

# STAR WARS

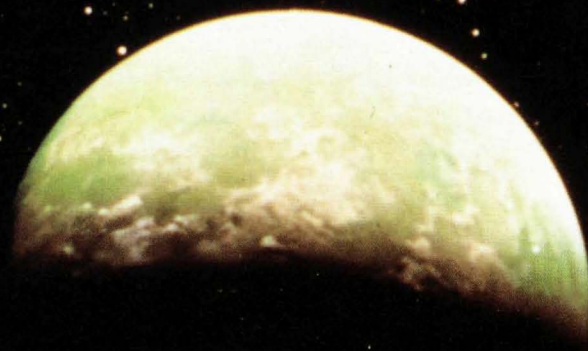
EL JUEGO DE ROL

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS





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



La Antigua República era una República de leyenda, mayor que la distancia o el tiempo. Antaño, bajo la sabia dirección del Senado y la protección de los Caballeros Jedi, la República prosperó y creció. Pero como suele ocurrir cuando la riqueza y el poder superan lo admirable y alcanzan lo temible, aparece gente malvada cuya codicia no tiene límites.

Y así sucedió cuando la República estaba en su apogeo. Como los más grandes de entre los árboles, capaces de resistir cualquier ataque externo, la República se fue pudriendo por dentro, aunque el peligro no era visible desde el exterior.

El ambicioso Senador Palpatine, ayudado e incitado por individuos inquietos y sedientos de poder del gobierno y de los impresionantes órganos del comercio, se hizo elegir Presidente de la República. Prometió reunir la gente descontenta y restaurar la añorada gloria de la República.

Y una vez seguro en el cargo se proclamó Emperador, aislándose del pueblo. Los gritos de éste clamando justicia no llegaron a sus oídos.

Los gobernadores y burócratas imperiales, habiendo exterminado mediante traición y engaño a los Caballeros Jedi, paladines de la justicia en la galaxia, se prepararon para instaurar un reino de terror entre los desalentados mundos de la galaxia. Muchos utilizaron las fuerzas imperiales y el nombre del cada vez más aislado Emperador en beneficio de sus propias ambiciones políticas.

Pero un reducido número de sistemas se rebelaron contra estos nuevos ultrajes. Declarándose opuestos al Nuevo Orden, iniciaron la gran batalla para restaurar la Antigua República.

Desde el primer momento fueron ampliamente superados en número por los sistemas mantenidos en esclavitud por el Emperador. En estos oscuros primeros días parecía cierto que la llama brillante de la resistencia sería extinguida antes de poder emitir la luz de una nueva verdad en una galaxia de pueblos oprimidos y derrotados...





Diseño del Juego: **Greg Costikyan**  
Aventura "Huida Rebelde": **Curtis Smith**  
Aventura en solitario e ideas para aventuras: **Ken Rolston**  
Edición: **Eric Goldberg, Paul Murphy, Bill Slavicsek**  
Dirección artística: **Stephen Crane**  
Gráficos: **Susan Kramer, Diane Malz, Kevin Wilkins**  
Dirección de producción: **Richard Hawran**  
Anuncios en color: **Richard Johnson**  
Ilustración de la portada: **Cantrell**  
Ilustraciones interiores: **Ralph McQuarrie, Joe Johnston**  
Composición de fotografías: **Industrial Light and Magic**  
Pruebas y consejos: **Laura Antoniou, Paul Balsamo, Ed Campbell, Peter Corless, Dan Decker, Patrick Egan, Brad Freeman, Dan Gelber, Jeffrey Gomez, Dan Greenberg, Bill Herz, Doug Kaufman, Paul Lidberg, Stephen Osmanski, Al Perry, Curtis Scott, Dennis Taylor, Chuck Turnitsa, Carol Turrietta, Dave Turrietta, Earl Van Atta, Jan Warner, Sam Weiss**  
Agradecimientos especiales a: **David Craig, Noah Falstein, Anita Gross, Karen Picelle, Louise Riley, Howard Roffman** (de Lucasfilm Ltd.)  
Servicios heroicos y meritorios a la Rebelión: **Greg Gorden, Wayne Shaw, Kelvin Siembieda, Stephen Tihor, Allen Varney, Martin Wixted**  
Traducción: **Xavier Salvador i Vilalta**  
Publicación: **Joc Internacional, S.A.**  
I.S.B.N.: 84-7831-021-5. Impreso en España - Printed in Spain

Publicado por:  
**JOC INTERNACIONAL, S.A.**  
Sant Hipòlit, 20<sup>a</sup>  
08030 Barcelona  
Primera edición: Abril 1990

©, TM. & © 1990 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Todos los derechos reservados. Marcas utilizadas por Joc Internacional, S.A., con la autorización de LFL. Edición en castellano publicada por





# STAR WARS<sup>®</sup>

**El Juego de Rol**







---

## TABLA DE CONTENIDO

---

|              |   |
|--------------|---|
| Introducción | 5 |
|--------------|---|

---

### Sección del Jugador

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Capítulo uno: Creando un personaje              | 7  |
| Capítulo dos: El esqueleto                      | 11 |
| Capítulo tres: Una introducción al juego de rol | 17 |

---

### Sección del Director de Juego

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Capítulo uno: Una introducción a la dirección del juego de rol | 26 |
| Capítulo dos: Atributos y habilidades                          | 29 |
| Capítulo tres: Combate                                         | 46 |
| Capítulo cuatro: Heridas y curación                            | 53 |
| Capítulo cinco: Naves espaciales                               | 54 |
| Capítulo seis: La Fuerza                                       | 66 |
| Capítulo siete: Otros personajes                               | 81 |

---

### Sección de la Aventura

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| Capítulo uno: Dirigiendo aventuras        | 87  |
| Capítulo dos: Diseñando aventuras         | 95  |
| Capítulo tres: Aventura o "Huida Rebelde" | 105 |
| Capítulo cuatro: Ideas para aventuras     | 115 |

---

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Plantillas de personaje | 122 |
|-------------------------|-----|

---

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Cartas y tablas | 139 |
|-----------------|-----|

---



# I ntroducción

## Únete a la Rebelión y Salva la Galaxia

Prepárate para experimentar el inmenso alcance y la arrasadora fuerza de la mejor fantasía espacial de todos los tiempos. En *La Guerra de las Galaxias: el Juego de Rol*, interpretas el papel de un personaje en el universo de *La Guerra de las Galaxias*, luchando contra el temible poder del maligno Imperio galáctico. Pilotas naves espaciales más rápidas que la luz, intercambias ráfagas de energía con las tropas de asalto imperiales, luchas en duelos con sables de luz y canalizas la Fuerza mística que conecta todas las cosas vivientes.

Vives en una galaxia con mil millones de soles, mil millones de sistemas estelares, cada uno con sus propios peligros y maravillas que explorar. Vives en un universo de riesgo cruel, donde la libertad lucha desesperadamente contra la eterna noche de la tiranía y la opresión. Te enfrentarás con desventajas abrumadoras, decisiones difíciles, retos imposibles... Pero si eres valiente y sincero triunfarás, porque la Fuerza siempre estará contigo.

## Unas palabras sobre el Juego de Rol

En *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol* cada jugador controla un personaje, una persona concreta que vive en el universo de *La Guerra de las Galaxias*. En las reglas del juego se determina lo que tu personaje puede hacer.

Una persona hace de *director de juego*. El director de juego, o "DJ", es quien lleva el ritmo del juego. Cuando un jugador o jugadora quiere que su personaje haga algo, el director de juego, utilizando el reglamento como guía, decide qué pasa.

También actúa de "director", describiendo el universo en el que viven los personajes a los jugadores. Interpreta los papeles de los *personajes no jugadores*, o "PNJ", gente que vive en el universo de *La Guerra de las Galaxias* pero que no es controlada por los jugadores.

Pero, lo más importante, el director de juego crea una aventura para sus jugadores; una historia que sus personajes deben experimentar, incluyendo todo: los actores secundarios, los extras, un guión interesante y una recompensa por el éxito.

En esencia, cuando juegas estás creando tu propia película de *La Guerra de las Galaxias*, con tu personaje y los de los otros jugadores como protagonistas y con el director de juego como director, guionista, actores secundarios y extras.

## Jugadores

No necesitas leer todo este libro para jugar. Tienes suficiente con la Sección del Jugador (páginas 6 a 24). También debes mirar las plantillas de personaje (páginas 123 a 138). Puedes leer el resto del libro cuando tengas tiempo y ganas, pero sólo los directores de juego deberían leer la aventura "Huida Rebelde" (páginas 100-114).

## Directores de juego

Los directores de juego tienen más trabajo que los jugadores. Si piensas dirigir partidas de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*, tendrás que leer la mayor parte de este libro. Después de todo, parte de tu trabajo consistirá en asegurarte que los jugadores siguen las reglas. La sección del Director de Juego (páginas 25 a 85) da pistas y sugerencias para conseguir iniciar a directores de juego principiantes y explica las reglas con detalle. La Sección de la Aventura (páginas 86 a 121) da más consejos sobre cómo dirigir un juego de rol; quizás quieras leerla después de haber dirigido tus primeras sesiones de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. También presenta una primera aventura completa, así como un montón de ideas para aventuras, a partir de las cuales puedes crear aventuras completas.

## Lo que necesitas para jugar a este juego

Además del director de juego y los jugadores (de tres a siete van bien), necesitarás algún lápiz, papel y al menos seis dados normales de seis caras. Desgraciadamente no podemos incluir dados en un juego como este. Tendrás que piratearlos de otros juegos... o comprar algunos. Los encontrarás en la mayoría de jugueterías y tiendas de aficionados y quizás en alguna papelería.

## Suplementos y aventuras

Este libro contiene el resto de elementos que necesitas para jugar a *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. No obstante publicamos muchos otros materiales que facilitan la vida de los directores de juego y los jugadores de *La Guerra de las Galaxias*: aventuras, suplementos y material de consulta. El más importante es *La Guía de la Guerra de las Galaxias*, que describe con gran detalle naves estelares, materiales de equipo y alienígenas del universo de *La Guerra de las Galaxias*.





# S ECCION DEL JUGADOR



## C

# apítulo Uno

## Creando un personaje

*La Guerra de las Galaxias* es un juego de rol, por lo que antes de empezar a jugar necesitarás tener un papel que interpretar. Aquí se explica cómo debes crear tu propio personaje.

### Escogiendo una plantilla

Dispones de 24 plantillas de personaje, impresas en las páginas 123 a 138. Cada una de ellas describe un personaje que encaja en el universo de *La Guerra de las Galaxias*. Da la información de juego básica del personaje (los números que utilizarás cuando el personaje haga algo en el juego), así como el historial, que explica las motivaciones del personaje, cómo es físicamente, y cómo reacciona ante otros personajes.

Mírate las plantillas y escoge la que quieras interpretar.

Una plantilla de personaje es únicamente un contorno al que tú debes dar cuerpo. Por ejemplo, hay un montón de Contrabandistas en *La Guerra de las Galaxias*. Han Solo es uno de ellos (y uno muy bueno, por cierto), pero hay muchos otros. Esta es la razón por la cual incluimos una plantilla de Contrabandista. Pero cada Contrabandista es ligeramente diferente de los demás. Por eso cuando decides ser Contrabandista, debes decidir cómo es exactamente tu personaje.

Aunque otro jugador escoja la plantilla que a tí te gusta, tú también la puedes escoger. En un mismo grupo pueden coincidir dos Contrabandistas.

Sin embargo, los grupos deberían ser equilibrados. Cada personaje tiene diferentes habilidades: algunos son buenos pilotando naves, otros en el combate cuerpo a cuerpo; algunos saben mucho sobre los planetas y las razas alienígenas de la galaxia, otros tienen poderes Jedi. Tu grupo funcionará mejor si tiene una buena combinación de habilidades. Si *todos* los personajes quieren ser Contrabandistas, puedes encontrarte con problemas. Antes de escoger tu plantilla de personaje, es una buena idea ponerse de acuerdo con los otros jugadores.

### Copiando plantillas

Registras la información de tu personaje en tu plantilla: su material, apariencia, habilidades, estado de salud, etc. Cuando juegues seguramente querrás tener tu plantilla sobre la mesa delante tuyo, para poder marcar en lápiz los cambios a medida que se produzcan. El problema es que las plantillas están unidas al libro.

Una solución es fotocopiarlas. Cada página está dividida en tres plantillas y las plantillas están impresas por las dos caras. En la cara de cada plantilla está impresa la información de juego y en el reverso el historial. Recorta las fotocopias y asegúrate, cuando escojas tu personaje, de conseguir tanto la cara como el reverso de tu plantilla.

Si no tienes acceso a una fotocopidora (o no tienes tiempo para sacar copias), sencillamente puedes copiar

los atributos de tu plantilla en un papel. No te molestes en copiar el historial: léelo una vez y consulta el libro si necesitas refrescar la memoria. En tu papel puedes registrar cualquier otra información que necesites.

### Personalizando las plantillas

El siguiente paso consiste en personalizar tu plantilla. Pero antes necesitas conocer lo básico de las habilidades y los atributos.

### Códigos de dados

Siempre que intentes hacer algo en el juego, tirarás dados. Cuanto mayor sea el número que resulte de la tirada, mejor para tí y mayores las posibilidades de que puedas hacer lo que te propones.

¿Cuántos dados debes tirar? Esto depende de tu *código de dados*. Cada habilidad y atributo tiene un código de dados (ver más adelante), de manera que, cuando utilizas una habilidad o un atributo, miras su código y sabes cuantos dados debes tirar.

Un código de dados típico es "3D". Esto significa: tira tres dados y suma los tres resultados ("D" significa dado). De esta manera, si obtienes un 3 en un dado, un 2 en otro y un 6 en el tercero, el resultado total de la tirada de dados es 11.

Otro código de dados es "2D+2". Esto significa que tiras dos dados, sumas los resultados y añades 2 al total. Así, con un 4 en un dado y un 3 en otro, el resultado total de la tirada de dados es 9.

En general, los códigos de dados consisten en un número (cuantos dados tiras), seguido de una "D" y, a veces, seguido de un signo más ("+") y otro número (que sumas a los números de los dados).

### Atributos y habilidades

Cada personaje tiene "atributos" y "habilidades". Los *atributos* son rasgos con los que has nacido: capacidades innatas. En el juego hay seis: destreza, conocimiento, mecánica, percepción, fortaleza y técnica (ver página 29).

Las *habilidades* son capacidades que, en vez de nacer con ellas, aprendes. No puedes mejorar tus atributos durante el juego, de la misma manera que no puedes hacerte más inteligente o más alto, pero *sí* puedes mejorar tus habilidades (ver página 15).

Tu personaje tiene un código de dados para cada atributo y cada habilidad. El código de dados es el número de dados que tiras cuando utilizas el atributo o la habilidad. **Ejemplo:** La destreza de Roark Garnet es de 3D+1, por lo que si intenta hacer malabarismos, su jugador tira tres dados, suma los resultados y añade uno al total.

Tus códigos de atributos están impresos en la plantilla



de tu personaje. Diferentes plantillas de personajes tienen diferentes códigos, pero todos los Contrabandistas (por ejemplo) tienen los mismos atributos.

No obstante, puedes escoger tus propios códigos de habilidades. La personalización consiste precisamente en eso.

## Escogiendo códigos de habilidad

En la plantilla de personaje, cada atributo tiene debajo una lista de habilidades.

**Ejemplo:** "Blasters", "Parar sin armas", "Esquivar" y algunas más están anotadas debajo de "Destreza". Todas son habilidades de destreza.

**Una habilidad empieza con el mismo código que el atributo correspondiente.**

**Ejemplo:** El código de destreza de Roark es de 3D+1. Esto significa que su código de blasters es de 3D+1, su código de parar sin armas de 3D+1, etc.

Tienes 7D para asignarlos a tus habilidades. Para *asignar 1D* a una habilidad, suma 1D al código del atributo y escribe el resultado en la plantilla de personaje, al lado del nombre de la habilidad.

**Ejemplo:** la destreza de Roark es de 3D+1. Su jugador

asigna 1D a esquivar; su código de dados de esquivar es ahora de 4D+1. El jugador escribe "4D+1" al lado de "Esquivar" en la plantilla. Todavía tiene 6D para distribuir entre las otras habilidades.

No se puede incrementar ninguna habilidad más de 2D.

**Ejemplo:** el jugador de Roark podría asignar 1D a blasters incrementando su código a 4D+1; o podría asignar 2D a blasters, incrementando su código a 5D+1. No podrá asignarle 3D o más.

Tú puedes escoger las habilidades que se incrementarán, y puedes asignar dados a cualquier habilidad que quieras, siempre y cuando no gastes más de 7D en total y ninguna habilidad reciba más de 2D.

**Ejemplo:** Irwin decide asignar 1D a atacar sin armas, 2D a blasters, 1D a esquivar, 2D a pilotar naves espaciales y 1D a negociar. Sus códigos quedan como se muestra en el cuadro a la izquierda.

**Nota para los jugadores que utilicen un papel para registrar el personaje:** Todas las habilidades empiezan con el mismo código que el atributo que les corresponde (impreso arriba). De esta manera sólo necesitas apuntar en tu papel las habilidades a las que asignas dados. Si utilizas otra habilidad, mira el atributo que la gobierna para saber tu código de habilidad.

## Reglas especiales para la Fuerza

Las habilidades especiales de la Fuerza están impresas en pocas plantillas de personajes (ver el Estudiante Alienígena, el Jedi Fracasado, el Jedi Menor y el Jedi Quijotesco).

Si hay una habilidad de la Fuerza en tu plantilla, el código de habilidad está impreso al lado; las habilidades de la Fuerza, contrariamente a las otras, no están relacionadas con ningún atributo.

Si en tu plantilla tienes una habilidad de la *Fuerza*, puedes asignarle parte de tus 7D para incrementar el código de habilidad. Si no tiene habilidades de la Fuerza, mala suerte; la única manera de ganar una habilidad de la Fuerza es encontrar a alguien que conozca alguna y te la pueda enseñar.

## Puntos de Fuerza

Todos los personajes empiezan con un punto de Fuerza; apunta "1" en el círculo de Puntos de Fuerza en la plantilla de personaje.

## Material

En tu plantilla de personaje también hay una sección de material. Incluye todas las cosas con las que el personaje empieza el juego. La mayoría de los personajes empiezan con algún dinero (créditos standard); si quieres puedes gastarte parte de él para comprar más material (ver los precios en la Carta de Costes de la página 141)

## Conexiones de los personajes

Una de las partes más importantes de la generación de personajes es decidir cómo y porqué se han conocido los personajes. En las películas de *La Guerra de las Galaxias*, los personajes principales nunca se dejan en la estacada. Luke incluso rompe su entrenamiento como Jedi para rescatar a sus amigos. Es importante que los Personajes Jugadores tengan el mismo tipo de sentimiento el uno por el otro. Como regla general, cada personaje en el grupo debería haber encontrado y conocido al menos a otro personaje.

## Ha nacido un Contrabandista

Supongamos que decides ser un Contrabandista. Así es una plantilla de Contrabandista:

Contrabandista

STAR WARS

Plantilla de Personaje

Nombre del personaje *Roark Garnet*  
Nombre del jugador *Irwin Thomas*  
Altura *1.80 m.*      Peso *85 Kilos*  
Sexo *M*      Edad *28*  
Descripción física *Bugle delgado, chaqueta de cuero, botas + botas, buena constitución, siempre lleva un blaster en una funda de piel muy gastada*  

DESTREZA 3D+1  
Blasters 3D+1  
Parar sin armas  
Esquivar 4D+1  
Granada  
Armas pesadas  
Parar con armas  
Atacar con armas  
CONOCIMIENTOS 2D+1  
Razas alienígenas  
Burocracia  
Culturas  
Lenguas  
Sistemas planetarios  
Bajos fondos  
Supervivencia  
Tecnología  
MECANICA 3D+2  
Astronavegación  
Ca. Cabalgar  
Manejar repulsores  
Artillería naval  
Pilotaje naval 5D+2  
Escudos navales

PERCEPCION 3D  
Negociar 4D  
Mando  
Turnar  
Jugar  
Esconderte/Furtivo  
Buscar  
FORTALEZA 3D  
Atacar sin armas 4D  
Escalar/Saltar  
Levantar  
Vigor  
Nadar  
TECNICA 2D+2  
Prog/Rep computadores  
Demolición  
Prog/Rep Droides  
Medicina  
Rep repulsores  
Seguridad  
Rep naves espaciales

Puntos de Fuerza  
Puntos del lado Oscuro  
Estado de Salud  
Puntos de Habilidad

STAR WARS

Contrabandista

STAR WARS

Plantilla de Personaje

Material:  
Carguero ligero  
Pistola blaster pesada  
Comunicador  
2000 créditos standard  
25000 créditos de deuda a un jefe del crimen  
Historial: Tus padres lo llamaban "viajar por la galaxia", pero por lo que a ti respecta no hay vida mejor que la del comerciante libre. Viajar donde te lleve la imaginación, comerciar un poco aquí y un poco allá, buscando un buen trato, regateando y vendiendo. Nuevos mundos que ver, siempre un nuevo planeta al final del viaje. De todas maneras, es así como se supone que tiene que ser. Pero... el Imperio es cada vez más restrictivo. Buenos que solían ser legales son ahora contrabando. Incluso el contrabando es cada vez más difícil de pasar. Los inspectores de aduanas son como sabuesos. Los sobornos han pasado a ser uno de los principales gastos. Sigues soñando en hacer el trato de tu vida y retirarte... pero no quieres dejarlo. Para tí, tu nave significa hogar, transporte y libertad, todo junto. La idea de perderla te mata. Pero puede ser que la pierdas. Para seguir funcionando tomaste dinero prestado de un gángster, una bola de cenno, un verdadero rey del crimen. Ahora estás bastante hundido en deudas, y siguen haciéndote bromas pesadas sobre romper la rútila. Maldito Imperio. Son sus leyes y su corrupción las que han traído todo esto. Personalidad: Eres obstinado, inteligente, de buen aspecto y cínico. Eres un buen piloto y un buen hombre de negocios. Lo que más deseas es dar un gran golpe y que la chusma, tanto criminal como imperial, te deje en paz. Una cita: "No llevo el dinero encima." Conexión con otros personajes: Necesitas al menos otra persona para llevar la nave, un socio. Este podría ser el Estudiante Alienígena, el Piloto Aurevido, el Tahur, el Merc, el Jedi Menor, el Mon Calamari, el Wookiee, o cualquiera con habilidades mecánicas decentes. Virtualmente puedes haberte encontrado con cualquiera de los otros personajes en el transcurso de tus tratos empresariales (frecuentemente oscuros)

STAR WARS

En la parte superior de la plantilla deberías apuntar tu nombre, el nombre de tu personaje, su altura, peso, sexo y edad. También deberías decidir qué aspecto quieres que tenga tu personaje, y anotar una pequeña descripción en la rúbrica de "apariencia". En este ejemplo, Irvin Thomas ha elegido interpretar un Contrabandista llamado Roark Garnet.

Los números son *códigos de atributos*. La destreza de Roark es 3D+1.





Mira la sección de "Conexión con otros personajes" en el reverso de tu plantilla. Sugiere algunas posibilidades de encuentro y conocimiento con otros personajes. Pero los otros jugadores, el director de juego y tú debéis decidir cual es la verdadera historia.

Discute las posibles conexiones con los otros jugadores y el director de juego. Haz sugerencias sobre cómo se podrían haber encontrado los personajes. Entérate de cómo ven a sus personajes los otros jugadores y qué tipo de conexiones tienen sentido. Crea un escenario con tus amigos. Por ejemplo:

**Director:** Bien, tenemos un Niño y un Caza-recompensas.

**Caza-recompensas:** Oh, no. Otro odioso mocoso no.

**Niño:** ¡Claro!

**Director:** Vamos, si es un buen personaje.

**Caza-recompensas:** ¿Te acuerdas del último Niño que tuvimos? Cuando se peleó con el pirata fuera de la escotilla, y tuve que saltar desde la órbita a la superficie de Dantooine, sólo con un paracaídas y un escudo ablativo de calor, para salvarlo.

**Niño:** Ah... estaba pensando en interpretar éste de una manera diferente. Como un niño inglés de clase alta perfectamente educado. Ya sabéis: reservado, inteligente, dispuesto a la aventura.

**Caza-recompensas:** Bien, vale. ¿Pero cómo puedo haberlo conocido?

**Director:** Umm... ¿Es huérfano?

**Niño:** ¡Sí! Soy un pobre huerfanito...

**Caza-recompensas:** Hecho huérfano por las tropas imperiales.

**Director:** Te lo encuentras sin hogar en Farstine, el mundo de metano, durante la ocupación imperial. Estaba sin dinero y con menos de 15 minutos de oxígeno...

**Niño:** Pero sin perder la dignidad.

**Director:** Te emocionó su educación en una situación tan miserable...

**Niño:** Y estaba encantado de encontrar un protector, aunque fuera tan basto.

**Caza-recompensas:** Basto, pero con un corazón de oro.

**Director:** Y una debilidad por... ¿un chico como tu hermano menor que murió muy joven?

**Caza-recompensas:** Vale, de acuerdo, pero nunca le digas al chico que tuve un hermano pequeño.

**Director:** ¡Perfecto! Un dolor secreto que ocultas incluso a tus más allegados.

**Caza-recompensas:** ¿Seguro que no es demasiado melodramático?

**Director:** No, me parece bien. Además el melodrama es fácil de interpretar.

Las conexiones de los personajes hacen tres cosas. Primero, dan buenas razones a los personajes jugadores para ayudarse los unos a los otros. Esto es importante porque los jugadores deben cooperar para salir bien parados en el juego. Segundo, dan una guía de cómo reaccionan sus personajes ante los otros. Tercero, ayudan a crear la sensación de que lo que pasa en el juego es sólo una pequeña parte de los sucesos de todo el universo de *La Guerra de las Galaxias*, y que los personajes tienen historias y pasados independientes.

He aquí algunas ideas de cómo pueden haberse conocido unos personajes:

- **Parientes:** Uno no puede escoger sus parientes (por desgracia), por lo que tu personaje puede estar emparentado con cualquiera. Los parientes generalmente se sienten obligados a ayudarse mutuamente, incluso si no se



caen demasiado bien: precisamente el tipo de relación que quieres.

La diferencia de edad no supone ningún problema: los personajes pueden ser padres o madres, abuelos o abuelas, tíos o tías tan fácilmente como hermanos o hermanas. Los personajes de diferentes clases sociales también pueden estar emparentados: por ejemplo, un Contrabandista podría ser la oveja negra de la familia de un Senador.

Las relaciones familiares pueden ser más oscuras: los personajes pueden ser primos segundos o estar emparentados por padres que se han vuelto a casar. No uses demasiado el recurso del "primo olvidado". George Lucas puede salir con esto una vez, pero tú no.

• **Empleados:** Un personaje puede ser el patrón de otro. Los personajes de condición superior pueden emplear a los de condición inferior. Por ejemplo, un Senador puede pagar a un Caza-recompensas para que le haga de guardaespaldas. Cualquier personaje con una nave puede contratar a otro como miembro de la tripulación.

• **Propiedad conjunta de una nave:** Dos o más jugadores pueden poseer conjuntamente una nave... y también pueden tener que pagar conjuntamente las deudas. Esto les da una fuerte razón para ayudarse mutuamente.

• **Compañeros de viaje:** Incluso la pareja más inconcebible puede haber viajado junta durante meses o años, antes de que empiece el juego. Los personajes de bajos fondos pueden ser colegas y cómplices en el crimen. Los personajes de clase más elevada pueden ser amigos con concepciones similares del mundo.

• **Mentores:** Un personaje más viejo puede semi-adoptrar a un personaje más joven, como lo hace Obi-Wan con Luke. La relación puede ser de tipo formal maestro-alumno, en la que el maestro enseña al alumno sobre la Fuerza, o podría ser mucho más informal, como la relación de Indiana Jones con Short Round en *El Templo Maldito*.

• **Rivales:** No es buena idea tener dos personajes jugadores que se odien a muerte: esto acabaría creando roces y desastres. Pero tener dos personajes que son rivales funciona perfectamente bien. La oposición puede añadir jugo a una aventura... siempre y cuando no pase a ser tan seria que provoque problemas.

• **Mismo planeta natal:** Dos personajes que crecieron en el mismo planeta tienen cosas en común, incluso si ahora tienen intereses diferentes. En nuestro mundo, dos cuarentones que crecieron en Bilbao inevitablemente acabarán hablando del Athletic. Los personajes que crecieron en el mismo planeta tienen el mismo tipo de memorias compartidas.

• **Compañeros de clase:** Los personajes de la misma edad pueden fácilmente haber asistido a la Academia Naval Imperial o a la Universidad.

• **Conocidos por reputación:** Incluso si un personaje nunca se ha encontrado con otro, puede saber cosas de

éste por reputación. Un Contrabandista puede haber oído hablar de otros Contrabandistas, Piratas o Caza-recompensas. Los Senadores pueden ser conocidos por su política o por sus obras de caridad. Un Mercenario o un Caza-recompensas pueden ser conocidos por sus anteriores servicios al Imperio. Cualquier tipo de información que ayude a un jugador a establecer algún tipo de relación con un personaje, es un buen principio.

• **Amor:** El amor es un lazo muy fuerte, pero delicado de separar. Muchos jugadores creen que la idea de interpretar amantes es embarazosa. Es más fácil cuando los propios jugadores están casados o al menos mantienen algún tipo de relación. Una nota para el director: *nunca* fuerces el amor en tus jugadores. Una cosa es decir a dos jugadores: "Sois parientes." Puede que no les guste, pero no es necesario; los parientes pueden no gustarse. Otra cosa es decir: "Estáis enamorados." Esto es quitarle mucha libertad de acción a un jugador. Si los jugadores quieren que sus personajes se enamoren, irá bien y creará el tipo de relación que quieres estimular, pero no se lo impongas.

## ¿Acaso no hay ningún explorador locuaz?

¿O Noble Humilde? ¿O Piloto Cauto?

Seguro que sí. Los historiales que aparecen en cada plantilla están diseñados para facilitarte un papel para poderlo interpretar inmediatamente. Las plantillas de personaje agilizan y facilitan la elección de un personaje.

Pero si la explicación del historial no acaba de corresponderse con el tipo de personaje que quieres interpretar, adelante, puedes cambiarlo. Se supone que las plantillas de personaje están para ayudarte a imaginar tu personaje, no para restringir tu imaginación. Adelante; vuelve a escribir el historial en tu hoja, o dile a los otros jugadores cómo es tu personaje. Cambia correspondientemente el nombre de la plantilla. Coméntalo con tu director; él también puede tener algunas ideas. Pero no cambies los códigos de los atributos.

Si ninguna de las plantillas, incluso modificadas, encaja con tu idea de personaje, puedes incluso diseñar tu propia plantilla (ver la página 81 para encontrar las reglas que lo explican).

De hecho también es posible interpretar droides, pero las reglas para los droides son un poco diferentes de las de los otros personajes. Si estás interesado, mira la página 82.

## Ya puedes empezar

Ahora, adelante. Escoge tu plantilla de personaje y prepárate para jugar. Después, lee el resto de la Sección del Jugador, o si hay otros jugadores, diles que te expliquen el juego.

## C

# apítulo Dos

## El Esqueleto

Este capítulo te enseña lo necesario de las reglas para poder jugar. La Sección del Director de Juego (páginas 25 a 85) describe las reglas con mayor detalle.

### Atributos y Habilidades

Cada personaje tiene atributos y habilidades (ver página 29). Cada atributo y habilidad tiene un código de dados. Cada vez que utilices un atributo o habilidad, tira los dados; el código del atributo o de la habilidad determina el número de dados que debes utilizar y cómo se calcula el total de la tirada (ver página 7).

### ¿Cuál utilizar?

¿Pero cómo saber cuál hay que utilizar?

Esta es la regla: *las habilidades sustituyen a los atributos*. Sólo utilizas un atributo cuando no hay ninguna habilidad que afecte lo que estás haciendo. **Ejemplo:** si quieres hacer malabarismos, utilizas tu atributo de destreza, porque no hay ninguna habilidad de malabarismos.

Puedes saber de manera bastante correcta lo que se hace con un atributo o habilidad a partir de su nombre. Si necesitas más información, consulta las reglas de habilidades (página 29).

### Tiradas con oposición

A veces utilizas un atributo o habilidad contra alguien que está utilizando el mismo atributo o habilidad (u otro diferente) para resistirse. Por ejemplo si utilizas tu fortaleza para inmovilizar a alguien, éste estará utilizando su fortaleza para intentar inmovilizarte a tí.

En este caso, ambos debéis tirar dados y el que obtenga el resultado mayor es quien gana.

**Ejemplo:** *Mientras la batisfera entraba en barrena alocadamente a través de la atmósfera viscosa del impresionante planeta, cayendo más y más hacia las nubes estriadas que se encontraban al fondo en la lejanía, Roark Carnet y el último Imperial luchaban desesperadamente para controlar el timón. La fortaleza del Imperial es de 2D+2; la de Roark de 3D. El jugador de Roark tira los dados y consigue un 8. El director de juego tira por el Imperial: un 11. Empujando a un lado a Roark con el hombro, el Imperial aferró el timón y lo giró violentamente, intentando recuperar el control de la nave y fijar su curso. "Maldito seas, rebelde" gritó "¡Fuera hay miles de atmósferas de presión! El casco no puede resistir mucho más. Déjame pilotar esta cosa o los dos seremos hombres muertos."*

Si las tiradas empatan, el personaje jugador gana al personaje no jugador. Si ambos son personajes jugadores y empatan, deben volver a tirar.

¿Qué pasa cuando uno tiene ventaja? En ese caso el director de juego asigna un *modificador* a un bando. Se suma el modificador a la tirada, incrementando de esta manera sus posibilidades de ganar.

**Ejemplo:** *Mientras Roark miraba, el Imperial luchaba con la nave para darle algún semblante de estabilidad, empezando a sudar por el esfuerzo. A través de la escotilla de visión, una niebla de tinte rojizo, las nubes superiores de la maciza atmósfera joviana, hacía remo-*

*linos. De repente, una enorme forma gris aparado confusamente entre las nubes. "Eh", gritó Roark, y volvió a coger el timón. El director de juego considera que el Imperial estaba cansado por su esfuerzo para controlar la nave y asigna un modificador de +2 a Roark. La tirada de Roark es un 8, que se modifica a 10. La tirada del Imperial es un 9, por lo que Roark controla el timón. Con pocos centímetros de margen de maniobra, la batisfera se zambulló bajo la forma gris. A lo largo de su abultado vientre se veían apéndices emplumados y pinzas que se abrían y se cerraban. "Esto es im... imposible," balbuceó el Imperial. "No hay formas de vida en este planeta."*

### Números de dificultad

La mayor parte del tiempo no estás intentando vencer a nadie. Por ejemplo, si intentas arreglar un hiperimpulsor averiado, no hay nadie que se te "oponga".

