé que aún sigue en el muelle es que se le ha averiado el módulo de arranque del reactor de hiper materia, y no podrá despegar hasta que se le instale uno nuevo. Seguro que Vorn, el chatarrero, tiene alguno en su desguace. Y ahora —os dice señalando hacia la puerta—, fuera de mi cantina.

Si los gamorreanos ganan el combate:

Los gamorreanos os golpean en la cabeza con sus perras y todo se vuelve negro. Más tarde os despertáis con un gemido de dolor y veis que el camarero devaroniano se encuentra de pie junto a vosotros, sosteniendo un inyector de estimulantes vacío. A juzgar por vuestros moratones y magulladuras, los gamorreanos debieron de patearos las costillas hasta que se aburrieron y se marcharon.

—Puede que Teemo no os quiera muertos, pero yo de vosotros no me quedaría en Mos Shuuta —os dice el camarero—. La buena noticia es que sé de buena tinta que en estos momentos hay un carguero atracado en el muelle Aurek. La mala noticia es que su capitán, Trex, es socio del Hutt y no os dejará subir a bordo de su nave por las buenas. La otra mala noticia es que la razón por la que sé que aún sigue en el muelle es que se le ha averiado el módulo de arranque del reactor de hiper materia, y no podrá despegar hasta que se le instale uno nuevo. Seguro que Vorn, el chatarrero, tiene alguno en su desguace. Y ahora —os dice señalando hacia la puerta—, fuera de mi cantina.

RECUPERAR TENSIÓN AL FINAL DE UN ENCUENTRO

Al final de cada encuentro, los PJ tienen la ocasión de recuperar Tensión. Cada PJ recupera tanta Tensión como su valor de Presencia o su rango en la habilidad Frialdad, lo que sea mayor.

COMPLETA EL ENCUENTRO 2 ANTES DE CONTINUAR

ENCUENTRO 3: LA CHATARRERÍA

En este encuentro, los PJ deben negociar con un malhumorado chatarrero llamado Vorn para conseguir la pieza que necesitan para reparar la nave (el módulo de arranque del reactor de hipermateria). No pueden limitarse a comprarlo, ya que Vorn se lo tiene reservado a otra persona. Los PJ tendrán que convencer al chatarrero de algún modo para que se los dé a ellos. A tal fin, pueden emplear diversas habilidades sociales para persuadir a Vorn de que les entregue el objeto, o bien arrebatárselo discretamente o por la fuerza.

Cuando los PJ lleguen a la chatarrería, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

La chatarrería no tiene pérdida; se trata de un edificio bajo de argamasa situado junto a un desguace. Al entrar veis a un humano viejo y encorvado, prácticamente oculto detrás de un mostrador sepultado bajo montones de piezas de droides y máquinas diversas. El hombre levanta la mirada hacia vosotros y se vuelve hacia una unidad R5 con forma de cubo de basura que hay a su lado.

—¡Se supone que tienes que avisarme cuando entran clientes, cubo de tuercas! —le grita propinándole una patada—. Vete fuera y acaba de desmontar esa moto deslizadora.

El droide se aleja rodando entre pitidos malhumorados mientras el viejo se gira hacia vosotros.

—¡Bienvenidos, distinguidos clientes! Como pueden ver —dice señalando a los estantes y cubos repletos de toda clase de chatarra—, tengo de todo lo que puedan necesitar... por un módico precio.

Los PJ querrán hablar con Vorn, hacerle algunas preguntas y en general tratar de convencerlo para que les venda su módulo de arranque. EL DJ debe interpretar el papel de Vorn y responder a las preguntas de los PJ tal y como lo haría el chatarrero. Vorn se muestra reacio a vender la pieza porque ya se la ha prometido a Trex (el capitán trandoshano del carguero que los PJ esperan poder robar) por 500 créditos. No consentirá en desprenderse de ella por menos de esa cantidad. A continuación se enumeran algunas de las

VORN TEL-OVIS, TENDERO HUMANO

Fortaleza 2

Astucia 3

Presencia 3

Agilidad 2

Intelecto 2

Voluntad 2

Habilidades: Alerta 1 [◆◆], Armas a distancia ligeras 0 [◆◆], Conocimientos 1 [◆◆], Disciplina 1 [◆◆], Mecánica 1 [◆◆], Negociación 1 [◆◆]

Protección: 3

Umbral de Heridas: 10

Umbral de Tensión: — (sufre Heridas en su lugar)

Equipo:

Bláster de bolsillo (Habilidad: Armas a distancia ligeras [◆◆]); Corto alcance; Daño 5; ○○○○: Inflige 1 Herida crítica).

Ropa gruesa. 1 inyector de estimulantes. 1 kit de reparaciones de emergencia.

preguntas o estrategias que podrían intentar los héroes, con la consiguiente respuesta de Vorn.

¿PUEDES VENDER NOS UN MÓDULO DE ARRANQUE PARA UN REACTOR DE HIPERMATERIA?

—No, sólo me queda uno y se lo he reservado a Trex, el capitán del *Colmillo de Krayt*.

¿PUEDES CONTARNOS ALGO MÁS SOBRE ESE CAPITÁN TREX?

—Trex es un cazarrecompensas trandoshano que se deja caer por Mos Shuuta varias veces al año. Su nave, el *Colmillo de Krayt*, es un viejo carguero ligero YT-1300. Está hecha polvo, pero responde bien si consigues mantenerla en funcionamiento.

¿Y SI TE PAGAMOS MÁS DE LO QUE TE OFRECE TREX POR LA PIEZA?

Vorn no tendrá el más mínimo reparo en venderles la pieza si le ofrecen más que Trex; siempre procura sacar el máximo beneficio. Si los PJ se decantan por esta opción, tendrán que elegir a uno de ellos para cerrar el trato realizando una tirada enfrentada de Negociación contra la Negociación de Vorn (◆◆◆). Las tiradas enfrentadas se explican con detalle en la página 15. Si tienen éxito, acordarán un buen precio y Vorn les pedirá solamente 600 créditos. Si fallan la tirada, Vorn inflará el precio y les pedirá 750 créditos.

VENIMOS DE PARTE DE TREX. NOS ENVÍA PARA RECOGER LA PIEZA.

Sin duda es posible engañar a Vorn. Si los PJ optan por esta estrategia, deberán elegir a uno de ellos para realizar una tirada enfrentada de Engaño contra la Disciplina de Vorn (◆◆). Las tiradas enfrentadas se explican con detalle en la página 15.

TREX ES UN CANALLA. ¿NO PREFIERES VENDER NOS LA PIEZA A NOSOTROS, QUE SOMOS BUENA GENTE?

Dar coba a Vorn no resulta muy efectivo, pero merece la pena intentarlo. Si los PJ se inclinan por esta opción, tendrán que elegir a uno de ellos para que haga una tirada enfrentada de su Carisma contra la Disciplina de Vorn (◆◆). Las tiradas enfrentadas se describen con detalle en la página 15. Pero como Vorn es muy arisco, deberá añadirse un dado de Complicación a la reserva de esta tirada.

VÉNDENOS/DANOS LA PIEZA O TE HAREMOS DAÑO.









Intimidar a Vorn puede funcionar, aunque es más probable que venda la pieza antes que renunciar a ella sin sacar nada a cambio. Si los PJ optan por este sistema, deberán elegir a uno de ellos para que haga una tirada enfrentada de su Coacción contra la Disciplina de Vorn (◆◆). Las tiradas enfrentadas se describen con detalle en la página 15.





¿CÓMO SABEMOS QUE LA PIEZA FUNCIONA? MEJOR NOS LA ENSEÑAS PRIMERO.

Ésta es una táctica muy inteligente, y Vorn accederá a mostrarles la pieza. Esto facilitará cualquier intento posterior por robarla, ya que los PJ sabrán qué están buscando y dónde la guarda el chatarrero.

TIRADAS ENFRENTADAS

Para tratar con Vorn se requiere una **tirada enfrentada**. Este tipo de tiradas mide la destreza de un personaje contra la de otro. A veces ambos personajes usarán la misma habilidad; por ejemplo, en uno de los casos descritos en la partida se plantea una tirada de Negociación contra Negociación, y lo mismo ocurriría con dos personajes que enfrentasen sus respectivas habilidades de Atletismo para resolver un forcejeo. Pero en otras ocasiones se enfrenta una habilidad específica contra otra distinta, como la tirada de Engaño contra Disciplina que se requiere para embaucar a Vorn.

Para resolver una tirada enfrentada, el personaje activo (el que realiza la tirada, en este caso un PJ) debe formar su reserva de dados del modo habitual. La dificultad de la tirada está determinada por la reserva de dados del personaje rival en la habilidad relevante. Por cada dado verde de Capacidad  que haya en la reserva de dados del rival, se añade 1 dado morado de Dificultad  a la reserva del personaje activo. Por cada dado amarillo de Pericia  que tenga el personaje rival en su reserva, se añade 1 dado rojo de Desafío  a la reserva del personaje activo. En otras palabras, el personaje rival ha de formar su propia reserva con dados de Dificultad  y Desafío  en vez de utilizar dados de Capacidad  y Pericia , y a continuación añadir esos dados a la reserva del personaje activo para representar los dados perjudiciales de la tirada.

Una vez hecho esto, se tiran los dados y se interpreta el resultado siguiendo las reglas habituales. En el caso concreto de las tiradas enfrentadas, los símbolos de Ventaja  y Triunfo  podrían reflejar consecuencias favorables para el personaje activo (o desfavorables para su rival). De igual modo, los símbolos de Amenaza  y Desesperación  indicarían que le pasa algo malo al personaje activo o algo que beneficia a su rival, siempre a discreción del DJ.



HAS SIDO MUY ANTIPÁTICO CON ESE DROIDE.

—Ese droide es un holgazán y un inútil. Me detesta casi tanto como yo a él, pero a los dos nos toca aguantarnos.

PEDIR AYUDA A LA UNIDAD R5.

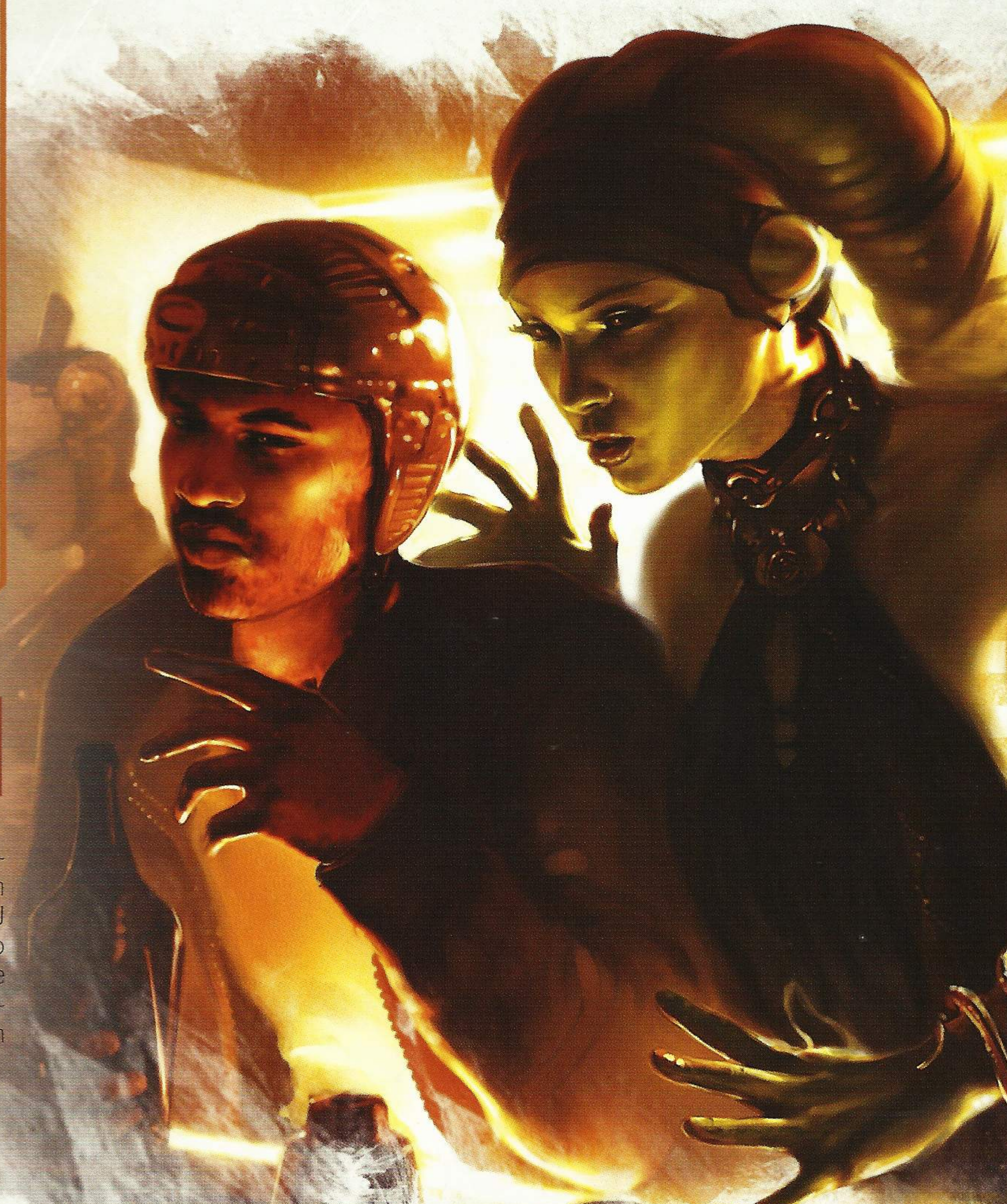
La unidad R5, cuya designación completa es R5-K3, adolece de los problemas de actitud propios de este modelo en particular y además odia a su amo Vorn Tel-Ovis. Si los PJ salen al desguace y hablan con él, se mostrará encantado de ayudarles entrando en el local y robando el módulo de arranque para ellos. Lo único que deben hacer los PJ es distraer a Vorn (basta con darle conversación o montar algún jaleo en la tienda).