En este caso, el director de juego asigna un número de dificultad al trabajo. Si tu tirada es igual o superior al número de dificultad, consigues hacer lo que te proponías. Si no, fracasas.

**Ejemplo:** *De repente, Roark se sintió un centenar de kilos más pesado. Aferrándose al timón, consiguió mantenerse en pie, lo que le suponía un gran esfuerzo. "Los repulsores," dijo. "Estamos expuestos a toda la gravedad del planeta."*

*El Imperial se estiró con cuidado sobre la cubierta. "Estamos condenados," dijo. "Atrapados en un gigante gaseoso, debajo de la capa de nubes. Estamos condenados." El casco de la nave crujió amenazadoramente.*

*"Eh, tú", dijo Roark. "¿Dónde tenéis los repulsores en este trasto?"*

*"Oh, por ahí detrás", dijo el Imperial, cabeceando vagamente hacia la popa.*

*Murmurando, Roark se abrió paso con los brazos contra la mampara, y comenzó a andar cuidadosamente hacia los impulsores...*

La habilidad de reparación de repulsores de Roark es de 2D+2. El director de juego determina que el número de dificultad es 10. Roark tira y consigue un 12; ¡los repulsores vuelven a funcionar! *Suspiró aliviado.*

¿Cómo decide el director de juego el número de dificultad? Las reglas de habilidades (ver página 29) te dicen cómo hacerlo. Puedes leerlas si quieres, o confiar en que tu director de juego te diga los números.

### ¿Cuánto tiempo se tarda?

En la mayoría de las circunstancias, usar una habilidad o atributo dura una *ronda de combate* (cinco segundos). No obstante, algunas habilidades (Reparación de naves espaciales, por ejemplo) duran más tiempo (ver página 30). Pero, a no ser que tu director de juego te diga lo contrario, supón que puedes usar una habilidad en una ronda de combate.

### Preparándote

Si quieres asegurarte que utilizarás una habilidad o un atributo con éxito, puedes pasarte una ronda adicional preparándote. No haces nada durante una ronda y, en la



siguiente, haces tu tirada de habilidad. En este caso tu código de habilidad se incrementa en 1D. **Ejemplo:** Tu habilidad de blasters es de 3D+1. Te pasas una ronda adicional apuntando. Tirarás 4D+1 cuando dispares.

## Corriendo

Si corres en la misma ronda de combate que utilizas una habilidad, tu código de habilidad se reduce en 1D. **Ejemplo:** tu habilidad de blasters es 3D+1. Te precipitas por la sala, disparando contra un soldado de asalto. Cuando dispares, tira 2D+1.

## Heridas

Si estás herido cuando utilizas una habilidad, tu código de habilidad se reduce en 1D. **Ejemplo:** Estás herido. Tu habilidad de blasters es de 3D+1. Cuando dispares, tira 2D+1.

## Utilizando más de una habilidad

De hecho, puedes utilizar *más de una habilidad* o atributo en una misma ronda de combate. Al principio de la ronda de combate debes decidir qué habilidades utilizarás durante la ronda y decírselo al director de juego.

Cada utilización de una habilidad, después de la primera, te cuesta 1D. Si utilizas dos habilidades, todos los códigos de habilidades se reducen en 1D; si utilizas habilidades tres veces, todos los códigos se reducen en 2D; Si utilizas habilidades cuatro veces, los códigos se reducen en 3D; etc.

Estas reducciones se aplican a *todas* las utilizaciones de habilidades de una ronda de combate. Es decir, si utilizas habilidades dos veces, *ambas* utilizaciones se reducen en 1D, etc.

**Ejemplo:** Mientras Roark caminaba de vuelta a la cabina de control, oyó un clic: el siniestro clic del selector de un blaster en "aturdir", o quizás en "matar". La tregua había acabado, o eso parecía. Cogió su propio blaster, saltó a través de la puerta y... La habilidad de blasters de Roark es de 5D+1. Su jugador decide disparar tres veces en una misma ronda de combate. Esto significa un total de dos utilizaciones de habilidad *adicionales*, por lo que debe restar 2D del código de habilidad. Además está corriendo (porque ha saltado a través de la puerta), con lo cual los códigos se reducen otro 1D. La primera vez que dispara, tira 2D+1 (es decir 5D+1 menos 3D); la segunda vez vuelve a tirar 2D+1; y la tercera vez vuelve a tirar lo mismo.

Obviamente, si intentas hacer demasiadas cosas, ninguna de ellas saldrá bien.

**Ejemplo:** La habilidad de blasters de Roark es de 5D+1. Si intenta disparar seis veces en la misma ronda, no disparará (porque 5D+1 menos 5D, es menos que 1D, o sea, que no tiene dados que tirar).

Cuando utilizas *una* habilidad sólo puedes pasar una ronda preparándote (y consiguiendo un dado adicional). Si pasas más de una ronda preparándote y entonces decides que quieres utilizar dos o más habilidades en la siguiente ronda, pierdes el beneficio de la preparación y no consigues el 1D adicional. También pierdes el beneficio de la preparación si utilizas una habilidad de reacción en cualquier ronda.

## Habilidades de reacción

Esquivar, parar sin armas y parar con armas son *habilidades de reacción*. Esto significa que *no* tienes que declarar su utilización al principio de la ronda de combate: las puedes usar siempre que las necesites. Si alguien te dispara puedes esquivar en cualquier lugar y en cualquier momento.

Pero esto crea un problema. Supon que estabas utilizando otras habilidades en la misma ronda.

En este caso, esquivar (u otra habilidad de reacción) cuenta como una utilización adicional de habilidad. Cualquier tirada que puedas haber hecho *antes* de esquivar no queda afectada, pero sí cualquier tirada que hagas *después* de esquivar.

**Ejemplo:** Roark quiere disparar tres veces. *Roark bajó su blaster y soltó un disparo...* Tres utilizaciones de habilidad significan que los códigos de habilidad de Roark se reducen en 2D. El jugador de Roark tira 3D+1 (código de blasters de 5D+1 menos 2D). *El disparo salió desviado. Antes de poder volver a disparar, el Imperial devolvió el disparo. Roark lo esquivó desesperadamente.* La utilización de esquivar significa que Roark ahora está utilizando habilidades **cuatro** veces: tres tiros de blaster y un esquivar. Su primera tirada de blaster ya está hecha, por lo que no queda afectada. Sin embargo, su tirada de habilidad de esquivar y sus dos últimas tiradas de blaster se reducirán 3D en vez de 2D.

No estás nunca *obligado* a utilizar una habilidad de reacción. La utilización de una habilidad de reacción significa que tirarás menos dados durante el resto de la ronda, por lo tanto, si crees que te vas a salir sin necesidad de utilizarla, quizás no la quieras emplear.

## Las modificaciones al código de dados son acumulativas

Si estás herido y pasas una ronda adicional preparando la utilización de una habilidad, la reducción de 1D y el incremento de 1D se cancelan mutuamente y utilizarás tu código de dados sin modificar. Similarmente, los incrementos y reducciones por heridas, correr y acciones múltiples se suman cuando se aplica más de uno.

## Jugadores Principiantes:

No te preocupes demasiado por utilizar más de una habilidad en una ronda de combate. Los personajes principiantes suelen tener habilidades lo suficientemente bajas como para que no puedan hacer más de una o dos cosas.

La reglas de habilidades múltiples las utilizan principalmente los personajes que han estado en la brecha durante mucho tiempo y tienen códigos de habilidad altos. Es por eso que pueden hacer muchas cosas en una misma ronda de combate, y todavía tienen buenas posibilidades de hacerlas bien.

No hay límite superior a los códigos de habilidad; es concebible que un personaje tenga un código de 12D o incluso superior (y Vader es posible que lo tenga). Cuanto más alto es tu código de habilidad, mejor eres, no sólo porque al hacer *una* cosa tienes éxito con más frecuencia, sino también porque puedes hacer muchas cosas a la vez. Un tirador realmente bueno puede impactar seis blancos en una ronda; un piloto realmente experto puede evadir el fuego de seis cazas TIE y dejarlos detrás.

## Combate

El combate se resuelve en *rondas de combate*, cada una de las cuales representa unos cinco segundos de tiempo "real".

En un juego de rol el combate no se resuelve en un tablero.

En vez de ello, el director de juego os describe los alrededores y los oponentes. Entonces pregunta a cada jugador, alrededor de la mesa, qué hará su personaje durante esta ronda de combate. Cuando te toca el turno debes decirle qué habilidades estás usando y cuántas veces las utilizas: "Disparo una vez al soldado que está a mi izquierda y me muevo hacia allí." **Excepción:** No tienes que declarar las utilizaciones de habilidades de reacción (ver más arriba).

Después, el director de juego os dice lo que están haciendo vuestros oponentes.

Entonces se resuelven las acciones.

Se continúan resolviendo rondas de combate hasta que uno de los dos bandos queda derrotado o se rinde.

## Segmentos de acción

Al principio de la ronda de combate, cada jugador debe declarar qué está haciendo su personaje: si se mueve o no (y si lo hace, hacia dónde) y qué habilidades (que no sean de reacción) está utilizando.

Las rondas de combate se dividen en *segmentos de acción*. Durante cada segmento de acción, cada personaje puede utilizar una habilidad o atributo, o moverse. **Excepción:** Las habilidades de reacción no gastan tiempo. Puedes utilizar una habilidad de reacción en un segmento y seguir moviéndote o utilizando otra habilidad.

**Ejemplo:** Roark quiere correr y después disparar. Jana sólo quiere disparar. El disparo de Jana y el movimiento de Roark tienen lugar en el primer segmento. Roark dispara en el segundo segmento.

El movimiento y las utilizaciones de habilidades y atributos tienen lugar en el orden declarado, uno por segmento de acción. Un personaje no puede "pasar" en un segmento; se resuelven las acciones hasta que el personaje se ha quedado sin acciones declaradas que realizar.

## Iniciativa

Normalmente, no importa demasiado *cuándo* un determinado personaje consigue actuar durante un segmento de acción. Sencillamente, todo el mundo se mueve, dispara o usa alguna otra habilidad. El único momento en que sí importa, es cuando alguien utiliza una habilidad que afectará a la utilización de una habilidad por parte de otro personaje. **Ejemplo:** Roark dispara a Jana y viceversa. Si Roark consigue acertar antes de que lo haga Jana y la deja herida, Jana no llegará a tener la oportunidad de devolverle el disparo.

Cuando dos personajes están haciendo cosas que se afectan mutuamente, haz tiradas de habilidad o atributo para ambos. Si un personaje se mueve, tira por destreza en su lugar (ya que no hay código de habilidad para el movimiento).

El que consigue la tirada más alta va primero, y así sucesivamente. Se utiliza la *misma* tirada que para determinar si la utilización de la habilidad o atributo tiene éxito.

**Ejemplo:** Jana (habilidad de blasters de 5D+2) y Roark (blasters de 5D+1) se disparan mutuamente; el número de dificultad para cada tiro es 15. La tirada de Jana es un 19, la de Roark un 17. Jana consigue disparar primero (porque 19 es mayor que 17) e impacta a Roark (porque 19 es mayor que 15). El disparo de Roark no tendrá lugar. Si Roark hubiese llegado a disparar, habría impactado, porque 17 es mayor que 15.

Si las tiradas empatan y uno de los personajes que empatan es un personaje jugador, consigue ir primero. Si los dos son personajes no jugadores o ambos son personajes jugadores, se vuelven a tirar los dados.

## Movimiento

En cada ronda de combate te puedes quedar quieto,

caminar o correr. Caminar y correr no son habilidades; son cosas que cualquiera puede hacer.

Caminar o correr son una acción, y gastan un segmento.

Si te quedas quieto o caminas, puedes girarte en cualquier dirección, hacia la derecha o la izquierda.

Si caminas, puedes moverte *hasta cinco metros* en cualquier dirección. "Cinco metros" suena bastante preciso, pero como el combate se resuelve en la imaginación en vez de resolverse en un tablero o mapa, debes confiar en el juicio del director de juego. Si él te dice que caminando puedes llegar a algún sitio o alcanzar a un personaje en una ronda, así será. Si te dice que debes correr para llegar a ese sitio en una ronda o que tardarás varias rondas, su resolución es final.

Si corres, te puedes mover *hasta 10 metros* en cualquier dirección (el doble de la distancia que andando). Un personaje que corre sólo puede girar 90 grados en la ronda de combate (hacer un giro en ángulo recto); al moverte tan rápido no puedes girarte de inmediato, como puedes hacerlo al andar.

Siempre que un personaje que corre tenga que hacer una tirada de habilidad, su código se reduce en 1D (ver más arriba). Los códigos de los personajes que caminan no se modifican.

## Postura

Siempre te puedes tirar al suelo, sin ninguna penalización, al final de tu movimiento. Tirarse al suelo es parte del movimiento, no una acción diferente. Los personajes estirados sólo se pueden mover reptando: se pueden mover hasta dos metros por ronda. Cuando un personaje que repta hace una tirada de habilidad, su código se reduce en 1D (igual que un personaje que corre).

Levantarse desde una posición estirada es una acción; puedes girarte y utilizar habilidades en la misma ronda, pero no te puedes mover.

Es más difícil impactar en combate a un jugador estirado (ver más adelante).

## Disparando

En combate se utiliza frecuentemente la habilidad de blasters. El número de dificultad de un disparo depende de la distancia a la que se encuentra el blanco:

- a quemarropa (unos pocos metros): 5
- a corto alcance: 10
- a medio alcance: 15
- a largo alcance: 20

En la Carta de Armas (ver página 139) se indican los alcances en metros de cada arma. Como el combate es visual, debes confiar en que el director de juego te diga cuándo estás disparando a corto, medio o largo alcance. Algunas armas tienen mejores alcances que otras; 20 metros es corto alcance para un rifle blaster, pero medio alcance para una pistola blaster. Así, aunque tu compañero esté disparando a corto alcance, tú puedes estar disparando a largo alcance, según las armas involucradas.

Disparar más de una vez significa utilizar la habilidad de blasters más de una vez (ver "Utilizando más de una habilidad", página 12).

Si el resultado de tu tirada es superior o igual al número de dificultad de tu disparo, das en el blanco. **Ejemplo:** Si disparas a corto alcance, y tiras 10 o más, has impactado en tu objetivo (a no ser que el objetivo esquive o tengas otra modificación al número de dificultad).

Cada arma tiene un código de daño: La mayoría de los blasters tienen códigos de daño de 4D (ver Carta de Armas, página 139). Cuando das en el blanco, tira los dados de daño de tu arma. **Ejemplo:** Roark usa una pistola blaster pesada; cuando impacta tira 5D.

Entonces el director de juego tira dados de fortaleza



para tu víctima. La gravedad con la que hieres a tu objetivo depende de las dos tiradas:

- **Tirada de fortaleza superior a la tirada de daño:** Aturdido.
- **Tirada de daño mayor o igual a la tirada de fortaleza, pero menos de dos veces la tirada de fortaleza:** Herido.
- **Tirada de daño de al menos dos veces la tirada de fortaleza, pero menos de tres veces la tirada de fortaleza:** Incapacitado.
- **Tirada de daño de al menos tres veces la tirada de fortaleza:** Mentalmente herido.

Ejemplo: Tu tirada de daño es de 12. Si la tirada de fortaleza del objetivo es de:

- 13 o más, está aturdido.
- entre 7 y 12, está herido.
- entre 5 y 6, está incapacitado.
- 4 o menos, está mortalmente herido.

Un personaje *aturdido* cae al suelo, y no puede hacer nada durante el resto de la ronda de combate.

Un personaje *herido* cae al suelo y no puede hacer nada durante el resto de esta ronda. En cualquier momento que tire dados de habilidad o atributo, su código se reduce en 1D. Un personaje herido que vuelve a ser herido otra vez pasa a estar "incapacitado".

Un personaje *incapacitado* cae al suelo y se queda inconsciente. No puede hacer absolutamente nada hasta que le curen. Un personaje incapacitado que es herido o vuelto a incapacitar se queda "mortalmente herido".

Un personaje *mortalmente herido* cae al suelo y está inconsciente. No puede hacer nada hasta que le curen. Y lo que es peor, al final de cada ronda de combate debe tirar 2D. Si su tirada es inferior al número de rondas transcurridas desde que ha sido mortalmente herido, muere. **Ejemplo:** Se tira al final de la ronda en que un personaje es mortalmente herido, si la tirada es inferior a "1" (es imposible), muere. En la siguiente ronda muere con cualquier resultado inferior a "2" (también imposible); en la tercera ronda con cualquier tirada inferior a "3". En otras palabras, al final va a morir (y bastante rápido) a no ser que alguien le lleve a un droide médico o a un tanque de rejuvenecimiento, o utilice un medpac.

Hacer una tirada de fortaleza *no* se considera como una

acción o utilización regular de atributo, nunca se modifica la tirada de fortaleza por correr, estar herido, preparar una ronda adicional o utilizar múltiples habilidades.

## Esquivar

Otra habilidad útil es *esquivar*. Cuando alguien te dispara, tiras tus dados de esquivar. El número que consigues se *añade a su número de dificultad*.

**Ejemplo:** La Caza-recompensas Jana Jarel dispara a Roark, que intenta esquivar el disparo. La habilidad de blasters de Jana es de 5D+2 y el disparo es a corto alcance (dificultad 10). La habilidad de esquivar de Roark es de 4D+1. Roark saca un 14, con lo que el número de dificultad de Jana es ahora 24. Jana tira y saca un... ¡22! Cerca, pero no hay premio.

Esquivar es una habilidad de reacción; no tienes que declararla al principio de cada ronda de combate y puedes esquivar y realizar otra acción en el mismo segmento.

Debes decidir si estás o no esquivando antes que el atacante haga su tirada de habilidad. No puedes esperar a ver si impacta o no, antes de decidir si esquivas o no.

Si esquivas y te dispara más de un oponente en el mismo segmento de acción, tu tirada de esquivar afecta a *todos* los ataques de tus oponentes.

**Ejemplo:** Cuatro soldados de asalto disparan contra Roark en el primer segmento; esquivas y consigues un 11. Esquivar incrementa los números de dificultad de cada uno de los *cuatro* soldados de asalto en 11, aunque Roark sólo está utilizando la habilidad *una* vez.

Puedes esquivar en cada segmento, pero cada vez supone una utilización de habilidad diferente y reduce los códigos de habilidad en otro 1D más. Si alguien te dispara en un segmento y decides no esquivar (o no puedes hacerlo), sus ataques no quedan afectados, incluso si habías utilizado una habilidad de reacción en un segmento anterior.

## Armas arcaicas o extrañas

Algunos personajes empiezan con armamento pasado de moda o extraño (como el lanzaproyectiles de Chewbacca). Cada una de estas armas se utiliza con una habilidad diferente y no con la habilidad de blasters; si tu personaje tiene una de estas habilidades, ésta está anotada en su plantilla de personaje. Estas armas siguen las mismas reglas que los blasters.

Los disparos de armas arcaicas o extrañas pueden ser esquivados, como los disparos de blaster.

## Cuerpo a cuerpo

Si tu personaje está cerca de otro, puede atacarle en combate cuerpo a cuerpo. Si tu personaje no lleva un arma de combate cuerpo a cuerpo, utilizas la habilidad de atacar sin armas; si utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo, puedes utilizar la habilidad de atacar con armas.

Básicamente, utilizas las mismas reglas de los blasters, excepto que la dificultad básica del ataque no se determina por el alcance, sino por el arma utilizada (ver Carta de Armas, página 139). Además, cuando se realiza un ataque sin armas, el "código de daño" es igual a la fortaleza del personaje. Si un personaje utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo, el código de daño es igual al código del arma *más* su fortaleza.

Cuando un personaje lucha cuerpo a cuerpo, si no tiene ningún arma, puede utilizar su habilidad de *parar sin armas* o, si tiene una, su *parar con armas*. Funcionan como esquivar, pero sólo afectan a ataques cuerpo a cuerpo y no a ataques de blaster (o cualquier otro disparo).

Parar sin armas sólo funciona contra ataques sin armas, no contra ataques con armas. Parar con armas funciona contra ambos tipos de ataques. Esquivar no afecta a los ataques con o sin armas de combate cuerpo a cuerpo.



## Granadas

Si tu personaje tiene una granada, puede lanzarla a cualquier sitio que quiera. El número de dificultad depende del alcance; los alcances de las granadas están impresos en la Carta de Armas (ver página 139).

Si tu tirada es igual o superior al número de dificultad, la granada aterriza donde quieres. Si tu tirada es inferior, puede acabar cayendo a tus pies. Las granadas dañan a cualquiera que se encuentre cerca (dentro de un radio de 10 metros), por lo que debes tener cuidado al tirarlas.

Si una granada cae cerca de tí, puedes esquivar para evitar el daño. El director de juego tira 4D para la granada; su "número de dificultad" depende de la distancia a la que te encuentres (ver Carta de Armas, página 139). Esquivar incrementa el número de dificultad de la granada. Si su tirada es superior o igual a la dificultad modificada, se determina el daño normalmente; el código de daño de una granada depende de la distancia al blanco (ver página 50). Siempre que esquivas una granada, acabarás tu segmento de acción estirado.

Si esquivas en un segmento de acción, esquivar afecta a todos los disparos de blasters y ataques de granada en el mismo segmento.

## Puntos de Habilidad

Al final de una aventura, el director de juego puede asignarte *puntos de habilidad*. Cuanto mejor lo hayas hecho en la aventura, más puntos de habilidad recibirás. Los consigues por realizar grandes gestas, por ser más astuto que tus oponentes o por interpretar bien tu personaje.

Puedes gastar puntos de habilidad para incrementar tus códigos de habilidad. (Nunca puedes incrementar tus códigos de atributos).

Para incrementar en un "punto" una habilidad, debes gastar tantos puntos de habilidad como el número antes de la "D".

**Ejemplos:** Incrementar una habilidad de 2D cuesta dos puntos de habilidad. Incrementar una habilidad de 5D+1 cuesta cinco puntos de habilidad. Incrementar una habilidad de 3D+2 cuesta tres puntos de habilidad.

Cuando incrementas una habilidad en un "punto", una habilidad sin "+" pasa a "+1"; una habilidad con "+1" pasa a "+2"; y una habilidad "+2" pierde el más, pero incrementa en 1 el número antes de la "D".

**Ejemplo:** Incrementar en un "punto" una habilidad de 2D aumenta el código de habilidad a 2D+1. Incrementar una habilidad de 2D+1 lo pone en 2D+2. Incrementar un 2D+2 lo hace igual a 3D.

**Ejemplo:** Si tu habilidad es 2D, y la quieres incrementar a 3D, te cuesta seis puntos de habilidad. Cuesta dos puntos de habilidad incrementarla a 2D+1; 2 más a 2D+2; y dos más a 3D, lo que supone un total de seis puntos. En general, incrementar una habilidad 1D cuesta tres veces el número que está delante de la D (incrementar una habilidad de 4D a 5D cuesta 12; una habilidad de 5D a 6D, 15, etc).

Puedes gastar puntos de habilidad de la manera que quieras, incrementando en cualquier cantidad cualquiera de tus habilidades, siempre y cuando no gastes más puntos de habilidad de los que tengas.

Puedes ahorrar puntos de habilidad si no los quieres gastar todos de momento. Sólo tienes que tomar nota en tu plantilla, indicando cuantos puntos has ahorrado. Los puedes gastar más adelante, al final de cualquier sesión de juego.

## La Fuerza

La Fuerza es el poder místico que conecta todas las cosas y mantiene la vida.

## Confiando en la Fuerza

Todos los personajes empiezan con uno o más *puntos de Fuerza*. En cualquier momento durante el juego, puedes decirle al director de juego "estoy confiando en la Fuerza." Esto significa que estás intentando utilizar tu suerte o control (la Fuerza se manifiesta de muchas maneras) para asegurar que se produzca lo que quieres.

Sólo puedes "confiar en la Fuerza" durante una aventura tantas veces como puntos de Fuerza tengas. Al final de una aventura, el director de juego te puede asignar puntos de Fuerza adicionales. **Ejemplo:** un personaje tiene tres puntos de Fuerza. Puede "confiar en la Fuerza" tres veces en una aventura.

Cuando "confías en la Fuerza", tus posibilidades de hacer lo que quieres se incrementan drásticamente. En la ronda en que has gastado el punto, todos los códigos de habilidad o atributo se doblan. Esto significa que puedes hacer muchas más cosas en la ronda, o puedes estar virtualmente seguro de hacer con éxito aquello que necesitas desesperadamente.

**Ejemplo:** Si Roark gasta un punto de Fuerza, su habilidad de blasters durante esta ronda será de 10D+2, su esquivar de 8D+2, su atributo de técnica de 4D+4, etc.

Cuando "confías en la Fuerza", sucederá una de las siguientes cuatro cosas:

- Si confías en la Fuerza para hacer el mal, *pierdes el punto de Fuerza*. Se pierde de manera permanente. Además, ganas un punto del Lado Oscuro. Cada vez que ganas un punto del Lado Oscuro, existe la posibilidad de que tu personaje se vuelva del Lado Oscuro. Como todos los personajes jugadores son miembros de la Rebelión, si te pasas al Lado Oscuro pierdes tu personaje. El director de juego te lo quitará y lo utilizará como malvado. Tendrás que crear un personaje totalmente nuevo.

- Si confías en la Fuerza de una manera ni particularmente heroica, ni particularmente maligna, pierdes el punto de Fuerza, pero no ganas ningún punto de Lado Oscuro. **Ejemplo:** a Roark le da un cañón láser y teme ser mentalmente herido. Gasta un punto de Fuerza para doblar su tirada de fortaleza. Salvar la propia piel no es verdaderamente heroico, pero tampoco es malvado; Roark pierde el punto de Fuerza, pero no gana puntos del Lado Oscuro.

- Si confías en la Fuerza de una manera heroica (para salvar a otros o para derrotar al mal), no pierdes tu punto de Fuerza. Al final de la aventura vuelves a conseguirlo; con lo cual puedes volver a "utilizar la Fuerza" en la siguiente aventura.

- Si confías en la Fuerza de una manera heroica y *dramáticamente apropiada* (en el climax de la aventura o para realizar una gesta poderosa) no sólo vuelves a conseguir el punto de Fuerza al final de la aventura, sino que el director de juego también te puede asignar otro punto.

El director de juego decide cuándo una acción es maligna, heroica o dramáticamente apropiada (ver página 66).

## Los poderes de la Fuerza

La mayoría de los personajes no tienen ninguna capacidad para utilizar la Fuerza a fin de controlar mentes y cuerpos, levitar objetos, etc. Si en tu plantilla de personaje está anotada una o más habilidades de la Fuerza, el tuyo sí puede. Si no hay habilidades de la Fuerza, no necesitas leer esta sección.

## El Código Jedi

Los personajes con habilidades de la Fuerza deben seguir un código estricto. Si no consigues seguirlo, pue-





des ganar puntos del Lado Oscuro. La mayoría de los personajes sólo pueden ganar puntos del Lado Oscuro cuando confían en la Fuerza; los personajes Jedi ganan en *cualquier* momento en que hagan el mal.

No puedes matar, excepto en defensa propia o en defensa de otros.

No puedes actuar por propio beneficio, por riqueza o por poder.

Nunca debes actuar por odio, enfado, miedo o agresión.

### Sables de luz

Un sable de luz es un arma de combate cuerpo a cuerpo, pero la utilizas con tu habilidad de sable de luz, no con tu habilidad de ataque con armas. A diferencia de otras armas de combate cuerpo a cuerpo, el daño de un sable de luz no depende de tu código de fortaleza sino de tu *código de habilidad de controlar* (ver página 70).

Puedes parar ataques con un sable de luz. Utilizas tu habilidad de parar con armas o tu habilidad de sentir la Fuerza (si tienes esta habilidad). Obviamente utilizarás la que tengas mejor.

### Controlar

Puedes utilizar la habilidad de controlar para dominar la Fuerza inherente en tu propio cuerpo. Al hacerlo, puedes controlar tu propia hambre, dolor, sed y agotamiento. Puedes ayudar a tu sistema inmunológico a derrotar venenos y enfermedades. Puedes acelerar las capacidades curativas naturales de tu cuerpo, estimular tu estado natural de alerta o poner tu cuerpo en trance de hibernación. Si alguna vez intentas hacer una de estas cosas, el director de juego te dirá cual es el número de dificultad.

### Sentir

Si tienes la habilidad de sentir, puedes "notar" el flujo y reflujo de la Fuerza, sintiendo los lazos que conectan todas las cosas. Puedes leer los sentimientos de otros, estimular tus propios sentimientos y saber hasta qué punto un organismo está dañado o enfermo.

Si tienes la habilidad de sentir, puedes utilizar el sable de luz para parar rayos de blaster, así como otras armas de combate cuerpo a cuerpo. Tiras por tu habilidad de sentir y sumas el resultado al número de dificultad del que dispara. Esta es la única ocasión en que un arma de combate cuerpo a cuerpo puede utilizarse para bloquear disparos de blasters.

Puedes incluso intentar reflejar el rayo de blaster hacia el que ha disparado o hacia otro blanco. Esto se considera como dos utilizaciones de la habilidad de sentir (con lo que el código de dados se reduce en 1D, o en más si estás utilizando otras habilidades al mismo tiempo). La primera utilización de habilidad incrementa el número de dificultad del que dispara. *Si falla*, utilizas tu habilidad de sentir una segunda vez para "apuntar" el rayo de blaster hacia otro blanco. El director de juego te indica cual es el número de dificultad. Si tu tirada por tu habilidad de sentir es igual o superior, has dado en el blanco. El código de daño del rayo de blaster es, claro está, el código de daño del arma que lo ha disparado.

Si posees tanto la habilidad de sentir como la de controlar, puedes combinarlas para leer mentes, proyectar pensamientos y sentimientos a las mentes de otros, y ver el pasado, presente y posibles futuros.

### Alterar

Si tienes la habilidad de alterar, puedes mover objetos sólo con tu mente. Si posees tanto controlar como alterar puedes hacer al cuerpo de otros lo que puedes hacer al tuyo propio: ayudarlo a resistir el dolor, cansancio, hambre y sed; acelerar la curación y demás.

Si posees las tres habilidades de la Fuerza, puedes cambiar los contenidos de las mentes de otras personas, haciendo que vean lo que no hay, que recuerden las cosas incorrectamente o que lleguen a conclusiones falsas (por ejemplo: "Estos no son los droides que estás buscando").

### ¿Otras habilidades?

Corre el rumor que hay habilidades más allá de las tres primeras. Los registros históricos dicen que los antiguos Caballeros Jedi tenían poderes mucho más allá del entendimiento de la vida moderna. Pero como su augusta orden ha desaparecido de la galaxia, los métodos que sabían y las disciplinas que utilizaban son ahora desconocidos.

## C

# apítulo Tres

## Una introducción al Juego de Rol

Ahora ya conoces suficientemente las reglas para empezar jugar. Pero un juego de Rol es más que un reglamento los juegos de rol tratan sobre la interpretación de papeles y la narración de historias. Aquí tienes una aventura en solitario, sugerimos que la juegues para tener una primera impresión del juego.

### Regina Cayli:

#### Una Aventura en Solitario

*Nueva Bakstre gira rápidamente, el sol y las siete lunas se mueven a velocidad visible en el cielo púrpura. El sol se pone lentamente tras el Regina Cayh, un Transporte de Ataque Imperial de Clase-M, que proyecta su larga sombra sobre la trenzada vegetación de Nueva Bakstre. Lo estudias desde tu escondite, a una docena de metros, temblando ligeramente por el aire gélido.*

*La rampa de aterrizaje está abierta y, por el momento, sin vigilancia.*

*Sales disparado desde tu escondite, cruzas corriendo el claro, te precipitas por la rampa y, en la oscura nave de carga.*

*La Guerra de las Galaxias el Juego de Rol requiere normalmente un director de juego y al menos dos jugadores. Una aventura en solitario te permite jugar por tu cuenta.*

**Para jugar esta aventura, necesitas un lápiz, papel, dados y la misma plantilla de personaje de Roark Garnet (impresa en la página 8).**

Empieza leyendo la sección marcada con un "1". Cada sección describe una situación y te pide que tires dados o escojas un curso de acción. Dependiendo de lo que hagas o del número que tires, te dirá que vayas a otra sección ("ve al 12"). Ve a esa sección y continúa. Cuando se te indique que escribas algo ("escribe Alarma activada"), anótalo en un papel para recordarlo. La aventura te dirá cuando has terminado.

Después de completar la aventura, vuelve a intentar hacerla. Esta vez, toma decisiones diferentes y mira cómo afectan al resultado.

Estás interpretando el papel de Roark Garnet, empresario y aventurero galáctico (un contrabandista). Tu nave, *la Dorion Discus*, estaba haciendo una entrega no registrada aquí, en el planeta de Nueva Bakstre, cuando cruceros de aduanas imperiales la obligaron a bajar. La *Do-non Discus* aterrizó estrellándose en un bosque cercano. Apareció el *Regina Cayli*, un transporte imperial, con un puñado de soldados de asalto, que empezaron a peinar el área. Hiñeron y capturaron a tu compañero y copiloto, Hawk Carrow.

No te importa un pimiento ni el Imperio ni la Rebelión, pero de ninguna manera vas a abandonar a tu amigo en las tiernas y misericordiosas manos de los interrogadores imperiales. Has seguido a los que emboscaron a tu colega cautivo hasta el *Regina Cayh*. Tu plan es encontrar a

Hawk y sacarlo de allí. Después de eso... bueno, ya tendrás tiempo de preocuparte más tarde, o eso esperas... ¿Preparado?

1

Una vez dentro buscas una consola de seguridad. "¿Dónde te han escondido, viejo amigo?" Sin Erredós, tendrás que superar los sistemas de seguridad tú solo. Te inclinas sobre la consola, la estudias, te muerdes las uñas, y entonces golpeas algunas teclas en una rápida sucesión...

Estás utilizando tu habilidad de seguridad. No has asignado ningún dado adicional a seguridad, por lo que tu código de habilidad sigue siendo de 2D+2, el mismo que tu atributo de técnica (ver muestra de plantilla de personaje en la página 8). Así que ahora tienes que tirar dos dados para ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es de 5:

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 4, ve a 3
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 5 ve a 2

2

¡Uf! No suena ninguna alarma. El monitor te dice: "Prisionero en la Enfermería, Cubierta de Mando, Habitación B12." Consigues que el banco de memoria te dé el código de seguridad de la enfermería. Pides un diagrama de la nave, escoges el camino más directo y te vas, alerta, por si circulan patrullas de soldados de asalto. *Ve a 4*

3

"¡EHHNT!;EHHNT!;EHHNT!;EHHNT!" Has conseguido la localización y el código de seguridad: Enfermería, Cubierta de Mando, Habitación B-12. Pero has accionado la alarma de seguridad del computador. Un plano de la nave muestra que un tubo gravitacional sube hasta la cubierta de mando. Es hora de moverse. *Escribe "Alarma activada" y ve a 4*

4

Al otro extremo del pasillo hay un tubo gravitacional que lleva a la Cubierta de Mando. Oyes pasos que se aproximan, pero no hay nadie a la vista. ¿Debes quedarte escondido o correr hacia el tubo gravitacional, esperando que no te vean?