ROBAR LA PIEZA.

Los PJ pueden valerse de dos métodos para robar la pieza: la discreción o la violencia. Si prefieren la discreción, birlar la pieza sin que Vorn se entere requerirá una tirada enfrentada de Actividad criminal contra la Alerta de Vorn ( ). Si los PJ optan por la violencia, deberán iniciar un encuentro de combate contra Vorn. El viejo chatarrero no se espera que lo ataquen, por lo que ocupará el último puesto en el orden de iniciativa (que será PJ, PJ, PJ, PJ, PNJ). Su droide huirá a toda prisa.

¿QUÉ MÁS TIENES A LA VENTA?

Puede que los PJ quieran comprarle alguna otra cosa a Vorn. No vende armas ni blindajes, pero sí les ofrecerá inyectores de estimulantes y kits de reparaciones de emergencia a 25 créditos la unidad. Solamente dispone de 4 inyectores y 3 kits de reparaciones de emergencia en el local.



EL ENCUENTRO 3 CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

BENEFICIOS Y COMPLICACIONES: USOS ADICIONALES

Los dados de Beneficio ■ y Complicación □ representan modificadores circunstanciales a las probabilidades de éxito o fracaso de una tarea. En combate, los personajes reciben dados de Beneficio ■ por apuntar, y dados de Complicación □ por disparar contra objetivos que están a cubierto. Pero existen muchísimas razones adicionales para añadir dados de Beneficio ■ y Complicación □ a una reserva de dados, y éste es un buen momento para comentarlas.

Los personajes ganan un dado de Beneficio ■ por cualquiera de estos motivos:

- Ofrecer a Vorn la oportunidad de ganar más dinero.
- Distraer a Vorn para que no pueda concentrarse en la negociación (o en el intento de robo).
- Compartir de manera manifiesta su desdén por los droides.

Resumiendo, cualquier ventaja circunstancial que se aplique a una tirada puede proporcionar un dado de Beneficio ■ al personaje activo.

Los personajes pueden recibir dados de Complicación □ por cualquiera de estos motivos:

- Ser un droide (como 41-VEX) o defenderlos.
- Ofrecer menos dinero a Vorn.
- Insultar a Vorn.

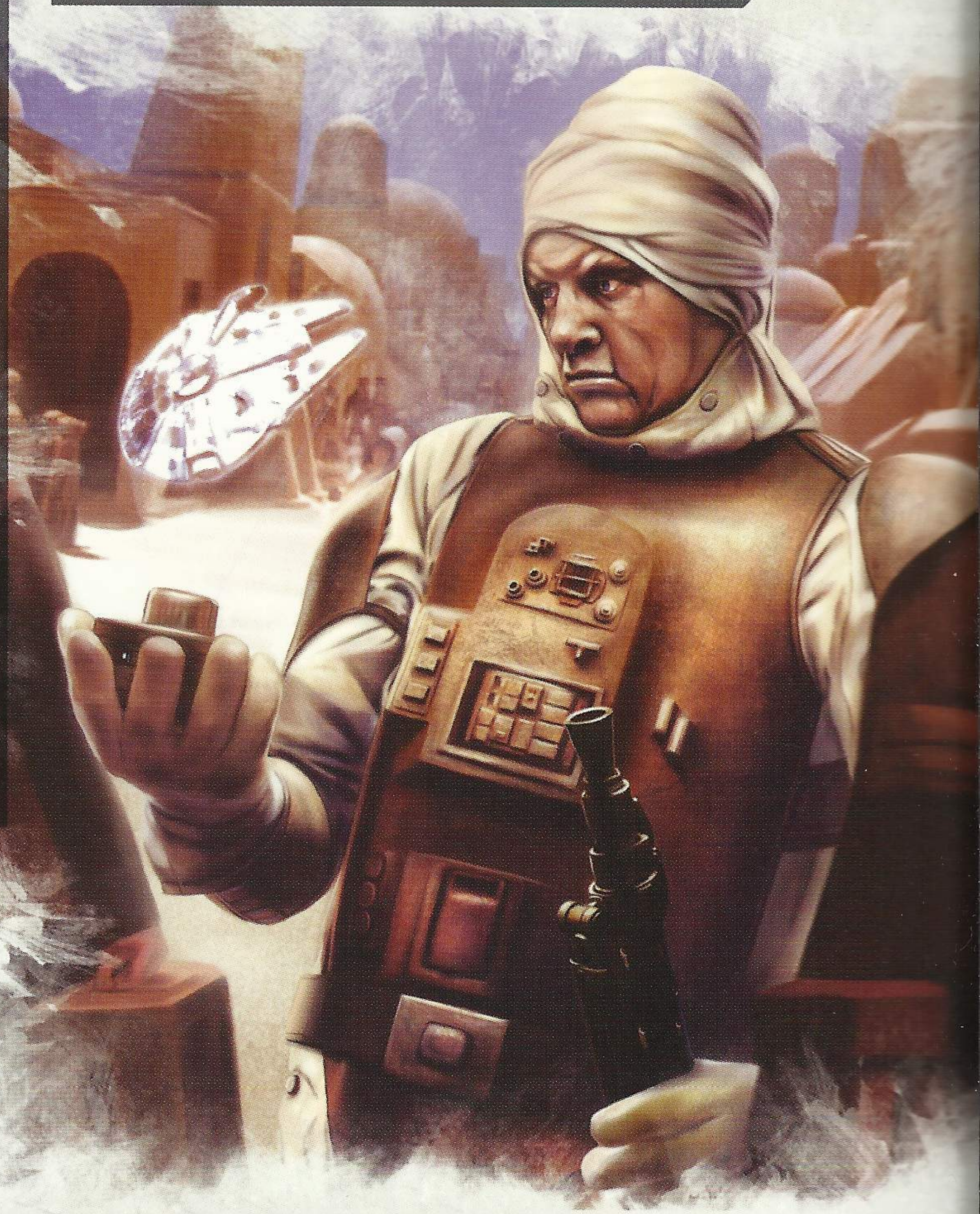
En resumidas cuentas, todo impedimento circunstancial que se aplique a cualquier tirada puede imponer un dado de Complicación □ al personaje activo.

En todos los casos, el DJ tiene la última palabra en lo relativo a los dados que deben añadirse a una reserva.

DADOS DE DESAFÍO Y SÍMBOLOS DE DESESPERACIÓN

Los dados de Desafío ● son lo opuesto a los dados de Pericia ●. En una tirada enfrentada aparecen cuando el personaje rival tiene entrenada la habilidad relevante.

El símbolo de Desesperación ☹ solamente figura en los dados de Desafío ●, y es la contrapartida del símbolo de Triunfo ☺. Sin embargo, no anula este símbolo, como tampoco se ve anulado por él. Un símbolo de Desesperación ☹ se cuenta como Fallo ▼ y anula un símbolo de Éxito ✨. Pero además indica que le ha ocurrido alguna calamidad al personaje activo. En un combate podría ser que su arma se ha encasquillado o se ha quedado sin munición. En el caso que nos ocupa, obtener un símbolo de Desesperación ☹ en una tirada significa que el personaje activo ha tirado al suelo sin querer una pieza muy valiosa de un motor de repulsión y la ha dañado. Vorn insistirá en que los PJ le indemnicen inmediatamente con 50 créditos.



¡YA LO TENEMOS!

Cuando los PJ hayan conseguido el módulo de arranque del reactor de hipermateria, el siguiente paso es ir a la torre de control del puerto espacial y desactivar las amarras magnéticas que retienen al *Colmillo de Krayt*. Pasa al Encuentro 4.

COMPLETA EL ENCUENTRO 3 ANTES DE CONTINUAR



ENCUENTRO 4: LA TORRE DE CONTROL

En este encuentro, los PJ deben acceder a la torre de control del puerto espacial y soltar las amarras magnéticas que impiden que el *Colmillo de Krayt* despegue. Para ello tendrán que colarse a hurtadillas, disuadir a los guardias de la entrada o enfrentarse a ellos en combate, para luego acceder a las computadoras del interior. Si meten la pata o se lían a tiros sin ningún miramiento, puede que deban resolver otro combate en el interior de la torre de control.

Lee en voz alta o parafrasea el siguiente texto cuando los PJ se acerquen a la torre de control del puerto espacial:

La torre de control del puerto espacial es un edificio bajo y cuadrado que se aferra precariamente al borde del promontorio de Mos Shuuta. La entrada delantera está abierta, pero custodiada por un par de droides de seguridad. Para poder marcharos de Tatooine debéis desactivar las amarras magnéticas que retienen al *Colmillo de Krayt* en el hangar, y solamente se puede hacer eso desde el interior de la torre de control. Vais a tener que sortear de algún modo a esos droides o buscar otra forma de entrar en el recinto.

Los droides no permitirán que los PJ entren en el edificio, pero tampoco atacarán a menos que los héroes traten de pasar igualmente o les ataquen primero. Los PJ tienen tres opciones para continuar.

CONVENCER A LOS GUARDIAS.

Para conseguirlo, los PJ han de idear algún motivo por el que los guardias deban dejarles pasar, y luego superar una tirada enfrentada de Engaño o Coacción contra la Disciplina de los

droides (♦). Si los jugadores inventan una excusa plausible, prémialos añadiendo un dado de Beneficio (□) a la tirada. Por otro lado, si su argumento es descabellado, penalízalos con un dado de Complicación (■). Si los héroes fallan esta tirada, los droides les exhortarán a marcharse. Los PJ pueden probar con otro método o inventarse otra historia, pero cada vez que hagan esto último para convencer a los droides se añadirá un dado de Complicación (■) adicional a su tirada debido a la activación de los programas de sospecha de los droides.

BUSCAR OTRA ENTRADA Y COLARSE SIN SER VISTOS.

Si los PJ buscan otra forma de entrar, hallarán una puerta de servicio en un lado del edificio; nadie impedirá que intenten colarse por ella. La puerta está cerrada, pero los PJ pueden abrirla utilizando la habilidad Actividad criminal (para accionar el mecanismo de la cerradura) o Computadoras (para fingir un código de acceso válido). Esta tirada es de dificultad **Media** (♦♦). Si la fallan, deberán buscar otra forma de entrar. Si los PJ superan esta tirada, entrarán en una pequeña sala de reuniones situada frente a la cámara principal.

¡LUCHAR!

Los PJ pueden limitarse a atacar a los centinelas para abrirse paso a las bravas. No obstante, si deciden hacer esto, los guardias del interior del recinto se pondrán sobre aviso y lo más probable es que deban enfrentarse a ellos también. Los droides no se esperan un combate, y cada uno deberá realizar una tirada separada de Alerta para calcular la iniciativa. Los PJ seguramente harán tiradas de Frialdad. Para más detalles sobre cómo determinar la iniciativa, consulta el recuadro "Reglas avanzadas: Determinar la iniciativa" en la página 18).

EL ENCUENTRO 4 CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

DROIDES DE SEGURIDAD DEL PUERTO ESPACIAL

Fortaleza 2 Astucia 2 Presencia 1

Agilidad 2 Intelecto 1 Voluntad 1

Habilidades: Alerta 0 [◆], Armas a distancia ligeras 3 [◆◆◆], Disciplina 1 [◆], Frialdad 0 [◆], Percepción 0 [◆◆]

Protección: 3 **Umbral de Heridas:** 8

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo: Pistola bláster integrada (Habilidad: Armas a distancia ligeras [◆◆◆]; Alcance medio; Daño 6; ☹☹☹). Inflige 1 Herida crítica).

SUPERVISORA BRYNN

Fortaleza 2 Astucia 3 Presencia 3

Agilidad 2 Intelecto 2 Voluntad 2

Habilidades: Alerta 0 [◆◆], Armas a distancia ligeras 1 [◆◆], Disciplina 1 [◆◆], Frialdad 1 [◆◆◆], Percepción 1 [◆◆◆]

Protección: 2 **Umbral de Heridas:** 10

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo:

Pistola bláster (Habilidad: Armas a distancia ligeras [◆◆]; Alcance medio; Daño 6; ☹☹☹). Inflige 1 Herida crítica).

Comunicador.

REGLAS AVANZADAS: DETERMINAR LA INICIATIVA

Normalmente, para determinar el orden de iniciativa todos los participantes deben hacer una tirada de habilidad. Los personajes que sabían que iban a entrar en combate han de realizar una tirada de **Frialdad**, pero si el ataque les ha pillado desprevenidos la tirada es de **Alerta**. Cada personaje puede utilizar una habilidad distinta para establecer un mismo orden de iniciativa.

Todas estas tiradas son Simples (–), por lo que no se añade ningún dado de Dificultad ◆.

Una vez efectuadas las tiradas, el DJ anota los resultados individuales y los ordena de mayor a menor cantidad de símbolos de Éxito ✨ obtenidos. En caso de empate, tiene preferencia la tirada que haya sacado más Ventajas ☹. Si el empate persiste, se dará prioridad a los PJ sobre los PNJ. **Da igual quién haya hecho cada tirada; lo único que importa es si el personaje en cuestión es un PJ o un PNJ.** Conveniría que el DJ lo apuntara todo en una hoja de papel.

Después de esto, el DJ tendrá una lista de tiradas de iniciativa marcadas como PJ o PNJ: éste es el orden de iniciativa. Durante el combate subsiguiente, un PJ actuará cada vez que se llegue a un puesto de iniciativa asignado al bando de los PJ, y de igual modo un PNJ (o grupo de PNJ similares) actuará cada vez que se llegue a un puesto de iniciativa adjudicado al bando de los PNJ. Es preciso recordar que **cada PJ puede actuar en cualquier puesto de iniciativa**, sin importar cuál de ellos hiciera la tirada que consiguió ese puesto para su bando. Cada puesto de iniciativa pertenece a un bando completo, y no a un individuo específico (lo mismo se aplica a los PNJ).

DIFICULTAD DE LAS TIRADAS DE HABILIDAD

Cuando un personaje realiza una tirada de habilidad, el DJ debe asignarle una dificultad. Ya se ha explicado cómo determinar la dificultad de las tiradas de combate y las tiradas enfrentadas, pero el DJ debe utilizar el sentido común para adjudicar la dificultad de las tiradas de habilidad ordinarias.

DIFICULTAD	DADOS	EJEMPLO
Simple	–	Actividad rutinaria cuyo desenlace rara vez se cuestiona. Por lo general ni siquiera se necesita hacer una tirada, a menos que al DJ le interese saber la magnitud del éxito o que puedan darse consecuencias desfavorables debido a la presencia de dados de Complicación.
Fácil	◆	Forzar una cerradura primitiva, curar magulladuras y cortes superficiales, encontrar comida y refugio en un planeta muy frondoso, disparar a un objetivo situado a corto alcance.
Media	◆◆	Forzar una cerradura típica, suturar una herida pequeña, encontrar comida y refugio en un planeta de clima templado, disparar a un objetivo situado a alcance medio o intentar golpearlo en combate cuerpo a cuerpo.
Difícil	◆◆◆	Forzar una cerradura compleja, reducir fracturas o suturar heridas grandes, encontrar comida y refugio en un planeta muy accidentado, disparar a un objetivo situado a largo alcance.
Desalentadora	◆◆◆◆	Forzar una cerradura excepcionalmente sofisticada, practicar cirugía o injertar implantes, encontrar comida y refugio en un planeta desolado, disparar a un objetivo situado a alcance extremo.
Formidable	◆◆◆◆◆	Forzar una cerradura que tiene un mecanismo incomprensible, clonar un nuevo cuerpo, encontrar comida y refugio en un planeta sin atmósfera respirable.

UNA VEZ DENTRO

Cuando los PJ entren en el recinto, se hallarán en una antecámara decorada con muy buen gusto y provista de asientos para los visitantes y unos cuantos maceteros con plantas algo pochadas. Los dos corredores que salen de esta habitación conducen a la sala de control. Cuando los PJ se adentren en uno de estos corredores, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Atravesáis el umbral y os encontráis en una gran estancia abarrotada de computadoras dispuestas en torno a un holoprojector central en el que se muestra un plano del espacio aéreo local. Frente al holoprojector hay una mujer humana con los brazos cruzados a la espalda. Parece ser la encargada de la sala de control; veis cómo se dirige a alguien con tono imperioso a través de sus auriculares.

—Lanzadera imperial Lambda—11238, al habla la supervisora Brynn de la torre de control de puerto espacial. Tienen permiso para aterrizar. Bienvenidos a Mos Shuuta.

Media docena de técnicos de distintas especies operan las consolas, y dos droides de seguridad montan guardia junto a la entrada. Las paredes de transpariacero del otro extremo de la sala captan vuestra atención; al otro lado podéis ver el paisaje desértico de Tatooine y la lanzadera imperial que se aproxima para tomar tierra.

Si los PJ se han abierto paso por la fuerza luchando contra los centinelas droides, los que están en la sala les atacarán de inmediato y la supervisora Brynn se unirá al combate; deben hacerse tiradas de iniciativa para todos, y en este caso ambos bandos usarán la habilidad Alerta. En caso contrario, los PJ tendrán a su disposición opciones similares a las anteriores.

CONVENCER A LA SUPERVISORA BRYNN DE QUE DESACTIVE LAS AMARRAS MAGNÉTICAS.

La supervisora Brynn es un poco más espabilada que los centinelas droides, pero los PJ pueden intentar persuadirla de que libere el bloqueo si le cuentan una buena milonga y superan una tirada de Carisma, Coacción o Engaño enfrentada a la Disciplina de Brynn (◆◆). Si fallan la tirada, la supervisora Brynn les ordenará que salgan del recinto; si no obedecen, los droides les atacarán (ver la sección “¡Luchar!” más arriba).

PIRATEAR LAS COMPUTADORAS Y HACERLO ELLOS MISMOS.

Nadie presta atención a los PJ, así que pueden acercarse sin más al terminal más próximo, colarse en el sistema y desactivar el bloqueo ellos mismos. Esto requiere una tirada **Media** (◆◆) de Computadoras. Si sacan algún símbolo de Amenaza ☠, sonará una alarma y la supervisora Brynn les preguntará qué creen que están haciendo. ¡Los PJ tendrán que pensar muy deprisa para convencerla de que no pretendían hacer nada malo y salir del paso! Para ello deberán realizar la misma tirada descrita en el apartado anterior, pero añadiendo un dado de Complicación ■ a la tirada que intenten. O también pueden echar a correr; nadie los perseguirá. Si los PJ fallan la tirada de Computadoras, tendrán

REGLAS AVANZADAS DE ALCANCE

Ahora que los personajes no están confinados en el recinto de la cantina, el combate en las calles de Mos Shuuta puede extenderse a alcances superiores.

Largo alcance: En la otra punta de la calle. Un disparo difícil con un bláster; de hecho, las pistolas bláster ni siquiera llegan tan lejos. Los personajes deben gritar para oírse unos a otros, y posiblemente resulte muy complicado distinguir detalles. Se requieren 2 maniobras para pasar de alcance largo a medio o extremo.

Alcance extremo: La distancia máxima a la que dos personajes pueden interactuar y verse mutuamente. No se oirán ni gritando. Únicamente algunos fusiles de precisión y armas montadas en vehículos pueden llegar hasta este alcance. Hacen falta 2 maniobras para moverse de alcance extremo a largo alcance.

que obligar de algún modo a la supervisora Brynn o a alguno de los técnicos de la sala de control a que desactive el bloqueo (ver apartado anterior, y posiblemente también el titulado “¡Luchar!”).

AL TERMINAR EL COMBATE

Cuando ambos droides sean derrotados, la supervisora Brynn se rendirá y accederá a ayudar a los PJ. Si la supervisora muere, los PJ podrán desactivar las amarras desde la computadora central sin necesidad de hacer ninguna tirada.

Una vez desactivadas las amarras magnéticas, los PJ podrán marcharse. Pasa al Interludio.



COMPLETA EL ENCUENTRO 4 ANTES DE CONTINUAR

INTERLUDIO: EXPERIENCIA Y DESTINO

Hasta ahora la aventura ha tenido un desarrollo deliberadamente lineal para ilustrar los fundamentos del juego y plantear correctamente todos los elementos críticos de la trama. Pero los PJ han cumplido la mayoría de sus objetivos; pueden apropiarse del *Colmillo de Krayt* y huir cuando quieran. Quizá prefieran explorar un poco Mos Shuuta antes de marcharse, o averiguar por qué ha aterrizado una lanzadera imperial en el puerto espacial. Tal vez quieran idear un plan creativo para sacar a Trex de su nave y así poder robarla con más facilidad. O puede que opten por ir directamente al muelle Aurek para hacerse con su nueva nave y despegar rumbo a la puesta de los soles gemelos.

Pero lo primero es lo primero: ha llegado el momento de premiar a los jugadores héroes con algo de Experiencia y saber cómo funciona el Destino.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A medida que los héroes vivan aventuras y superen nuevos desafíos, el DJ los premiará con puntos de Experiencia (PE), que normalmente se otorgan al final de cada partida. Los héroes pueden gastar esta Experiencia para adquirir nuevos rangos de habilidad y talentos propios de sus especialidades.

Como los PJ ya han completado uno de los principales objetivos de la trama (reunir todos los requisitos necesarios para robar la nave y despegar), reciben 10 PE cada uno. En este momento cada jugador héroe debe pasar la página de su cuaderno de personaje y leer el procedimiento de "subida de nivel" que se explica en él. Es importante que recuerde **anotar la Tensión y las Heridas que haya acumulado**, así como el dinero que le queda y cualquier otro cambio que se deba realizar en su hoja de personaje (si ha usado estimulantes, etc.). Hay que transferir toda esa información de la primera hoja de personaje a la siguiente.

LA RESERVA DE DESTINO

Los PJ son algo más que simples contrabandistas, cazarecompensas y renegados. Son los protagonistas de la aventura, y por tanto la Fuerza les depara un sino superior. Este porvenir se representa en parte mediante la reserva de Destino.

CÓMO CREAR LA RESERVA DE DESTINO

Cada jugador héroe debe tirar una sola vez el dado blanco de la Fuerza \square . Por cada punto blanco que obtenga se coloca 1 ficha de Destino en la reserva de Destino con la cara blanca boca arriba. Por cada punto negro que salga debe colocarse 1 ficha de Destino en la reserva de Destino con la cara negra boca arriba. Esta reserva es un conjunto de fichas de Destino que pueden utilizar tanto el DJ como los jugadores héroes: es conveniente que esté al alcance de todos.