- Si corres hacia el tubo gravitacional, ve a 5
- Si te quedas escondido y observas, ve a 6





5

Corres hacia el tubo. Intentas esquivar para colocarte fuera del alcance de la vista antes de que te vean, por lo que utilizas tu habilidad de esquivar, que es de 4D+1. Tira cuatro dados y suma uno al número que salga. El número de dificultad es 10.

- Si el resultado es 10 o superior, has conseguido llegar al tubo gravitacional antes de que aparezca alguien. Patinas dentro del tubo gravitacional, le das al control de microgravedad y suspiras descansado cuando las puertas se cierran y empiezas a flotar lentamente hacia arriba. Ve a 7.

- Si el resultado es 9 o menos, estás a medio cruzar la habitación, cuando entra un soldado de asalto. Sorprendido, el soldado duda, dispara sin apuntar... y falla, mientras tú entras en el tubo gravitacional, cierras las puertas y empiezas a flotar hacia arriba, hacia la cubierta de mando. Escribe "Intruso detectado" y ve a 7.

6

Un soldado de asalto entra en la habitación y se queda junto al tubo gravitacional con su arma a punto. Esperas algunos minutos pero el soldado no da síntomas de querer ir.

- Si disparas por sorpresa al soldado, ve a 8.
- Si intentas inventar una historia para que el soldado te deje pasar y llegar al tubo gravitacional, ve a 9.

7

Flotas hacia arriba hasta una puerta; unos gráficos imperiales te indican que estás en la Cubierta de Mando. Pones el control del tubo gravitacional a neutral. Se abren las puertas. Más allá, se abre un corredor a derecha e izquierda. La enfermería debería estar hacia la derecha. Enfrente, cruzando el pasillo, hay unas puertas abiertas que dan a una habitación oscurecida.

- Si has escrito "Alarma activada" o "Intruso detectado", ve a 11.

- Si no, ve a 15.

8

- Si no has escrito "Soldado en guardia", ve a 28.
- Si has escrito "Soldado en guardia", ve a 34.

9

- Si habías escrito "Alarma activada", ve a 10.
- Si no, ve a 11.

10

El soldado te dice: "¡Alto! ¡identifíquese!"

- Si te paras y obsequias al soldado con una astuta explicación ficticia de tu presencia, ve a 12.

- Si te encoges de hombros, sacas tu blaster y disparas contra el soldado, escribe "Soldado en guardia" y ve a 34.

11

Atraviesas la habitación hacia el tubo gravitacional haciendo muecas de dolor, con una mano apretada contra un ojo. "Perdona, soldado, ¿puedes decirme dónde está la enfermería? Me ha caído una salpicadura de enfriante en el ojo y duele como mil demonios..."

Tu habilidad de timar es de 3D. Tira tres dados; el número de dificultad es 15.

- Si sacas 15 o más, el soldado asiente, "Cubierta de Mando, a la derecha" y continúa firme mientras entras en el tubo gravitacional, cierras las puertas, flotas suavemente hacia arriba, hacia la cubierta de mando, y sonríes burlonamente. Ve a 7.

- Si sacas 14 o menos, el soldado no se dejará engañar por tu treta. Ve a 10.

12

El soldado de asalto no parece impresionado por tu actuación. "Sellen todos los corredores y tubos gravitacionales. Tengo a un intruso", ruge en el comunicador de su casco. "Ponte cómodo, asqueroso rebelde", te dice mientras te aturde con su rifle blaster. Ve a 45.

13

"Esto no pinta nada bien." Te giras justo a tiempo de ver como se cierra la rampa de aterrizaje. Se oyen pasos cada vez más cerca. "¡Intruso armado en cubierta de transporte!", suenan los altavoces. "Seleccionen los blasters en aturdir y captúrenlo. No se expongan al fuego. Pelotones cuatro y cinco que apoyen..."

"Vale," piensas para tí mismo. "Estoy atrapado. Bien, si han seleccionado aturdir, qué puedo perder..."  
Eliminas cuatro soldados antes de quedar aturdido.  
Caes al suelo, paralizado. *Ve a 45.*

14

Oyes soldados que se aproximan a derecha e izquierda.  
• *Si corres por la sala para esconderte en la habitación a oscuras, ve a 17.*  
• *Si esperas dentro del tubo gravitacional para emboscar a los soldados, ve a 18.*

15

No se ve a nadie en el pasillo. Sales del tubo gravitacional, tuerces a la derecha y te diriges a la enfermería. *Ve a 16.*

16

Miras desde la esquina. Lejos, por el largo pasillo, ves un único soldado firme delante de la puerta de la enfermería. "Hmmm. Desde aquí es un disparo difícil."  
• *Si pones a prueba tu puntería con este disparo a largo alcance, ve a 38.*  
• *Si intentas inventar alguna historia para acercarte al soldado y conseguir un disparo seguro, ve a 39.*

17

Te inclinas sobre la mampara en la oscuridad, aferrando tu blaster con las dos manos e intentando controlar la respiración. Fuera, en el pasillo iluminado, se paran dos soldados de asalto delante de la puerta. Miran dentro y entonces uno indica al otro que entre. "Comprueba esta habitación", dice una voz raspada, "Selecciona aturdir: el Comandante quiere interrogarlo." Un soldado continúa andando por el pasillo. El otro avanza con cautela en la habitación a oscuras...  
• *Si te escondes y observas, ve a 19.*  
• *Si disparas al soldado que te busca, cuando está contigo dentro de la habitación a oscuras, ve a 20.*

18

Dos soldados se aproximan por la izquierda. Cuando entran en tu campo de visión, llaman a otros soldados que se aproximan por la derecha. "Cubridnos mientras comprobamos el tubo gravitacional."  
• *Si quieres disparar a los soldados, ve a 22.*  
• *Si quieres tumbarte inmóvil en el tubo gravitacional y fingir que estás aturdido, ve a 23.*

19

Miras rápidamente por los alrededores buscando un escondite mientras el soldado entra cautelosamente en la habitación.  
Tu habilidad de esconderse/furtivo es de 3D. La habilidad de buscar del soldado es de 2D.  
Tira tres dados: tu propia tirada. Después tira dos dados para el soldado.  
• *Si tu tirada es superior o igual a la del soldado, su búsqueda descuidada ha fracasado (o tú has encontrado un buen escondite). El soldado sale de la habitación y continúa por el corredor, alejándose de la enfermería.*

Sales de la habitación y te diriges hacia la enfermería. *Ve a 16.*  
• *Si la tirada del soldado es superior, te localiza. Ve a 21.*

20

A corto alcance, es un tiro fácil. El número de dificultad es 10. Tu habilidad de blasters es de 5D+1; tira cinco dados y suma uno al total.  
• *Si la tirada total es de 10 o más, le das al soldado y lo aturdes. Lo reduces rápidamente, lo desnudas y te pones su armadura. Cogiendo el rifle blaster, sales de la habitación oscurecida. Ahora eres a todas luces un leal servidor del Emperador, y te diriges hacia la enfermería. *Ve a 16.**  
• *Si tu tirada es 9 o menos, tu tiro falla. El soldado se agacha y sale de la habitación, cierra las puertas de golpe, activa la alarma y llama refuerzos. Estás atrapado. Después de un breve pero animado enfrentamiento con un pelotón reforzado de tropas de asalto, te quedas paralizado por un rayo aturridor. *Ve a 45.**

21

El soldado finge no haberte visto durante su búsqueda, pero cuando sale de la habitación, cierra de golpe las puertas, activa la alarma y llama refuerzos.  
Estas atrapado. Después de un breve pero animado enfrentamiento contra un pelotón reforzado de tropas de asalto, te quedas paralizado por un rayo aturridor. *Ve a 45.*

22

Los soldados, obviamente veteranos experimentados, no se exponen sin precauciones. Dos soldados cubren mientras cuatro se aproximan cautelosamente al tubo gravitacional y miran dentro. Cuando abres fuego, ellos también disparan.  
Que impactes o no, no tiene demasiada importancia; incluso si lo haces, darte a tí dentro de un pequeño tubo gravitacional es como disparar contra Mynocks en un bidón de carga. Te dan los rayos aturridores de por lo menos un soldado y te quedas paralizado. *Ve a 45.*

23

Un soldado te da un puñetazo salvaje para asegurarse que no les engañas. Evitar un gemido o una acción refleja es bastante difícil: dificultad 15. Tu vigor es de 3D; tira tres dados.  
• *Si la tirada es de 15 o más, no respondes. Los dos soldados te cogen el blaster y te arrastran hacia la enfermería. *Ve a 24.**  
• *Si el resultado es 14 o menos, gritas involuntariamente, y el soldado te dispara al pecho. Ahora sí que estás aturrido de verdad. *Ve a 45.**

24

Los dos soldados te arrastran por el pasillo hasta una puerta donde pone "Enfermería". Te dejan en el suelo. Uno teclea un código de seguridad mientras el otro cubre la puerta con su blaster... y nadie te está mirando.  
Aquí no pasa nada... Te concentras al máximo para conseguir levantarte silenciosamente y saltar sobre los soldados por detrás. Intentas hacerlo sin que te vean, por lo que estás utilizando tu habilidad de "Esconderse/Fur-

tivo". Tu código de habilidad es de 3D; tira tres dados. Los soldados han sido descuidados, tus posibilidades son buenas. El número de dificultad es 5:

- *Si tu tirada es de 5 o más*, coges a los dos soldados por sorpresa. *Ve a 25.*

- *Si tu tirada es de 4 o menos*, un ruido advierte a los soldados, que se giran y te taladran con los rifles blaster a quemarropa. Te quedas inmediatamente paralizado con una expresión agria en el rostro. Los soldados te encierran con tu amigo. *Ve a 40.*

## 25

Intentas hacer dos cosas a la vez: tirar un soldado al suelo mientras coges el rifle blaster del otro.

Estás utilizando tu habilidad de atacar sin armas para ambos propósitos. Tu código de habilidad es de 4D+1. Pero, *como estás intentando hacer dos cosas a la vez*, tiras 1D menos de lo normal. Tu código de habilidad modificado es de 3D+1.

Tira tres dados y suma uno al total para intentar tirar al suelo al soldado y vuelve a tirar 3D+1 en tu intento de coger el rifle blaster.

El número de dificultad para ambos intentos es 10.

- *Si ambas tiradas tienen éxito* (es decir, ambas tiradas son 10 o más), coges el rifle blaster y tiras al suelo al otro soldado. Con el rifle blaster das cuenta de los dos soldados sorprendidos, antes de que puedan activar la alarma. *Ve a 42.*

- *Si una de las tiradas falla* (una o las dos son 9 o menos): tu atrevida jugada ha fallado. Eres reducido y encerrado con tu compañero. *Ve a 40.*

## 26

"Muy bien, ¿salimos por la puerta de delante?"

"¿Tienes una idea mejor?"

"Sellarán las salidas cuando descubran que me he ido."

"¿Acaso esperas que me abra paso a zarpazos a través del casco o qué?"

"No. Pero tampoco es demasiado pedir que pienses, ¿no?"

"Palabras agradables de un tipo rescatado que es llevado a hombros por su heroico compañero..."

- *Si intentas salir por donde has entrado (vía tubo gravitacional hacia la cubierta de transporte)*, *ve a 30.*

- *Si intentas otra salida*, *ve a 29.*

## 27

"¡Intruso!" grita el soldado en el micrófono de su casco y carga contra tí, disparando su blaster sin apuntar.

Para ver quién vence en el duelo, alterna tus tiros y los del soldado. El número de dificultad de todos los tiros es 10. Tu habilidad de blasters es de 5D+1 y la del soldado 3D. Cuando tú disparas, tira cinco dados y suma uno al total; cuando dispara él tira tres dados. Haz tiradas para los dos; el que saca el total más alto dispara primero. Si la tirada es de 10 o más, impacta a su oponente (y el tiro del oponente sale desviado). Si los dos falláis la primera vez, volved a disparar y continuad disparando hasta que alguien dé en el blanco.

- *Si consigues darle al soldado* antes que el te dé a ti, tómate un momento para felicitarte por tu sangre fría bajo el fuego, y corre hacia la enfermería. *Ve a 42.*

- *Si el soldado te da primero*, maldices tu suerte podrida mientras, paralizado, caes al suelo. *Ve a 45.*

## 28

Tienes un disparo antes que el soldado pueda responder. Tu habilidad de blasters es de 5D+1. Este es un tiro bastante fácil; el número de dificultad es 10. Tira cinco dados y suma uno al total; si el resultado es de 10 o más has dado al soldado, que se tambalea.

- *Si das al soldado*, corres hacia el tubo gravitacional pasándole de largo, das a los controles para cerrar las puertas del tubo y coges tu pata de bestia-thessel de la suerte. *Escribe "Intruso detectado" y ve a 7.*

- *Si has fallado el tiro*, el soldado retrocede alarmado y salta dentro del tubo gravitacional. Las puertas se cierran antes que puedas llegar. Suenan las alarmas del techo: "¡Intruso en cubierta de transporte! Sellen todas las salidas y tubos gravitacionales". *Escribe "Intruso detectado" y ve a 13.*

## 29

"Bien, ¿hay alguna salida que los imperiales no sospechen que podamos utilizar?"

"¿Y si salimos disparados por un tubo de torpedos?"

"Mala idea."

Piensas en el rasgo de las naves clase M que pudiera permitir vuestro escape. Tu código de habilidad de tecnología es de 2D+1. El número de dificultad es 10. Tira dos dados y suma uno al total:

- *Si el resultado es 10 o más*, das con una idea realmente mala. *Ve a 32.*

- *Si el resultado es 9 o menos*, la mejor idea que se te ocurre es salir por donde has entrado (a través del tubo gravitacional y saliendo por la rampa de carga). *Ve a 30.*

## 30

Sales de la enfermería; consigues llegar al tubo gravitacional y llevas a Hawk hasta la cubierta de transporte sin encontrar ningún soldado. *Ve a 31.*

## 31

Hay dos deslizadores cerca de la rampa de carga, que está abierta.

- *Si os montáis los dos en uno y dejáis al otro en paz*, *ve a 35.*

- *Si te tomas un tiempo para desmontar el otro antes de irte*, *ve a 36.*

## 32

"¡Eh! Utilicemos las cápsulas de escape."

"Pero estamos en tierra, estúpido. Probablemente conseguiremos que nos lancen al suelo..."

"¡No! Las cápsulas están encima, pequeño. Confía en mí... Sé lo que estoy haciendo."

"Esto no va a funcionar..."

"Vamos, alégrate. Quizá consigamos morir en el acto."

Es bastante arriesgado: debes dominar los controles automáticos de la cápsula y utilizar los controles manuales a nivel de tierra. Aunque tu habilidad de pilotaje de naves espaciales es alta, estimas que tus posibilidades de quedar aplastado son de un 50%, con posibles consecuencias graves.



- Si decides arriesgarte con la cápsula de escape, ve a 33.
- Si decides que es mejor enfrentarte con el tubo gravitacional y la rampa, ve a 30.

33

"Hmm. Creo que es este botón de aquí..."  
 "¿Seguro que sabes cómo funciona esto?"  
 "Confía en mí, buen amigo. Todo va bien..."

Tu habilidad de pilotaje de naves espaciales es de 5D+2. El número de dificultad es 20. Tira cinco dados y suma 2 al total.

• Si tu tirada es 19 o menos, notáis una aceleración brutal y repentina, un staccato de estrépitos, varios ruidos de astillamiento y un golpe agudo y definido. La cápsula demolida está enterrada bajo un montículo de vegetación y de tierra. Los Imperiales os sacan con una antorcha eléctrica, comentan vuestro valor y os llevan de regreso al *Regina Cayli*. Ve a 40.

• Si tu tirada es de 20 o más, consigues dominar la cápsula de escape para conseguir un aterrizaje duro pero funcional a unos dos kilómetros del transporte. Ve a 46.

34

No coges al soldado por sorpresa y dispara. La habilidad de blasters del soldado es de 3D. El número de dificultad para ambos tiros es 10. Tira tres dados para el soldado de asalto. Tu habilidad de blasters es de 5D+1. Tira cinco dados para tí y suma uno al total. El que consiga el resultado mayor dispara primero.

• Si ambos sacáis 9 o menos, falláis. El soldado de asalto salta dentro del tubo gravitacional. Las puertas se cierran antes que puedas llegar. Suenan alarmas del techo: "¡Intruso en cubierta de transporte! Sellen todas las salidas y tubos gravitacionales". Escribe "Intruso detectado" y ve a 13.

• Si el soldado de asalto dispara primero y saca 10 o más, te da antes que puedas disparar y te paraliza con un rayo aturdir. Ve a 45.

• Si tu disparas primero y tu tirada es de 10 o más, das al soldado de asalto. Se cae al suelo. Corres hacia el tubo gravitacional pasando por encima del soldado, cierras las puertas y derivas lentamente hacia arriba, hacia la cubierta de mando. Escribe "intruso detectado" y ve a 7.

35

En el momento en que llegas al deslizador y lo enciendes, suena una alarma. Sales disparado por la rampa de carga justo cuando se cierra. Ve a 41.

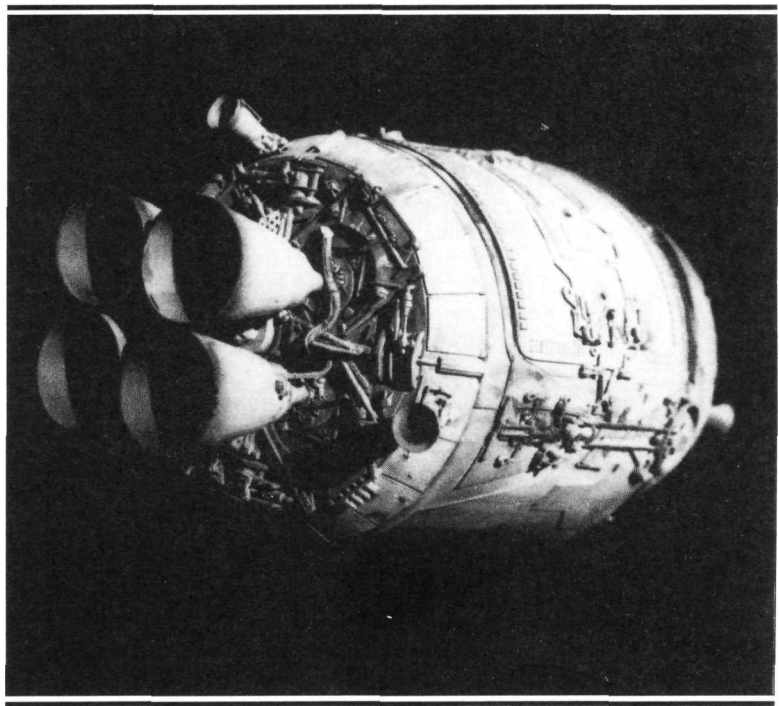
36

En el preciso momento en que tocas el deslizador, suena una alarma. La rampa se cierra antes de poder escapar, y en pocos segundos la cubierta de transporte está rebotando de soldados. La resistencia no tiene sentido... por eso cargas contra ellos...

El Oficial Imperial pasea negligentemente sobre vuestros cuerpos paralizados. "Hmm. ¿No estabais a gusto con vuestros aposentos?" pregunta amablemente. "Quizás encontremos algo más de vuestro agrado..." Ve a 37.

37

Los dos estáis atados con seguridad y apretados en un



cuarto muy pequeño. Las pesadas puertas se cierran con un ruido que parece sólido. Está oscuro. La vaina curativa de Hawk te está pisando los pies.

"Me has vuelto a meter en un buen lío."

"No te quejes. Mira, éste es mi plan..."

No te impacientes, seguro que saldrán de alguna manera, pero es hora de volver a aprender las reglas. Cuando hayas aprendido a jugar, podrás imaginarte cómo sacarlos de aquí... Ve a 47.

38

Te tomas todo el tiempo necesario, te aseguras, apuntas, respiras hondo y aprietas el gatillo. Como has pasado algún tiempo preparándote, consigues 1D más para tu habilidad normal de blasters de 5D+1. Tira seis dados y suma uno al total.

Pero es un tiro difícil: el número de dificultad es 20.

• Si tu tirada es de 20 o más, das en el blanco y el soldado cae como una piedra, corres alegremente hacia allí, tecleas el código de seguridad de la enfermería y arrastras el soldado dentro de la enfermería. Ve a 42.

• Si la tirada es de 19 o menos, fallas. Ve a 27.

39

• Si llevas blindaje de soldado, ve a 43.

• Si no llevas blindaje de soldado, pero no has escrito "Alarma activada" ni "Intruso detectado", ve a 43.

• Si no llevas blindaje de soldado y has escrito "Alarma activada" o "Intruso detectado", ve a 44.

40

Tanto tú como Hawk estáis encerrados en la enfermería. Pero esta vez dos soldados de asalto imperiales están fuera, vigilando la puerta.

Te sientas en una silla al lado del colchón de Hawk. "Bien, ahora los tenemos donde queremos. Estos Imperiales se creen que nos han capturado. De hecho, les he engañado para que me trajeran aquí y así poder rescatarte."

Tu anuncio es acogido por un bombardeo de ruidos soeces y objetos voladores desde el colchón.

"Mira, si te tienes que poner así, me voy. De todas maneras, te toca a tí dar con El Plan."

Hawk piensa un momento. ¿Qué tal los tanques bacta?"

"¿Los qué?"

"Los tanques de curación. Los volcamos, derramamos las bacta delante de la puerta y provocamos una falsa alarma. Cuando los guardias entren corriendo, resbalarán con el líquido, y les pegamos con el tanque."

"¿Realmente piensas que va a funcionar?"

"¡Seguro que sí! Mira has dicho que era mi turno, y éste es mi plan."

"¡Fantástico! Vamos allá." *Ve a 30.*

41

En un momento el otro deslizador, cargado de soldados de asalto, te sigue la pista. Ganas terreno lentamente a tus sobrecargados perseguidores, pero un disparo de blaster te podría poner fuera de juego.

Hawk se inclina sobre el cristal trasero con un blaster.

"Mantenlo firme un segundo, genio... déjame disparar una vez al conductor"

Tu código de habilidad de manejar repulsores es de 3D+2; el número de dificultad de esta maniobra es 10. Tira tres dados y suma dos al total. Si sacas 10 o más, el número de dificultad del tiro de Hawk es 15, porque has mantenido firmemente el deslizador. Si sacas 9 o menos, Hawk maldice tu pericia conductora y hace lo que puede con un número de dificultad de 20.

Hawk es un buen tirador con blasters, pero este disparo es difícil. Su habilidad de blasters es de 4D+1; tira cuatro dados y suma uno al total:

- *Si la tirada es superior o igual al número de dificultad*, Hawk mata al conductor del deslizador perseguidor. El deslizador cae de bruces sobre la hierba, da un par de vueltas de campana y se despedaza entre los arbustos, mientras sales disparado fuera del alcance del espectáculo. *Ve a 46.*

- *Si la tirada es inferior al número de dificultad*, el tiro de Hawk sale desviado. Está preparando otro intento cuando un tiro afortunado de uno de los soldados da en el sistema de conducción y tu deslizador vacila, luego cae abruptamente, patinando sobre la vegetación. Los soldados saltan rápidamente y os mantienen contra el suelo hasta que llegan los refuerzos. Se os llevan con embarazosa facilidad. Ahora les toca a los Imperiales deleitarse en el corto camino de regreso al transporte. *Ve a 37.*

42

Vas a la puerta de la enfermería, tecleas el código de seguridad y arrastras al/los soldado/s hacia dentro.

Hawk está estirado sobre un colchón, cuidado por un droide médico, con una pierna cubierta por una vaina curativa. "Hola, viejo amigo. Qué sitio tan bonito te has montado aquí", le dices mientras examinas la enfermería. "Siento que tengamos que irnos. ¿Tienes equipaje?"

Hawk sonríe con una mueca "Con la pierna tonta, no es cuestión de hacer florituras atléticas."

"No te preocupes, colega. Ya te llevaré yo."

"Roark. Este plan no es demasiado bueno."

"Todo el mundo sabe criticar. Vamos, muévete."

Cargas con tu amigo sobre el hombro y sales de la enfermería.

*Ve a 26.*

43

Caminas hacia el soldado desprevenido, le saludas y le pegas un golpe; amablemente cae al suelo inconsciente. *Ve a 42.*

44

El soldado advertido, con órdenes de aturdir primero y preguntar después, se coloca su blaster al hombro sin dudar, dispara y te aturde antes de que puedas disparar. Caes paralizado al suelo. *Ve a 45.*

45

Llega un Oficial Imperial con un pelotón de soldados. "Sospecho que el Comandante estará personalmente interesado en éste," dice el oficial mientras te libera de tu blaster.

"Estoy seguro que disfrutarás de esta oportunidad para gozar de la comodidad de la hospitalidad imperial, amigo rebelde."

"Ustedes dos, llévenlo a la enfermería con el otro. Los demás, den una vuelta fuera a ver si hay alguno más de estos reptando por los alrededores."

"Qué bonito", piensas aturdido, "una escolta personal..." mientras los dos soldados te cogen cada uno de una pierna y te arrastran por el pasillo. *Ve a 24.*

46

"Buen trabajo, genio."

"Mi mamá siempre me decía que el Curso de Educación de Conducción podía serme útil."

Hawk y tú os habéis librado de los Imperiales por el momento, pero ahora tenéis que tratar el problema de la *Dorion Discus*, que sigue estropeada. Los Imperiales os estarán esperando si volvéis allí, pero no tenéis ninguna otra salida del planeta.

"Di, Roark, querido, ¿has pilotado alguna vez un transporte imperial?"

"Mala idea."

"Sí. ¿Porqué no lo intentamos..?"

No te impacientes. Seguro que de alguna manera conseguirán salir de este planeta, pero ahora es el momento de seguir leyendo el reglamento. Cuando hayas aprendido como se juega, te imaginarás como poder rescatarlos... *Ve a 47.*

47

Bien, ahora puedes ver cómo se hace. Siempre que realizas una acción importante, utilizas una de tus habilidades o atributos. Mira tu hoja, encuentra el código de esa habilidad o atributo y tira los dados correspondientes. Si sacas igual o más que el número de dificultad, tienes éxito. Si sacas menos, fallas.

En esta aventura, proporcionábamos los números de dificultad. Cuanto más difícil es la tarea, mayor el número de dificultad. Cuando estás jugando con otros, el director de juego te dirá cuál es el número de dificultad cada vez que intentes hacer algo. (A veces no te lo va a decir: el director (o directora) de juego decidirá, y te hará saber si tu tirada es suficientemente alta o no después de hacerla).

Deberías tener presente una cosa: cuando empiezas a jugar, tu personaje es tan bueno como una persona normal; un poco mejor, porque eres un héroe. Cuando intentes hacer algo delicado, fallarás muchas veces. No esperes ser capaz de salir intacto de un campo de asteroides, o esquivar el fuego de todo un pelotón de soldados de asalto. Han, Luke o Leia pueden salir bien parados... y quizás algún día tú también serás así de bueno, pero tendrás que jugar mucho tiempo, antes de llegar a ese nivel.

## Ejemplo de Juego

Cuando estás jugando con un director de juego, pasan el mismo tipo de cosas que cuando juegas una aventura en solitario. Sigues tomando decisiones, te imaginas los alrededores, tiras dados, etc.

También hay muchas cosas diferentes. El director de juego describe lo que los personajes ven y sienten, e interpreta los papeles de los *personajes no jugadores* (tus oponentes y el reparto de apoyo).

Cuando quieres que tu personaje haga algo, se lo dices al director de juego. El utiliza las reglas para decidir si puedes o no hacer lo que quieres. Entonces te dice lo que pasa a continuación. Sigues tomando decisiones y actuando, y el director de juego sigue explicándote lo que pasa, hasta que se acaba la historia o decidís parar.

He aquí un ejemplo de lo que podrías oír si te sentases en una habitación donde se estuviese jugando a *La Guerra de las Galaxias: el Juego de Rol*.

## Antecedentes

Greg es el director de juego (DJ) y está sentado en una punta de la mesa. Irwin interpreta a Roark Garnet, el Contrabandista. Paul interpreta a Jill Farseeker, una Niña que es la hija de Roark (a la que no vio durante muchos años). Su abuelo, el Capitán Imperial retirado Jackson Farseeker es interpretado por Janet. El Caza-recompensas Tantos Dree es interpretado por Bill.

Los jugadores acaban de abandonar el planeta Thorgeld.

**Greg (DJ):** Hay una fragata aduanera imperial en vuestras pantallas; una luz en el tablero de comunicación te avisa que alguien está llamando.

**Irwin (Roark):** Eh, sí. Contesto.

**Greg (DJ):** "I.N.S. Asesor, llamando a carguero ligero. Identifíquese por favor."

**Irwin (Roark):** "Ah, Asesor, aquí el carguero *Dorion Discus*."

**Greg (DJ):** "Quédese donde está, *Dorion Discus*. Prepárese para una inspección aduanera."

**Irwin (Roark):** Ay, ay. "Bien, corto y cierro, Asesor."

**Janet (Jackson):** "Podríamos tener problemas, joven Garnet."

**Bill (Tantos):** "Eh, escucha, colega. Si los Impes me encuentran a bordo, soy carne de wampa. Si se lo vuelven a pensar, si me encuentran, tu *también* serás carne de wampa. ¿Coges la indirecta?"

**Irwin (Roark):** Fabuloso. ¿Cuánto podemos tardar en hacer el salto al hiperespacio?

**Greg (DJ):** ¿Quién hace la astrogración?

**Janet (Jackson):** Ejem. Tendré que hacerla yo.

**Greg (DJ):** Tardarás algunos minutos en calcular la información. ¿Quieres darte prisa o prefieres ir con cuidado?

**Janet (Jackson):** Seguiré los procedimientos establecidos.

**Greg (DJ):** De acuerdo. Roark, vuelven a llamar. "¡*Dorion Discus*, en el nombre del Emperador, apague sus motores y prepárese para ser abordado!"

**Paul (Jill):** "¡Eh! ¡Tengo una idea! ¿Por qué no escondemos a Tantos? Apuesto a que lo podemos colgar de una cuerda por una salida de aire y nunca lo encontrarán."

**Bill (Tantos):** "Va. Chicos. No voy a dejarme colgar como un yoyo, ¿me entiendes?" Greg, me dirijo al puesto de artillero.

**Irwin (Roark):** "Quédate con tu armadura, Caza-recompensas. Yo me encargaré de esto. Asesor aquí el *Dorion Discus*. Ah, negativo en inspección de aduanas. Tenemos un cargamento prioritario para la base imperial en Markon IV. Nuestra autorización prioritaria está registrada en Thorgeld."

**Greg (DJ):** ¿Te molesta hacer una tirada por timar?

**Irwin (Roark):** De acuerdo, mi timar es de 3D. (*Tira tres dados.*) Un nueve.

**Greg (DJ):** Lo siento Roark. Un rayo de su cañón láser silba al lado de tu proa. "*Dorion Discus*. Apague los motores inmediatamente. Este es el último aviso."

**Irwin (Roark):** "¿Qué pasa con la astrogración?"

**Janet (Jackson):** "Paciencia, amigo. Sigo trabajando en ello." Greg, me doy prisa.

**Greg (DJ):** Muy bien, la siguiente ronda harás una tirada de astrogración. Roark, el Asesor es casi seguro que disparará en la siguiente ronda. ¿Haces algo al respecto?

**Bill (Tantos):** Bien, si él no lo hace, lo haré yo. Había dicho que iba al puesto de artillero, ¿te acuerdas? Voy a disparar contra los Impes.

**Irwin (Roark):** "Oh, fantástico. Vas a disparar contra una nave que es diez veces más grande que la nuestra..."

**Bill (Tantos):** "¿Tienes alguna idea mejor?"

**Irwin (Roark):** Bien, rendirse es una salida perfectamente honorable..."

**Paul (Jill):** "¡Vamos, papi! Luchemos contra ellos, ¿vale?"

**Irwin (Roark):** (*Gemido*) "Bien, si todos queréis suicidaros... ¿qué os parecen algunas fantasías de pilotaje para esquivar el siguiente tiro?"

**Greg (DJ):** De acuerdo; Jackson, tira por tu habilidad de astrogración para conseguir la información... ¿un 14? Oh, lo siento. Tantos, tira por tu artillería... está aquí, en Mecánica. Tienes 2D+2 y el control de tiro de un carguero ligero es 2D, o sea que tiras 4D+2. Estás a medio alcance y la fragata no está esquivando, o sea que necesitas un 15. Vaya, mira cuantos unos y doses. No tienes el día, ¿verdad? Roark la fragata vuelve a disparar. ¿Cuál es tu habilidad de pilotar?

**Irwin (Roark):** 5D+2. Y saco un... 20.

**Greg (DJ):** Vale, esto incrementa su número de dificultad. (*Tira dados.*) Otro rayo de cañón pasa silbando por el lado de la nave mientras haces espirales. Buen pilotaje, capitán. ¿Y ahora, qué?

**Bill (Tantos):** ¡Vuelvo a disparar!

**Irwin (Roark):** Otra ronda de lo mismo, supongo.

**Greg (DJ):** ¿Jackson? ¡Bien, un 19! Consigues la información. La siguiente ronda estaréis libres. ¿Bill? No, no es suficiente. Y Irwin... bien (*Vuelve a tirar dados por el disparo imperial.*) ¡Aha! Os han impactado, pero (*vuelve a tirar*) vuestras pantallas deflectoras aguantan. Con otro impacto tendréis problemas de verdad.

**Irwin (Roark):** "Ahora. ¡Enciendo el hiperimpulsor!"

**Greg (DJ):** "Wiii...zzzzCHUNK! Un millón de años luz se vuelven líneas de radiación y os vais.

**Janet (Jackson):** "Caramba."

**Paul (Jill):** "¡Bravo!"

**Bill (Tantos):** Supongo que ahora estamos a salvo.

**Greg (DJ):** Quizá. Se oye un siniestro clic que viene del casco superior, y la energía parece fluctuar ligeramente. Quizás los deflectores no bloquearon completamente el último disparo...



## Interpretando un Papel

Recuerda que la gracia del juego consiste en explicar una historia satisfactoria, en crear vuestra propia "película". El director de juego aporta el argumento y la oposición, pero una película sigue necesitando un diálogo rápido y personajes interesantes. Esto lo tienes que aportar tú.

Los juegos de rol son como un cruce entre juegos normales y una obra de teatro. En una obra de teatro, cada actor tiene un papel, y se espera del actor que se mantenga en su papel mientras esté en escena: hablar con las mismas palabras, con el mismo acento, de la misma manera que su personaje; que actúe como actuaría su personaje.

Interpretar un papel puede ser muy divertido. Antes de empezar, piensa seriamente cómo es el personaje. Lee el historial de la plantilla de personaje e intenta añadir algunos detalles de cosecha propia.

Imagínate como si fueras tu personaje. ¿Cómo habla? ¿Cómo piensa? ¿Qué le gusta hacer y qué piensa que es aburrido? ¿Porqué se ha unido a la Rebelión? ¿Cuál es su objetivo fundamental? ¿Cómo reacciona ante los otros personajes jugadores?

## Bromea

Unos de los rasgos más entrañables de las películas de *La Guerra de las Galaxias* son las bromas, la interacción entre los personajes:

**Luke:** No hay ninguna salida.

**Han:** ¡No los puedo aguantar toda la vida! ¿Y ahora qué?

**Leia:** Vaya rescate. Cuando vinisteis aquí, ¿no teníais ningún plan para salir?

**Han (Señalando a Luke):** El es el cerebro, cariño.

Incluso en el más mortal de los peligros, los personajes tienen tiempo para responder un insulto o dejar ir uno o dos chistes. Este tipo de interacción es muy divertido, y tú también puedes hacerlo.

Inventa una manera de hablar y giros propios para tu personaje. Entonces, cuando hables en su nombre, habla como él. Piensa en el ejemplo de juego anterior. El Contrabandista de Irwin es cínico pero tranquilo bajo fuego ("¡Oh, fantástico!"), el Caza-recompensas de Bill es duro ("...eres carne de wampa. ¿Coges la indirecta?"), El Capitán de Janet es pomposo y paternal ("Podríamos tener problemas, joven Garnet"), la Niña de Paul habla con un vocabulario limitado y frases sencillas de niña

pequeña ("Bravo"). Cada uno es un individuo, con una manera de pensar y de hablar propia.

No hables exactamente como hablas en la vida normal de cada día; habla como lo haría tu personaje. Si hablas con acento, siempre hablas en presente o haces la voz más profunda, los otros jugadores siempre sabrán cuando estás hablando como personaje.

## Personalidad

Piensa en los sentimientos de tu personaje hacia los otros jugadores. ¿Está impresionado? ¿Siente desdén? ¿Le gustan? ¿Le importa? ¿Es amistoso? ¿Envidioso? Actúa en consecuencia.

¿Qué espera tu personaje de la vida? ¿Poder? ¿Amor? ¿Dinero? ¿Aventuras? ¿Una vida pacífica que el Imperio impedirá? ¿Venganza? ¿Cómo afecta todo esto a sus acciones?

## Cooperación

La última cosa que debes recordar es que todos formáis parte de la Rebelión. No importa lo que sientas por los otros personajes, debes cooperar con ellos para ayudar a la Rebelión y luchar contra los secuaces del Emperador. Está bien intercambiar insultos con los otros jugadores, como lo hacen los personajes de las películas, pero si empiezas a pelearte, si los desacuerdos causan tensión entre los jugadores, quizás no podáis cumplir con vuestro deber hacia la Rebelión. Podéis ser capturados, fracasar en vuestra misión o incluso morir.

## Que la Fuerza te acompañe

Ahora ya estás preparado para jugar. Todavía hay muchas cosas que no sabes (como por ejemplo, cómo se calculan exactamente los números de dificultad, cómo se hace funcionar una nave espacial, la naturaleza de la Fuerza), pero puedes aprender estas cosas sobre la marcha. Acabas de conocer el esqueleto.

Estás preparado para embarcarte en tu viaje al gran vacío entre las estrellas, para mezclarte con los héroes y la chusma de la galaxia, para unirse a la lucha entre el bien y el mal, el gran conflicto conocido como...



...y que la Fuerza te acompañe.



**S**

ECCION DEL DIRECTOR  
DE JUEGO

## C

# apítulo Uno

## Una Introducción a la Dirección del Juego de Rol

¿Qué hace exactamente un director de juego?

El director de juego presenta aventuras para que las disfruten sus jugadores (o jugadoras). Los jugadores simulan ser miembros de la Rebelión: interpretan personajes pintorescos, dicen cosas astutas como: "Esto me da mala espina", derrotan a tipos malos cada vez más grandes y más malos, y liquidan con desdén tropas de asalto, cazas TIE, andadores Imperiales y pequeños asteroides. Tú, como director de juego, debes ser Todo-lo-Demás: los tipos malos, las tropas de asalto, el argumento, los personajes menores que se encuentran los jugadores, todas y cada una de las cosas del mundo donde viven los personajes.

Actúas como arbitro, decidiendo si los personajes jugadores pueden hacer lo que quieren hacer. Tú describes la situación a los personajes; los jugadores deciden qué quieren hacer y te lo dicen. Entonces tiras los dados (o les dices a los jugadores que los tiren) y, utilizando las reglas y tu juicio de lo que es y lo que no es posible, decides si tienen éxito o fracasan. Les explicas lo que pasa y les preguntas qué van a hacer a continuación. Al mismo tiempo estás interpretando los papeles de cualquier personaje no jugador que encuentren, decidiendo qué hace y determinando si sus acciones tienen éxito o no.

Debes hacer más cosas: debes entrelazar la acción para que cree una historia. Debes aportar un objetivo, obstáculos, encuentros interesantes y un climax.

Dirigir un juego de rol es más duro que jugarlo. Todo lo que debe hacer un jugador es entrar en el papel que interpreta; ni siquiera tiene que saberse bien las reglas. En vez de ello, puede confiar en el director de juego y los otros jugadores para que le guíen si hace alguna cosa mal.

Ser un director de juego puede ser una experiencia extremadamente gratificante. Eres el único que *realmente* sabe lo que está pasando; y tienes la oportunidad de crear un universo imaginario completo, con la ayuda de tus jugadores.

Básicamente la faena del director de juego se divide en tres partes: arbitrar, interpretar los PNJs y mantener la suspensión de la incredulidad.

### Arbitrando

Arbitrar significa asegurarse que los jugadores cumplen las reglas del juego, interpretando las reglas y resolviendo las disputas de una manera imparcial y razonable. Como arbitro, se espera de ti que sepas las reglas al menos tan bien como tus jugadores, y preferiblemente mejor. Tu palabra es inapelable en cualquier discusión. Cuando las reglas no cubran específicamente una situación, se espera de ti que decidas lo que pasa.

### Interpretando Personajes no Jugadores

Los jugadores personajes son los héroes de la historia que creáis conjuntamente tus jugadores y tú. Pero también tienen que haber patrones, villanos y reparto de apoyo. Tú tomas esos papeles. Al igual de los jugadores, se supone que darás personalidades únicas, con sutilezas y creencias propias, a los personajes que interpretas.

### Manteniendo la suspensión de la incredulidad

El universo de *La Guerra de las Galaxias* es un universo imaginario. No obstante, para jugar a este juego se necesita que tus jugadores y tú suspendáis vuestra incredulidad, que actuéis como si fuese real. Cuanto más "reales" parezcan el mundo y los personajes, mejor será la experiencia del juego de rol.

Buena parte de tu trabajo consiste en hacer parecer reales, a ojos de tus jugadores, tanto el mundo como los personajes no jugadores. Eres quien les dice lo que ven y lo que sienten; tú creas la puesta en escena y el tono. Las aventuras publicadas, como "Huida Rebelde" (ver página 100) te ayudan a describir las cosas que encuentran los personajes, pero tendrás que dar vida a esas descripciones.

Tienes que estar dispuesto a improvisar en cualquier momento. Si los jugadores capturan a un soldado de asalto y le amenazan con matarlo si no les da el santo y seña, tienes que ser imaginativo: diles un santo y seña falso, o haz que el soldado de asalto les escupa en la cara, o intente engañarlos para que se rindan, o lo que sea. Una aventura publicada no puede dar todos los pequeños detalles que dan la sensación de realismo. Tendrás que ponerlos tú mismo.

Sé consciente de los cinco sentidos. Al menos con tanta frecuencia como le dices a un jugador lo que ve, dile lo que oye (ruidos de la naturaleza, maquinaria, o voces), lo que huele, gusta y siente. La profundidad sensorial promueve la credibilidad.

Sé consistente. El mundo no es arbitrario; si hay un caza TIE dañado en una esquina del hangar en un momento dado, también lo estará en otro... y si no está, habrá una buena razón para no estar. Si decides que un jugador puede utilizar una de sus habilidades para hacer algo en una aventura, no le digas que no puede hacer la misma cosa en la siguiente... a no ser que tengas una buena razón por la cual no pueda.

Sé sensible con tus jugadores. Si ellos claramente quieren más descripciones, diles algo más sobre lo que ven. Si están aburridos con tu brillante exposición y anhelan





algo de acción, cumple con sus deseos. Responde todas las preguntas razonables complacientemente (o, al menos, no te pases con quien haga preguntas inútiles).

## Marcando el Tono

Hay una última cosa que debes hacer: debes mantener el juego en el espíritu de *La Guerra de las Galaxias*. Las historias que creas con tus personajes deben ser de aquellas que encajan cómodamente en la pantalla de cine con el logotipo de Lucasfilm al final. Si no lo son... bueno, quizá todavía puedas divertirte jugando, pero no estás jugando realmente a *La Guerra de las Galaxias*.

¿Cómo puedes hacer que el juego se parezca a las películas? Aquí encontrarás algunas sugerencias:

- **Bromea:** Anima a tus jugadores para que hablen "en personaje" y se hagan bromas mutuamente, como lo hacen los personajes de las películas. Les puedes ayudar enseñándoles cómo tus personajes no jugadores también pueden bromear:

**Jugador:** "Perdone, ¿Puede indicarme como llegar al Centro de mensajes Imperial?"

**Director (como PNJ):** "Claro. Pero usted no quiere ir allí."

**Jugador:** "Sí que quiero ir."

**Director:** "Muy bien, colega, será tu funeral. Baja aproximadamente un kilómetro por el Boulevard Palpatine, gira a la derecha y el tercer bloque es el Imperium. Por cierto, supongo que estarás pensando en ducharte antes."

- **Relaciónalo con las películas:** Siempre que tengas la oportunidad, utiliza en la aventura algo de las películas. En "Huida Rebelde" utilizamos un droid muy parecido a Erredós Dedós. Si puedes, haz que aparezcan personajes secundarios, lugares y sucesos:

**Director de juego:** Un pequeño droid mensajero de color negro, como el que Chewbacca asusta dentro de la Estrella de la Muerte, te silba tal que así: "ipipibzzz-wuink"; y te enfoca con una luz.

- **Alienígenas:** Los jugadores deben tratar frecuentemente con personajes no jugadores. ¿Porqué utilizar un humano de apariencia normal cuando puedes reforzar la atmósfera utilizando un alienígena? Pero pasa algún tiempo pensándote tus alienígenas. Dales maneras de hablar propias, apariencias lógicas y otros detalles (ver página 81).

- **Decorados de ciencia ficción:** Cuando los personajes entran en un bar en *La Guerra de las Galaxias*, no se parece en nada al tugurio de la esquina: hay alienígenas, gente resoplando gases de colores extraños, una cosa en la esquina dándose descargas con un chispeador eléctrico y riendo estúpidamente, una criatura con labios colgando hasta el ombligo que te pide qué vas a tomar. Cuando sales fuera, no se parece al Balneario de Caldes de Malavella o a Lloret de Mar un día de primavera: hay dos soles, o todo es de color rojo, o mucho más abajo se encuentra la superficie de un gigante gaseoso y hay un viento horrible. Los jugadores quizá no se den nunca cuenta (pueden actuar como si todos fuesen negros en el Maresme) pero la puesta en escena sigue allí, y al recordárselo a los jugadores, quizá les haga darse cuenta que, después de todo, no están en Cuenca.

- **Escala grandiosa:** Todo en *La Guerra de las Galaxias* es **grande**. No vuelan puentes, vuelan planetas. Haz siempre las cosas a lo grande (ver página 93).

- **Terminología pomposamente pseudocientífica:** En *La Guerra de las Galaxias*, las naves no tienen radar: tienen sensores. Los robots no tienen motores: tienen servomecanismos. Los mecánicos no usan llaves ingles-



## cho cosas útiles que recordar sobre la Dirección del Juego de Rol

1. No puedes aprender todo de golpe.
2. Entiende las reglas y coméntalas con los jugadores. Si te piden que les describas algo, hazlo. Deja que ellos se preocupen si el hecho que describes es importante o no.
3. Prepárate para ampliar las reglas. Ningún conjunto de reglas puede ser tan ingenioso como los jugadores. Utiliza tu sentido común para tratar los problemas que surjan y sigue jugando. No pierdas demasiado tiempo verificando reglas menores. Resérvate el derecho de cambiar de opinión sobre los juicios de reglas ("Esto es lo que había decidido, pero después de pensármelo bien, he decidido cambiar de opinión").
4. Espera equivocarte algunas veces. Admítelo. Di "¡Vaya!", haz la repetición de la jugada si es necesario y continúa con el juego. Pero no cambies a cada momento. Algunas veces alguien debe hacer un juicio arbitrario y esa persona eres tú.
5. Sé justo. Gánate la confianza de tus jugadores. Los jugadores ignorarán complacientemente los errores de reglamento y las dudas, siempre que crean que el direc-

tor de juego no la ha tomado con ellos o caiga en favoritismos.

6. Sé imparcial. Cuando estás interpretado los malvados y tipos malos de tus aventuras, sé tan astuto e ingenioso (o tan tonto e incompetente) como deban ser. Pero cuando tengas que juzgar conflictos entre los personajes jugadores y los personajes no jugadores, como director de juego no debes mostrarte parcial a ningún bando.

7. Prepárate. Al principio, utiliza aventuras publicadas como "Huida Rebelde". Estudíalas con detenimiento. Piensa en cómo presentar los personajes y sucesos que contienen, y en cómo anticipar las reacciones de tus jugadores. Más adelante, cuando diseñes tus propias aventuras, organiza tus ideas y tu material de aventura antes de que lleguen los jugadores.

8. Sé divertido. Interpreta tus personajes melodramáticamente, intenta conseguir el enorme alcance y sentido de maravilla que forma parte de *La Guerra de las Galaxias*, y haz que cada momento esté tan lleno de acción y de suspense como sea posible.

sas: usan llaves hidráulicas. Nunca llames a algo coche si lo puedes llamar deslizador, o máquina de coser si lo puedes llamar droide textil. Utilizar términos "terráqueos" es banal; tienes que usar conceptos inventados.

### Relájate

¿Te parece demasiado todo esto? De alguna manera lo es, pero no es tan complicado como parece. La primera generación de juegos de rol no daba *nada* de pistas ni de ideas sobre cómo dirigir un juego de rol; y todo el mundo consiguió descifrarlo de todos modos. O sea que no te

preocupes; relájate. Confía en el sentido común y la imaginación. No te agobies asegurándote que todo está como tendría que estar. Recuerda: el propósito del juego es divertirse. Si nuestras sugerencias se interponen, desazte de ellas. Pasárselo bien es más importante que prestar atención a detalles de poca monta.

Puedes encontrar más sugerencias para dirigir mejor el juego y líneas directrices para diseñar tus propias aventuras en la Sección de la Aventura (página 86). Léelas cuando tengas tiempo y ganas. Sin embargo, el siguiente paso es aprender más sobre las reglas, para que puedas hacer tu trabajo como arbitro.

## C

# apítulo Dos

## Atributos y Habilidades

### Atributos

En el juego hay seis *atributos*: destreza, conocimientos, mecánica, percepción, fortaleza y técnica. Cada uno de ellos mide un aspecto importante de la naturaleza del personaje.

**Destreza:** es una medida de la coordinación, el equilibrio y la sutileza física del personaje. Un personaje con destreza alta esquivo bien el fuego de blasters de un pelotón de tropas de asalto mientras hace equilibrios en una viga, a gran altura sobre el suelo del hangar. Un personaje con poca destreza es patoso.

**Conocimientos:** es la educación y el conocimiento de hechos e información del personaje. Un personaje con muchos conocimientos puede hablarte de los ritos de apareamiento de los Wookies, de peculiaridades de la geología planetaria y de detalles poco conocidos de la Vieja República. Un personaje con pocos conocimientos es sencillamente un total ignorante. Los conocimientos se utilizan siempre que quieras descubrir lo que un personaje sabe respecto a algo. El número de dificultad depende de la oscuridad de la información y de la familiaridad del personaje con el tema en cuestión.

**Mecánica:** es una abreviación de "aptitudes mecánicas". Es la habilidad instintiva para controlar vehículos y otras máquinas complejas. Un personaje con mecánica alta es un piloto dotado. Un personaje con baja mecánica consigue que le pongan montones de multas.

**Percepción:** mide la agudeza de los sentidos del personaje, su habilidad para interpretar el comportamiento de otros y sus poderes de observación. Un personaje altamente perceptivo puede oír cómo respira un soldado de asalto con el casco puesto. Un personaje con baja percepción tiene dificultades para saber cuando sus amigos le están tomando el pelo. Se utiliza cuando necesitas saber si un personaje ve u oye algo que podría pasar por alto, y cuando intenta persuadir a personajes no jugadores.

**Fortaleza:** es una medida de la proeza física de un personaje; incluyendo el vigor, la capacidad de curación y las habilidades atléticas, así como la fuerza física bruta. Un personaje de mucha fortaleza puede llevar a cuestas un Wookiee herido durante kilómetros. Un personaje con poca fortaleza tiene problemas para llevar un paquete pesado.

**Técnica:** es una abreviación para "aptitudes técnicas". Un personaje con técnica alta tiene un sentido instintivo para la tecnología y puede calcular cómo reparar un aparato sensor anachron multifase hipertecnológico en cuestión de instantes. Un personaje con poca técnica tiene problemas para saber dónde está la posición de

encendido de un interruptor. La técnica se utiliza siempre que un personaje intente saber para qué sirve, cómo funciona o cómo hay que arreglar un aparato.

### Tiradas de Atributos y Habilidades

#### ¿Cuándo tiras los dados?

...siempre que un personaje intente hacer algo importante. Cuando alguien quiere atravesar la habitación o rascarse la nariz, no exijas ninguna tirada. Ni siquiera cuando intente conducir su deslizador terrestre en una llanura completamente plana, o atornillar con una llave hidráulica. Si es algo que cualquier necio puede hacer, no pierdas el tiempo.

#### ¿Cuál utilizar?

Normalmente utilizas las habilidades en vez de los atributos. Siempre que un personaje intente hacer algo, utiliza las reglas de habilidades (ver más adelante) para decidir qué habilidad está utilizando.

Pero a veces un personaje está intentando hacer algo que no cubre ninguna de las habilidades del juego. Por ejemplo, no hay ninguna habilidad de hacer malabarismos.

En este caso, utilizas el atributo que gobierna lo que el personaje está haciendo. Si la fortaleza de un personaje es el factor determinante, utiliza su fortaleza; si lo importante son los conocimientos, utiliza sus conocimientos. Cuando un personaje hace malabarismos, es la destreza lo importante, por lo que utilizarás su destreza.

Visto de otra manera, las habilidades son atributos especializados. Si no tienes entrenamiento en disparar blasters, cuando intentas disparar un blaster usas tu destreza innata. Cuando empiezas a aprender más sobre los blasters, te especializas, y desarrollas una habilidad diferente.

De hecho, las habilidades anotadas en las plantillas de personaje *no* son las únicas habilidades que pueden existir en el juego. Se proporciona un espacio en blanco debajo de cada atributo para que los jugadores apunten en él el nombre de otra habilidad. Si un jugador se quiere especializar en algo que no cubre ninguna de las habilidades, déjale hacerlo; haz que escriba el nombre de la habilidad en el espacio en blanco existente y que escriba el código de habilidad al lado. Por ejemplo, si un jugador quiere aprender a hacer malabarismos, deja que se gaste puntos de habilidad para conseguirlo, haz que escriba "Malabarismos" debajo de "Destreza".

A veces sucede que un personaje quiere hacer algo que parece caer indistintamente entre dos o más habilidades o atributos diferentes. Esto es raro, pero puede ocurrir. En este caso, haz que el personaje utilice la habilidad o el atributo que sea superior. Después de todo, tu faena es hacer que la historia continúe, no frustrar a los jugadores.



**Ejemplo:** Supon que un personaje se encuentra en el exterior, en un planeta inexplorado, y quiere encontrar un lugar seguro donde acampar. No hay habilidad de "acampar" en *La Guerra de las Galaxias: el Juego de Rol*, ¿qué habilidad se debe utilizar? Podrías utilizar supervivencia o quizá sistemas planetarios. Ninguna acaba de encajar, pero están lo suficientemente cerca como para que tus personajes no se quejen.

## Números de Dificultad

¿Cómo se determinan exactamente los números de dificultad?

Es muy sencillo.

Más adelante se dan reglas para cada habilidad. Cuando una regla describe una tarea específica, también le da un número de dificultad. Además, cada regla de habilidad describe su propósito general; un personaje está utilizando la habilidad siempre que haga algo que cae dentro del propósito general. En este caso, tú debes decidir el número de dificultad. Sólo tienes que preguntarte ¿qué fácil es? y aplicar estas directrices:

**Tareas muy fáciles - Dificultad 5:** Si es muy fácil, el número de dificultad es 5. **Ejemplos:** disparar un blaster a quemarropa. Saber que los Wookies se llaman Wookies. Ponerle un cerrojo restrictivo a un droide.

**Tareas fáciles - Dificultad 10:** Las cosas que son un poco más difíciles, pero que la mayoría de los personajes debería ser capaz de hacer la mayor parte del tiempo, tienen dificultad 10. **Ejemplos:** Disparar un blaster a corto alcance. Saber que los Wookies utilizan lanzaproyectiles. Cambiar los sensores visuales de un droide.

**Tareas moderadas - Dificultad 15:** Las cosas que requieren un poco de habilidad y esfuerzo tienen dificultad 15. **Ejemplos:** Disparar un blaster a medio alcance. Saber que a los Wookies les gusta ganar. Arreglar los servomotores de un droide.

**Tareas difíciles - Dificultad 20:** Las cosas que son bastante duras, que realmente requieren mucha habilidad y quizá un poco de suerte, tienen dificultad 20. **Ejemplos:** Disparar un blaster a largo alcance. Conocer las costumbres y los hábitos alimenticios de los Wookies. Reacondicionar un droide desgastado y dañado.

**Tareas muy difíciles - Dificultad 30:** Algo que requiere mucha experiencia, un esfuerzo real y una completa dedicación tienen dificultad 30. **Ejemplos:** Disparar un blaster a largo alcance contra alguien que esquiva. Ser capaz de compartir una comida con Wookies, obediendo todas sus costumbres y conversar fluida y largamente con tus anfitriones. Reconstruir un droide que ha sido reducido a pedazos por soldados de asalto.

## ¿Decírselo o no?

¿Debe saber un jugador cuál es el número de dificultad contra el que está tirando, antes de tirar los dados? Claro... si tú quieres.

A veces quieres mantener a los jugadores en vilo. A veces una tarea es mucho más fácil o mucho más difícil por alguna razón de la que no saben nada, y no quieres revelar ese hecho. A veces los jugadores no saben lo suficiente para adivinar razonablemente el número de dificultad.

**Ejemplo:** Roark ha hecho un aterrizaje de emergencia en Tatooine con su fiel compañero Wookie, Nagraoao. Nagraoao ha quedado herido en el choque; los tanques de rejuvenecimiento y todo el material médico han quedado destruidos. "¿Puedo cauterizar su herida con mi blaster?" pregunta el jugador de Roark al director de juego. El director de juego sonríe malignamente y dice: "Hmmm. Una idea interesante. ¿Porqué no haces una tirada por tu habilidad médica?"

"2D+2. Fantástico," dice el jugador de Roark. "¿Cuál es mi número de dificultad?"

"Bien, no estás seguro. ¿Porqué no tiras?"

El Wookie se queja.

Usa tu sentido común. Díselo a los jugadores, si tú quieres o si es razonable que lo sepan. No lo hagas si crees que es necesario un poco de suspense.

## ¿Cuánto tiempo tarda?

La duración de la mayoría de las habilidades es de una ronda de combate (blasters, por ejemplo). Evidentemente, un personaje puede utilizar más de una habilidad en una ronda, a un cierto precio (ver página 12).

La utilización de algunas habilidades tarda más de una ronda. Por ejemplo, un jugador profesional no acaba su partida en cinco segundos; el juego toma un cierto tiempo, quizá un par de minutos o algo así. Un personaje que utiliza la habilidad de Jugar sólo hará una tirada de habilidad cada pocos minutos para saber cómo va la jugada en curso.

Cada descripción de habilidad indica lo que se tarda utilizándola. Si se tarda más de una ronda de combate, el usuario *no* puede pasar una ronda adicional para conseguir 1D extra; esta regla sólo se aplica a las habilidades que duren una ronda de combate.

## Interpreta tu Papel

En muchos casos, se puede usar una habilidad para resolver algo que sería más divertido si interpretases tu papel. Por ejemplo, si un personaje intenta comprar un pasaje para otro planeta a un contrabandista, quizá quieras coger el papel del contrabandista y regatear con el jugador. No dejes que el jugador salga con "Bien, eh, utilizo mi habilidad de negociar". Dile que debe regatear realmente.

Haz tú mismo las tiradas de negociar, en secreto y deja que los números que has tirado afecten al resultado de la disputa. Pero, ten también en cuenta lo bien que regatee el jugador; si hace un trabajo particularmente bueno o malo, modifica correspondientemente su tirada de negociar.

En general, las situaciones en las que se interpreta el papel son más satisfactorias (e interesantes) que sencillamente limitarse a tirar los dados. Pero en algunas circunstancias, no tendrás elección; algunas veces el *personaje* del jugador es mucho mejor en algo que el propio jugador. (Pepe puede ser muy mal regateador, mientras su personaje tiene una habilidad de negociar alta) En este caso, haz que las tiradas de dados signifiquen más y la interpretación del papel menos.

## Tiradas Orientativas (opcional)

A veces quieres saber hasta qué punto un jugador ha hecho bien alguna cosa: si lo ha hecho fabulosamente o es realmente una chapuza. Utiliza los números que tira como una indicación de su actuación. Aquí no nos queremos encallar con detalles; baste con decir que una tirada que es *muy* superior al número de dificultad es un éxito espectacular, y una tirada que es *mucho* menor es un fracaso espectacular.

**Ejemplo:** Roark Carnet ha ganado algo de experiencia y ahora tiene un código de reparación de naves espaciales de 5D+1. Está intentando arreglar la nave después de una batalla; el director de juego determina que el número de dificultad es 10. Roark tira un 21, el doble del número de dificultad. El director de juego determina que no sólo repara la nave sino que Roark encuentra una hidroválvula que falla y que ha estado reduciendo la energía de los acoplamientos del impulsor... e incrementa el código de velocidad sublumínica de la nave en 1 a 2D+1.

## Descripciones de las Habilidades

### Destreza

#### Habilidades en blanco

La línea en blanco debajo de "destreza" se utiliza para personalizar las habilidades de destreza (ver página 29). Los personajes frecuentemente aprenden nuevas habilidades de armas.

Las armas más frecuentes en el universo de *La Guerra de las Galaxias* son las armas de energía (o "blasters") y las armas de combate cuerpo a cuerpo. Se utilizan con las habilidades de blasters y atacar con armas, respectivamente.

Unas pocas plantillas de personaje tienen impreso el nombre de algún arma arcaica, como el lanzaproyectiles wookie o el sable de luz Jedi. Estos personajes están entrenados en la utilización de esa arma. La habilidad se utiliza de la misma manera que las otras habilidades de armas (como los blasters o las armas de combate), pero se aplican sólo al arma especificada.

Los personajes pueden aprender a utilizar armas arcaicas o poco frecuentes durante el juego. Cuando lo haga un personaje, haz que su jugador apunte el nombre del arma en la línea en blanco de "Destreza". Su código de habilidad inicial es igual a su destreza; un jugador puede asignar dados de su asignación inicial y gastar puntos de habilidad (ver página 15) para incrementar el código.

Un personaje puede coger e intentar utilizar un arma que nunca haya visto anteriormente. Utiliza su código de destreza en vez de un código de habilidad.

*Tiempo necesario:* Una ronda de combate.

#### Blasters

Se utiliza para disparar con armas de energía. Una tirada con éxito significa que ha dado en el blanco. Esta habilidad se puede utilizar con pistolas blaster, rifles blaster, blasters pesados, y cualquier arma parecida. No se aplica a las armas de energía fijas o de dotación múltiple (en estos casos se utiliza la habilidad de armas pesadas), ni a las armas montadas en naves espaciales (se utiliza la habilidad de artillería).

*Tiempo necesario:* Una ronda de combate.

#### Parar sin armas

Se utiliza para bloquear sin armas el ataque de otro personaje en combate cuerpo a cuerpo. Es una habilidad de reacción (ver página 12).

*Tiempo necesario:* instantánea.

#### Esquivar

Se utiliza para esquivar el fuego de blaster, de otras armas de fuego o de granadas. Es una habilidad de reacción (ver página 12).

*Tiempo necesario:* instantánea.

#### Granada

Haz una tirada de habilidad cuando un personaje lance una granada. Si tiene éxito, significa que la granada ha caído sobre su objetivo; si falla, significa que se desvía (ver página 49).

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

**Trespeó:** ¡Porque tiene un detonador térmico entre manos!

#### Armas pesadas

La habilidad de armas pesadas se utiliza cuando se disparan armas de energía montadas en vehículos (como las de las motos deslizaderas en *El Retorno del Jedi*), turbolasers, cañones láser, y armas por el estilo; cualquier arma que no se coja con las manos y no se dispare en el

espacio. Para las armas de mano, utiliza la habilidad de blasters; para las que se disparan en el espacio, utiliza artillería.

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

**Controlador:** Preparados, control iónico... ¡Fuego!

#### Parar con armas

Se utiliza para bloquear ataques con una arma de combate cuerpo a cuerpo. Es una habilidad de reacción (ver página 12).

*Tiempo necesario:* instantánea.

#### Atacar con armas

Esta habilidad se utiliza cuando un personaje utiliza un arma en combate cuerpo a cuerpo, ya sea una culata de blaster, un gardefii, una bayoneta o lo que sea.

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

### Conocimientos

¿Qué sé de los Mon Calamari?

La mayoría de las habilidades de conocimientos se utilizan para responder preguntas como ésta. Los personajes jugadores han crecido en el universo de *La Guerra de las Galaxias* y se supone que lo conocen bien. Los propios jugadores no: sus personajes jugadores saben más que ellos. Las habilidades de conocimientos son una manera de juzgar si, cuando un jugador te lo pregunta, debes darle o no una información.

Cuando un jugador pregunta por una información determinada ("¿Cuántos planetas hay en el sistema Almakar?"), utiliza las siguientes normas para determinar el número de dificultad:

- Muy fácil (¿Por qué? ¡Hasta un idiota te lo podría decir!): 5.
- Fácil (Conocimientos comunes): 10.
- Moderado (Algo que no es secreto, pero no es ampliamente conocido): 15.
- Difícil (Algo que requiere un conocimiento especializado del tema): 20.
- Muy difícil (Algo que sólo un experto puede saber): 30.

Una tirada de habilidad superior o igual al número de dificultad significa que el personaje lo sabe.

Si un personaje plantea una pregunta más general ("¿Qué sé de las motos deslizaderas?"), no determines un número de dificultad: debes hacer que el jugador haga una tirada de habilidad, y utiliza el número que ha sacado como medida general de su conocimiento del tema:

- 5 significa que es bastante ignorante: sabe que existen las motos deslizaderas, pero nada más.
- 10 significa que tiene los conocimientos de una persona normal sobre la materia: sabe más o menos cómo funcionan las motos deslizaderas, pero no sabe nada sobre las ventajas y desventajas de los distintos modelos.
- 15 significa que tiene un amplio conocimiento general del tema (conocería y podría identificar distintos modelos, pero puede no estar al corriente de los detalles técnicos).
- 20 significa que tiene conocimientos específicos y detallados, pero quizá no sepa algunos detalles oscuros (sabría casi todo sobre motos deslizaderas, pero puede quedar sorprendido por algunas modificaciones aduaneras).
- 30 significa que tiene un conocimiento verdaderamente exhaustivo (del tipo que sólo podría adquirir alguien que trabajase en la industria de las motos deslizadoras).

#### Habilidades en blanco

Si un jugador quiere que su personaje tenga conocimientos especiales sobre algo que no cubre ninguna de

las otras habilidades, haz que escriba lo que quiere saber en la línea en blanco prevista en la plantilla. **Ejemplo:** Un jugador quiere que su personaje tenga conocimientos especializados sobre cocina, comida y bebidas en el universo de *La Guerra de las Galaxias*, algo que realmente no cae bajo ninguna habilidad de conocimiento. Escribe "Cocina" en el espacio en blanco previsto.

El código de habilidad inicial es el mismo que el código de conocimientos del personaje. El jugador puede asignar dados de su asignación inicial y gastar puntos de habilidad (ver página 15) para incrementarla.

Obviamente, puedes tomar medidas para evitar que los jugadores abusen de esta regla. Si un jugador escribe "Armas y tácticas secretas imperiales" en la línea en blanco, será mejor que tenga una muy buena explicación de porqué las conoce su personaje.

### Razas Alienígenas

Esta habilidad implica el conocimiento de especies sapientes no humanas (o para personajes alienígenas, conocimiento de los humanos y otros alienígenas). Incluye el conocimiento de costumbres y sociedades, así como de la apariencia física, maneras de pensar y otras cosas por el estilo.

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

**Luke:** Parece que lo hicieron los moradores de las arenas. Mira los palos gaffi, los rastros de Banthas. Es como si... Nunca había oído que atacasen nada tan grande anteriormente.

**Ben:** No lo hicieron. Pero lo han preparado para que así lo creamos. Estos rastros están uno al lado de lado. Los moradores de las arenas siempre cabalgan en fila india, para que no se sepa cuántos son.

### Burocracia

Esta habilidad implica el conocimiento de las burocracias y sus procedimientos. Se puede utilizar de dos maneras. Primero, de la misma manera que otras habilidades de conocimientos: para determinar si un personaje jugador sabe algo sobre una determinada burocracia (p.ej.: cómo conseguir el impreso adecuado), o sobre las buro-

cracias en general (qué tipos de cosas es probable que exijan).