DESTINO

Tanto el DJ como los jugadores héroes pueden utilizar la reserva de Destino para mejorar sus tiradas de habilidad. Cada vez que se realice una tirada, el jugador activo puede optar por gastar 1 de Destino para incrementar uno de sus dados de Capacidad \blacklozenge a dado de Pericia \blacklozenge . A continuación los demás jugadores (normalmente el jugador que controla al personaje que es el objetivo de la acción en cuestión) pueden hacer lo mismo, gastando 1 de Destino para incrementar uno de los dados de Dificultad \blacklozenge a dado de Desafío \blacklozenge . Cuando los jugadores héroes gastan 1 de Destino de este modo, deben elegir una ficha de Destino que tenga la cara blanca boca arriba (el Lado Luminoso) y darle la vuelta para dejar boca arriba la cara negra (el Lado Oscuro). Si es el DJ quien gasta 1 de Destino, debe elegir una ficha del Lado Oscuro y seguir el procedimiento inverso. Si no quedan fichas de Destino con la cara apropiada boca arriba, el jugador no podrá gastar puntos de Destino hasta que se haya dado la vuelta a alguna de las fichas.

EL SIGUIENTE PASO

- Si los PJ desean explorar el resto de Mos Shuuta antes de seguir adelante, consulta la sección "Otros encuentros en Mos Shuuta" (página 28). Si pierden demasiado tiempo explorando la ciudad y no toman ninguna precaución para evitar que sus perseguidores los descubran, podrían toparse con otro grupo de gamorreanos o incluso con una patrulla de soldados de asalto imperiales. Para saber cómo dirigir estos encuentros, consulta las secciones correspondientes del Encuentro 2 y el Encuentro 5.
- Si los PJ quieren investigar la lanzadera imperial que acaba de llegar, no tardarán en cruzarse con las tropas de asalto que han venido en su busca. Pasa al Encuentro 5.
- Si los PJ prefieren ir directamente al muelle de amarre y abandonar el planeta lo antes posible, pasa al Encuentro 5. No podrán escapar de Mos Shuuta sin enfrentarse con al menos una patrulla de tropas de asalto.
- Si los PJ no saben qué hacer a continuación, el DJ debe sugerirles que se dirijan al puerto espacial; con esto dará comienzo el Encuentro 5 cuando se topen con una patrulla de soldados imperiales por el camino.

COMPLETA EL INTERLUDIO ANTES DE CONTINUAR



ENCUENTRO 5: TROPAS DE ASALTO IMPERIALES

En este encuentro, los PJ se cruzan con una patrulla de soldados de asalto imperiales en las calles de Mos Shuuta y deben enfrentarse a ellos o huir.

Los soldados de asalto obedecen las órdenes del teniente Herkin, un oficial imperial que ha llegado en la lanzadera de clase Lambda. Herkin tiene un acuerdo no muy legal con Teemo el Hutt y ha puesto a sus soldados al servicio del jefe criminal, razón por la que han salido a la busca y captura de los PJ. Los soldados de asalto se han separado en grupos de tres hombres y se han dispersado por toda Mos Shuuta para interrogar a los lugareños y peinar las calles. Cuando vean a los PJ, los soldados pedirán ayuda de inmediato a la patrulla de soldados más próxima. Tan pronto los PJ se encuentren con los soldados imperiales, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

De repente, la muchedumbre que atesta la calle se aparta y un escalofrío os recorre la espalda cuando divisáis a tres soldados con el blindaje blanco de la élite imperial. ¡Tropas de asalto! Al advertir su presencia, veis que el jefe señala directamente hacia vosotros. Su voz quiebra el silencio de la multitud con el característico filtro mecánico de los altavoces de su armadura.

—¡Ahí están! ¡Cogedlos!

Al dar media vuelta para echar a correr, veis otra patrulla de tres soldados más que se aproxima por un callejón lateral. Esto no pinta nada bien.

Hay dos patrullas de tres soldados de asalto cada una. La primera se encuentra a alcance medio. La segunda está a largo alcance y acercándose por una calle transversal (utiliza el mapa de las calles de Mos Shuuta y sitúa los indicadores de personaje en los lugares correspondientes). En cuanto los soldados descubran a los PJ, deberán hacerse tiradas de iniciativa utilizando la habilidad Alerta. Si los PJ han ideado alguna estratagema para prevenir este tipo de situaciones, el DJ puede permitirles que utilicen la Frialdad en vez de la Alerta.

ÚNICAMENTE LOS SOLDADOS IMPERIALES SON CAPACES DE TANTA PRECISIÓN

¡Ojo! Una patrulla de soldados de asalto puede ser extremadamente peligrosa para PJ de niveles bajos. Si los héroes se arrojan valerosamente sobre los soldados esperando una victoria fácil, lo más probable es que muerdan el polvo. Se recomienda al DJ que haga hincapié en la temible reputación de las tropas imperiales y sugiera a los PJ que pongan pies en polvorosa.



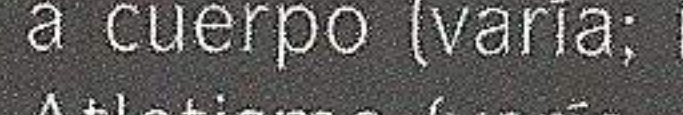


EL ENCUENTRO 5 CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

SOLDADOS DE ASALTO

Fortaleza 3 Astucia 2 Presencia 1

Agilidad 3 Intelecto 2 Voluntad 3



Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia pesadas (varía;  para un grupo completo de 3,  para un grupo de 2;  un solo soldado), Armas cuerpo a cuerpo (varía; igual que Armas a distancia pesadas), Atletismo (varía; igual que Armas a distancia pesadas), Disciplina (varía; igual que Armas a distancia pesadas)



Otras habilidades: Alerta 0 [], Frialdad 0 []

Protección: 5 **Umbral de Heridas:** 5

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo:

Fusil bláster (Habilidad: Armas a distancia pesadas [varía,  para un grupo de 3]; Largo alcance; Daño 9; : Inflige 1 Herida crítica).

Vibrocuchillo (Habilidad: Armas cuerpo a cuerpo [varía,  para un grupo de 3]; Alcance de interacción; Daño 4; : Inflige 1 Herida crítica; Perforante 1 – Ignora 1 punto de la Protección del objetivo).

Blindaje laminado de soldado de asalto, cinturón de accesorios.

Reglas de esbirros: Estos soldados de asalto siguen las reglas de grupos de esbirros.

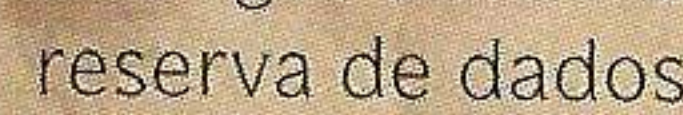

GRUPOS DE ESBIRROS

Los esbirros son los individuos anónimos con los que se encontrarán (y probablemente se enfrentarán) los PJ durante sus aventuras en el universo de *Star Wars*. Por separado no suelen suponer una verdadera amenaza, ya que a menudo tienen características bajas, carecen de habilidades y sus umbrales de Heridas no son muy altos.

Pero el DJ puede utilizar los esbirros por grupos, en cuyo caso se aplican varias reglas especiales. Los grupos de esbirros siempre están compuestos por individuos idénticos, y pueden resultar mucho más peligrosos que por separado.

Un grupo de esbirros actúa al unísono y en la mayoría de los aspectos se comporta como un único personaje. Todos los esbirros del grupo resuelven sus turnos a la vez, y todos realizan la misma acción y las mismas maniobras. Todo ataque o capacidad que afecte a un esbirro del grupo se aplica al grupo entero.

Todos los miembros del grupo de esbirros comparten un mismo umbral de Heridas, que es igual a la suma de los umbrales de Heridas de cada uno de los individuos que lo componen. Por ejemplo, un grupo de 3 soldados de asalto imperiales, cada uno de los cuales tiene un umbral de Heridas de 5, tendría un único umbral de Heridas de 15. Cada vez que un miembro del grupo sufre Heridas, éstas se aplican al umbral de Heridas total del grupo. Los miembros del grupo son derrotados de uno en uno cada vez que el total de Heridas recibidas excede la cantidad que aportan individualmente al umbral compartido de Heridas. En este caso, por ejemplo, cuando el grupo de soldados de asalto pasa de 5 Heridas, uno de ellos es derrotado. Si sobrepasan las 10 Heridas, cae un segundo soldado. Y cuando los héroes inflijan al grupo una cantidad superior a 15 Heridas, habrán logrado abatir al tercer y último soldado imperial. Si el grupo de esbirros sufre una Herida crítica, recibe de forma automática tantas Heridas como el umbral de Heridas de uno de sus miembros (en otras palabras, uno de los individuos que lo componen es derrotado en el acto).

Cuando los esbirros deben hacer alguna tirada, utilizan las características de un solo miembro del grupo. Si dicha tirada corresponde a una de las habilidades enumeradas en la descripción del grupo, entonces recibe una bonificación si hay más de un esbirro debido al trabajo en equipo. Se considera que un grupo de esbirros tiene 1 rango en una habilidad por cada esbirro que haya en él además del primero. Así, un grupo de 3 soldados de asalto imperiales tendría el equivalente a 2 rangos en Armas a distancia pesadas y utilizaría una reserva de dados de  para efectuar tiradas de Armas a distancia pesadas. Ese mismo grupo no tendría ningún rango en Pilotar, ya que dicha habilidad no figura en la descripción de los soldados de asalto, y por tanto usaría  para sus tiradas de Pilotar.

REGLA AVANZADA: RESERVAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Hasta ahora se han incluido en la descripción de todos los personajes las reservas de dados de las habilidades que utilizará con mayor probabilidad. No obstante, es imposible predecir el curso de una partida, y puede darse el caso de que un PNJ deba realizar una tirada de una habilidad que no figura en su descripción. Las reglas para esbirros tampoco indican una reserva de dados para habilidad, puesto que puede cambiar en función de las circunstancias. Para determinar la reserva de dados de una tirada de habilidad, los jugadores han de llevar a cabo los pasos siguientes.

Primero hay que identificar la característica pertinente para la tirada. Las habilidades del listado de la hoja de personaje incluyen entre paréntesis los atributos que las gobiernan. El DJ y los jugadores héroes pueden consultar este listado a modo de referencia. También hay una lista en la página 22 del Libro de Reglas.

A continuación se compara el valor de la característica asociada con el rango de la habilidad. El jugador activo debe coger tantos dados verdes de Capacidad \blacklozenge como el valor más alto de los dos. También debe fijarse en el valor más bajo, ya que ése es el número de estos dados verdes de Capacidad \blacklozenge que ha de cambiar por dados amarillos de Pericia \blacklozenge . Estos dados constituyen su reserva de dados básica.

Por ejemplo, la habilidad Atletismo está gobernada por la característica Fortaleza. Un personaje con Fortaleza 3 y 1 rango de entrenamiento en Atletismo tendría que reunir una reserva de $\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$. Otro personaje con Fortaleza 1 y 3 rangos de entrenamiento en Atletismo también tendría esta misma reserva de $\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$. Un tercer personaje con Fortaleza 2 y ningún rango de entrenamiento en Atletismo tiraría $\blacklozenge\blacklozenge$, y un último personaje con Fortaleza 2 y 2 rangos de entrenamiento en Atletismo dispondría de una reserva de $\blacklozenge\blacklozenge$.

Durante el enfrentamiento, un grupo de soldados de asalto se pondrá a cubierto y abrirá fuego contra el PJ que parezca más peligroso. El otro grupo de soldados se abalanzará sobre ellos para entablar combate cuerpo a cuerpo. Los soldados imperiales luchan hasta la muerte.

Si los PJ huyen, los soldados los perseguirán hasta que los héroes tomen medidas para despistarlos. Para ello pueden escabullirse por un callejón, causar una distracción o crear algún tipo de obstáculo para frenar a los perseguidores. Los soldados de asalto pueden ser enemigos formidables; el DJ debe permitir que los héroes huyan si se les ocurre un plan moderadamente inteligente.



COMPLETA EL ENCUENTRO 5 ANTES DE CONTINUAR

ENCUENTRO 6: TODOS A BORDO

En este encuentro, los PJ acceden al muelle de amarre Aurek y al *Colmillo de Krayt* que está atracado en él. Deberán lidiar con un enemigo especialmente peligroso y poderoso, un trandoshano llamado Trex, y también con sus droides de seguridad.

Cuando los PJ estén llegando al muelle Aurek, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Más adelante podéis ver el gran edificio de argamasa en cuyo interior se encuentra el hangar, a juzgar por la gigantesca letra aurek pintada en la pared. Cuando os acercáis, a través de las puertas abiertas vislumbráis el cavernoso interior, donde aguarda un carguero ligero herrumbroso con la rampa de carga bajada. ¡Tan sólo tenéis que subir a bordo de la nave y podréis marcharos de Tatooine!