También se puede utilizar de la misma manera que muchas habilidades de percepción (ver página 36), para obtener la cooperación de un burócrata. Alguien que no esté familiarizado con una burocracia puede luchar con impresos, procedimientos y burócratas durante horas sin conseguir lo que quiere; quien sabe tratar con burócratas descubrirá en poco tiempo los procedimientos adecuados, qué impresos necesita y a quién debe ver. Cuando un personaje necesita la aprobación o la colaboración de una burocracia, determina un número de dificultad. La dificultad básica depende de hasta qué punto está restringido lo que quiere el personaje:

- Disponible para todos (saber cuánto le debes al banco por tu nave): 5.
- Disponible para casi todos (saber qué naves están en el puerto): 10.
- Disponible para quien cumpla los requisitos (saber lo que una compañía de exportación suele pagar a las naves que transportan sus mercancías): 15.
- Algo restringido (saber cuánto debe otra persona al banco por su nave): 20.
- Extremadamente restringido (conseguir permiso para que tu nave aterrice en medio de una esquina con mucha circulación): 30.

La dificultad se modifica por:

- Hasta qué punto es común o infrecuente la solicitud. Las burocracias tienen procedimientos hasta cierto punto eficientes para tratar con problemas normales, pero están muy poco dispuestas a romper las reglas o establecer nuevos procedimientos. Problemas muy corrientes: +0. Solicitud extremadamente infrecuente: +10.
- Si la burocracia tiene buenos fondos y buena moral (+0) o si casi no tiene fondos y tiene una estructura ineficiente (sin fondos ni dirección: +10).
- Si los funcionarios tienen una buena razón para confiar o desconfiar del personaje (Rebeldes tratando con funcionarios rebeldes: +0. Conocidas figuras del crimen tratando con la policía planetaria: +10.)

Cuando se ha determinado el número de dificultad, haz





una tirada de habilidad. Si tiene éxito significa que el personaje consigue lo que quería en poco tiempo (según las circunstancias, puede significar unos pocos minutos o unos pocos días). El fracaso significa que la solicitud es denegada, o desviada de alguna manera, o que la burocracia tardará días o meses en decidirse, etc.

**Tiempo necesario:** cuando se utiliza como habilidad de conocimiento: una ronda de combate. Cuando se utiliza como habilidad de persuasión: un día.

**Burócrata imperial:** ¿Tiene permiso de armas?

**Roark:** ¿Permiso?

**Burócrata imperial:** Seguramente se dará cuenta que éste es un planeta restringido. No podemos permitir que comerciantes descamisados viajen por placer disparando contra los nativos.

**Roark:** (Murmurando) ¿Y cómo consigo un permiso?

**Burócrata imperial:** No tengo ni la menor idea.

## Culturas

Conocimientos de las costumbres, historia, arte y política de diversas culturas humanas dentro del Imperio. Se utiliza como las otras habilidades de conocimientos.

**Tiempo necesario:** una ronda de combate.

**Roark:** (susurrando) ¿Utilizo el cubierto derecho o el izquierdo?

## Lenguas

La lengua común del Imperio se llama Básico. Casi todo el mundo lo habla, por lo que la comunicación no es normalmente ningún problema. Sin embargo, algunas áreas de la galaxia sólo tienen un ligero contacto con el Imperio, y los visitantes de estas áreas pueden tener problemas. Además, algunos primitivos no saben Básico, y las bocas y gargantas de algunos alienígenas simplemente no están diseñadas para el lenguaje humano. (Chewbacca entiende el Básico perfectamente bien; sólo que no puede conseguir que su boca y su lengua encajen con las palabras.)

La habilidad de lenguas se utiliza para determinar si un personaje puede entender lo que alguien dice cuando habla en una lengua que no sea Básico. Hay dos maneras de tratarlo:

**La manera realista requiere llevar un registro:** Cuando alguien dice algo en una lengua extraña, haz una tirada de lenguas para todos los que lo oigan. Los números de dificultad son:

- Un dialecto o versión de argot del Básico : 5.
- Una lengua común relacionada con el Básico : 10.
- Una lengua común : 15.
- Una lengua oscura (Wookie): 20.
- Una lengua extremadamente oscura, o una que los miembros de las especies de los personajes no puedan pronunciar normalmente por razones físicas: 30.

Si la tirada de un personaje es superior al número de dificultad, entiende el lenguaje. Haz que el jugador escriba el nombre de la lengua en su plantilla de personaje, para que si alguna vez vuelve a dar con ella, sepa que la conoce.

**La manera no realista es así de sencilla:** Aunque la gente hable en distintas lenguas en *La Guerra de las Galaxias*, la mayor parte del tiempo se siguen entendiendo. Han entiende a Chewbacca y a Greedo sin problemas; Luke entiende a Jabba el Hutt. Cuando un personaje dice algo en una lengua que no sea el Básico, determina un nivel de dificultad. Los números de dificultad son:

- Decir algo muy simple ("No"): 5.
- Decir algo simple ("Esto me da mala impresión"): 10.
- Decir algo de complejidad media ("Nos estamos quedando sin munición"): 15.
- Decir algo complejo ("Si llevo a saber que ya habías hecho el salto a velocidad de la luz, no hubiese intentado abrir la escotilla"): 20.

• Utilizar términos técnicos complejos ("El manto de Endor consiste principalmente en diorita y feldespato, aunque algunas afloraciones del núcleo exterior han creado puntos calientes de actividad volcánica, distribuidos preferentemente según el campo magnético planetario") : 30.

Cuanto más compleja y oscura sea la idea que el que habla intenta expresar, mayor será el número de dificultad. Cualquiera que escuche debería hacer una tirada de habilidad; quien obtenga un resultado superior al nivel de dificultad entiende lo que se decía. De esta manera, cualquiera puede entender a un Wookie... de vez en cuando.

**Tiempo necesario:** una ronda de combate.

**Greedo:** Oo-ta goo-ta, Solo? (¿Vas a algún sitio, Solo?)

**Han:** Sí Greedo. De hecho, iba precisamente a ver a tu jefe. Dile a Jabba que tengo su dinero.

**Greedo:** Soam pee-ta-lay. (Es demasiado tarde. Tendrías que haberle pagado cuando tuviste la oportunidad.)

## Sistemas planetarios

Conocimiento de la geografía, clima, formas de vida, productos comerciales y otras cosas de diferentes planetas y sistemas. Se utiliza como las otras habilidades de conocimientos.

**Tiempo necesario:** una ronda de combate.

## Bajos Fondos

Un personaje utiliza esta habilidad cuando quiere hacer un contacto en el submundo criminal, comprar bienes o servicios ilegales, o encontrar a alguien para que haga algo ilegal. (Por favor, fijaos en el hecho que, como las leyes imperiales son opresivas, muchas cosas perfectamente morales son ilegales.)

Cuando un personaje quiere hacer un contacto, determina un número de dificultad, en función de lo comunes que sean los bienes o las habilidades que quiere el personaje:

- Muy comunes (un abogado, un blaster): 5.
- Comunes (un ladronzuelo, drogas): 10.
- Moderados (un buen carterista, drogas raras): 15.
- Difíciles (un experto saqueador de cajas fuertes, armas pesadas): 20.
- Muy difíciles (un conocido ladrón de joyas, naves espaciales sin registrar): 30.

Modifica el número de dificultad según lo siguiente:

• Hasta qué punto es estricto el cumplimiento de la ley local. Encontrar el submundo en Mos Eisley es fácil (+0); encontrarlo en un planeta bajo la ley marcial imperial no (+10).

• Si el personaje ya ha estado en el área anteriormente y ya tiene contactos (+0) o no (nunca ha estado en el sector, no habla la lengua, no conoce a nadie: +10).

• Si el submundo local tiene una razón particular para confiar o desconfiar del personaje. (Si el personaje es un malhechor, pero que cumple su palabra: +0. Si se conoce al personaje como informador de la policía: +10).

Si la tirada de bajos fondos es superior o igual al número de dificultad, el personaje encuentra lo que busca... pero acabarlo de conseguir realmente todavía requerirá regatear (o alguna otra manera de ganarse la cooperación).

**Tiempo necesario:** De una ronda de combate a un día.

**Ben:** Aquí se puede encontrar a la mayoría de los mejores pilotos de carguero. Sólo que tienes que mirar por donde pisas. Este lugar es un poco difícil.

## Supervivencia

Esta habilidad implica saber cómo sobrevivir en ambientes hostiles: desiertos, junglas, océanos, cinturones de asteroides, etc. Se puede utilizar de tres maneras.

Primero, se puede utilizar como cualquier otra habili-

dad de conocimientos, cuando un personaje pide información sobre algún elemento del mundo natural.

Segundo, cuando un personaje es amenazado por la naturaleza, puedes hacer una tirada de habilidad para ver si toma inmediatamente la decisión adecuada: alcanza un traje de vacío cuando suena la alarma de pérdida de presión, corre contra el viento cuando hay fuego en un bosque, lo que sea. Escoge un número de dificultad, basado en la experiencia que tiene el personaje en ese ambiente:

- El personaje está íntimamente familiarizado ("Conozco este territorio como la palma de la mano"): 5.
- El personaje está familiarizado ("He hecho este trayecto por lo menos una docena de veces, chico"): 10.
- El personaje está algo familiarizado ("Bien, me imagino que sé lo que tengo que hacer"): 15.
- El personaje no está familiarizado ("¿Es éste tu primer viaje por el espacio, pequeño?"): 20.
- El personaje no está nada familiarizado ("¡No! Muy mal. Es malo abrir una puerta en el espacio. El aire se va fuera, fíu, ¿me entiendes?"): 30.

Tercero, cuando un personaje está en un ambiente hostil sin protección adecuada, puede utilizar la habilidad para encontrar lo mínimo necesario para sobrevivir. Por ejemplo, si un personaje se pierde en el desierto, podría utilizar la habilidad para encontrar agua (juzgar dónde se podría encontrar un oasis, saber dónde cavar para encontrar humedad, encontrar plantas que puedan proporcionar agua). Aquí también el número de dificultad depende de hasta qué punto está el personaje familiarizado con el ambiente; a un habitante del desierto le parecerá fácil encontrar agua en el desierto, mientras que alguien que no haya estado nunca anteriormente en ese planeta concreto lo encontrará difícil (ver más arriba).

En cualquier caso, deberías dejar que los jugadores utilicen sus propios conocimientos. Si dices, "Se oye un impacto y suena una alarma", y el jugador dice inmediatamente "Voy corriendo por mi traje de vacío," no le obligues a hacer una tirada de habilidad, con su reacción inmediata ya hay suficiente. Haz que los jugadores que *no* han reaccionado inmediatamente hagan tiradas para ver si hacen lo mismo o dudan. Similarmen- te, si un jugador te describe una manera plausible de encontrar agua en el desierto, no le exijas una tirada de habilidad; no hay nada más frustrante para los jugadores que sentir que no controlan las acciones de sus personajes. Tienes que *animarlos* a que jueguen como "personaje", pero no les obligues.

Por otro lado, si esa manera de encontrar agua te parece una sandez, exige igualmente una tirada de habilidad. Si no tienes ni idea de qué hacer en una tormenta de nieve, haz que el jugador tire y "que se le ocurra algo", incluso si *tú* crees que no hay manera de sobrevivir.

**Tiempo necesario:** Una ronda de combate cuando se utiliza para conocimientos o para reaccionar ante el peligro; una hora cuando se buscan necesidades vitales.

**Jedi Fracasado:** ¿No hay ningún bar en muchos kilómetros a la redonda?

**Director de juego:** Me temo que no.

**Jedi Fracasado:** De acuerdo, utilizaré mi habilidad de supervivencia para buscar algo con qué emborracharme.

**Director de juego:** ¿Tu habilidad de supervivencia?

**Jedi Fracasado:** Aquí dice que la puedes utilizar para encontrar las necesidades vitales.

**Director de Juego:** Yo no creo que...

**Jedi Fracasado:** Ya te lo digo yo, el licor es una necesidad vital para mí.

## Tecnología

Conocimiento de diferentes tipos de equipos: capacidades, números de modelo, precios de mercado libre, etc.

Se utiliza como las otras habilidades de conocimientos.

**Tiempo necesario:** una ronda de combate.

**Roark:** Seguro. Es un transporte clase *MaKing* de la General Spacetronics. Los resaltes traseros significan que es un modelo Jamako, construido localmente bajo licencia. Me parece que hay algún tipo de modificación alrededor de los puestos de artillería, quizá le han añadido más potencia de fuego. Podría traernos problemas.

## Mecánica

### Habilidades de conducción de vehículos

Muchas habilidades mecánicas se utilizan para conducir vehículos.

Cualquier personaje de una sociedad técnicamente avanzada (es decir, casi cualquiera excepto un Ewok o el Nativo Obstinado) puede encender y conducir un vehículo sin demasiados problemas. Mientras se mantenga sobre terreno fácil, no intente nada arriesgado y conduzca despacio, puede llegar donde quiera sin ninguna tirada de habilidad.

Sólo deberías exigir una tirada de habilidad cuando un personaje intente algo peligroso, arriesgado o difícil. El número de dificultad depende del peligro, riesgo o dificultad de la acción:

- Muy fácil (girar en una esquina a velocidad moderada): 5.
- Fácil (girar en una esquina a gran velocidad): 10.
- Moderado (seguir a otro vehículo por una esquina a toda velocidad): 15.
- Difícil (seguir a otra moto deslizadora entre los bosques de Endor, evitando los árboles): 20.
- Muy difícil (pilotar al *Halcón Milenario* a través de un campo de asteroides a toda velocidad, mientras se evade el fuego enemigo y se evita chocar): 30.

Fallar la tirada significa que la maniobra falla. Según las circunstancias, esto puede significar que el vehículo sencillamente se va fuera de su curso (p.ej.: no gira donde se supone que lo haría), o que el vehículo que se persigue se va, o incluso que hay una colisión (ver página 53 para los efectos de las colisiones).

## Persecuciones

En *La Guerra de las Galaxias: el Juego de Rol* las persecuciones tienen lugar con bastante frecuencia. Cuando un vehículo persiga a otro, descríbelos como estando a *corta*, *media* o *larga* distancia el uno del otro. Suele ser conveniente determinar que estas distancias corresponden a los alcances de las armas que utilizan los ocupantes de los dos vehículos (si se disparan mutuamente), pero esto no siempre es posible, ya que las armas tienen alcances diferentes.

Cada vehículo tiene un *código de velocidad sublumínica*; *La Guía de La Guerra de las Galaxias* da códigos de velocidad sublumínica para todos los vehículos que describe.

Cada ronda, haz tiradas para los conductores de los dos vehículos. Tira también los dados de velocidad de cada vehículo y suma su tirada de velocidad a la tirada de habilidad del conductor.

**Ejemplo:** *Roark maldijo mientras arrancaba su moto deslizadora y salía disparado como una flecha por una ramificación del cañón. En lo alto, tres soles brillaban con una radiación feroz. Detrás, la moto del soldado de asalto patinaba girando en la curva a rebufo. Roark intentó perderlo.*

La habilidad de conducir repulsores del soldado de asalto es de 3D, y la de Roark de 3D+2. Ambas motos tienen códigos de velocidad de 2D. La tirada del soldado de asalto es 10 y la de su moto 8, para un total de 18; la tirada de Roark es 16 y la de su moto 7, para un total de 23. *Roark miró por encima del hombro; el Imperial*

parecía que se quedaba atrás. "Quizá lo pueda conseguir..."

Si la tirada total del perseguidor es superior, se acerca al vehículo que está persiguiendo: de largo a medio y de medio a corto alcance. Si la tirada total del personaje perseguido es superior, se incrementa la distancia en un nivel: de corto a medio y de medio a largo alcance. Si la tirada del personaje perseguido es superior y ya están a largo alcance, se escapa.

Si los vehículos están acorto alcance, cualquiera de los dos conductores (o ambos) puede intentar utilizar su vehículo para obligar a chocar al otro (no se aplica en las persecuciones de naves espaciales). Se considera como una "segunda utilización de habilidad" (la primera utilización de habilidad es utilizar la habilidad de vehículo para avanzar), por lo que los dados de habilidad del "atacante" se reducirán en 1D esta ronda de combate.

En este caso, el "defensor" debe hacer una tirada de dados de conducción de vehículo. El número de dificultad de esta tirada es igual a la tirada de habilidad del "atacante". Si el "defensor" ya tenía que hacer esta tirada de conducción porque intentaba una maniobra delicada, se suma la tirada de habilidad del atacante al número de dificultad del "defensor".

Si el "defensor" tira menos que el número de dificultad, su vehículo se estrella. Si la tirada es igual o superior al número de dificultad, no.

Ejemplo: *El cálido día seguía pasando. Roark maldijo su suerte cuando la moto del soldado de asalto se colocó paralela a la suya. Estaban corriendo a través de un laberinto de cañones, con ramificaciones a derecha e izquierda; casi toda la atención de Roark tenía que centrarse en evitar embestir un saliente. El soldado activó los impulsores laterales y su moto golpeó a la de Roark. "A este juego pueden jugar dos", pensó Roark.* Cada ronda, tanto él como el soldado deben conseguir tiradas de conducción de dificultad 5 para evitar quedar aplastados contra un saliente. Además ambos quieren hacer chocar al otro. Es un total de tres utilizaciones de habilidad para cada uno, por lo que la habilidad de 3D del soldado de asalto pasa a ser una habilidad efectiva de 1D, y la habilidad de 3D+2 de Roark pasa a ser de 1D+2.

Primero, se determina si el soldado de asalto consigue seguir paralelo a Roark. El código de velocidad de su moto es de 2D, que, con una habilidad efectiva de 1D, significa que tira 3D; el resultado es 13. Roark tira 3D+2 (habilidad más código de velocidad), y saca un 10. la tirada del soldado de asalto es superior, por lo que sigue estando junto a Roark.

Después, cada uno hace una tirada de habilidad para su "ataque". El soldado de asalto tira 1D, y saca un 4; Roark tira 1D+2, y saca un 7.

Finalmente, cada uno tira para determinar si consigue evitar la colisión. La dificultad base es 5. La dificultad efectiva del soldado de asalto es 12, porque se añade la tirada de "ataque" de Roark, un 7, al número de dificultad. Tira por su habilidad efectiva de 1D... y no puede sacar de ninguna manera un 12, o sea que puedes tachar un soldado de asalto.

La dificultad modificada de Roark es 9, y tira 1D+2... Oh. ¡Crash!. Ver tabla de Caídas y Colisiones (página 141) para saber qué le pasa.

Aunque estén involucrados en una persecución, los jugadores pueden utilizar otras habilidades. Se aplican las reglas normales para utilización múltiple de habilidades (ver página 12).

Describe la persecución a tus jugadores con tanto colorido como puedas. Inventa obstáculos y peligros a discreción. Aunque las reglas de persecución son bastante abstractas, deberías de todas maneras intentar hacer sentir la persecución tan real como sea posible.

## Habilidades en blanco

Si un jugador quiere que su personaje sepa conducir cualquier vehículo no cubierto en las habilidades mecánicas normales (Andadores, arcaicos autocares de combustión interna con ruedas, zepelines o naves espaciales pasadas de moda de estilo *Orion*) haz que escriba el nombre en el espacio previsto. Su código de habilidad inicial es el mismo que su código de atributo mecánico, y puede gastar dados de su asignación original y puntos de habilidad para incrementarla.

Cualquier jugador puede conducir un vehículo que no esté cubierto en las habilidades mecánicas normales, aunque no haya cogido una habilidad de conducción especializada. Utiliza su código mecánico sin modificar para hacer las tiradas de habilidad.

*Tiempo necesario:* Una ronda de combate.

## Astrogración

Esta habilidad se utiliza para planificar el curso de una nave espacial de un sistema estelar a otro. Ver las reglas de astrogración (página 58) para más detalles.

*Tiempo necesario:* Un minuto cuando tu posición es conocida y estás siguiendo una ruta de salto habitualmente transitada, para la cual las coordenadas espaciales ya han sido calculadas (se puede reducir a una ronda de combate en emergencias). Unas pocas horas cuando tu posición es conocida, pero tu destino es uno al que nunca anteriormente has viajado y el computador de navegación debe calcular las coordenadas. Un día cuando debes tomar lecturas de los sensores para determinar la posición actual de la nave y después computar las coordenadas del hiperespacio.



## Cabalgar

Se utiliza para cabalgar sobre animales. A diferencia de los vehículos automatizados, los animales tienen mentes propias y no siempre les gusta ser montados. Cada animal de montura tiene un *código de testarudez*. Cuando un personaje monta un animal de montura, tira los dados de testarudez del animal y los dados de habilidad del personaje. Si la tirada del personaje es igual o superior a la del animal, el personaje establece control sobre el animal y el animal hace lo que quiera el jinete.

Si la tirada del animal es superior, el animal sale corriendo o tira al suelo al personaje. Siempre que ocurra algo que asuste a la bestia (fuego de blasters, un ruido fuerte o un ataque) haz otra serie de tiradas de testarudez y habilidad.

La habilidad de cabalgar sobre bestias también se utiliza para mantener el control del animal, como las habilidades de conducción de vehículos.

Cada animal de montura tiene un *código de velocidad*, así como uno de testarudez. El código de velocidad se utiliza cuando un jinete persigue a otro.

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

## Manejar repulsores

Se utilizan para conducir todo tipo de vehículos con elevadores de repulsión: deslizadores terrestres, motos deslizaderas, barcasas de navegación, y todo tipo de vehículos aéreos, terrestres y marítimos que utilicen tecnología de elevadores de repulsión (antigravedad).

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

## Artillería naval

Esta habilidad se utiliza para disparar los cañones de una nave espacial en combate (ver página 62).

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

## Pilotaje naval

Se utiliza para pilotar naves espaciales (ver página 62).

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

## Pantallas navales

Esta habilidad se utiliza para hacer funcionar las pantallas deflectoras de una nave espacial en combate; ver reglas de combate nave contra nave para más detalles (página 63).

*Tiempo necesario:* Una ronda de combate.

## Percepción

### Reparando en algo

Cuando en el juego ocurre algo que un personaje podría no percibir, y quieres determinar si se da cuenta o no, haz que su jugador tire por su atributo de percepción. El número de dificultad de la tirada depende de lo fácil que sea sentir lo que está pasando:

- Muy fácil (un soldado de asalto te dispara por la espalda y falla): 5.
- Fácil (alguien grita tu nombre en medio del ruido y de la música de la cantina de Mos Eisley): 10.
- Moderado (un guardia a diez metros de distancia palpa cautelosamente un puñado de créditos que le ofrece otro soldado): 15.
- Difícil (un débil clic cuando preparan sus armas para emboscarte unos soldados estirados a veinte metros): 20.
- Muy difícil (cuando, fuera del área iluminada por tu fuego de campaña, se aleja silenciosamente un animal): 30.

## Habilidades de persuasión

Algunas habilidades de percepción (negociar, mando y timar) son habilidades de persuasión, y las utilizan los personajes jugadores para influenciar a los personajes no

jugadores (PNJs). Por ejemplo, negociar se utiliza para determinar las condiciones en las que un PNJ está dispuesto a decirle algo al personaje jugador.

Cuando un personaje jugador trata con *otro* personaje jugador, estas habilidades no se utilizan. A los jugadores les gusta tomar sus propias decisiones. Las habilidades de persuasión se utilizan para influir en decisiones. Si los jugadores utilizan habilidades de persuasión entre sí, un jugador podría conseguir controlar las acciones del personaje de otro jugador:

**Primer jugador:** Mi habilidad de negociar es de 8D+1. Lo utilizo para que Jackson me dé el instrumento alienígena *ou'tranoi* por 100 créditos.

**Segundo jugador:** No te lo crees ni tú, joven Farsten. No tengo ninguna intención de venderte el *ou'tranoi* por 100 créditos, ni de hecho por ninguna cantidad. Aunque sus poderes sólo sean pobremente comprendidos, tengo confianza en que demostrará ser vital para el cumplimiento de nuestra misión.

**Director de juego:** Lo siento Jackson. Tu habilidad de regatear solo es de 2D. Te supera.

**Segundo jugador:** ¡Tonterías! Jackson es *mi* personaje, y no le voy a dar el "ou'tranoi".

Este tipo de cosas provoca confusiones sin fin. La regla de "no utilización contra personajes jugadores" las evita. Si un jugador quiere regatear con otro jugador, debe regatear, en vez de usar la habilidad de negociar de su personaje.

Pero las habilidades de persuasión son poderosamente útiles para decidir cuando un PNJ va a ayudar y cuando no.

## Habilidades en blanco

Utiliza el espacio en blanco previsto cuando un jugador quiera aprender cómo utilizar su percepción de una manera especializada (p.ej.: aprender a reconocer diferentes especies de animales).

## Negociar

Esta habilidad de persuasión se utiliza cuando un personaje jugador regatea con un PNJ. Se suele utilizar cuando discuten sobre el precio de algo, pero también se podría utilizar en negociaciones diplomáticas, para sobornar a alguien...

La utilización de la habilidad se resuelve como una tirada con oposición; ambos personajes hacen tiradas de habilidad de negociar. Generalmente, el personaje con la tirada más elevada consigue la mejor parte del trato.

Si el artículo por el que están regateando tiene un precio anotado en la Carta de Costes, utiliza el coste que allí se indica como coste "medio". Si el artículo no está anotado en la carta, debes decidir un precio medio. Entonces, se comparan las tiradas:

- **Si la tirada del PJ es al menos tres veces la del PNJ:** El precio de compra es la *mitad* del coste "medio".
- **Si la tirada del PJ es al menos dos veces la del PNJ:** El precio de compra es 3/4 del coste "medio".
- **Si la tirada del PJ es superior a la del PNJ, pero no llega a doblarla:** Hay un *ligero descuento* en el precio de compra (resta algunos créditos, o hasta un 10%) respecto al coste "medio".
- **Si las tiradas están empatadas:** El precio de compra es *igual* al coste "medio".
- **Si la tirada del PNJ es superior a la del PJ, pero no llega a doblarla:** el precio de compra es *ligeramente superior* a la "media" (añádele algunos créditos, o hasta un 10%).
- **Si la tirada del PNJ es al menos el doble que la del PJ:** El precio de compra es *superior en un 50%* al precio medio.
- **Si la tirada del PNJ es al menos el triple que la del**

*continúa en la página 41*





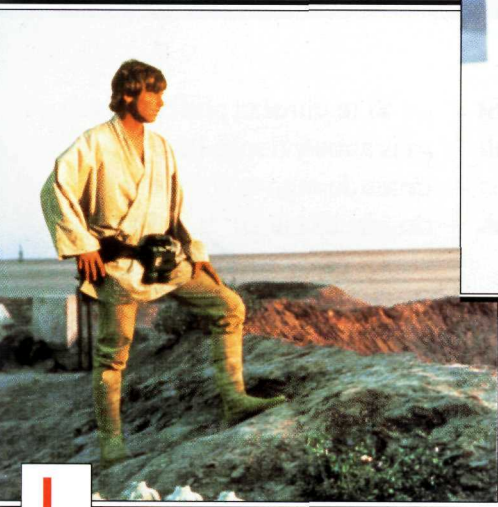
L

a lista de mejores amigos de un Contrabandista puede estar encabezada por un fiel compañero Wookiee o por un blaster.



T

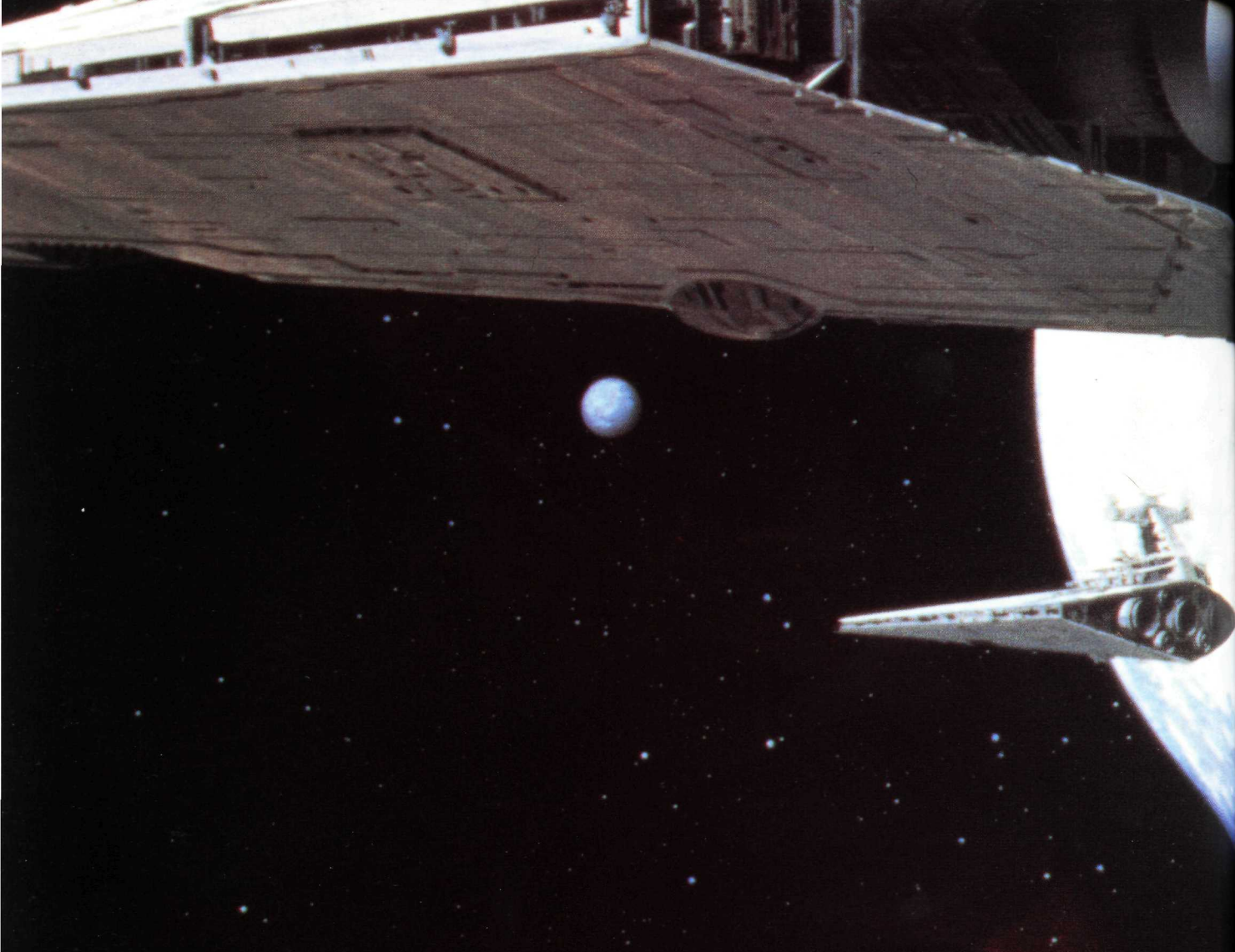
ambién son de agradecer una buena astrogración y habilidades de pilotaje.



L

a historia de un héroe es tormentosa: una historia de temores, luchas, terribles peligros y pérdidas personales. Pero si el héroe persevera y se mantiene fiel a sus sueños, gana habilidad, poder y sabiduría.





# UN DESAFIO DE ESTA MAGNITUD NO

Estás buscando un desafío. Un desafío que te prepare para cualquier circunstancia. Donde puedas trabajar con los mejores y descubrir en tí fuerzas que ni siquiera conocías. Encontrarás todo esto y más en la Marina Imperial.

## Sólo los mejores

La Marina no es para cualquiera. Sólo los mejores superan los rigurosos requisitos de entrada... y todavía menos pasan el intenso reto físico y mental del entrenamiento básico. Deberás ser duro, valiente, inteligente



y leal para demostrar que vales. Si reúnes estas cualidades, estás hecho del material que buscamos.

## Excelentes oportunidades profesionales

La Marina Imperial te ofrece una amplia variedad de excelentes oportunidades profesionales. Si pasas las pruebas puedes recibir instrucción en los campos de navegación, ingeniería, medicina, informática y otros. La Marina también te ofrece entrenamiento de pilotaje en naves espaciales, tanto grandes como pequeñas.

Si te enrolas por cinco o más años y tienes las dotes de mando necesarias, puedes acceder al Entrenamiento para la

Candidatura de Oficial: una oportunidad privilegiada de unirse a la élite de la Marina. Imagínate al mando de un destacamento militar estratégico, de un escua-







# STA A LA ALTURA DE CUALQUIERA

drón de cazas TIE ¡o incluso de un poderoso Destructor Estelar! Tu potencial de rápida progresión sólo está limitado por tu ambición, tu habilidad y tu lealtad.

## **Aventura**

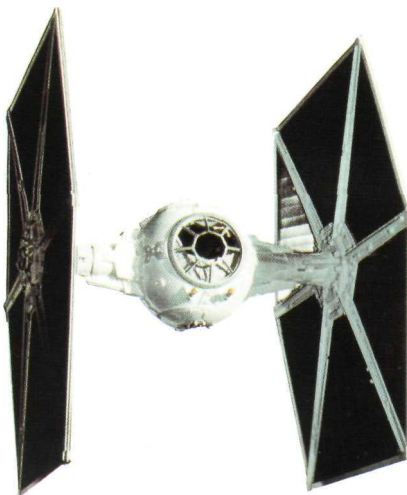
La vida en la Marina Imperial está llena de aventuras. Tendrás una oportunidad inigualable para ampliar tu horizonte. Durante tu turno de servicio visitarás muchos planetas exóticos y conocerás mucha gente interesante.

Donde vayas serás admirado y respetado, porque eres uno de los mejores: un guardián del orden y la justicia en la galaxia ¡Uno de los

valientes hombres de la Marina Imperial!

## **Alístate hoy**

En toda la galaxia, millones de hombres gallardos defienden nuestro Imperio de los malvados enemigos que se oponen a la ley y el orden. ¿Tienes el valor de contestar a la llamada del Imperio y unirte a ellos en esta noble cruzada? Si tienes lo que se necesita para



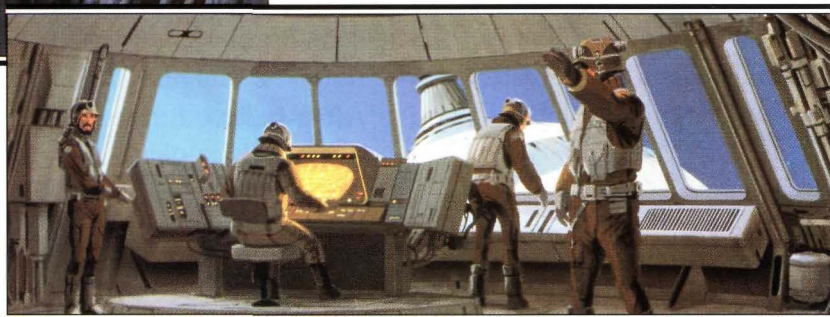
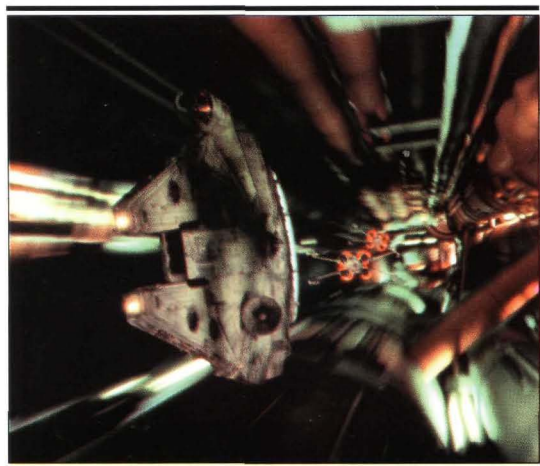
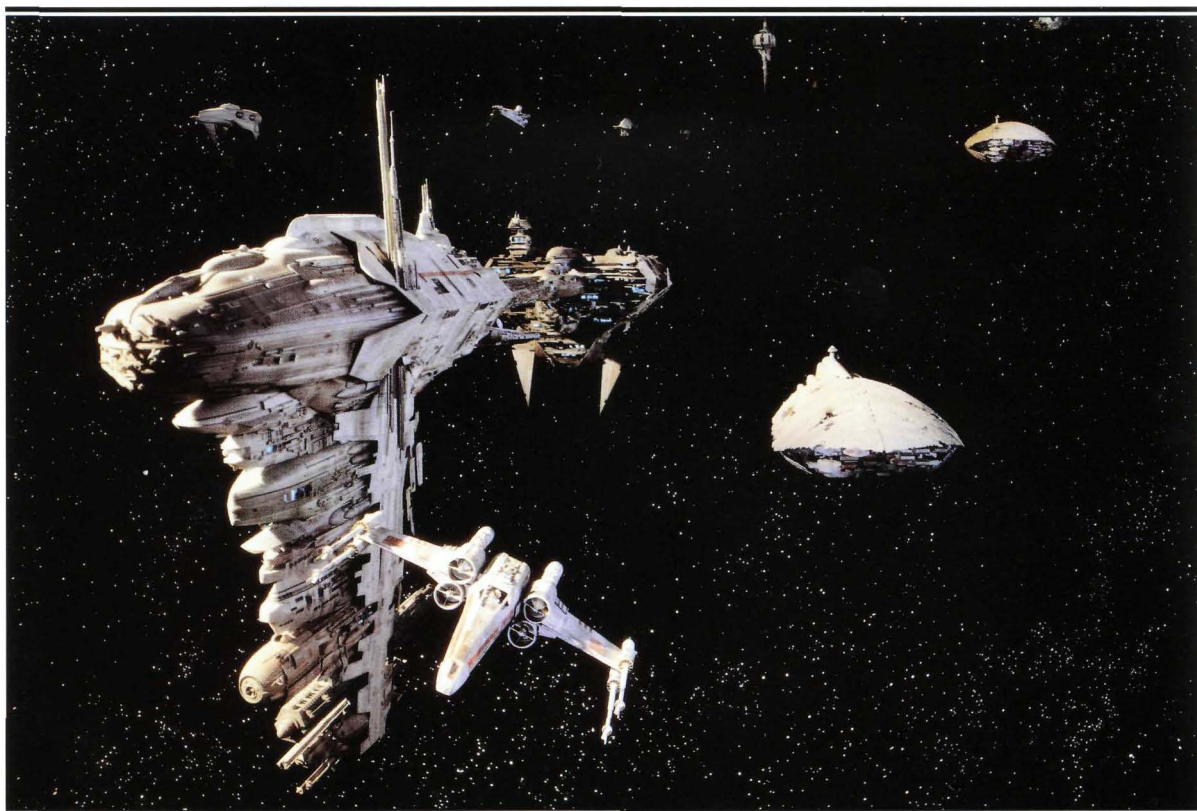
formar parte de la más poderosa fuerza militar de la galaxia, ponte en contacto con el Oficial de Selección de la Marina Imperial en tu oficina de reclutamiento local. Hazlo hoy y ¡enfrentate al mayor desafío de tu vida!

## **LA**

# **MARINA ESPACIAL**

La Orgullosa Lealtad





**E**n su desesperada lucha contra el Imperio, la Rebelión siempre se queda corta de material. Debe confiar en cualquier equipo que pueda reunir, llevando sus armas y sus naves hasta el límite.



**PJ:** El precio de compra es el *doble* del precio medio.

**Ejemplo:** Supon que el PNJ tira un 10, y el precio medio son 100.

|                         |             |
|-------------------------|-------------|
| Si la tirada del PJ es: | paga:       |
| 30 o más                | 50 créditos |
| de 20 a 29              | 75          |
| de 11 a 19              | 90          |
| 10                      | 100         |
| de 6 a 9                | 110         |
| 4 ó 5                   | 150         |
| 3 o menos               | 200         |

El resultado es el precio que el personaje del jugador puede conseguir del PNJ; si quiere, siempre puede rechazar un trato.

La habilidad de negociar también se utiliza cuando un personaje intenta sobornar a otro. Después de todo, está intentando llegar a un trato: un pago a cambio de la aprobación oficial. En este caso no hay que hacer una tirada de negociar para la víctima del intento de soborno; en vez de ello, hay que determinar un número de dificultad.

Cuanto más incorruptible y honesta sea la víctima, mayor será el número de dificultad (ver más adelante). Si la tirada del sobornador es igual o superior al número de dificultad, el soborno funciona. Si es inferior, la víctima rechaza el soborno y puede intentar que arresten al sobornador.

Si el soborno funciona, haz una *segunda* tirada de negociar para el personaje jugador, y una tirada de negociar para la víctima del soborno. Estas tiradas se utilizan para determinar qué acaba costando el soborno. Después de todo, incluso si la víctima está dispuesta a aceptar el soborno, puede querer más por sus servicios.

- Muy fácil (juez corrupto de un planeta de paso): 5.
- Fácil (un maitre-d'hotel en un restaurante ostentoso): 10.

- Moderado (un funcionario planetario): 15.
- Difícil (un funcionario imperial): 20.

- Muy difícil (un oficial de la Marina Imperial): 30.

Modifica el número de dificultad por la cantidad del soborno: Un millón de créditos: -20; cien mil créditos: -15; diez mil créditos: -10; mil créditos: -5; cien créditos: 0; diez créditos: +5; un crédito: +15 (¡Qué insulto!).

**Nota:** los soldados de asalto no pueden ser sobornados (ver página 84).

Hay peligro en la utilización de la habilidad de negociar: suele ser divertido y satisfactorio interpretar una sesión de regateo. Mira "Interpreta tu papel" (página 30).

**Tiempo necesario:** Un minuto.

**Trespeó:** El ilustre Jabba le desea la bienvenida y pagará gustosamente la recompensa de veinticinco mil.

**Boushh** (con subtítulos en ubés): Quiero cincuenta mil. No menos.

**Trespeó:** Cincuenta mil. No menos.

## Mando

El mando se utiliza para conseguir que un PNJ haga lo que quiere el jugador que utiliza la habilidad: ordenándolo en un tono auténtico y persuasivo. Cuando se tiene éxito, la víctima reacciona de inmediato y hace lo que se le ordena. Visto de otra manera, un personaje con una habilidad de mando alta puede hacerse cargo de una situación donde es necesario el liderazgo, y conseguir que otros personajes cooperen sin discutir ni preguntar.

Cuando un personaje utiliza el mando, determina un número de dificultad:

- Los PNJ tienen todas las razones para obedecer (un soldado de asalto que cree que eres un almirante): 5.
- Los PNJ tienen algunas razones para obedecer (una banda de rebeldes de diferentes unidades durante un ataque imperial): 10.
- Los PNJ no tienen ninguna razón para desobedecer (una masa de civiles durante un accidente): 15.

- Los PNJ son escépticos o sospechan (una banda de Ewoks que te están llevando amarrado en estacas): 20.

- Los PNJ tienen todas las razones del mundo para sospechar (soldados de asalto cuando vas vestido de rebelde): 30.

Si la tirada del usuario es superior o igual al número de dificultad, los que reciben la orden hacen lo que se les ordena. Como siempre, hay espacio para la interpretación del director de juego; una tirada muy alta puede significar un cumplimiento inmediato y entusiasta. Una tirada muy ajustada al número de dificultad puede significar que la víctima hace ahora lo que se le ordena, pero puede cuestionar la autoridad del mando más adelante ("Mira... no sabía que había otro almirante en esta base. Pero, ¿qué está pasando?")

**Tiempo necesario:** una ronda de combate.

¿Por qué no funciona el mando con los personajes jugadores?:

**Leia:** Escuchad. No sé quienes sois ni de dónde venís, pero de ahora en adelante haréis lo que yo os diga. ¿De acuerdo?

**Han:** Mire, Majestad, dejemos una cosa clara. Sólo acepto órdenes de una persona: ¡Yo!

**Leia:** Es un milagro que sigas vivo. (Mirando a Chewie): ¿Quiere alguien sacar este felpudo andante fuera de mi camino?

**Han:** Ninguna recompensa puede pagar esto.

## Timar

Un personaje utiliza su habilidad de timar para persuadir a un PNJ para que haga algo que no va en el más gran interés del PNJ. Timar puede implicar argumentos razonados y una lógica falsa; o simplemente lanzar una pantalla de humo verbal para conseguir que la víctima dude. A veces puede tomar la forma de negociar ("Haz esto por mí y yo haré eso por tí"), pero en un engaño el timador no tiene ninguna intención de cumplir su parte del trato.

Cuando un personaje hace un intento de timar, determina un número de dificultad para el intento, según lo propensa que sea la víctima a creer en el personaje jugador:

- Muy fácil (tu propia abuela): 5.
- Fácil (un jovencito ingenuo, como Luke al principio de la primera película): 10.
- Moderado (un soldado de asalto que no tenga órdenes de evitarlo): 15.

- Difícil (un inspector de aduanas): 20.

- Muy difícil (Jabba el Hutt): 30.

Modifica el número de dificultad según:

- Si la víctima tiene una razón particular para confiar o que le guste el personaje (+0), o desconfiar o que no le guste (+10 si le odia).

- Si lo que se pide es particularmente arriesgado, peligroso o costoso (+10 por arriesgar sus vidas).

Si la tirada del personaje es superior o igual al número de dificultad, su víctima hace lo que quiere. Puedes utilizar el número que se ha tirado como una indicación del grado de éxito; si es muy superior al número de dificultad, la víctima puede ofrecerte voluntariamente ayuda adicional, y nunca darse cuenta que ha sido engañado. Si es ajustada, la víctima puede hacer lo que se le pide, y después, mientras el personaje jugador se va, darse cuenta que lo han engañado.

**Nota:** los soldados de asalto *pueden* ser timados.

**Nota para DJ expertos:** Esta es otra circunstancia en la que la interpretación de la habilidad puede ser más interesante; ver página 30.

**Tiempo necesario:** De una ronda de combate a varios minutos, según lo que necesite el personaje para decir lo que debe decir para engañar a los PNJ. **Ejemplos:** "¡Eh! ¡Mira hacia allí! (una ronda de combate). "Bien necesito

vuestra ayuda. Mis amigos están ahora en las garras del nefasto Tantos Dree, sobre el cual, ya sabéis, el Imperio ha puesto una recompensa de más de diez mil créditos. O sea que ya veis..." (cinco minutos).

Una utilización fracasada de timar:

**Han:** Heee... hemos tenido un ligero fallo en las armas. Pero eh, ahora todo está perfectamente bien. Estamos bien. Estamos bien, aquí, ahora, gracias. ¿Cómo estáis vosotros?

**Voz del intercom:** Vamos a enviar un pelotón.

**Han:** Eh, eh, negativo, negativo. Tenemos, una, ah, una pérdida en el reactor, eh, aquí. Dénos unos cinco minutos para aislarlo...

## Jugar

Esta habilidad se utiliza para incrementar tus posibilidades de ganar en un juego, si juegas honestamente... y para hacer trampas.

Hay dos tipos de juegos: los que son puramente de azar (como los dados), o aquellos en los que la habilidad marca la diferencia (como el sabacc).

Cuando se juega un juego de azar puro, si nadie hace trampas, sencillamente se determina el ganador al azar.

Cuando se juega honestamente a un juego, tira por la habilidad de jugar de cada personaje participante. El que obtiene la tirada superior es quien gana.

Cuando un jugador hace trampas, gana automáticamente. Para determinar si alguien detecta la trampa, haz una tirada de jugar para cada jugador. Quien saque más que el jugador que ha hecho trampas sabe que éste ha hecho trampas.



Si dos o más personajes hacen trampas, haz tiradas de juego para todos los tramposos. El que obtenga la tirada superior gana.

**Tiempo necesario:** un minuto

**Lando:** ¿Alguien se apunta a un, ah, honesto juego de cartas?

## Escondarse/Furtivo

Haz una tirada de esconderse/furtivo cuando un personaje intente esconderse, camuflar algo, pasar furtivamente cerca de alguien o para disfrazarse: básicamente en cualquier ocasión en que intente evitar ser detectado. Si nadie está mirando activamente o intentando encontrar al personaje que se esconde, determina un número de dificultad para el intento:

- Muy fácil (escondarse en un refugio hecho con ramas de árboles y hojas en medio de los bosques de Endor): 5.
- Fácil (escondarse de los moradores de la arena en un cañón en Tatooine): 10.
- Moderado (escondarse en un portal en las calles de Mos Eisley): 15.
- Difícil (escondarse detrás de un pilón de energía a bordo de la Estrella de la Muerte mientras los soldados de asalto te están buscando): 20
- Muy difícil (escondarse en medio de la desolación helada de Hoth sin refugio en muchos kilómetros a la redonda en un día claro): 30.

Si alguien está buscando al que se esconde, utiliza la tirada de "escondarse" como una tirada de "esquivar": es decir, la tirada de dados del que se esconde incrementa el número de dificultad del que busca (ver más adelante).

**Tiempo necesario:** una ronda.

**Oficial** (a Vader): No hay nadie a bordo, señor. Según el diario de navegación, la tripulación abandonó la nave justo después de despegar. Debe ser un señuelo, señor. Se han lanzado varias cápsulas de escape.

## Buscar

Se utiliza cuando se intenta localizar a alguien o a algo. Cuando la víctima no se está escondiendo activamente o está escondida, el usuario debe tirar igual o superior al número de dificultad:

- Muy fácil (cuando sabes su Idealización exacta): 5
- Fácil (cuando sabes su localización aproximada): 10
- Moderado (cuando tu información sobre la localización tiene algunos días): 15
- Difícil (cuando sigues una pista fría. La información tiene algunas semanas o meses): 20
- Muy difícil (cuando nadie lo ha visto en años): 30.

Si la víctima está escondida, la tirada de habilidad de esconderse/furtivo del que se esconde incrementa el número de dificultad del que busca (como las tiradas de esquivar incrementan el número de dificultad del fuego de blaster).

**Tiempo necesario:** Una ronda cuando se intenta encontrar a alguien escondido en las proximidades (p.ej.: localizar una emboscada antes de que disparen). Cuando se utiliza en trabajo de detective, puede requerir varios minutos realizando una búsqueda por ordenador, o varios días siguiendo la pista de testigos e informadores.

**Soldado de asalto** (al barman): Muy bien. Lo comprobaremos.

## Habilidades de fortaleza

### Habilidades en blanco

Utiliza el espacio en blanco previsto cuando un jugador quiera aprender cómo utilizar su fortaleza de una manera determinada, que no quede cubierta por ninguna de la habilidades de fortaleza normales (p.ej: mejorar su lucha libre).

## Atacar sin armas

Esta habilidad de combate se utiliza cuando un personaje lucha contra otro, cuerpo a cuerpo sin ningún arma (ver reglas de combate, página 49).

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

## Escalar/saltar

Haz una tirada de habilidad cuando un personaje intente saltar una brecha amplia; subirse a un árbol o escalar una pared o precipicio; o saltar hacia arriba para coger algo. El número de dificultad depende de la dificultad de la tarea:

- Muy fácil (utilizar escaleras y pasos de cuerda en la ciudad Ewok de los árboles, sin tropezar): 5
- Fácil (saltar la brecha entre dos casas cuando los soldados de asalto te persiguen por los techos de una ciudad): 10.
- Moderado (saltar y coger el extremo de la rampa de entrada de tu nave espacial cuando ésta se eleva y se prepara para despegar): 15
- Difícil (Balancearse sobre un pozo en la Estrella de la Muerte con una cuerda y una princesa en los brazos): 20
- Muy difícil (saltar del pozo de congelación de carbón antes de que se active el mecanismo): 30.

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

## Levantar

Esta habilidad se utiliza cuando un personaje intenta levantar o llevar un objeto pesado. La dificultad depende del peso del objeto:

- Muy fácil (ponerse una mochila de 20 kilos): 5.
- Fácil (coger una unidad 3PO): 10
- Moderada (llevar una mochila de 20 kilos durante 10 kilómetros): 15
- Difícil (llevar el cuerpo de un compañero durante un kilómetro): 20
- Muy difícil (levantar y mover un Ala-X después de que se apaguen los repulsores y te caiga sobre un pie): 30

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

## Vigor

Cuando un personaje se esfuerza durante mucho tiempo, debes tirar dados de vigor para determinar si se cansa. La dificultad depende de hasta qué punto se esfuerza:

- Muy fácil (correr 100 metros, un día de trabajo normal): 5.
- Fácil (correr un kilómetro, un día de trabajo pesado): 10.
- Moderada (correr 10 kilómetros, trabajar duramente todo un día): 15.
- Difícil (recuperarse de la congelación de carbón): 20.
- Muy difícil (nadar durante horas en agua helada): 30.

También se pueden hacer tiradas de vigor cuando un personaje está expuesto a calor o frío extremos.

Si un personaje falla una tirada de vigor (tira menos que el número de dificultad) se *cansa*. Siempre que un personaje cansado haga una tirada de habilidad o de atributo, se reduce su código de dados en 1D.

**Nota:** No plagues a tus personajes con montones de tiradas de vigor. Los personajes de *La Guerra de las Galaxias* son héroes, y pueden hacer muchas cosas que cansarían a una persona normal, sin notar la diferencia. Las tiradas de vigor sólo se necesitan cuando un personaje hace algo fuera de lo corriente.

*Tiempo necesario:* De una ronda de combate a un día.

## Nadar

Tira dados de nadar cuando un personaje nade. Determina un número de dificultad:

- Muy fácil (nadar en un lago en un buen día en una zona tranquila): 5

- Fácil (nadar en el océano en un buen día en una zona tranquila): 10
- Moderada (nadar donde hay mareas u otros peligros): 15
- Difícil (nadar en una tormenta): 20
- Muy difícil (nadar en una tempestad con olas enormes y lluvia): 30

Si un personaje tira menos que el número de dificultad, empieza a ahogarse. Tira 2D cada ronda para determinar si se muere, como lo harías para un personaje mortalmente herido (De hecho, un personaje que se ahoga no está mortalmente herido y, si es rescatado, no necesita mayor atención médica.)

Otro personaje puede intentar rescatar a un personaje que se ahoga; hace dos tiradas de habilidad, una para él mismo para nadar, y la otra para rescatar al que se ahoga. Como está haciendo dos tiradas de habilidad, su código de habilidad se reduce en 1D (ver página 12). El número de dificultad de la segunda tirada es 15. Si tiene éxito en ambas tiradas, puede rescatar al que se ahoga.

*Tiempo necesario:* una ronda de combate.

## Técnica

La mayoría de las habilidades técnicas se utilizan para reparar cosas. El número de dificultad de una reparación depende de la cantidad de daño que ha sufrido.

Cada vehículo tiene un *código de casco*; éste se utiliza como la fortaleza de un personaje cuando algo ataca al vehículo (ver página 13). No obstante, el resultado del daño es ligeramente diferente:

- Aturdido = Daño ligero: el vehículo puede seguir funcionando. Dificultad de la reparación: 10.
- Herido = Daño pesado: el código de velocidad del vehículo se reduce en 1D. Dificultad de reparación: 20.
- Incapacitado = Daño grave: el vehículo deja de funcionar. El que lo maneja debe hacer una tirada de habilidad para evitar chocar cuando se pare (la dificultad habitual es 10). Dificultad de reparación: 30.
- Muerto = Destruído. El vehículo está perdido y no puede ser reparado.

Los códigos de casco de las naves espaciales están en una escala diferente que los códigos de los vehículos de tierra (ver página 65).

Cuando alguien golpea un blanco que no es ni un personaje ni un vehículo, utiliza los siguientes "códigos de casco" para determinar el daño: 1D si el artículo es particularmente delicado; 2D para artículos normales, sin blindaje; 3D o más si el artículo está blindado. Los efectos de los daños son los mismos de los vehículos.

Se modifica la dificultad básica de una reparación según la disponibilidad de herramientas y recambios:

- Trabajando en una instalación normal de reparaciones (p.ej.: astillero, garaje) con herramientas apropiadas y muchos recambios: -10.
- Herramientas y recambios disponibles: +0.
- Trabajar sin ayuda o sin recambios (p.ej.: en el espacio profundo) con pocas herramientas y bajo circunstancias difíciles (en medio de una tormenta con lluvia, en trajes de vacío porque hay un agujero en la nave, etc): +10.

Utilizar (la primera vez) una habilidad de reparación requiere 15 minutos. 15 minutos después de que un personaje empieza a trabajar, haz una tirada de habilidad. Si la tirada es superior o igual a la dificultad de reparación, el dispositivo está reparado: el problema se arregla fácilmente. Si la tirada es inferior, el dispositivo sigue roto.

Sin embargo, incluso si sigue estando roto, *parte* del daño queda reparado; y lo que falta es el número de dificultad para la siguiente tirada.

**Ejemplo:** La nave espacial de Roark Garnet, *Dorion Discus*, sufre un daño pesado cuando es atacada por extrañas naves piramidales de diseño desconocido. Roark intenta repararlo; el número de dificultad es 20. La



habilidad de reparación de naves espaciales de Roark es 2D+2, y saca un 8. La nave no está reparada, pero Roark ha reparado 8 de los 20 puntos de dificultad de daño. La siguiente vez que haga una tirada de habilidad, el número básico de dificultad será 12.

Si la primera tirada de reparación no funciona, el personaje debe pasar otro día trabajando antes de poder hacer otra tirada de habilidad; el problema no ha sido solucionado fácilmente y requiere mucho trabajo.

Si la segunda tirada es igual o superior al número de dificultad, ahora reducido, el dispositivo queda arreglado. Si es menos, se resta otra vez la tirada del número de dificultad.

**Ejemplo:** Roark suspira; el problema necesitará un buen esfuerzo para poderlo solucionar. Se pasa un día entero trabajando y entonces vuelve a tirar; otro 8. El *Dorion Discus* todavía no está arreglado, pero la dificultad base ha bajado ahora a 4. La siguiente tirada debería solucionarlo.

Si la segunda tirada de reparación no es suficiente, el personaje puede hacer una tercera tirada... después de dos días más. (El dispositivo tiene que ser desmontado o desmenuzado para encontrar el problema y esto necesitará algún tiempo). Si esta tirada final es superior o igual al número de dificultad básico restante, el dispositivo es reparado.

**Ejemplo:** Roark empieza a desmontar la nave. Dos días después, la vuelve a montar y piensa que todo está listo: Enciende los motores, tira 2D+2 y saca un 5. Lo suficiente, pero por poco. Interpretando adecuadamente la tirada de dados, el director de juego le dice a Roark que el *Dorion Discus* está bien, excepto un extraño zumbido en los generadores de fusión. Seguramente nada importante.

Si no hay bastante con la tercera, no se pueden hacer más tiradas. El personaje es incapaz de completar la reparación, dados los límites de su experiencia y de las herramientas y recambios disponibles. Sólo una instalación de reparación perfectamente equipada (un muelle espacial, un garaje o el constructor) puede repararlo. Si está trabajando en una instalación de reparaciones, nada lo podrá reparar; puedes dar por perdido el vehículo.

### Múltiples trabajadores

Supon que varios personajes trabajan al mismo tiempo para reparar un dispositivo. Haz tiradas de dados al mismo ritmo que para un trabajador, después de 15 minutos, después de un día y después de dos días más. Cada vez haz tiradas de habilidad para cada trabajador, y aplica únicamente la tirada *más alta* al número de dificultad básica.

**Ejemplo:** En el siguiente viaje, el *Dorion Discus* entra en una tormenta de meteoritos y vuelve a sufrir daño. El director de juego le dice a Roark que los generadores de fusión van dando coces y que tiene suerte de que la botella magnética no haya fallado. El número de dificultad básico es otra vez 20. Por suerte, en este viaje Roark ha traído a su fiel compañero Wookie, Nagraoao. La habilidad de reparación de Nagraoao es de 4D, por lo que tanto Roark como Nagraoao hacen tiradas de habilidad. Roark tira un 9 ¡y Nagraoao un 19! Nagraoao no ha conseguido reparar la nave a la primera, pero reduce la dificultad básica a 1. La tirada de 9 de Roark *no* se aplica a la dificultad básica, porque sólo se utiliza la tirada más alta. Arreglar la nave la próxima vez será coser y cantar. Sin embargo, antes de que puedan empezar, se siente una silenciosa fluctuación de la Fuerza al aparecer repentinamente unas extrañas naves piramidales alienígenas alrededor del *Discus*...

### Habilidades en blanco

Si un jugador quiere que su personaje arregle algo que no cubre ninguna de las habilidades de reparación normales (p.ej.: aparatos domésticos, primitivas naves aéreas de propulsión...), debería escribir el nombre de lo que quiere reparar en el espacio en blanco previsto. El código de habilidad inicial es igual al atributo de técnica del personaje, y puede asignar dados de su dotación inicial y gastar puntos de habilidad para incrementarla.

Siempre que cualquier personaje sin habilidades de reparación especializadas intente arreglar algo que no cubran las habilidades de reparación normales, se utiliza su atributo de técnica.

**Tiempo necesario:** 15 minutos, después un día, después dos días.

### Prog/Rep computador

Esta habilidad se puede utilizar para reparar y programar computadores.

Además, implica el conocimiento de los procedimientos de seguridad de los computadores y cómo evadirlos. Cuando un personaje intente vencer la seguridad de un computador y conseguir acceso a información o programas restringidos, determina un número de dificultad:

- Información pública (tu propio saldo de crédito): 5.
- De fácil acceso (registros de necrológicas de un diario): 10.
- Información privada (los registros personales de un ciudadano corriente): 15.
- Información secreta (registros de una corporación o de un gobierno planetario<sup>1</sup>): 20.
- Información Top Secret (secretos de la Marina Imperial): 30.

Si la tirada del jugador es superior o igual al número de dificultad, consigue la información que quiere. Si no, no la consigue. Si su tirada es *la mitad o menos* que el número de dificultad, se detecta la intrusión: se notifica al operador del computador que alguien está intentando acceder ilegalmente. Si no, no se da ni aviso ni alarma.

Cuando un personaje utiliza su habilidad para acceder a información de un computador, hazle saber que algunas informaciones están más restringidas que otras. Dale al jugador la elección entre jugar seguro y conseguir un poco de información... o asumir un riesgo para conseguir más.

**Tiempo necesario:** Cuando se utiliza como habilidad de reparación: quince minutos, después un día, después dos días. Cuando se utiliza para acceder a información normalmente requiere un minuto. Sin embargo, un personaje puede intentarlo en una ronda de combate, pero si lo hace se dobla el número de dificultad.

### Demolición

Esta habilidad se utiliza para instalar y activar explosivos. El usuario debe disponer de explosivos y un detonador, que puede ser disparado por cable, un reloj o una señal de comunicaciones.

Cuando un personaje planta una carga explosiva, el número de dificultad depende del tamaño de la barrera que está intentando penetrar, o del tamaño del objeto que intenta volar:

- Objetos muy ligeros (puerta de madera contrachapada): 5.
- Objeto ligero (puerta de madera pesada): 10.
- Objeto de resistencia media (puerta de acero acerrojada): 15.
- Objeto ligeramente blindado (puerta blast de una nave): 20.
- Objeto pesadamente blindado (el casco del Halcón Milenario): 30.

Haz una tirada de habilidad. El éxito significa que la explosión tiene lugar cuando y como se ha planeado. El fracaso significa que la carga ha explotado, pero sin suficiente fuerza para abrir una brecha en la barrera.

¿Qué daño hace una carga explosiva? El explosivo standard utilizado en el Imperio se llama detonita y viene en cubos del tamaño aproximado de un puño. Un cubo hace 1D de daño, según las mismas reglas que las granadas (ver página 49).

*Tiempo necesario:* Se tarda sobre un minuto en colocar la carga bajo circunstancias normales. Un personaje puede hacerlo en una ronda de combate si quiere, pero al hacerlo se dobla el número de dificultad.

## Prog/Rep Droides

Cuando se utiliza para reparar droides, sigue las reglas normales.

Reprogramar un droide desde cero significa borrar la memoria y la personalidad del droide y requiere una cantidad de tiempo considerable (al menos un día). También requiere el acceso a un computador, que puede ser conectado al droide para reprogramarlo. La dificultad de reprogramación depende de la complejidad y sofisticación del droide:

- Droide muy sencillo (máquina contestadora): 5.
- Droide sencillo (inteligencia muy limitada: una unidad robot de construcción): 10.
- Droide sapiente (alguna habilidad de hablar y actuar independientemente): 15.
- Droide sofisticado (Droide médico, unidad 3PO o R2): 20.
- Droide de origen desconocido (sonda espacial alienígena): 30.

*Tiempo necesario:* Cuando se utiliza como habilidad de reparación: quince minutos, después de un día, después de dos días. Cuando se utiliza para reprogramar: un día.

## Medicina

La mayor parte de la cirugía la realizan droides médicos especialmente programados; los tanques de rejuvenecimiento y los autodocs curan las heridas y las enfermedades. Pocos humanos tienen conocimientos médicos profundos o detallados; esta habilidad se utiliza principalmente para primeros auxilios y cuidados médicos de emergencia. En términos de juego, su utilización primaria es para el manejo de los medpacs; ver página 53.

*Tiempo necesario:* Una ronda de combate

## Rep. Repulsores

Esta habilidad se utiliza para reparar vehículos de

repulsores terrestres, marítimos y aéreos, incluyendo vehículos individuales, de pasajeros o de carga.

*Tiempo necesario:* Quince minutos, después un día, después dos días.

## Seguridad

Esta habilidad implica el conocimiento de cerraduras de seguridad y cómo abrirlas, y de sistemas de alarma y cómo vencerlos. El número de dificultad depende de la sofisticación de la cerradura o de la alarma:

- Muy fácil (cerradura standard sin protección especial): 5.
- Fácil (cerradura de seguridad normal, sistema de alarma civil): 10.
- Moderado (cerradura de seguridad de alta calidad, sistema de alarma sofisticado): 15.
- Difícil (cerradura de la bóveda de un banco, alarmas de alta seguridad): 20.
- Muy difícil (cerraduras de seguridad en bases de máximo secreto, alarmas que protegen obras de arte únicas): 30.

Si la tirada de habilidad del usuario es superior o igual al número de dificultad, consigue abrir la cerradura o superar la alarma. Si tira menos, falla. Si su tirada es la mitad del número de dificultad o menos, no sólo falla, sino que además activa la alarma.

*Tiempo necesario:* Normalmente un minuto. Sin embargo, el personaje puede intentar hacerlo en una ronda de combate, pero si lo hace, se dobla el número de dificultad.

## Rep. naves

Esta habilidad se utiliza para reparar naves espaciales. Además, la habilidad de reparación de naves puede utilizarse para incrementar los códigos de la nave (ver página 65).

*Tiempo necesario:* Quince minutos, después un día, después dos días.

## Habilidades de la Fuerza

Hay tres habilidades de la Fuerza: controlar, sentir y alterar. A diferencia de las otras habilidades, no están gobernadas por ningún atributo. La mayoría de los personajes empiezan sin ninguna de estas habilidades y no las pueden utilizar. Si en la plantilla de un personaje aparece el nombre de una o más de estas habilidades de la Fuerza, el personaje *conoce* esa habilidad y la puede utilizar. Los otros personajes sólo pueden aprender habilidades de la Fuerza de otros personajes que ya las conozcan.

Las reglas de la Fuerza (página 66) describen controlar, sentir y alterar y cómo se utilizan.

# C

## apítulo Tres Combate

### Visualizando el Combate

En *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*, el combate se resuelve en tu imaginación. Tú describes la situación a los personajes y ellos te dicen lo que quieren hacer.

En las reglas de combate todas las distancias (factores de movimiento, alcance de las armas, etc.) se describen en metros. Como todo es imaginario y en realidad no mides nada, pocas veces tendrás que decidir exactamente a qué distancia se encuentran los personajes (p.ej.: "Estáis a 23 metros del soldado de asalto"). Damos las medidas en metros por dos razones: a) como base de comparación útil entre diferentes armas y b) para que, si utilizas miniaturas o mapas (ver página 50), puedas medir las distancias con precisión.

Al no medir las distancias, ¿cómo puedes saber a qué alcance disparan los personajes?

- Si están muy cerca (a menos de tres metros los unos de los otros) están disparando a quemarropa (dificultad 5).
- La mayor parte de los combates en interiores son a corto alcance (dificultad 10). Si la habitación es muy grande y los combatientes están en extremos opuestos, puedes determinar que las pistolas blaster disparan a medio alcance (dificultad 15), mientras los rifles blaster siguen disparando a corto alcance.
- La mayor parte de los combates en exteriores son a medio alcance (dificultad 15). A veces, las pistolas blaster están a largo alcance mientras los rifles están a medio alcance.
- Cuando hacen de francotiradores, la mayoría de los personajes sólo disparan a largo alcance (dificultad 20).

### Ventajas y desventajas

Visualizar el combate es rápido. Cuando imaginan las cosas, los jugadores actúan y responden a lo que está pasando, en vez de estudiar un mapa y planificar su siguiente acción. Los combates tendrían que ser pura acción.

Pero este estilo de combate requiere tomar una buena cantidad de decisiones. Debes decidir a qué alcance disparan los personajes, cuánto tiempo tardarán en reducir el alcance si corren hacia los oponentes y muchas más cosas. Los directores de juego principiantes se sienten a veces un poco nerviosos cuando tienen que imponer su propio juicio; tú no deberías preocuparte. Sólo tienes que seguir las reglas que se acaban de indicar y continuar con la aventura. Si eres justo y consistente, tus jugadores perdonarán los pequeños errores y las dudas.

Pero, ocasionalmente, un jugador puede discutir, pretendiendo que se encuentra realmente a corto alcance, o que tendría que poder acercarse a su oponente en una ronda, cuando tú dices que tardará dos. Realmente, sólo hay una salida a estas situaciones: tu eres el director de juego. A no ser que el jugador te señale algo en lo que no habías reparado, discúlpate si quieres, pero deja claro que será como tú dices.