Dos droides de seguridad igual de herrumbrosos custodian la entrada al muelle. Si queréis apoderaros de esa nave, primero vais a tener que deshaceros de ellos.

Los droides detienen a los personajes que se acerquen y les impiden entrar en el muelle. Como ocurrió en la torre de control del puerto espacial, los PJ deben hallar un modo de burlar a los droides. En estos momentos Trex se encuentra a bordo del *Colmillo de Krayt*, concretamente en la cabina, ejecutando un diagnóstico de los sistemas de la nave. Hay dos droides de seguridad en la puerta delantera del hangar y otros dos al pie de la rampa de carga.

VENIMOS A COBRAR UNA RECOMPENSA

Si los PJ fingen entregar a uno de los suyos a cambio de la recompensa, Trex bajará del *Colmillo de Krayt* para hablar con ellos, siempre y cuando logren convencer a los droides de que dicen la verdad (Engaño contra Disciplina [♦]). Si la presa que fingen entregar es Lowhhrick, los personajes reciben un dado de Beneficio [□], ya que Trex disfruta cazando wookiees.

VENIMOS PARA INSTALAR EL MÓDULO DE ARRANQUE DEL REACTOR DE HIPERMATERIA.

Los droides exigen ver el módulo, y si es cierto que lo tienen, les permiten pasar para instalarlo. Trex los recibirá en persona cuando suban a la nave, momento en que deberán hacer una tirada de Engaño contra su Disciplina (♦♦♦♦). ¡Si la fallan, el trandoshano les atacará de inmediato!

COLARSE A HURTADILLAS

Hay una entrada de servicio a un lado del hangar, pero está cerrada con llave. Para abrir la cerradura se requiere una tirada **Media** (♦♦) de Actividad criminal o de Computadoras. Si los PJ fallan esta tirada, uno de los droides de seguridad de la entrada se acercará para ver qué están haciendo. Una vez abierta la cerradura no habrá forma posible de eludir a los droides de la rampa de carga sin ser vistos, pero si los PJ superan una tirada de Sigilo enfrentada a la Alerta de los droides (♦) podrán acercarse discretamente a la puerta delantera y cerrarla por dentro, evitando así que los dos droides de la entrada acudan en ayuda de Trex.

¡A LUCHAR!

En cuanto empieza el combate, los droides enviarán una señal de emergencia a los otros dos droides y a Trex. El trandoshano se quedará a cubierto dentro del carguero y abrirá fuego contra todo el que se acerque a la rampa de carga. Si los

personajes logran abordar la nave, Trex se retira al interior de la misma sin dejar de disparar.

UNA VEZ A BORDO

Cuando los personajes estén a bordo de la nave (y Trex no, tanto si lo han engañado para que salga como si ha caído en combate), pasa al Encuentro 7.

DROIDES DE SEGURIDAD DEL PUERTO ESPACIAL

Fortaleza 2 Astucia 2 Presencia 1

Agilidad 2 Intelecto 1 Voluntad 1

Habilidades: Alerta 0 [♦], Armas a distancia ligeras 3 [♦♦♦], Disciplina 1 [♦], Frialdad 0 [♦], Percepción 0 [♦♦]

Protección: 3 **Umbral de Heridas:** 8

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo: Pistola bláster integrada (Habilidad: Armas a distancia ligeras [♦♦♦]; Alcance medio; Daño 6; [♦♦♦]: Inflige 1 Herida crítica).

TREX, ESCLAVISTA TRANDOSHANO (ANTAGONISTA)

Fortaleza 4 Astucia 3 Presencia 2

Agilidad 3 Intelecto 2 Voluntad 3

Habilidades: Alerta 1 [♦♦♦], Armas a distancia ligeras 2 [♦♦♦], Disciplina 1 [♦♦♦], Frialdad 1 [♦♦], Mecánica 3 [♦♦♦], Negociación 1 [♦♦], Pelea 1 [♦♦♦], Percepción 2 [♦♦♦], Pilotar 1 [♦♦♦]

Protección: 5 **Umbral de Heridas:** 16

Umbral de Tensión: 11

Equipo:

Pistola bláster pesada (Habilidad: Armas a distancia ligeras [♦♦♦]; Alcance medio; Daño 7; [♦♦♦]: Inflige 1 Herida crítica).

Garras trandoshanas (Habilidad: Pelea [♦♦♦]; Alcance de interacción; Daño 5; [♦♦♦]: Inflige 1 Herida crítica).

Ropa gruesa, comunicador, inyector de estimulantes (cura 4 Heridas a una criatura viva), kit de reparaciones de emergencia (repara 4 Heridas a un droide).

Al tratarse de un PNJ antagonista, Trex posee umbral de Tensión y puede sufrir Tensión igual que los personajes héroes. También sufre Heridas críticas igual que un PJ.

COMPLETA EL ENCUENTRO 6 ANTES DE CONTINUAR





ENCUENTRO 7: RUMBO A LAS ESTRELLAS

En este encuentro, los PJ ocupan sus puestos a bordo del *Colmillo de Krayt* y despegan rumbo a un lugar seguro. ¡Pero antes de que puedan abandonar la órbita de Tatooine y saltar al hiperespacio, son atacados por naves enemigas!

Cuando los PJ se estén preparando para el despegue, cada uno deberá desempeñar un cargo como tripulante de la nave. Uno de ellos (probablemente Pash) tendrá que tomar los mandos del carguero y ocupar el asiento del piloto en la cabina. El *Colmillo de Krayt* dispone de dos torretas de cañones láser, una en la parte superior (dorsal) y otra en la inferior (ventral), y en cada una de ellas puede sentarse un artillero (seguramente Oskara y Lowhrick). El cuarto PJ (que posiblemente sea 41-VEX) puede encargarse de la sección de ingeniería.

Si los PJ se entretienen más de la cuenta o no se ponen de acuerdo a la hora de repartirse los puestos de combate, el DJ debe informarles de que una patrulla de soldados de asalto acaba de llegar al hangar y está desplegando lo que parece ser un arma fija de gran calibre que apunta directamente hacia el *Colmillo de Krayt*. ¡Es hora de irse!

EL MÓDULO DE ARRANQUE DEL REACTOR DE HIPERMATERIA

Los jugadores más avisados recordarán que deben instalar el módulo de arranque del reactor de hipermateria antes de partir. Lo más probable es que no tengan tiempo de hacerlo antes de despegar, pero para eso está la acción instalar módulo de arranque del reactor de hipermateria (ver listado de acciones y maniobras para astronaves).

El módulo no es indispensable para despegar. Si los PJ preguntan si necesitan tenerlo instalado, pídeles una tirada **Fácil** (♦) de Conocimientos para determinar si saben que el módulo sólo se requiere para efectuar el salto a hipervelocidad, pero no para salir de la atmósfera del planeta.

MENOS DE CUATRO PJ

Si hay menos de cuatro personajes héroes, no podrán ocupar todos los puestos de combate de la nave. No pasa nada; si faltan artilleros, basta con reducir en 2 el número de cazas TIE que los persiguen (para que solamente deban esquivar un ala de TIE). Si les falta el ingeniero, simplemente se da por hecho que han instalado el módulo de arranque y que podrán escapar en 6 asaltos. Eso sí, la nave no puede volar sin piloto.

Cuando los PJ estén en sus puestos, podrán despegar y atravesar el espacio aéreo de Mos Shuuta (para esto no se requiere ninguna tirada de habilidad). Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Una sacudida recorre el *Colmillo de Krayt* al aumentar la potencia de los motores. La nave sale propulsada a través de las puertas del hangar hacia el soleado cielo de Tatooine. Dejáis Mos Shuuta atrás, y pronto la perdéis de vista al sobrevolar el Mar de las Dunas y elevaros hacia el espacio exterior.

¡De repente suena una alarma! Al abandonar la atmósfera del planeta, varios cazas de forma esférica e inconfundibles alas hexagonales aparecen en vuestros monitores, volando directamente hacia vosotros en rumbo de interceptación. ¡Son cazas TIE! Os pasan de largo como una centella escupiendo fuego láser, y saltan chispas de una de las computadoras de la cabina. ¡Os han alcanzado! Aún no habéis dejado atrás el campo gravitatorio del planeta, y no podréis pasar a la velocidad de la luz hasta que el módulo de arranque del reactor de hipermateria esté instalado. ¡Vais a tener que encargáros de esos cazas TIE!

EL ENCUENTRO 7 CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

El *Colmillo de Krayt* ha recibido un impacto superficial y sufre 2 puntos de Tensión de sistemas. Los jugadores héroes deben llevar la cuenta de la Tensión de sistemas y los Daños en el casco acumulados por el *Colmillo* anotando estos valores en una hoja de papel.

Los cazas TIE disparan al *Colmillo de Krayt* a bocajarro. Hay 4 cazas TIE (a menos que los PJ cuenten con un único artillero, en cuyo caso solamente habrá 2 cazas). Los TIE vuelan en alas de 2 cazas. Los héroes deben derribar a todos los cazas o sobrevivir hasta que el reactor de hiper materia se haya calentado (lo que ocurre unos 6 asaltos después de haber instalado el módulo de arranque); sólo entonces podrán escapar. ¡Si lo consiguen, habrán completado la aventura!

ASTRONAVES

Las astronaves tienen características como los personajes, pero la naturaleza de estas características es muy diferente. A continuación se ofrece un breve resumen.

Silueta: La envergadura de la nave, desde 1 (como una persona) hasta 10 (la Estrella de la Muerte).

Velocidad: La velocidad de la nave. Las más rápidas pueden cubrir más terreno y gozan de ventaja en los duelos espaciales.

Manejo: Si es un valor positivo, indica el número de dados de Beneficio \square que se añaden a todas las tiradas de Pilotar realizadas para manejar la nave. Si es un valor negativo, señala el número de dados de Complicación \blacksquare que se añaden a las tiradas de Pilotar.

Defensa: El número de dados de Complicación \blacksquare que se añaden a los ataques efectuados contra esta nave debido a la potencia de sus escudos deflectores.

Blindaje: Como la Protección en los personajes, el Blindaje reduce el daño que recibe la nave.

Umbral de Daños en el casco: Cuando una astronave recibe daños que no son absorbidos por su Blindaje, se sufren como Daños en el casco. Si la cantidad acumulada de Daños en el casco excede el umbral de Daños en el casco, la astronave queda inutilizada (o, si se trata de la nave de un PNJ, es destruida).

Umbral de Tensión de sistemas: Las astronaves pueden sufrir Tensión igual que los personajes y por los mismos motivos (es decir, por realizar una segunda maniobra de astronave o por haber obtenido símbolos de Amenaza \otimes no anulados en una tirada). Para diferenciarlo de la Tensión de los personajes, este tipo de Tensión se denomina Tensión de sistemas; cuando una astronave acumula más Tensión que la marcada por su umbral, queda inutilizada. Nota importante: la Tensión de sistemas no se puede recuperar gastando los símbolos de Ventaja \odot obtenidos en las tiradas. Únicamente puede repararse si la tripulación de la nave lleva a cabo una acción de control de daños (ver más adelante).

PILOTO IMPERIAL DE CAZA TIE

Fortaleza 2 Astucia 2 Presencia 2

Agilidad 3 Intelecto 2 Voluntad 2

Habilidades: Artillería, Pilotar (ambas varían; $\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$ para un ala de 2, $\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$ para un único piloto)

Protección: 3 Umbral de Heridas: 5

Umbral de Tensión: – (sufre Heridas en su lugar)

Equipo: Pistola bláster (Habilidad: Armas a distancia ligeras [$\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$]; Alcance medio; Daño 6; $\odot\odot\odot$: Inflige 1 Herida crítica).

Los pilotos de cazas TIE son esbirros y siguen las mismas reglas para esbirros que los soldados de asalto. Cabe destacar que algunas de las características de los pilotos de caza no serán relevantes en este encuentro. ¡Están pilotando cazas TIE!

CAZA ESTELAR TIE/LN

Silueta: 3 Velocidad: 5 Manejo: +3

Defensa: 0 Blindaje: 2

Umbral de Daños en el casco: 6

Umbral de Tensión de sistemas: 8

Armas: Cañones láser frontales (Habilidad: Artillería; Alcance a bocajarro; Daño 6; \odot : Acoplada – El arma impacta una segunda vez e inflige el mismo daño que con el primer impacto).