Pero no seas arbitrario. El objetivo del juego es pasárselo bien, no frustrar a tus jugadores.

### Secuencia

El combate se divide en *rondas de combate*. Cada ronda representa cinco segundos. Sigues jugando ronda tras ronda hasta que un bando muere, huye o es hecho prisionero.

Cada ronda de combate sigue esta secuencia:

**Segmento de decisión:** Decide qué va a hacer cada personaje no jugador (PNJ) durante esta ronda de combate. Mientras lo haces, deja que los jugadores decidan qué quieren hacer.

**Segmento de declaración:** Pide a cada jugador, en orden alrededor de la mesa, qué quiere hacer. Después díles a los jugadores lo que van a hacer los PNJs.

**Primer segmento de acción:** Cada personaje para el cual se ha declarado una acción, realiza su primera acción. Una "acción" es moverse o utilizar una habilidad o atributo.

**Segundo segmento de acción:** Si algún personaje ha declarado más de una acción, se resuelven ahora las segundas acciones de los personajes. Los personajes para los que sólo se ha declarado una acción no hacen nada (pero pueden esquivar y/o parar) en este segmento.

**Segmentos de acción subsiguientes:** Si algún personaje ha declarado más de dos acciones, se suceden los segmentos de acción adicionales, hasta que todos los personajes hayan realizado todas las acciones declaradas.

### Declaración

Cuando se le pide, un jugador debe decir con detalle lo que está haciendo su personaje. No dejes que el jugador se salga con "Me moveré"; hazle especificar hacia dónde va: "Me alejaré de la pared hacia el caza TIE". Todas las utilizaciones de habilidades (que no sean de reacción) y de atributos deben ser declaradas durante el segmento de declaración.

*¡No les dejes dudar!* Si un jugador duda, también lo hace su personaje. El combate en *La Guerra de las Galaxias* es rápido y furioso. No es una partida de ajedrez, en la que los jugadores pueden pensar su siguiente jugada durante horas.

Cuando un jugador ha declarado lo que está haciendo no puede cambiar de opinión.

Aquí va una sugerencia: sienta al jugador cuyo personaje tenga la percepción más baja a tu izquierda, el siguiente con la siguiente menor percepción al lado de él, y así alrededor de la mesa. Cuando pidas a los jugadores lo que van a hacer, empieza con el jugador que está a tu izquierda. De esta manera, el personaje menos observador actúa antes de ver lo que los otros personajes están haciendo, mientras que el más observador consigue descubrir lo que hacen los otros.

O sienta al jugador más experimentado a tu izquierda, para que pueda actuar primero y marcar un ejemplo a seguir para los jugadores menos experimentados.

### Acciones

Se pueden utilizar las habilidades de reacción (ver

página 12) en cualquier segmento de acción; un personaje que utiliza una habilidad de reacción todavía puede hacer otra acción (moverse o utilizar una habilidad o atributo) en el mismo segmento.

Si un personaje utiliza una habilidad de reacción, afecta a todos los ataques en el mismo segmento, pero no en los segmentos subsiguientes (ver página 12).

Las tiradas de habilidad o de atributo determinan el orden exacto en que tienen lugar las acciones durante un segmento de acción (ver página 13).

## Movimiento

Durante una ronda de combate, un personaje puede *caminar* o *correr*.

Un personaje puede andar hasta cinco metros y girarse hacia cualquier dirección sin ninguna penalización a sus tiradas de habilidad O de atributo.

Un personaje *corriendo* puede moverse hasta diez metros. Sin embargo sólo se puede girar 90 grados en una ronda de combate, porque un personaje que corre no puede girar sobre sí mismo, de la misma manera que lo puede hacer un personaje que va andando.

Siempre que un personaje que corre haga una tirada de habilidad o de atributo, su código se reduce en 1D (ver página 12).

## Posición

Un personaje puede estar *de pie* o *estirado*. Un personaje puede tirarse al suelo en cualquier momento sin penalización alguna. Un personaje que está estirado puede levantarse y utilizar habilidades en la misma ronda de combate, pero no puede andar en la misma ronda.

Un personaje estirado puede reptar 2 metros por ronda de combate. Los códigos de habilidad y atributo de un personaje que reptar se reducen en 1D, como los de los personajes que corren.

## Combate de Fuego

Las armas de energía (o blasters) son las armas más comunes en el universo de *La Guerra de las Galaxias*. La



habilidad de blasters se utiliza cuando se dispara con todo tipo de armas de energía, sin considerar el modelo ni el tipo específico. Otras armas son utilizadas por alienígenas, culturas primitivas o entusiastas del deporte o de la historia. Cada una de estas otras armas tiene su propia habilidad (ver página 31).

## Números de dificultad

Cuando un personaje dispara contra un blanco, determina el número de dificultad del ataque. El número de dificultad base depende del *alcance*: la distancia entre el que dispara y su blanco.

Consulta la Carta de Armas (página 139). En la carta está impreso el alcance de cada arma. Por ejemplo, una pistola blaster disparada a una distancia de menos de 11 metros está a corto alcance; entre 11 y 30 metros, a medio alcance; y hasta 120 metros a largo alcance.

Los alcances varían con cada arma. Por ejemplo, un rifle blaster dispara a corto alcance si el objetivo está a 30 metros, mientras que el alcance corto de una pistola blaster sólo llega a 10 metros.

El número de dificultad depende del alcance:

- A quemarropa (cualquier cosa a menos de tres metros, independientemente del arma): 5.

- Corto: 10.

- Medio: 15.

- Largo: 20.

Si el objetivo está protegido por una pared u otro obstáculo, incrementa el número de dificultad en 5. Incrementa también la dificultad en 5 si el objetivo está estirado, a no ser que sea a quemarropa. (Ver también las reglas opcionales de la página 51).

## Tiradas de habilidad

Cuando hayas determinado el número de dificultad, tira los dados de habilidad (o haz que los tire el jugador, si está disparando un personaje jugador). Recuerda modificar los códigos de habilidad de los personajes que corren, están heridos, utilizan múltiples habilidades, etc (ver página 12).

Si la tirada modificada es igual o superior al número de dificultad, el que dispara da en el blanco. Si no, falla.

Cuando se impacta en el blanco, debes determinar el daño.

## Daño

Cada arma tiene un *código de daño*. Los códigos de daño están anotados en la Carta de Armas (página 139).

Las reglas básicas de combate describen cómo se utilizan los códigos de daño y los efectos del daño (ver páginas 13 y 14).

## Blindaje

El blindaje incrementa el código de fortaleza de un personaje *únicamente a efectos de determinación de daño*. Por ejemplo, el blindaje standard de un soldado de asalto incrementa la fortaleza de un personaje en 1D cuando se tiran dados para resistir el daño. Un personaje con fortaleza de 2D+1 que lleve puesto blindaje de soldado de asalto tirará 3D+1 cuando sea impactado por fuego de blasters. La Carta de Blindaje (ver página 139) te da más detalles.

Sin embargo, el blindaje *reduce la destreza de un personaje* en la misma cantidad en la que incrementa su fortaleza. La reducción se aplica siempre que el personaje haga una tirada de atributo, de destreza, o una tirada de habilidad de destreza (p.ej.: Una destreza de 3D se reduciría a 2D+2 con un código de blindaje de +1).

**Ejemplo:** Los soldados de asalto tienen destrezas de 2D y habilidades de armas de energía de 4D. Su blindaje tiene un factor de 1D. Siempre que hagas una tirada de destreza para un soldado de asalto, tira solamente 1D;



cuando hagas una tirada de habilidad de armas de energía, tira sólo 3D.

### Llevando registro del daño

Cuando un personaje es herido, pide al jugador que anote en su plantilla de personaje su nuevo estado de salud. Debes mantener el registro de las heridas de los PNJs. Cuando varios PNJs estén involucrados en un combate, te será útil usar un papel para tenerlos controlados. Si no, puedes olvidar quien ha sido herido y con que gravedad.

### Esquivar

La página 14 describe cómo funciona el esquivar. Para resumir:

- Cada vez que se dispara contra un personaje, éste puede esquivar.
- Si había declarado la utilización de otras habilidades esta ronda, la utilización de esquivar reduce todos los códigos de habilidad 1D más (ver página 12).
- Cuando un personaje esquivo, haz una tirada de habilidad de esquivar. El número que salga se suma al número de dificultad del que dispara.
- Si se dispara contra un personaje más de una vez en el mismo segmento de acción, su tirada de esquivar se suma a los números de dificultad de todos los que le disparan. No obstante, esquivar en un segmento no tiene efecto sobre los disparos de los siguientes segmentos; si se dispara contra un personaje en más de un segmento, puede esquivar todas las veces, pero cada vez supone una utilización de habilidad diferente, y siguen decreciendo los códigos de las habilidades.

### Fijar los blasters en aturdir

Se pueden fijar los blasters para aturdir: es decir, dejar al objetivo inconsciente, sin matarlo ni herirlo. Fijar los blasters en aturdir, o volverlos a poner en funcionamiento normal, reduce todos los códigos de habilidad y de atributo en 1D, porque requiere un poco de esfuerzo y de

concentración. Sin embargo, hacerlo *no* se considera como una "acción", y no gasta un segmento.

Cuando se dispara un blaster fijado en aturdir, se siguen las mismas reglas. La única diferencia está en que los efectos del daño son diferentes:

**Muerto e incapacitado** (tirada de daño de al menos el doble que la tirada de fortaleza): Un personaje que sufre uno de estos resultados, en vez de morir o ser incapacitado, cae al suelo inconsciente.

**Herido** (tirada de daño superior a la tirada de fortaleza, pero menos del doble): un personaje que sufre una herida, en vez de quedarse herido, se queda aturrido durante dos rondas de combate.

**Aturrido** (tirada de fortaleza superior a la tirada de daño): Sin efecto.

Un personaje que ha sido aturrido por un blaster fijado en aturdir, no se ha recuperado, y vuelve a ser aturrido por un blaster fijado en aturdir, se cae al suelo inconsciente.

### Desenfundar

Si un personaje no tiene un blaster cogido en la mano, pero lo tiene en la funda (o en el cinto o donde quiera que esté a mano), puede desenfundarlo y todavía puede hacer otras cosas en el mismo segmento. Al igual que fijar un blaster en aturdir, desenfundar un arma reduce todos los códigos de habilidad y de atributo en 1D en la misma ronda, pero no gasta un segmento de acción.

### Combate Cuerpo a Cuerpo

Un personaje sólo puede hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra otro si están a menos de dos metros de distancia.

### Habilidades de combate cuerpo a cuerpo

Las cuatro habilidades utilizadas en el combate cuerpo a cuerpo son: atacar con armas, parar con armas, atacar sin armas y parar sin armas.



Cuando un personaje ataca con un arma de combate cuerpo a cuerpo (un arma diseñada específicamente, como una espada; un arma improvisada, como una silla utilizada para pegar; o un arma de fuego reconvertida, como la culata de un blaster) utiliza su habilidad de atacar con armas. Cuando un personaje ataca sin un arma de combate, utiliza su habilidad de atacar sin armas.

Las paradas son habilidades de reacción, como esquivar (ver página 12).

Sólo los personajes que llevan armas pueden utilizar la parada con armas. Cualquiera puede utilizar una parada sin armas.

Las paradas con armas pueden bloquear ataques con armas y ataques sin armas. Las paradas sin armas sólo afectan a los ataques sin armas.

## Resolviendo los ataques cuerpo a cuerpo

El número de dificultad de un ataque depende del arma que utiliza el atacante (ver Carta de Armas, página 139).

Si la víctima de un ataque con armas está bloqueando, haz su tirada de parar. Añade el resultado al número de dificultad del ataque.

Entonces, haz la tirada de habilidad de ataque con o sin armas del atacante. Si su tirada es igual o superior al número de dificultad modificado, da en el blanco.

## Daño

Consulta la Carta de Armas (página 139). Los códigos de daño de todas las armas de pelea están anotados como "for +" un código de dado. Por ejemplo, el código de daño de un garrote es "for+1D". Cuando impacta un arma de combate, tira sus dados de daño, tira los dados de fortaleza del atacante y suma los dos resultados. Compara este *total* con la tirada de fortaleza del defensor para determinar el daño.

**Ejemplo:** Un personaje con fortaleza de 2D+1, ataca utilizando un garrote. Si impacta, tira 2D+1 por su fortaleza y 1D por su arma, y suma las tiradas.

Cuando un personaje que ataca sin armas impacta, se utiliza su código de fortaleza en vez del código de daño.

**Ejemplo:** Un personaje con fortaleza de 2D+1 ataca sin armas. Si impacta, tira 2D+1 para determinar el daño.

## Sables de luz

Los sables de luz se utilizan de una manera ligeramente diferente que las otras armas de combate cuerpo a cuerpo.

En primer lugar, no necesitas tener habilidades de la Fuerza para utilizar un sable de luz. Cualquiera puede utilizarlo; pero los personajes entrenados en la Fuerza pueden utilizarlo de maneras especiales (ver página 71). (Sin embargo, los sables de luz son raros y difíciles de obtener.)

Un sable de luz se utiliza de la misma manera que las otras armas excepto que:

- Para atacar, un personaje utiliza su habilidad de sable de luz, no su habilidad de ataque con armas.

- La única cosa que puede bloquear un sable de luz es otro sable de luz. Un personaje que utilice cualquier otra arma no puede bloquear cuando lucha contra un oponente que tiene un sable de luz.

- Se puede utilizar un sable de luz para bloquear otras armas. El que maneja el sable de luz utiliza su habilidad de parar con armas (o la habilidad de sentir, ver página 16). Si la tirada del atacante es superior al número de dificultad para su arma, pero menos que el número de dificultad modificado, su arma queda destruida (cortada por la mitad por el sable de luz).

**Ejemplo:** Roark tiene un garrote (habilidad de ataque con armas de 3D+1) y ataca a Jimbo Kinnison (un Jedi Fracasado con una habilidad de parar con armas de 3D). El número de dificultad base de un garrote es 5. La tirada

de bloqueo de Jimbo es 8, por lo que la dificultad modificada es 13. Si Roark tira menos de 5, sencillamente falla. Si tira 13 o más, impacta. Pero si tira entre 6 y 12, el sable de luz corta el garrote por la mitad.

- Cuando se utiliza un sable de luz para bloquear un ataque sin armas, y la tirada del atacante es superior a 5 (el número de dificultad para ataque sin armas) pero menos que el número de dificultad modificado, el atacante es herido (el sable de luz le ha hecho un corte).

- Los personajes nunca añaden su fortaleza al código de daño de 5D del sable de luz. No obstante, los personajes con la habilidad de controlar suman su tirada de dados de controlar a los 5D del sable de luz para determinar el daño (ver página 71).

## Granadas y Detonadores Térmicos

Las granadas y los detonadores térmicos no son ni armas de fuego ni armas de combate cuerpo a cuerpo.

- Cada vez que se lanza una granada o un detonador, se gasta. Un personaje sólo puede tirar tantas granadas o detonadores como lleve.

- Si un personaje no consigue "impactar" cuando tira una granada o un detonador, esto *no* significa que no tenga efecto, sino que la granada o el detonador se desvía (ver más adelante).

- Las granadas y los detonadores, a diferencia de las armas de fuego, pueden lanzarse contra objetivos que el atacante no ve (por ejemplo, podrías lanzarla por encima de un muro.)

- *Se pueden* esquivar las granadas y detonadores, pero a diferencia de las armas de fuego, esquivar no incrementa el número de dificultad del que *tira*, sino la dificultad de la *granada* (ver más adelante).

Las siguientes reglas se aplican tanto a las granadas como a los detonadores, aunque sólo se refieran a las granadas.

## Tres pasos

Utilizar una granada es un proceso de tres pasos.

- Determinar si el lanzador consigue enviarla donde quiere o si se desvía.

- Determinar si la granada impacta (daña) a los personajes que se encuentran dentro de su radio de expansión.

- Determinar qué daño recibe cada personaje.

## Lanzando

El número de dificultad del lanzador se calcula de la misma manera que para el combate con armas de fuego (ver página 47).

Cuando un lanzador falla su tirada de habilidad de granada, la granada se desvía. Tira un dado y consulta el diagrama de dispersión (ver página 139), que muestra la dirección hacia la que se desvía la granada, en relación con el lanzador y el objetivo. Entonces, tira 3D; el número que salga es la distancia en metros que se desvía.

## Impactando a personajes

Consulta las líneas de granada y de detonador de la Carta de Armas. A diferencia de todas las otras armas, estas armas tienen *dos* secciones de alcance. Se utiliza la primera para determinar las posibilidades de impactar que tiene el lanzador. La segunda se utiliza para determinar si la granada da a los personajes que están cerca cuando explota.

Cuando explota una granada, determina qué personajes están suficientemente cerca como para quedar afectados (cualquiera a menos de diez metros de una granada o a 20 metros de un detonador). Para cada personaje en esa situación, determina si se encuentra a quemarropa, corto, medio o largo alcance de la granada.

**Ejemplo:** Cualquiera a menos de 3 metros de una granada está a quemarropa; cualquiera entre 3 y 4 metros

está a corto alcance; cualquiera entre 5 y 6 metros está a medio alcance y cualquiera entre 7 y 10 metros está a largo alcance de la granada. Determina el número de dificultad de la granada como lo harías normalmente (es decir, el número de dificultad es 5 contra alguien a quemarropa, 10 a corto alcance, etc.).

Si quiere, el personaje puede esquivar. Esquivar una granada significa tirarse al suelo intentando evitar la expansión. Se siguen las reglas normales para esquivar (la tirada de dado incrementa el número de dificultad de la granada el personaje puede realizar otra acción en el mismo segmento, etc.) excepto que el personaje acaba el segmento estirado.

Si el personaje esquiva, tira sus dados de esquivar y suma el número que salga al número de dificultad de la granada (mira también los modificadores opcionales de granada, página 142).

Tira 4D para la granada. Si la tirada es superior o igual al número de dificultad modificado, la granada ha impactado al personaje, y éste sufre daño. Si la tirada es inferior, el personaje no queda ni herido ni aturdido.

Haz una tirada diferente para cada personaje dentro del radio de expansión de la granada.

## Daño

Las granadas y detonadores tienen diferentes códigos de daño a diferentes alcances (ver Carta de Armas). Por ejemplo, el código de daño de una granada es de 5D a quemarropa, 4D a corto alcance, 3D a medio alcance y 2D a largo alcance.

Cuando una granada impacta a un personaje, determina qué código de daño se debe utilizar, y haz una tirada de daño para la granada. Haz una tirada de fortaleza para el personaje, y utiliza las reglas normales de daño para determinar el daño que sufre el personaje (ver página 13).

## Reglas Opcionales de Combate

Al menos al principio, te recomendamos que no utilices las reglas opcionales de combate. Necesitarás por lo menos dos o tres sesiones para dominar las nociones básicas del sistema de combate.

Estas reglas añaden realismo a costa de incrementar la complejidad y el tiempo de juego. Los jugadores a los que les gusta planificar cuidadosamente las operaciones de combate pueden encontrarlas útiles e interesantes; los jugadores que prefieran la acción rápida y furiosa pueden decidir que frenan demasiado el combate. Utiliza estas reglas si quieres un sistema de combate más sofisticado, pero sé consciente de que al hacerlo, el combate tardará más en resolverse.

## Utilizando mapas

Muchas de nuestras aventuras publicadas tienen mapas, que utilizan una retícula cuadrículada. Cada cuadrado contiene un espacio de dos metros de lado. Cuando tiene lugar un combate en una área con mapa, puedes utilizar el mapa para registrar las posiciones de los jugadores. Si no tienes mapa, puedes diseñarlo fácilmente en papel cuadrículado normal, disponible en cualquier librería; es bastante fácil esbozarlo en el mismo momento que lo necesitas.

Muestra dónde se encuentran los personajes en el mapa con lápices, marcas, letras o lo que más te guste. Cuando se mueve un personaje, marca su nueva posición. Si un mapa comienza a sobrepoblarse o las marcas empiezan a ser confusas, borra las que ya no necesitas.

Como el encaramiento es importante en el combate, puedes representar el encaramiento de un personaje dibujando una pequeña flecha. Los personajes pueden estar encarados a un lado del cuadrado o diagonalmente (es decir, hacia una esquina).

Un personaje sólo puede disparar un blaster contra algo

que pueda ver. Puedes determinar lo que un personaje puede ver trazando una línea recta (con el borde de una hoja o con una regla) sobre el mapa, desde el centro del cuadrado que ocupa, al cuadrado ocupado por su objetivo. Si la línea recta pasa a través de una pared o cualquier otra obstrucción, la línea de visión está bloqueada.

Cuando un personaje no jugador no puede ser visto por ningún personaje jugador, no debes marcar su posición en el mapa. Haz una nota mental de dónde se encuentra y dibújalo cuando sea localizado.

Cuando hay muchos personajes no jugadores que los personajes no pueden ver, puede ser útil tener dos copias del mapa: una para mostrarla a los jugadores y la otra para mantenerla en secreto. Puedes registrar las localizaciones de los PNJs en el mapa secreto. Es mucho más fácil que seguir mentalmente la pista de cada uno.

Tienes toda la libertad para dibujar cualquier otra cosa que aporte algo al ambiente o ayude a los jugadores a visualizar las cosas (obstrucciones, droides, derribos, nubes de gas, etc.).

## Utilizando miniaturas

En vez de utilizar mapas, puedes utilizar miniaturas (figuras de metal). Si estás interesado en las miniaturas te recomendamos que las utilices en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*.

Las miniaturas son especialmente útiles porque ayudan a los jugadores a visualizar sus personajes y los alrededores. Las miniaturas se venden sin pintar, pero en las tiendas de aficionados hay una buena cantidad de pinturas y pinceles para pintarlas. Muchos jugadores disfrutan pintando las figuras que representan sus personajes, personalizando la vestimenta y los colores a su gusto. También se dispone de miniaturas que representan soldados de asalto, caza-recompensas y otros villanos, que puedes utilizar para representar a los enemigos de los jugadores en combate.

Cuando utilizas miniaturas, es más fácil determinar la posición y el encaramiento, porque la posición y el encaramiento de la propia figura es visible. Como las miniaturas son considerablemente más grandes que el 1/4 de pulgada en la base, no se pueden colocar en los mapas de combate que vienen en las aventuras. En vez de ello tendrás que colocarlas sobre una mesa. En vez de contar cuadrados, utiliza una regla; una pulgada (unos dos centímetros y medio) equivale a dos metros.

Las figuras pueden estar encaradas en cualquier dirección y no necesitan ajustarse a una "parrilla" cuadrada.

Puedes representar las posiciones de paredes, arbustos u otros obstáculos colocando cosas sobre la mesa. Unas tiras de cinta adhesiva o unos hilos pueden representar paredes. Unos libros pueden representar colinas o escaleras. Dados, pinceles, latas de bebida o cualquier otra cosa pueden representar obstáculos. La improvisación es clave en la construcción de decorados de miniaturas.

## Movimiento

Un personaje que anda tiene 5 puntos de movimiento. Un personaje corriendo tiene 10. Los personajes heridos tienen la mitad (redondeando hacia abajo). Moverse un metro (una pulgada) en terreno claro (una calle, un campo, etc.) cuesta un punto de movimiento.

Cuando utilices un mapa cuadrículado, moverse un cuadro cruzando un lado cuesta dos puntos de movimiento. Moverse un cuadrado en diagonal cuesta tres puntos de movimiento.

## Encaramiento

Cuando se utilizan mapas, cada personaje está en todo momento encarado hacia uno de los lados del cuadrado que ocupa o hacia una de las esquinas. Un personaje puede cambiar de encaramiento al coste de 1 punto de movimiento por cada 45 grados de giro (es decir, cambiar



de encaramiento de un lado del cuadrado a una esquina adyacente costana 1 punto; girar 90 grados para quedar encarado hacia un lado adyacente cuesta 2 puntos; dar media vuelta cuesta 4 puntos).

#### Posición

Tirarse al suelo (de pie a estirado) no cuesta puntos de movimiento. Levantarse cuesta 4 puntos de movimiento.

#### Terreno

Moverse un metro a través de cualquier cosa que no sea terreno claro (bosque, arbustos, campo de gravedad variable) cuesta más de un punto de movimiento (ver Carta Opcional de Movimiento, página 142).

### Varios

#### Contando alcances

Cuando se utilizan miniaturas, usa sencillamente una regla. Cuando se utiliza un mapa, cuenta la distancia de la misma manera que cuentas puntos de movimiento: un cuadrado cruzado de lado son 2 metros, un cuadrado en diagonal son 3 metros.

#### Modificando los número de dificultad

Consulta la Carta de Modificadores Opcionales al Fuego (página 142). Tiene una serie completa de condiciones que pueden dificultar el disparo: el tamaño del blanco, el terreno que ocupa, y otras más. Cuando se utiliza esta regla opcional, incrementa (o reduce) el número de dificultad del que dispara según se indique, si se aplica cualquiera de las condiciones.

#### Sorpresa

En una situación de emboscada (cuando un bando sabe donde están sus oponentes, pero el otro no se da cuenta de que va a ser atacado), los emboscadores consiguen un segmento de acción de *sorpresa*. Esto significa que en el primer segmento pueden realizar cualquier acción que quieran, pero las víctimas no pueden ni moverse ni utilizar habilidades o atributos (ni siquiera para esquivar). Las víctimas todavía pueden actuar en la misma

ronda, pero sus primeras acciones tienen lugar en el *segundo* segmento de acción.

#### Munición y recarga

En las películas de *La Guerra de las Galaxias*, los personajes parecen disparar eternamente sin quedarse sin munición. Pero después de todo, incluso aunque un blaster tiene una cantidad de energía increíblemente grande, en algún momento se tiene que agotar. Esto es lo que hay que hacer:

Bajo circunstancias normales, no te preocupes por la munición. Una única carga de blaster sirve para centenas de disparos. Los personajes siempre pueden recargar cuando vuelvan a la nave o estén de regreso en una base.

Preocúpate únicamente por la munición cuando haya una buena razón en la aventura para creer que los abastecimientos de los jugadores están bajos (p.ej.: han estado separados de su nave durante varios días y no han tenido acceso a munición adicional). En este caso, diles exactamente cuántos tiros les quedan. Siempre que un personaje dispare, haz que ponga una marca en su hoja. Cuando ha utilizado toda su munición, mala suerte.

De esta manera, la escasez de munición es una manera (a utilizar con poca frecuencia) para incrementar la tensión durante el juego, pero la mayor parte del tiempo no vas a tener que preocuparte por las necesidades de registro que conlleva. Por cierto, sustituir una carga de blaster cuesta 1D a todos los códigos de dados, pero no gasta un segmento de acción, al igual que desenfundar una arma (ver página 48).

#### Modificadores al daño

Un determinado número de factores pueden incrementar o reducir el daño hecho por una granada o un detonador, como indica la Carta de Modificadores Opcionales al Daño de Granada (ver página 142).

- Se considera que un área está *cerrada* si sus paredes están a menos de 10 metros de distancia y el techo está a menos de 10 metros de altura. Cuando explota una granada o detonador en un área cerrada, incrementa los dados de daño en 1D (es decir 6D para los personajes a quemarropa de la granada, etc).



- Las granadas y los detonadores no afectan a la gente que está del otro lado de paredes. Incluso si un personaje se encuentra en el radio de expansión de una granada, si está del otro lado de la pared, no queda afectado.

- Las granadas y detonadores pueden afectar a través de puertas, ventanas o rendijas, aunque con menos efectividad. Si un personaje está del otro lado de una puerta o ventana respecto a una granada o detonador, reduce los dados de daño en 1D. Si está del otro lado de una rendija, reduce el daño en 2D.

- Parte del daño realizado por una granada resulta de su Fuerza de impacto (el resto viene de los fragmentos de granada). El vacío no transmite el golpe (aunque los fragmentos puedan volar con facilidad). Cuando explota una granada o detonador en el vacío, reduce los dados de daño en 1D.

## Descripciones de Armas

**Blaster de bolsillo:** Este arma pequeña y camuflable es la elección de arma de energía para los agentes encubiertos y los malhechores de las grandes ciudades. Tiene baja potencia y un notable corto alcance, pero ha salvado a más de un personaje en una situación delicada. Los blasters de bolsillo son ilegales en muchos sistemas.

**Blaster deportivo:** Una pistola de energía de tambor delgado diseñada para utilizarla en tiro al blanco y en caza menor; a veces se utiliza en duelos. Una arma aristocrática; la Princesa Leia dispara una en *La Guerra de las Galaxias: Una nueva esperanza*.

**Pistola blaster:** El arma común de autodefensa. Hay innumerables modelos y marcas disponibles a lo largo de toda la galaxia. Los soldados de asalto utilizan una versión militar modificada de la misma. Su propiedad está restringida en muchos sistemas.

**Pistola blaster pesada:** Un arma para luchar a corta distancia; básicamente un rifle de energía recortado. Más voluminoso y pesado que una pistola, la ventaja de la pistola blaster pesada es el tremendo daño que puede hacer. Ilegal en muchos sistemas. Han Solo lleva una pistola blaster pesada.

**Blaster de caza:** Una versión deportiva del rifle blaster. Utilizado principalmente en competiciones deportivas y en caza. Común en la Alianza Rebelde, que suele utilizar cualquier arma que tenga en mano.

**Rifle blaster:** Un rifle de energía militar, más pesado. El arma principal del soldado de asalto; también utilizado por la infantería regular de la Alianza. Sólo en los sistemas menos restrictivos los ciudadanos pueden comprar rifles blaster legalmente.

**Carabina blaster:** Una versión corta y ligeramente menos precisa del rifle blaster. Asignado a los equipos de asalto de los andadores, también utilizado frecuentemente por nómadas como los moradores del desierto de Tatooine. Su menor tamaño y su menor peso hacen que este arma sea más fácil de utilizar desde un vehículo o cabalgando.

**Blaster de repetición:** Un rifle de energía de fuego rápido, normalmente montado sobre trípode. Arma de apoyo de infantería. Se suelen montar blasters de apoyo en motos deslizaderas o deslizadores terrestres. Exclusivamente para uso militar.

**Blaster medio de repetición:** Un arma de energía de fuego rápido más pesada. Normalmente la maneja un equipo de dos. Suele ir montada en deslizadores e instalaciones de defensa.

**Blaster pesado de repetición:** Una poderosa arma de energía de fuego rápido, montada principalmente en vehículos. El *Halcón Milenario* tiene una para usarla especialmente contra tropas de tierra (ver secuencia de evacuación de *El Imperio contrataca*).

**Ballesta, arco largo:** Variaciones de un sistema de armamento arcaico que utiliza una cuerda tensada para lanzar pequeñas lanzas o proyectiles. La gente Ewok de la luna boscosa de Endor utilizan esas armas, como hacen muchas otras especies primitivas. Estas armas deben recargarse cada vez que se disparan. Recargar cuesta 1D de todos los códigos de habilidad y atributo, pero no gasta ningún segmento de acción, como desenfundar (ver página 48).

**Pistola de pólvora negra:** Un primitivo fusil de mano de lanzamiento de balas. Comúnmente utilizada en civilizaciones pre-industriales. La recarga es un proceso comprometido que tarda una ronda de combate entera en realizarse; a corto alcance, los que disparan sueltan el último tiro y entonces utilizan la pistola para pegar o la dejan de lado.

**Mosquetón:** Un arma militar pre-industrial. Recargar es una acción, que gasta un segmento y cuesta 1D de todos los códigos de habilidad y atributo.

**Rifle:** Un mosquetón producido en masa, maquinizado y ampliamente mejorado; característico de culturas recientemente industrializadas. Recargarlo cuesta 1D de todos los códigos de habilidad y atributo, pero no gasta ningún segmento de acción. Según el diseño del arma, los rifles pueden disparar de uno a veinte tiros antes de tener que recargarlos.

**Subfusil:** Un rifle de fuego rápido. Característico de las civilizaciones neo-atómicas. Recargarlos sigue las mismas reglas que para los rifles. Los subfusiles disparan ráfagas de múltiples balas. La mayoría de los subfusiles disparan entre cuatro y diez ráfagas antes de tener que recargarlos.

**Lanzaproyectiles Wookiee:** Una variante única de la ballesta utilizada por los Wookies. Lanzan proyectiles explosivos que hacen un daño considerablemente superior al de las ballestas normales. El arma va con un cargador y puede disparar hasta seis tiros antes de tener que recargarlo; cuesta 1D de todos los códigos de dados, pero no gasta ningún segmento de acción.

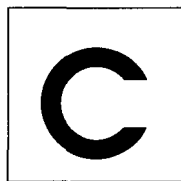
**Lanza:** Una primitiva arma de combate cuerpo a cuerpo; básicamente un palo con punta.

**Gardefii o Palo Gaffi:** Una arma curvada de doble punta que llevan los incursores colmilludos de Tatooine, pero adoptada por muchos rebeldes como un instrumento multi-usos y como arma de combate cuerpo a cuerpo.

**Sable de luz:** Una antigua arma de combate cuerpo a cuerpo, antaño el arma preferida de los Caballeros Jedi, pero actualmente rara vez utilizada, tanto porque su rayo puede herir gravemente a su usuario, como porque es necesario un intenso entrenamiento para manejarla correctamente. Un cilindro metálico proyecta un rayo definido de energía brillante que puede cortar cualquier material conocido.

**Vibrohacha:** Un arma manual de corte. Su ancha hoja puede cortar casi cualquier material, si se aplica suficiente fuerza; el poder de corte lo proporciona energía ultrasónica.

**Vibrofilo:** Una versión más pequeña y camuflable de la vibrohacha.



# Capítulo Cuatro

## Heridas y Curaciones

La mayoría de las armas utilizadas en *La Guerra de las Galaxias* cauterizan cuando hieren, por lo que la gente raramente se desangra hasta morir o muere de infección. Además, la tecnología médica está tan fantásticamente avanzada que incluso el personaje más gravemente herido puede ser curado en poco tiempo, si hay asistencia médica disponible.

### Efectos de las heridas

Los personajes *heridos* pueden actuar y utilizar sus habilidades, pero todos los códigos de habilidad y atributos se reducen en 1D. Esta penalización se aplica hasta que el personaje es curado.

Los personajes *incapacitados* no pueden actuar o utilizar habilidades hasta que reciben tratamiento. Los personajes se quedan inconscientes cuando se les incapacita, pero pueden recuperar la consciencia más adelante. Aún cuando estén conscientes, los personajes incapacitados están aturdidos y no pueden utilizar habilidades.

Los personajes *mortalmente heridos* no pueden recuperar la consciencia, y no pueden actuar ni utilizar habilidades. Debe realizarse una tirada cada ronda de combate para evitar morir (ver página 14).