COLMILLO DE KRAYT – CARGUERO LIGERO YT-1300 MODIFICADO

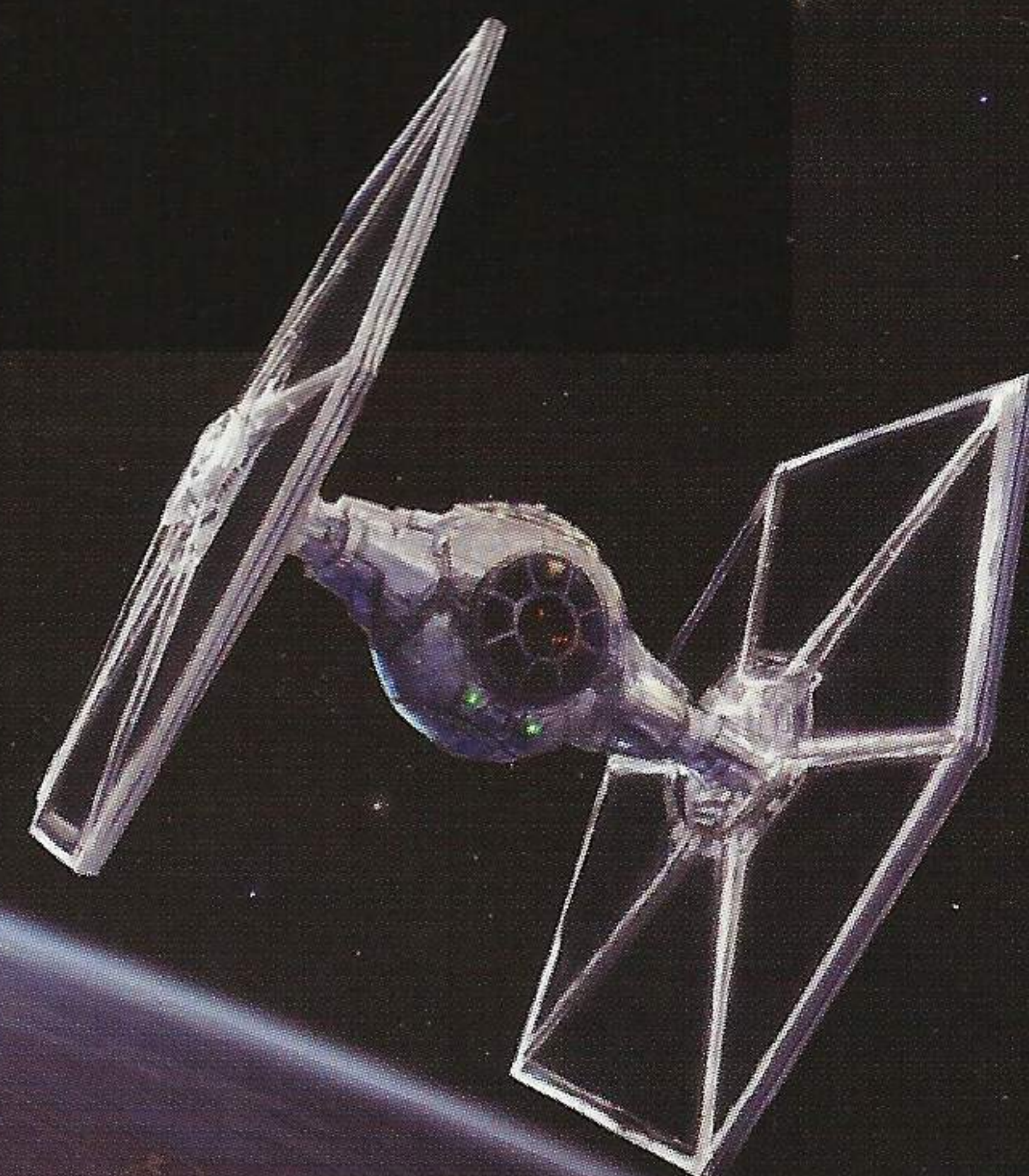
Silueta: 4 Velocidad: 4 Manejo: –1

Defensa: 1 Blindaje: 3

Umbral de Daños en el casco: 22

Umbral de Tensión de sistemas: 14

Armas: Dos torretas de cañones láser medios, una dorsal y otra ventral (Habilidad: Artillería; Alcance a bocajarro; Daño 6).



COMBATE ENTRE ASTRONAVES

En líneas generales, el combate entre astronaves se rige por las mismas reglas que el combate a iniciativa individual: se determina el orden de iniciativa, los combatientes resuelven sus turnos de uno en uno, etc.

Las acciones y maniobras disponibles durante el turno de cada personaje vienen dadas por el puesto que ocupa en la nave, tal y como se recoge a continuación. Para cambiar de puesto es preciso llevar a cabo una maniobra.

ARTILLERO

- **Atacar con un arma de la nave (acción):** Los ataques efectuados con sistemas de armamento integrados en vehículos emplean la habilidad Artillería. Dado que el *Colmillo de Krayt* y los cazas TIE tienen aproximadamente el mismo tamaño, todos los ataques realizados con armas de naves en este encuentro tienen una dificultad **Media** (◆◆). Cuando el armamento de una nave inflige daño, este daño se reduce en tantos puntos como el valor de Blindaje de la nave objetivo. Todo daño sobrante se le inflige como Daños en el casco. Si una nave recibe más Daños en el casco que los soportados por su umbral de Daños en el casco, es destruida o inutilizada.
- **Apuntar (maniobra):** Como en el combate a escala individual, un artillero puede apuntar para añadir un dado de Beneficio □ a su próximo ataque.

INGENIERO

- **Control de daños (acción):** Un tripulante apostado en la sección de ingeniería puede intentar reparar los Daños en el casco o la Tensión de sistemas que ha sufrido la nave. Para ello debe superar una tirada de Mecánica. La dificultad de esta tirada es **Fácil** (◆) si la nave no ha sufrido daños, o **Media** (◆◆) si la nave está dañada. En caso de superar la tirada, se repara 1 punto de Daños en el casco o de Tensión de sistemas.
- **Instalar el módulo de arranque (acción):** La nave no podrá saltar al hiperespacio mientras no se haya instalado el módulo de arranque del reactor de hiperenergía. Un personaje que se encuentre en la sección de ingeniería puede instalarlo superando una tirada **Media** (◆◆) de Mecánica. Una vez instalado el módulo, tardará un poco en arrancar; la nave podrá efectuar el salto al hiperespacio 6 asaltos después de que el módulo se haya instalado. Cada símbolo de Éxito ✨ obtenido en esta tirada por encima del primero reduce este tiempo en 1 asalto, hasta un mínimo de 2 asaltos. Si la tirada genera 3 símbolos de Amenaza ☹ o más, o bien un símbolo de Desesperación ☹, las emisiones del hiperimpulsor

A BOCAJARRO

El combate entre astronaves se representa en intervalos de alcance con una escala muy superior a la del combate entre personajes individuales. En lugar de la interacción, el combate entre naves contempla otro intervalo de alcance denominado a bocajarro, que equivale a una distancia inferior al corto alcance.

atraerán la atención de otra patrulla de 2 cazas TIE que llegará 2 asaltos después de haber realizado la tirada. Es preciso señalar que esta acción es especial y única para este encuentro; los PJ no tendrán que llevarla a cabo en la mayoría de los combates entre astronaves.

PILOTO

- **Enfilar (acción):** El piloto de la astronave realiza una serie de movimientos para colocarse en posición ventajosa sobre una nave enemiga. Para ello ha de elegir otra nave y realizar una tirada de Pilotar; si la supera, logra enfilarla y todos los tripulantes de la nave del piloto ignoran las penalizaciones asociadas a las maniobras evasivas (tanto las efectuadas por su nave como por la nave enemiga) cuando abran fuego contra la nave enfilada. Esta bonificación dura hasta el final del siguiente asalto o hasta que la nave enemiga realice una acción de enfilar para compensar. Todo intento del enemigo por enfilarse a la nave del piloto recibe un dado adicional de Dificultad ◆.

La dificultad de la tirada del piloto depende de las velocidades relativas de ambas naves. Como los cazas TIE son más rápidos que el *Colmillo de Krayt*, esta tirada es **Difícil** (◆◆◆).

- **Realizar maniobras evasivas (maniobra):** El piloto traza un rumbo errático para impedir que el enemigo se anticipe a sus movimientos. Si se ataca a una nave que ha realizado maniobras evasivas, la dificultad de la tirada de ataque se incrementa una vez (uno de los dados de Dificultad ◆ de la reserva se sustituye por un dado de Desafío ◆; si todos los dados de Dificultad ◆ ya se han incrementado a dados de Desafío ◆, en vez de eso se añade un dado adicional de Dificultad ◆). Esta misma penalización se aplica a la nave que ha realizado las maniobras evasivas si intenta atacar. Y cuando dos naves que están efectuando maniobras evasivas intercambian disparos, la dificultad se incrementa dos veces. Los efectos de las maniobras evasivas duran hasta el principio del siguiente asalto.
- **Seguir al objetivo (maniobra):** Ésta es la contrapartida de las maniobras evasivas, y consiste en mantener un rumbo fijo en una trayectoria predecible. La tripulación de una nave que sigue a un objetivo puede incrementar una sola vez sus tiradas de ataque (intercambiando un único dado de Capacidad ◆ por un dado de Pericia ◆; si su reserva de Artillería ya está compuesta exclusivamente por dados de Pericia ◆, en vez de eso se añade un dado de Capacidad ◆). Todo el que ataque a una nave que sigue a un objetivo recibe esta misma bonificación. Los efectos de esta maniobra duran hasta el principio del siguiente asalto.

PILOTO DE CAZA TIE

Los pilotos de los cazas TIE disponen de un surtido limitado de las acciones descritas anteriormente. En concreto, pueden llevar a cabo lo siguiente:

- Atacar con un arma de la nave (acción).
- Apuntar (maniobra).
- Realizar maniobras evasivas (maniobra).

SALTAR AL HIPERESPACIO

Al final del asalto en el que por fin se active el módulo de arranque del reactor de hiperenergía, los PJ saltarán automáticamente a la velocidad de la luz. ¡La aventura ha concluido!

COMPLETA EL ENCUENTRO 7 ANTES DE CONTINUAR

OTROS ENCUENTROS EN MOS SHUUTA

Si los PJ dedican un tiempo a explorar Mos Shuuta, pueden visitar los siguientes lugares, donde conocerán a diversos personajes y encontrarán cosas que podrían resultar de utilidad.

MUELLE DE AMARRE Y ALMACÉN BESH

El segundo muelle de amarre es donde aterriza la lanzadera imperial. Sin duda estará repleta de soldados de asalto; en el Encuentro 5 se dan sus características y algunos consejos al respecto. El almacén Besh se halla junto al muelle y en estos momentos no está ocupado. Los PJ pueden esconderse dentro para espiar a los imperiales.

BARRACONES

Aquí se alojan dos docenas de los guardias gamorreanos de Teemo. En todo momento habrá seis de ellos remoloneando en el interior del edificio. Si los PJ consiguen entrar (ya sea por la fuerza o discretamente), un registro minucioso del lugar les permitirá encontrar 75 créditos en metálico y un buen montón de trastos inservibles.

PALACIO DE TEEMO

El suntuoso palacio de Teemo el Hutt es una construcción inmensa de diseño imponente. Lo vigilan más gamorreanos y droides de seguridad, y sus numerosas estancias y galerías están abarrotadas de criados, invitados y gente que solicita la ayuda del señor del crimen. El propio Teemo se encuentra actualmente en casa, y sus muchos guardias evitarán cualquier intento de verse las caras con él.

VALLA ENERGÉTICA

La única salida del promontorio rocoso de Mos Shuuta es el ramal que se abre en su esquina suroeste. Esta salida está cerrada por una valla energética (que normalmente está desactivada) y un grupo de cuatro gamorreanos. La valla está encendida mientras los sicarios de Teemo buscan a los PJ, y al otro lado un reducido grupo de jawas de túnicas marrones espera que los dejen entrar para poder comerciar con los habitantes del asentamiento. Nada puede atravesar esta valla a menos que se desactive primero, para lo cual se requiere una tirada **Difícil** (◆◆◆) de Computadoras.

ESTABLOS DE DEWBACKS

La encargada de los establos de dewbacks es una humana de piel tan negra que parece haberse carbonizado bajo los soles gemelos de Tatooine. Se llama Clarelle, tiene muy mal genio y no perderá el tiempo con nadie que no sepa montar un dewback. Hay seis de estos lagartos gigantes en los establos, y Clarelle está dispuesta a alquilarlos por 100 créditos al día cada uno.

IMPORTACIONES INTERPLANETARIAS

Justo enfrente de la chatarrería de Vorn está el bazar Importaciones Interplanetarias, que se publicita mediante un viejo cartel oxidado con forma de cohete estilizado. Bengara, el twi'lek que lo regenta, está especializado en artículos selectos de otros planetas entre los que se incluye ropa de lujo, obras de arte exóticas, y tanto alimentos como especias muy difíciles de encontrar. En resumidas cuentas, en Importaciones Interplanetarias se vende todo lo que uno puede querer, pero absolutamente nada útil, y siempre a precios muy elevados.

DEPÓSITO DE AGUA

El depósito de agua es la estructura más alta de Mos Shuuta. Para escalar hasta arriba se precisa una tirada **Media** (◆◆) de Atletismo, y el personaje que lo consiga tendrá una panorámica estupenda de toda la ciudad.

FÁBRICA DE ESCORIA

Tres supervisores gamorreanos (con las mismas características de juego que los matones de la misma raza) vigilan a los pobres desgraciados que trabajan en la denominada fábrica de escoria, un complejo industrial formado por un conjunto de pozos mineros que descienden al interior del peñasco sobre el que se alza Mos Shuuta y una fundición en la que se procesa el mineral extraído de las minas y se refina para poder darle uso. En la caseta de los supervisores hay una cajita con 3 inyectores de estimulantes y una caja de herramientas que contiene 2 kits de reparaciones de emergencia. Parece que estos objetos se guardan aquí para que los gamorreanos puedan atender a los obreros y la maquinaria en caso de accidente, pero a juzgar por la capa de polvo que los cubre, ni siquiera los han tocado. En todo momento hay aproximadamente una docena de obreros de diversas especies trabajando arduamente en los pozos mineros o en la fundición.

BARRIO DE CHABOLAS

En esta zona de la ciudad, formada por un batiburrillo de tiendas, cabañas y casuchas destartaladas erigidas precariamente sobre salientes de roca, se encuentran las viviendas de los habitantes más pobres de Mos Shuuta. Los diversos islotes de chabolas están conectados al núcleo urbano mediante desvencijados puentes colgantes con planchas de chatarra oxidada a modo de pasarelas. Cualquier tirada hecha en uno de estos puentes en la que se obtenga un símbolo de Desesperación ☹, y el personaje podría precipitarse al vacío...

ALMACÉN AUREK

Un twi'lek grotescamente obeso llamado Hotho Allaran dirige el mercado de droides que hay en el almacén Aurek. Le ayuda un asustadizo droide de protocolo designado XL-77, aunque todos suelen llamarlo Exel. Dada la reputación de Trex de usar droides en su oficio de cazarrecompensas, Hotho está ansioso por conocerlo y venderle unos cuantos.

CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

Cuando los héroes salten al hiperespacio en su flamante nave robada, la aventura habrá tocado a su fin. ¡Pero su periplo por la galaxia de *Star Wars* no ha hecho más que comenzar!

BOTÍN Y CRÉDITOS

A menudo se termina una aventura cobrando. Se entrega a un fugitivo a cambio de la recompensa, se lleva un cargamento valioso a su destino, se roba o recupera una reliquia. Las compensaciones económicas suponen una motivación muy fuerte, sobre todo para los personajes que viven en los confines de la galaxia de *Star Wars*. Pero hay muchas otras recompensas que se pueden conseguir, y esta aventura proporciona una de las más fascinantes: ¡una astronave! Ahora que los PJ poseen su propio carguero ligero YT-1300, pueden ir a cualquier parte. Disponen de una base móvil de operaciones y de una herramienta formidable para el contrabando, las batallas espaciales y otras aventuras.

Además, si registran a fondo el *Colmillo de Krayt*, los PJ pueden encontrar créditos y cargamentos de cierto valor. Parte de este cargamento puede servir como excusa para futuras partidas, y de este modo guiar a los personajes héroes de aventura en aventura. Quizá la carga sólo contenga cosas útiles, o puede que se vendan a muy buen precio y contribuya a llenar los bolsillos de los héroes.

Los PJ encontrarán en la nave 1.000 créditos en metálico para cada uno.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Aparte de esto, al final de cada partida es habitual premiar a los PJ con Experiencia que puedan invertir en la adquisición

o mejora de sus habilidades y talentos. Cada jugador héroe debe pasar a la última página de su cuaderno de personaje, donde se explica el procedimiento para el gasto de Experiencia. También han de anotar toda la información que figure en sus hojas anteriores. Normalmente se otorgan 15 puntos de Experiencia, más una suma adicional como gratificación si se han cumplido objetivos importantes o se ha interpretado de manera sobresaliente. La cantidad sugerida para esta aventura es de 10 puntos de Experiencia, además de los 10 que ya deberían haber recibido los jugadores durante el INTERLUDIO. Esto hace un total de 20 puntos de Experiencia, ¡una recompensa apropiada por el triunfo que supone haber conseguido una astronave nueva!

ADJUDICAR PUNTOS DE EXPERIENCIA

El DJ debe repartir puntos de Experiencia al terminar cada partida. La cantidad que se suele otorgar es de 10 PE a cada personaje por una partida compuesta de dos o tres encuentros principales y varios encuentros menores. Pueden añadirse otros 5 PE si se ha alcanzado un punto clave de la trama o se ha completado algún arco argumental. El DJ también puede plantearse la posibilidad de conceder uno o dos puntos adicionales a los jugadores que hayan interpretado excepcionalmente a sus personajes o hayan tenido ideas brillantes.

Es conveniente que el DJ explique a los jugadores héroes los motivos por los que ganan Experiencia. Por ejemplo, podrían recibir 5 PE por eludir a un cazarrecompensas y otros 5 PE por conseguir entregar el cargamento a su cliente. Toda Experiencia adicional que se conceda debe ir siempre acompañada de una justificación que sirva de estímulo a los jugadores en las próximas partidas.

IDEAS PARA FUTURAS AVENTURAS

Al escapar de Mos Shuuta, y con ello de las garras de Teemo el Hutt, los PJ se han agenciado una astronave y pueden viajar a cualquier rincón de la galaxia. Pero con tantas opciones a su alcance, ¿cómo elegir adónde ir a continuación? Cualquier lugar es bueno para vivir aventuras, pero a veces los PJ necesitarán ayuda para encontrarlas.

¡El *Colmillo de Krayt* puede ser el origen de muchas aventuras! Cada objeto o persona que los PJ encuentren cuando registren la nave podría dar pie a una nueva historia. Puede que en el calabozo de la nave haya un prisionero encerrado por el que se pida una sustanciosa suma, pero otro cazarrecompensas le esté siguiendo la pista. ¡Quizá haya un extraño dispositivo alienígena guardado en la bodega de carga, y cuando se active en plena travesía envíe a la nave a un planeta inexplorado! Incluso algo tan simple como una bodega llena de género valioso pero ilegal podría hacer que los PJ se piensen a quién llevarlo y cómo venderlo sin llamar la atención de las autoridades: toda una aventura en sí misma. Por no mencionar que si la nave ha sufrido daños, lo más seguro es que la prioridad de los héroes sea repararla enseguida.

Si Trex ha sobrevivido (o si lo dieron por muerto en el puerto espacial; los trandoshanos son notoriamente difíciles de matar), quizá siga el rastro de los PJ para vengarse de ellos. Los héroes podrían preguntarse cómo es posible que siempre los encuentre allí donde van, llevar la nave a un especialista y que éste descubra un tranceptor oculto que permite al esclavista detectar su posición en todo momento.

Es posible que Teemo el Hutt aún quiera escarmentar a los PJ y haya enviado en su busca una nave armada repleta de cazarrecompensas. Dar con el jefe de estos mercenarios y persuadirlo de que renuncie a la recompensa puede resultar difícil, ¡pero es mejor intentarlo que sufrir una persecución sin descanso!

Puede que los héroes deseen regresar a Mos Shuuta en el futuro. Quizá pretendan saldar su deuda con Teemo, o vengarse de él y acabar con su organización. O tal vez acepten un trabajo que los lleve de vuelta al puerto espacial y se vean obligados a pasar desapercibidos. Sea como fuere, si el grupo visita de nuevo el puerto espacial de Mos Shuuta, la información contenida en este libro resultará de gran utilidad para el DJ.



OTRAS AVENTURAS EN LA GALAXIA DE STAR WARS

La galaxia de *Star Wars* está llena de aventuras. Tanto si los PJ son revolucionarios idealistas o sinvergüenzas con un corazón de oro, tendrán infinidad de sitios que visitar, gente que conocer y cosas que hacer.

UNA GALAXIA INEXPLORADA

El hiperimpulsor se inventó (o redescubrió, según la versión de la historia que uno prefiera creer) hace unos veinticinco mil años, y desde entonces la crónica de la galaxia ha sido una sucesión de periodos de exploración y expansión. Las rutas más transitadas del hiperespacio recorren el universo conocido conectando miles de mundos y agrupándolos en una única civilización galáctica. Desde el lejano planeta desértico de **Tatooine** hasta el reluciente mundo-ciudad de **Coruscant**, desde los mundos del Núcleo donde el Imperio gobierna con puño de hierro hasta el indómito Borde Exterior, un ser humano podría visitar un planeta nuevo cada día y nunca llegaría a verlos todos.

Pero aún hay vastas extensiones de la galaxia que nunca se han explorado. ¿Quién sabe qué fortunas aguardan a ser descubiertas en sus sistemas estelares? ¿Las reliquias de una antigua civilización ya desaparecida? ¿Un cristal extremadamente raro con propiedades curativas? ¿Yacimientos ricos en valioso mineral de cortosis? ¿Tesoros piratas enterrados? ¡Cualquier cosa es posible!

UNA GALAXIA EN GUERRA

La galaxia se halla sumida en una guerra civil entre el Imperio y la Alianza Rebelde. Hace veinte años que el canciller Palpatine usurpó el mando de la República y la transformó en el Imperio Galáctico, un régimen autocrático donde el Senado, formado por representantes de todos los planetas civilizados, ejerce un poder mínimo; la antigua y mística orden de los caballeros jedi fue perseguida y erradicada, y se propugnó una política marcadamente prohumana cuyas repercusiones podrían ser funestas para las razas alienígenas de la galaxia.

La Alianza Rebelde, también conocida como la Alianza para la Restauración de la República, combate valerosamente al

Imperio. Debido a su inferioridad militar, los rebeldes requieren operar con clandestinidad y flexibilidad para protegerse de las fuerzas imperiales, y para ello no hay nada mejor que contar con los talentos especiales de contrabandistas, espías y granujas. No hace mucho que el Imperio desplegó la formidable superarma conocida como Estrella de la Muerte para desintegrar **Alderaan**, un pacífico mundo del Núcleo. Poco después los rebeldes alcanzaron su primera gran victoria contra las fuerzas imperiales en la Batalla de Yavin, que tuvo como resultado la destrucción de la Estrella de la Muerte. En estos momentos la Alianza Rebelde goza del apoyo y la simpatía de un amplio sector de la población galáctica, y cada vez reclutan más miembros e incluso planetas enteros deseosos de liberarse del yugo de la opresión imperial.

Por su parte, el Imperio acostumbra a emplear cazarrecompensas para buscar y capturar presuntos agentes rebeldes. Las tropas de asalto imperiales son una presencia constante en muchos planetas; sus relucientes blindajes blancos atestiguan que, a pesar del revés sufrido en Yavin, el Imperio sigue siendo la potencia más poderosa de la galaxia.

UNA GALAXIA DE OPORTUNIDADES

Con la guerra civil en curso y los esfuerzos del Imperio por imponer su autoridad en tantos sistemas, existe un sinfín de oportunidades para quienes viven en los límites de la galaxia. A fin de consolidar su férreo control de la galaxia, el Imperio contrata a cazarrecompensas muy bien remunerados para que capturen a los elementos criminales. Piratas y saqueadores aprovechan el caos para dedicarse al expolio, y se requieren los servicios de mercenarios para defender a los colonos y a quienes no son lo bastante importantes como para apoyar a uno de los dos bandos en guerra. Hay que pasar cargamentos de contrabando, y en todas partes hay gente desamparada y oprimida a la que prestar ayuda... por un módico precio.

Hay oportunidades de sobra. Un audaz grupo de rebeldes y renegados podría llegar muy lejos y lograr grandes cosas en los confines del Imperio...

CONSEJOS PARA EL DJ

Sobre el Director de Juego recae la labor más ardua de la mesa, pues debe interpretar a muchos personajes y hacer que la partida transcurra con fluidez. Pero también puede ser la tarea más gratificante de todas, ya que desempeña un papel único en la experiencia narrativa compartida, uno que acarrea gran libertad creativa y muchas compensaciones. A continuación se ofrecen algunos consejos básicos para facilitar el trabajo del DJ y garantizar que todos disfruten del juego.

UNA MALA TIRADA NO DEBE FASTIDIAR LA PARTIDA

Uno de los errores más comunes que suelen cometer los DJ primerizos es que ocultan demasiada información a los demás jugadores, o quizá dan por hecho que los PJ van a salir airoso de todas las situaciones que se les plantean. Si el villano de la historia se oculta en un almacén clandestino, pero los PJ fallan las tiradas pertinentes para descubrirlo, la partida puede llegar a un punto muerto. La solución más sencilla a este problema consiste en no exigir la superación de una tirada para que la partida continúe. Otro remedio pasa por tener un método alternativo para seguir avanzando. Por ejemplo, si los PJ no logran encontrar la guarida secreta del villano, éste podría enterarse de que lo están buscando y enviarles a sus esbirros para ponerlos fuera de circulación. Esto supone un "castigo" para los PJ por haber fracasado (deben afrontar un combate que podían haber evitado), pero al menos dispondrán de otro medio para seguir avanzando en la trama si interrogan a los esbirros del villano o los siguen cuando regresen a su escondite.

DELEGA RESPONSABILIDADES

El DJ debe manejar un volumen tremendo de información, sobre todo en las escenas más complejas como el combate o una batalla espacial. Es perfectamente válido dejar algunas de estas variables en manos de otro jugador. Por ejemplo, uno de los jugadores héroes podría encargarse de llevar el orden de iniciativa y preguntar quién es el siguiente cuando un jugador termina de resolver su turno. También es completamente razonable permitir que los jugadores héroes lleven la cuenta de sus propios puntos de Experiencia, dinero y equipo. En casos extremos se puede confiar el control de un PNJ o nave espacial a un jugador héroe cuyo PJ no participe en la escena. Esto facilita la labor del DJ y además tiene el beneficio añadido de implicar al jugador héroe en la escena.

ACOSTUMBRA A DECIR "SÍ" Y "SÍ, PERO"

Los juegos de rol son experiencias cooperativas de narración improvisada. A veces es útil buscar inspiración en los métodos tradicionales de improvisación teatral, sobre todo uno de sus principios que consiste en "decir que sí". Si alguien inventa un dato sobre la escena que enriquece la historia o contribuye a que la trama avance, pero que no tiene por qué ser cierto (aunque nada lo impida), normalmente lo correcto es consentirlo. Por lo general, los jugadores héroes apelan a su inventiva en un intento por participar en la evolución del argumento; colaborar con ellos y explorar sus ocurrencias fomenta el desarrollo de la historia.

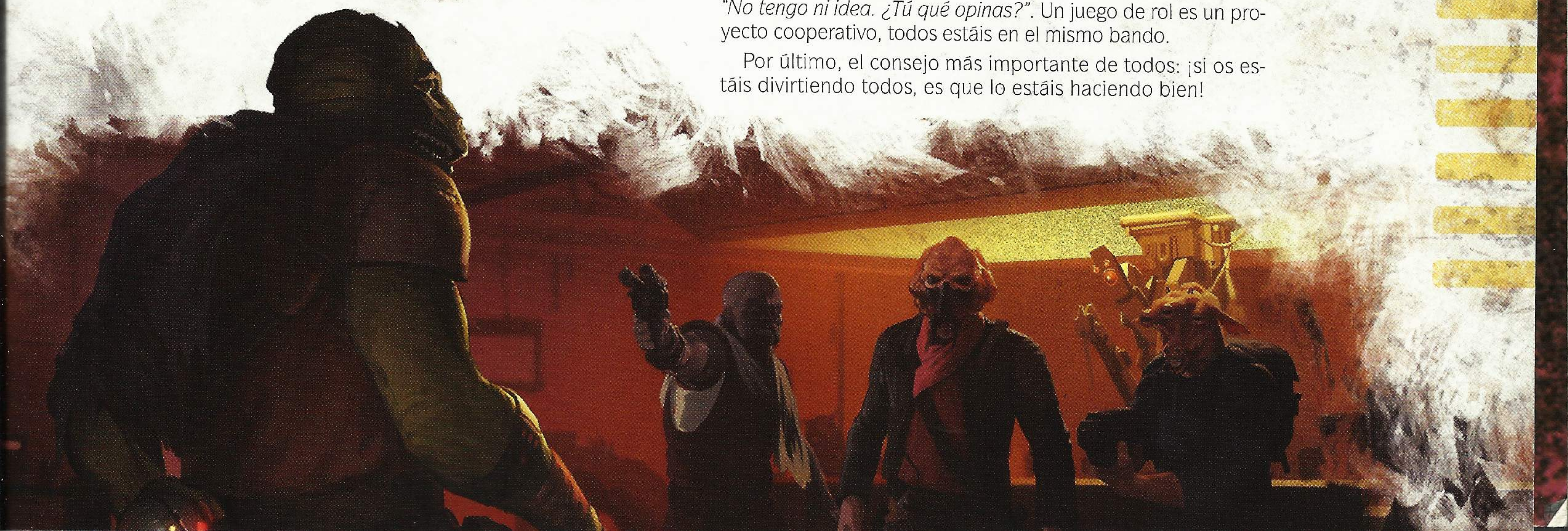
Pero esto no significa que puedan salirse con la suya siempre que quieran. Por ejemplo, imagina que los PJ quieren vender un cargamento ilegal que obra en su poder, y el jugador que lleva al contrabandista pregunta si conoce a alguien interesado en comprarlo. Tu respuesta podría ser "Sí, pero la última vez que hablaste con él intentó matarte". Ahora los PJ tienen un camino para avanzar en la historia (un posible comprador), pero también un obstáculo, algo que deben tener en cuenta y afrontar. Tal vez lo mejor sería utilizar a un intermediario, o simplemente ir armados por si las negociaciones se tuercen.

La mecánica de dados es muy flexible y premia este estilo de juego de dos formas. En primer lugar, resulta muy sencillo confiar en los dados para determinar el resultado de una acción o plan pergeñado por un jugador. "¿Puedo disparar a los soldados de asalto mientras caigo a la calle?". "Sí, pero añade 2 dados de Complicación ■■ a tu tirada porque estás cayendo y porque solamente dispones de un instante para efectuar el disparo". En segundo lugar, los dados (y en especial los símbolos de Ventaja ☺, Amenaza ☹, Triunfo ☼ y Desesperación ☹) se prestan muy bien a la interpretación. Estos símbolos pueden servir de inspiración para nuevas complicaciones y beneficios inesperados mientras la trama discurre por nuevos derroteros.

TRATA A LOS DEMÁS JUGADORES COMO ALIADOS

Recuerda que todos los jugadores tienen el mismo objetivo que tú: narrar una historia divertida. No tiene nada de malo admitir que no dominas las reglas; podéis trabajar en grupo para resolver cualquier duda de un modo apropiado para la historia y para vuestro disfrute de la misma. Si los PJ toman una decisión que no esperabas, haz un descanso para planificar bien la siguiente escena. Y no dudes en plantearles la cuestión: ¿qué ocurre a continuación? ¿Cuál es el mejor modo de interpretar ese símbolo de Desesperación ☹? La respuesta a la pregunta "¿Conoce mi personaje a alguien en esta ciudad?" puede ser "No tengo ni idea. ¿Tú qué opinas?". Un juego de rol es un proyecto cooperativo, todos estáis en el mismo bando.

Por último, el consejo más importante de todos: ¡si os estáis divirtiendo todos, es que lo estáis haciendo bien!



HERIDAS CRÍTICAS

Si un PNJ sufre una Herida crítica, en aras de la simplicidad se considera que el PNJ es derrotado. Pero si es un PJ el que recibe una Herida crítica, sufrirá un efecto adverso en función del número de Heridas críticas que tenga acumuladas. Cada Herida crítica persiste hasta que es curada. Para más información sobre la curación y la recuperación de Heridas, consulta la página 19 del Libro de Reglas.

NÚMERO DE HERIDAS CRÍTICAS	DIFICULTAD PARA CURAR	EFECTOS
Primera Herida crítica	Fácil (◆)	Sufres inmediatamente 2 de Tensión. No hay efecto persistente.
Segunda Herida crítica	Media (◆◆)	Añade 1 dado de Complicación ■ a tu próxima acción. No hay efecto persistente.
Tercera Herida crítica	Difícil (◆◆◆)	Añade 1 dado de Complicación ■ a todas tus acciones hasta que te cures esta Herida crítica.
Cuarta Herida crítica	Difícil (◆◆◆)	El PJ queda incapacitado hasta que se cure esta Herida crítica.



Los símbolos de Éxito ★ son anulados por los de Fallo ▼; si después de esto aún quedan símbolos de Éxito ★, se ha superado la tirada.



Los símbolos de Triunfo ⊕ se cuentan como Éxitos ★ y también se pueden usar para generar consecuencias especialmente favorables.



Los símbolos de Ventaja ☺ señalan una posible consecuencia o efecto secundario positivo, incluso aunque se haya fallado la tirada. Anulan los símbolos de Amenaza ☹ y son anulados por ellos.



Los símbolos de Fallo ▼ anulan los de Éxito ★. Si se sacan bastantes símbolos de Fallo ▼ para anular todos los de Éxito ★, se habrá fallado la tirada.



Los símbolos de Desesperación ☹ se consideran Fallos ▼, por lo que también anulan símbolos de Éxito ★. Pero además se pueden utilizar para generar consecuencias especialmente perjudiciales.



Los símbolos de Amenaza ☹ indican que se ha producido un efecto secundario o consecuencia desfavorable, incluso aunque se haya superado la tirada. Anulan los símbolos de Ventaja ☺ y son anulados por ellos.

DADOS Y SÍMBOLOS



Dado de Capacidad ◆



Dado de Pericia ◆



Dado de Dificultad ◆



Dado de Desafío ◆



Dado de Mejora □



Dado de Complicación ■



Dado de la Fuerza ◆

DIFICULTAD DE LAS TIRADAS DE HABILIDAD

Cuando un personaje realiza una tirada de habilidad, el DJ debe asignarle una dificultad. Ya se ha explicado cómo determinar la dificultad de las tiradas de combate y las tiradas enfrentadas, pero el DJ debe utilizar el sentido común para establecer la adjudicación de las tiradas de habilidad ordinarias.

DIFICULTAD	DADOS	EJEMPLO
Sencilla	—	Actividad rutinaria cuyo desenlace rara vez se cuestiona. Por lo general ni siquiera se necesita hacer una tirada, a menos que al DJ le interese saber la magnitud del éxito o que exista una probabilidad de fallar debido a la presencia de dados de Complicación.
Fácil	◆	Forzar una cerradura primitiva, curar magulladuras y cortes superficiales, encontrar comida y refugio en un planeta muy frondoso, disparar a un objetivo situado a corto alcance.
Media	◆◆	Forzar una cerradura típica, suturar una herida pequeña, encontrar comida y refugio en un planeta de clima templado, disparar a un objetivo situado a alcance medio o intentar golpearlo a distancia de interacción.
Difícil	◆◆◆	Forzar una cerradura compleja, reducir fracturas o suturar heridas grandes, encontrar comida y refugio en un planeta muy accidentado, disparar a un objetivo situado a largo alcance.
Desalentadora	◆◆◆◆	Forzar una cerradura excepcionalmente sofisticada, practicar cirugía o injertar implantes, encontrar comida y refugio en un planeta desolado, disparar a un objetivo situado a alcance extremo.
Formidable	◆◆◆◆◆	Forzar una cerradura que tiene un mecanismo incomprensible, clonar un nuevo cuerpo, encontrar comida y refugio en un planeta sin atmósfera respirable.