### Medpacs

Un medpac es un botiquín con drogas, carne sintética, coagulantes y diagnosis computerizada. Los medpacs se utilizan para primeros auxilios y curas de emergencia (en el terreno).

Cualquier personaje con habilidad de medicina puede intentar utilizar un medpac para tratar a un personaje herido. Puede hacer una tirada de habilidad por ronda de combate que se pase tratando al personaje.

La dificultad de utilización del medpac depende de la gravedad de la herida, como se resume en la Tabla de Curación (ver página 140).

Si el usuario obtiene un resultado igual o superior al número de dificultad, ha tratado con éxito al personaje herido.

El estado de salud de un personaje que ha recibido tratamiento mejora un grado. Es decir: los personajes mortalmente heridos pasan a estar incapacitados, los incapacitados a heridos y los heridos dejan de estarlo.

El estado de salud de un personaje sólo puede mejorar un grado. Un personaje que recibe tratamiento una vez, no puede curarse más con medpacs, sólo con tanques de rejuvenecimiento o curación natural.

Los personajes heridos cuyas heridas son tratadas con un medpac y dejan de estar heridos, no pueden ser curados si vuelven a ser heridos por segunda vez ese día: debe pasar al menos un día antes de poder volver a utilizar un medpac.

Un personaje herido puede usar un medpac para curarse a sí mismo, pero su código de habilidad médica se reduce en uno al hacerlo (como es normal con los personajes heridos).

Un medpac se gasta al utilizarlo. Los personajes que prevean tener que curarse muchas veces deberían llevar varios.

### Tanques de rejuvenecimiento

Los tanques de rejuvenecimiento están llenos de *Bacta*, un líquido de tratamiento especialmente formulado que estimula una rápida curación y actúa como desinfectante.

Quien es colocado en un tanque de rejuvenecimiento acabará curado. Sólo es cuestión de tiempo.

Consulta la Tabla de Curación; encuentra el estado de salud del personaje en la sección de "tanque de rejuvenecimiento". Al lado del estado de salud se encuentra una duración de tiempo: desde horas hasta semanas para las heridas mortales. Cuando se coloca un personaje en un tanque de rejuvenecimiento, tira 2D; el resultado es el número de horas, días o semanas que tarda en curarse.

**Ejemplo:** Al lado de "incapacitado" la Tabla dice "2D días". Un personaje mortalmente herido se cura en 2D semanas, etc.

### Curación natural

A veces un personaje no puede conseguir un tanque de rejuvenecimiento porque está en un planeta primitivo, está perdido, se esconde de los Imperiales o lo que sea. En este caso, haz cada día una tirada de atributo de fortaleza para el personaje (empezando el día después de la herida) y consulta la sección de "curación natural" en la Tabla de Curación.

Encuentra el estado de salud del personaje y el número que has tirado. Te dirá si el estado de salud del personaje mejora o empeora.

**Ejemplo:** En "herido" la tabla dice:

|         |              |
|---------|--------------|
| 2-6     | incapacitado |
| 7-11    | sin cambios  |
| 12o más | curado       |

Esto significa que si tu tirada de fortaleza es de 6 o menos, sus heridas empeoran: se queda incapacitado. Si su tirada es de 12 o más, mejoran: está curado. Con cualquier tirada entre 6 y 12 se queda igual: herido.

### Caídas y Colisiones

Cuando un personaje cae desde más de tres metros o choca con un objeto que viaja a una velocidad superior o igual a 5 kilómetros por hora, consulta la Tabla de Caídas y Colisiones (ver página 141). Encuentra la velocidad de colisión o la distancia de la caída en la tabla; en la misma línea hay un código de daño. Tira los dados de daño indicados y tira dados de fortaleza para el personaje afectado. Se utilizan las reglas de daño habituales para determinar con qué gravedad es herido el personaje (ver página 13).

## C

# apítulo Cinco

## Naves Espaciales

### Información sobre las Naves Espaciales

Las páginas 55 a 57 contienen información sobre las naves pequeñas más importantes de *La Guerra de las Galaxias*: el Halcón Milenario, cazas Ala-X, cazas TIE y cargueros ligeros. También se incluye una fragata aduanera imperial, frecuentemente encontrada por las naves pequeñas. En *La Guía* se puede encontrar información sobre una amplia variedad de otras naves (e información adicional sobre éstas).

La descripción de cada nave incluye:

**Tripulación:** el número de miembros de la tripulación necesarios para manejar la nave con seguridad.

**Pasajeros:** El número de pasajeros, sin contar la tripulación, que el diseño de la nave permite llevar.

**Capacidad de carga:** El número de kilos de carga que puede llevar la nave.

**Autonomía:** Cuantos días puede funcionar la nave antes de aterrizar o amarrar: una medida de la cantidad de alimentos, agua, aire y combustible que lleva.

**Multiplicador de hiperimpulsor:** Afecta al tiempo que se tarda en viajar de una estrella a otra (ver página 59).

**Computador de navegación:** Las naves sin computadores de navegación tienen problemas viajando en el hiperespacio (ver página 59).

**Hiperimpulsores de seguridad:** Las naves más grandes los llevan para utilizarlos en caso de emergencia (ver página 58).

**Velocidad sub-lumínica:** Este código de datos se utiliza en el combate de nave contra nave (ver página 61).

**Maniobrabilidad:** Este también.

**Casco:** Este código de datos se utiliza cuando una nave es impactada en combate nave contra nave para determinar el nivel de daño que sufre.

**Armas:** Una descripción de las armas que lleva. Cada arma tiene un *código de control de fuego* (utilizado para determinar si se da en el blanco cuando se dispara), y un *código de daño*, utilizado para determinar el daño que recibe el blanco.

**Pantallas:** Si una nave tiene escudos, tiene un *factor de pantallas* que lo protege cuando la nave es impactada, de la misma manera que el blindaje protege a los personajes en el combate entre personajes.

### Antecedentes:

### Viaje Interestelar en el Universo de *La Guerra de las Galaxias* Consiguiendo una nave

¿Así que los personajes quieren una nave propia?

La manera más fácil de conseguir una nave es escoger una plantilla de personaje que empiece con una (p.ej.: el Contrabandista). El inconveniente es que estos personajes empiezan con deudas hasta el gorro: las naves son caras.

Pueden ahorrar dinero para comprar una. La Carta de

Costes (página 141) indica el precio de un carguero ligero; en el mercado libre, éstos y algunas otras naves mercantes y yates privados, están ampliamente disponibles. Por otra parte ¿has tratado alguna vez con un vendedor de coches usados? Si los jugadores no tienen un personaje con una habilidad de conocimientos tecnológicos alta para distinguir una buena nave de un limón, pueden encontrarse con un buen problema.

Comprar una nave militar es mucho más duro. Casi imposible... a no ser que tengas contactos realmente buenos y un abastecimiento generoso de dinero en efectivo.

La Alianza Rebelde tiene muchas naves espaciales. Cuando se asigna una misión a los personajes, se les da una nave si la necesitan. Evidentemente, sólo es suya durante la duración de la misión.

**Vendedor de naves espaciales usadas:** ¡Eh! Tengo la criatura que necesitas. ¿No es bonita? Tiene menos de 1000 años luz, está en la cúspide de sus condiciones. No te preocupes por esto, sólo es una pequeña corrosión de los cables de energía. Mira, podría dejar ir esta criatura por, oh, quizás 25.000 créditos...

### Reservando pasaje

Cuando el ciudadano medio necesita viajar entre sistemas estelares, compra un billete en un transporte de pasajeros. Naves de pasajeros de todas clases van y vienen por las sendas espaciales, desde los equivalentes de los antiguos vapores hasta vehículos de lujo. Los precios típicos de los billetes están indicados en la Carta de Costes (Página 141).

Evidentemente, llegar a un sistema estelar fuera de las rutas comerciales frecuentemente transitadas es difícil. Quizá tengas que cambiar de nave seis veces, y verte obligado en alguna ocasión a esperar durante semanas la siguiente nave. A veces nadie va donde quieres ir, por lo que tendrás que charrear una nave. A veces no puedes encontrar una nave que charrear.

El gobierno imperial regula el viaje interestelar muy estrechamente en las áreas que controla. Antes de embarcar en un transporte de línea regular, un personaje debe conseguir autorización de la burocracia imperial. Si un personaje jugador es un conocido rebelde, necesitará mucha suerte para ser autorizado. Se recomienda el soborno o la utilización de trucos mentales Jedi.

En el espacio imperial, las naves de pasajeros son frecuentemente paradas y registradas por la Marina, por lo que conseguir entrar en una nave puede no ser suficiente para llegar donde quieres. A un personaje buscado o con credenciales dudosas se le aconseja que mejor soborne a un Contrabandista para que le lleve a su destino.

A los personajes en una misión se les puede decir cómo contactar con un agente rebelde en un planeta del Imperio. Los agentes rebeldes a veces tienen acceso a naves espaciales escondidas, o conocen gente que puede proporcionar pasajes.

**Ben:** Dejémoslo en que preferiríamos evitar cualquier enredo imperial.

**Han:** Bien, de esto se trata, ¿no?

## S aliendo de un Planeta

Como se explica en la Sección de la Aventura (ver página 86), para que una aventura sea satisfactoria, deberás interponer obstáculos en el camino de los jugadores: mantenerlos de puntillas y preocupados por lo que pasará a continuación. Salir de un planeta suele ser un problema. Conseguir una autorización, encontrar un Espía Rebelde o localizar y hacer un trato con un Contrabandista, todas son oportunidades para que los jugadores utilicen sus cerebros y sus habilidades.

## Viajes

Un viaje interestelar puede durar días, semanas e incluso meses (ver "astrogración", 58). Mientras se está en el hiperespacio, el computador de la nave controla casi todo, por lo que la mayoría del personal de servicio tendrá pocas cosas que hacer. Los pasajeros tienen todo el tiempo libre.

Las naves de lujo, como las modernas naves de crucero, proporcionan una amplia variedad de entretenimientos. Son frecuentes las comidas de gourmet, música, baile, espectáculos holográficos e incluso distracciones teatrales. El personal de la nave suele pasar el tiempo preparando exámenes de astrogración o de marinería; dedicándose a hobbies como modelismo, los juegos y las apuestas; o leyendo sobre la historia, la cultura galáctica u otras cosas por el estilo.

Las naves más pequeñas raramente tienen instalaciones elaboradas para el entretenimiento de los pasajeros. Los "autochefs" están programados para realizar comidas sencillas con los limitados alimentos disponibles. Los computadores de las naves suelen llevar novelas o holo-shows en la memoria, pero las bibliotecas raramente son grandes, y generalmente reflejan los gustos idiosincráticos del capitán. El aburrimiento es un problema en las naves pequeñas; y los malos humores pueden encenderse en los viajes largos. No es fácil encontrar una

tripulación con la que se pueda soportar estar encerrado durante largos períodos de tiempo. Un espacial que encuentra una nave con una tripulación simpática, ha encontrado un verdadero hogar. La lealtad a ciegas a los compañeros de nave es la regla más que la excepción.

Las naves en el hiperespacio no pueden disparar, por lo que no hay que preocuparse por ello mientras estás en route. Pero si tienen lugar accidentes y contratiempos (ver página 59) y cuando se producen son ocasiones para preocuparse.

## Piratas y corsarios

La piratería está aumentando en estos tiempos inestables, a pesar de los enormes esfuerzos del Imperio para erradicarla. Los piratas a veces propulsan grandes masas en las rutas comerciales muy transitadas, forzando a las naves a caer al espacio normal, donde son vulnerables a un ataque.

Aunque los piratas son crueles con los que se resisten, las atrocidades acaban siendo muy raras. Las historias vampíricas de inocentes obligados a "pasar por la pasarela de la salida de aire" tienen poca base real, y son un invento de los propagandistas imperiales y de los periodistas sensacionalistas. Los piratas prefieren actuar de manera ordenada y empresarial cuando despojan de sus pertenencias a la nave y a sus pasajeros. A veces, secuestrarán pasajeros famosos o importantes y los retendrán para obtener un rescate. El sub-mundo del Imperio se alegra de poder hacer de intermediario para los rehenes y los que pagan el rescate.

El Imperio trata a la piratería con la más extrema severidad. Las naves piratas son destruidas sin piedad cuando dan con ellas. La pena por piratería es la muerte.

La Rebelión y algunos gobiernos alienígenas expiden "cartas de marca y represalia," Autorizan a las naves a pillajear la navegación imperial (o los enemigos de los gobiernos alienígenas), pero no a los rebeldes o neutrales (o amigos de los alienígenas). Algunos corsarios son un poco mejores que los piratas, pero algunos se toman sus órdenes en serio.

No hace falta decir que el Imperio no hace ninguna distinción entre corsarios y piratas.

## INFORMACIÓN SOBRE NAVES ESPACIALES

### Caza Ala-X

El principal caza de superioridad aérea de la Alianza Rebelde.

*Tripulación:* 1 (más unidad R2).

*Pasajeros:* Ninguno.

*Capacidad de carga:* 110 kilos.

*Autonomía:* Una semana (se le pueden montar cápsulas que lleven suministros adicionales para misiones más largas, a un coste en velocidad y maniobrabilidad: reduce cada uno en 1D por cada semana de suministros adicionales que se lleven).

*Multiplicador de hiperimpulsor:* x 1.

*Computador de navegación:* Ninguno.

*Hiperimpulsor de seguridad:* Ninguno.

*Velocidad sub-lumínica:* 4D.

*Maniobrabilidad:* 3D.

*Casco:* 4D.

*Armas:*

Cuatro cañones láser  
(disparan como uno)

Control de fuego: 3D

Daño: 6D

*Pantallas:*

Factor: 1D

Torpedos de protones

Control de fuego: 2D

Daño: 9D

### Caza Tie

Este es el modelo TIE/ln., una modesta mejora del anterior T.I.E., ahora es la base de las fuerzas de cazas estelares imperiales. Los TIE no son capaces de viajar en el hiperespacio, y generalmente operan desde bases o Destruyores Estelares.

*Tripulación:* 1.

*Pasajeros:* Ninguno.

*Capacidad de carga:* 110 kilos.

*Autonomía:* 1 día.

*Multiplicador de hiperimpulsor:* No lleva hiperimpulsor.

*Computador de navegación:* Ninguno.

*Hiperimpulsor de seguridad:* Ninguno.

*Velocidad sub-lumínica:* 5D.

*Maniobrabilidad:* 2D.

*Casco:* 2D.

*Armas:*

Dos cañones láser

(disparan como uno)

Control de fuego: 2D

Daño: 5D

*Pantallas:* Ninguna.



**Pirata:** Damas y caballeros, levántense y entreguen todo.

## Patrullas Imperiales

La Marina Imperial es grande. Sus naves custodian muchos planetas, especialmente aquéllos en los que se sospecha la existencia de actividad rebelde. Los agentes de la ley de aduanas andan libremente por el Imperio, y pueden llegar a un sistema estelar sin previo aviso.

La Marina se reserva el derecho de parar, abordar y registrar cualquier nave que exijan. Exigen hacerlo con mucha frecuencia. Suele ser buena idea consentir: no hay demasiadas naves mercantes que superen en armamento o velocidad a una fragata aduanera imperial. Los pilotos especialmente mañosos (o afortunados) a veces intentan esquivar la persecución imperial durante suficiente tiempo como para entrar en el hiperespacio. Una vez en el hiperespacio, la nave está a salvo de ataques, aunque a veces los imperiales pueden adivinar correctamente cuál es el destino previsto a partir de su última trayectoria conocida.

Las naves de la mayoría de los contrabandistas tienen compartimentos de carga escondidos y están apañados para deshacerse de su carga instantáneamente.

Nunca es agradable ser registrado por la Marina Imperial. No hay ningún tribunal al que puedas apelar por los actos de la Marina. Se sabe que la Marina ha incautado cargamentos y bienes sin explicación, ha disparado contra los que en ese momento objetan algo, ha colocado contrabando para justificar la captura de una nave, etc.

Sólo hay una cosa que evita que los oficiales de la Marina abusen demasiado de su autoridad: la sentencia militar por corrupción es la muerte. Los oficiales que se ganan una reputación de abusar de sus poderes para enriquecerse, acostumbran, misteriosamente, morir asfixiados. Por otro lado, por lo que respecta a la Marina, cualquier cosa que dañe a la Alianza Rebelde o a sus simpatizantes es buena. No es al abuso de poder a lo que el Imperio pone objeciones, sino a enriquecerse abusando de ese poder.

## Dirigiendo Viajes

Puedes dirigir el viaje interestelar de dos maneras. Como suele ser aburrido, sin que pasen demasiadas cosas, puedes saltarte las semanas de aburrimiento y decir, "De acuerdo, cuando llegáis a Dantooine..."

O puedes utilizar un viaje para realizar algo efectivo. Los personajes jugadores pueden encontrar PNJs interesantes a bordo de la nave ("Te encuentras con ese tipo, Dram Parkins, en una partida de sabacc", "Una noche te invitan a cenar a la mesa del Capitán e inicias una conversación con un viejo alienígena de aspecto amable." Puedes esparcer rumores o noticias que los jugadores pueden encontrar útiles: "El cabo de la lanzadera de la nave dice que hay piratas en el camino de Alderaan.")

Puedes incluso escenificar un encuentro principal a bordo de la nave. Quizá hay un espía imperial a bordo. Quizá la nave es atacada por piratas. O quizá los jugadores tropiezan por casualidad con un cargamento ilegal...

¿Hay alguna diferencia entre un registro por parte de piratas y un registro por parte del Imperio? Tu juzgas:

**Agente Aduanero imperial:** Alto. Mantened vuestras manos visibles en todo momento. Debéis cooperar totalmente con el Imperio. Los ciudadanos leales no tienen nada que temer del Imperio.

**Pirata:** Muy bien. ¡Que nadie se mueva! Haced lo que se os dice y nadie saldrá herido.

## Antecedentes: Hiperimpulsores

El hiperimpulsor es un milagro de la tecnología avanzada. Propulsado por generadores de fusión enormes, lanza la nave a otra dimensión, llamada *hiperespacio*.

## INFORMACIÓN SOBRE NAVES ESPACIALES

### Halcón Milenario

La nave del infame contrabandista Solo, ahora vigorosamente buscado tanto por las fuerzas imperiales como por el nefasto patrón del crimen Jabba el Hutt, a quién el contrabandista según se dice debe mucho dinero. *El Halcón* es básicamente un carguero ligero trucado.

*Tripulación:* 2.  
*Pasajeros:* 6.  
*Capacidad de carga:* 100 toneladas métricas.  
*Autonomía:* 2 meses.  
*Multiplicador de hiperimpulsor:* x 1/2.  
*Computador de navegación:* Sí.  
*Hiperimpulsor de seguridad:* Sí.  
*Velocidad sub-lumínica:* 4D.  
*Maniobrabilidad:* 1D.  
*Casco:* 6D.  
*Armas:*  
Dos cañones láser compactos (cada uno)      Misiles de impacto  
Control de fuego: 3D      Control de fuego: 3D  
Daño: 6D      Daño: 10D  
*Pantallas:*  
Factor: 3D.

### Carguero Ligero

Una de las naves comerciales pequeñas más corrientes y que se pueden encontrar con mayor facilidad; se ven frecuentemente en el borde galáctico, dónde las rutas comerciales están menos desarrolladas intensivamente que en el núcleo, y dónde los pequeños comerciantes todavía pueden tener la esperanza de competir con las gigantes corporaciones del transporte.

*Tripulación:* 2.  
*Pasajeros:* 6.  
*Capacidad de carga:* 100 toneladas métricas.  
*Autonomía:* 2 meses.  
*Multiplicador de hiperimpulsor:* x2.  
*Computador de navegación:* Sí.  
*Hiperimpulsor de seguridad:* Sí.  
*Velocidad sub-lumínica:* 2D.  
*Maniobrabilidad:* Cero.  
*Casco:* 4D.  
*Armas:*  
Un cañón láser  
Control de fuego: 2D  
Daño: 4D  
*Pantallas:* Ninguna

## D irigiendo Piratas

Los ataques de corsarios o piratas pueden proporcionar momentos tensos en una aventura. También los puedes utilizar para asegurarte que los personajes jugadores irán donde tú quieres que vayan. Pueden ser capturados por piratas y ser llevados a la fuerza a su destino; o su nave podría resultar dañada durante el ataque, y verse obligada a "cojear" hacia un planeta cercano.

Sólo los técnicos de hiperespacio y los científicos altamente preparados entienden realmente el hiperespacio; incluso ellos admiten que hay mucho que desconocen. Muchos aspectos del hiperespacio siguen siendo un misterio para la ciencia imperial. Pero una cosa está clara; en el hiperespacio una nave puede viajar a mayor velocidad que la luz.

Para ponerse técnicos, el hiperespacio está en contacto con el espacio normal. Es decir, cada punto del espacio real está asociado a un único punto en el hiperespacio, y los puntos adyacentes en el espacio real están adyacentes en el hiperespacio. Si te diriges hacia el norte en el hiperespacio, viajas hacia el norte en el espacio real.

Los objetos reales tienen una "sombra hiperespacial". Es decir, hay una estrella u objeto similar a una estrella en el hiperespacio en el "mismo" lugar que ocupa en el espacio real. Esto es un peligro.

El espacio no está *totalmente* vacío. Por todas *partes* hay moléculas flotando, sólo unas pocas por centímetro cúbico, pero existen. También son comunes, aunque más raros, los objetos más grandes. Hay muchos más planetas "traviesos" (que flotan en el vacío interestelar sin ser calentados por ningún sol) que sistemas estelares. Entre las estrellas, distribuidos al azar, hay incontables asteroides, meteoros y pedazos de hielo y roca.

## Fragata Aduanera Imperial

Como naves ejecutivas de la ley aduanera, estas fragatas están lo suficientemente bien armadas como para ser temibles para la mayoría de los contrabandistas y piratas, pero demasiado poco armadas para ser de mucha utilidad en acciones navales regulares.

*Tripulación:* 16.

*Pasajeros:* Espacio para 6 prisioneros.

*Capacidad de carga:* 200 toneladas métricas (para captura de contrabando).

*Autonomía:* 6 meses.

*Multiplicador de hiperimpulsor:* x1.

*Computador de navegación:* Sí.

*Hiperimpulsor de seguridad:* Sí.

*Velocidad sub-lumínica:* 4D.

*Maniobrabilidad:* 1D.

*Casco:* 5D.

*Armas:*

Cuatro Cañones láser      Torpedos de protones  
cada uno:

Control de fuego: 2D      Control de fuego: 2D

Daño: 5D      Daño: 9D

*Pantallas:* 3D.

## I nterpretando imperiales

Una fragata aduanera imperial resulta un buen obstáculo para casi cualquier aventura. Como disparar contra una fragata con los débiles cañones de un carguero ligero es mala idea, tratar con agentes aduaneros significa que tus personajes tendrán que pensar rápidamente en algo. Soborno, engaños, esconder cosas, tienen al menos una posibilidad de funcionar.

La necesidad de evadir las naves imperiales es otra buena manera de llevar a tus personajes donde quieren.

Capturar y aprisionar a los personajes no acaba necesariamente con la aventura. Quizá descubran información importante en manos de los imperiales. Siempre es posible escaparse, especialmente para los que tienen poderes Jedi.

Si una nave viajando a velocidades translumínicas impacta con un objeto de cualquier tamaño, queda instantáneamente vaporizada.

Incluso un rozamiento con un planeta travieso o un asteroide de tamaño considerable podría lanzar a una nave muy lejos de su curso.

La astrogración es un asunto truculento.

**Han:** Viajar por el hiperespacio no es como rociar cosecas, chico. Sin cálculos precisos volaríamos a través de una estrella o rebotaríamos demasiado cerca de una supernova y acabaríamos nuestro viaje rápido de verdad, ¿o no?

## Rutas

Todas las naves con capacidad de hiperimpulsión excepto las más pequeñas están equipadas con computadores de navegación. Los computadores de navegación guardan una riqueza de información estadística y cartográfica que sitúa en el mapa las posiciones de las estrellas, planetas traviesos, campos de asteroides conocidos y otros peligros. Manejados correctamente por un astrogrador hábil, calculan las sendas más seguras y más rápidas que debe seguir una nave a través del hiperespacio.

Los errores siempre son posibles. Sólo con cambiar de orden una serie de números al entrar la información, puede enviar a la nave lejos de su curso. Los astrogradores no muy hábiles frecuentemente "juegan seguro" tomando una ruta más lenta para correr menos riesgo. Los desesperados a veces lo hacen al revés: aceptan un riesgo superior para llegar más rápido a algún sitio.

Manejar correctamente un computador de navegación no es una garantía de seguridad. Hay cientos de miles de estrellas en la galaxia; las posiciones de la mayoría están registradas en los mapas, pero esto todavía quedan muchas cuyas posiciones nunca han sido entradas en las bases de datos de los computadores de navegación standard. Hay muchos más planetas y asteroides; las posiciones de más del 90% son *desconocidas*. Un planeta travieso sólo brilla por la luz estelar reflejada; rara vez pueden ser localizados, ni siquiera por los telescopios orbitales más poderosos, y son descubiertos sólo por accidente. Hay billones de traviesos. Sólo los cercanos a las rutas espaciales frecuentemente transitadas están en los mapas.

Por lo que respecta a los asteroides y meteoros... hay tantos que realmente nunca se ha hecho un esfuerzo sistemático para introducirlos en los mapas.

Y todos esos objetos (estrellas, planetas, asteroides, meteoros, moléculas de gas) se están moviendo constantemente, a veces de manera imprevisible. Ocurren acci-

dentes incluso en las rutas más transitadas y mejor registradas.

Pero las posibilidades de accidente en una ruta frecuentemente transitada son mucho menores, porque están mejor registradas.

Ir a un sistema estelar que nunca ha sido visitado anteriormente es *muy* peligroso. Ninguno de los obstáculos a lo largo de la ruta ha sido identificado. Solamente los locos (o los desesperados) intentarían viajar directamente a un sistema estelar inexplorado; normalmente, los exploradores viajan una distancia corta a través del hiperespacio, caen en el espacio real para tomar lecturas, vuelven a viajar una pequeña distancia, y así sucesivamente. Se pierde mucho tiempo, pero es razonablemente seguro.

### Tiempos de travesía

En un planeta, cuanto más lejos se encuentran dos puntos, es necesario más tiempo para viajar entre ellos. En el hiperespacio no es necesariamente así.

Teóricamente, una nave espacial puede viajar a velocidades prácticamente infinitas. Una nave espacial bien equipada puede viajar de una punta a otra de la galaxia en cuestión de días o semanas. La *distancia* al destino no es el factor determinante, sino la *dificultad* del trayecto.

Básicamente, hay tres factores que dificultan un viaje:

- Como la mayoría de los planetas traviesos y cuerpos pequeños no están registrados en los mapas, la velocidad de una nave espacial a través del hiperespacio depende de la cantidad de escombros que encuentre en su senda. Si hay muchos escombros, la nave debe sentir lentamente su camino, detectando y evitando los objetos mientras avanza. Cuanto más densos son los escombros, más lenta es la travesía.

- Si hay muchos obstáculos (estrellas, planetas, etc) *identificados* en el curso de la nave, ésta debe zigzaguear para evitarlos, y eso requiere tiempo. En igualdad de condiciones, cuánto más largo es el viaje, más posible es que la nave encuentre obstáculos, pero a veces las posiciones estelares locales pueden hacer difícil un curso determinado. (Puedes estar a sólo 15 años luz del sistema de Dagobah, pero si tu rumbo pasa a través de un campo de asteroides, tendrás que desviarte.)

- Cuanto más frecuentemente se utilice una ruta determinada entre dos planetas, mejor registrados estarán los obstáculos intermedios, y una nave no necesita ir tan cautelosa y lentamente cuando viaja por esa ruta. Cuanto menos se utilice una ruta, más cautelosa (y lenta) debe ir una nave. El mejor caso es un viaje como la ruta Kessel, una de las rutas comerciales más transitadas del Imperio, y una por la que los pilotos de primera y los comerciantes del lado sombrío de la ley quieren pasar muy rápidamente. El peor caso es un viaje entre dos sistemas estelares previamente inexplorados; la única guía que el computador de navegación tiene en ese caso es la posición de las estrellas conocidas. Los viajes del peor caso pueden tardar meses.

### Hiperimpulsor de seguridad

La mayoría de las naves espaciales llevan hiperimpulsores de seguridad; motores/impulsores con menor potencia y de alcance limitado, lentos y anticuados, para utilizarlos en caso de emergencia. Los impulsores de iones pueden propulsar una nave a velocidades sublumínicas, pero si los hiperimpulsores de una nave quedan dañados mientras está entre estrellas, confiar en los impulsores de iones significaría pasar años o décadas para llegar a la estrella más cercana. Los hiperimpulsores de seguridad, aunque lentos en relación a los hiperimpulsores normales, pueden permitir al menos que una nave vaya cojeando hacia un sistema cercano en cuestión de días o semanas.

Los hiperimpulsores de seguridad tienen un alcance

máximo de 10 años luz y deben ser reacondicionados en un muelle espacial después de cada utilización. Como resultado de esto, si te ves obligado a utilizar tus impulsores de seguridad, las elecciones de destino están limitadas. El director de juego debe decir a los jugadores qué sistemas estelares se encuentran cerca; normalmente serán entre tres y cinco. Deja que los jugadores decidan dónde ir.

Como la mayoría de los planetas nunca han sido visitados, o sólo han sido visitados una vez, frecuentemente sólo habrá escasa información disponible en la elección de destino de los jugadores.

**Han:** Entonces tenemos que encontrar un puerto seguro en algún lugar de por aquí. ¿Alguna idea?

**Leia:** No. ¿Dónde estamos?

**Han:** En el sistema de Anoat.

**Leia:** Sistema de Anoat. No hay muchas cosas por aquí.

**Han:** No. Bueno, espera. Esto es interesante. Lando.

### Cazas Ala-X

Muchas naves pequeñas (incluyendo los cazas imperiales TIE) no están equipadas con hiperimpulsores. Son lanzadas desde naves más grandes, que las transportan cuando se necesita viajar interestelarmente.

El caza rebelde standard Ala-X *siesta* equipado con un hiperimpulsor. Como la Alianza Rebelde y la Flota Imperial actúan de manera diferente, los cazas rebeldes frecuentemente necesitan la capacidad de hiperimpulsor para misiones de incursión... o para escapar.

Sin embargo, los cazas Ala-X no están equipados con computadores de navegación.

La astrogración sin un computador de navegación es un asunto arriesgado que requiere tiempo (ver página 59). Sin ninguna información sobre la presencia de obstáculos, una nave sólo puede hacer saltos hiperespaciales muy cortos, entrando frecuentemente en el espacio normal para comprobar los alrededores. Únicamente los desesperados lo intentarían.

¿Acaso son inútiles los hiperimpulsores de los Ala-X? No. Las unidades R2 que controlan los sistemas de astrogración de los Ala-X no pueden almacenar en ellos mismos la información voluminosa necesaria para *calcular* rutas de hiperimpulsor seguras, *pero pueden* almacenar coordenadas pre-calculadas para hasta 10 rutas de hiperimpulsor.

Por esta razón, antes de que un Ala-X salga en misión, se carga a su unidad R2 con la información que necesita para llegar a su destino y volver, e información para un par de rutas más, a utilizar en caso de emergencia. Los cálculos necesarios, los hace un computador de navegación a bordo de una nave grande, y se copian en la unidad R2. El viaje hiperespacial a través de rutas pre-calculadas no es más difícil ni peligroso que el normal.

Hay otro factor que puede hacer seguro utilizar un hipersalto sin utilizar un computador de navegación: la Fuerza (ver página 77).

### Reglas: Astrogración

#### Duraciones standard

Cuando los personajes deciden entrar en el hiperespacio, determina la "duración standard" del viaje. La *duración standard* es cuánto tiempo durará el viaje en días con un número de dificultad de astrogración de 15. El astrogrador puede hacerlo más rápido aceptando un número de dificultad más elevado, o hacer que dure más para reducir el número de dificultad.

- La *Gaceta de Astrogración* (ver página 140) indica todas las duraciones standard para los viajes entre todos los sistemas mencionados en las películas de *La Guerra de las Galaxias*. Si los jugadores están viajando entre dos de estos sistemas, mira la duración en La Gaceta.

- Si están viajando a, desde o entre otros sistemas estelares, debes determinar la duración standard; ver Carta de Astrogración (página 140).

**Nota:** La duración standard de un viaje entre dos sistemas estelares rara vez cambia. Si los jugadores visitan un sistema frecuentemente, puede ser útil tomar notas de las duraciones standard entre esos dos sistemas y otros que visiten, para que puedas ser consistente.

No te preocupes demasiado por esto: las duraciones standard se reducen así que una ruta pasa a ser más transitada, y siempre las puedes incrementar si un planeta travieso deriva dentro de la ruta o algo así.

- Diles a los jugadores cual es la duración standard. Deja que el astrogrador decida si quiere ir más rápido o más lento (ver más adelante).

- Todas las naves tienen un *multiplicador de hiperimpulsor*. Para la mayoría de las naves es "1"; para naves especialmente rápidas, puede ser "1/2", y para naves especialmente lentas, "2". Cuando una nave hace un viaje, multiplica la duración standard por su código de hiperimpulsor. **Ejemplo:** La duración standard es 7 días. La nave es un viejo cubo oxidado con un código hiperim-

pulsor de 2. Hará el viaje en 14 días, bajo circunstancias normales.

## Modificando las duraciones

Si una nave espacial hace un trayecto en la duración standard (multiplicada por el código de hiperimpulsor), el número de dificultad del viaje es 15. Cuando la nave entra en hiperimpulso, el astrogrador tira sus dados de habilidad de astrogración. Si saca 15 o más, la nave llega a su destino sana y salva en el tiempo asignado. Si saca 14 o menos, sufre un contratiempo (ver más adelante).

Un astrogrador puede hacer el trayecto más o menos rápidamente aceptando más riesgo: incrementando el número de dificultad.

**Incrementa el número de dificultad en uno por cada día ahorrado. Ejemplo:** La duración standard por el multiplicador de hiperimpulsor da 14 días; el astrogrador quiere hacerlo en 7. El número de dificultad es 22.

**Reduce el número de dificultad en uno por cada día adicional que te tomes.**

**Nota:** Todos los viajes hiperespaciales duran por lo menos 1 día. La duración de un viaje no se puede reducir a menos de un día.

Calcular las coordenadas de hiperimpulso cuesta aproximadamente un minuto para rutas muy transitadas o si se usan coordenadas pre-calculadas, unas pocas horas si las coordenadas deben ser calculadas desde cero, e incluso un día si el astrogrador no tiene ni idea de donde está y debe tomar lecturas para fijar su posición (ver página 35).

Si una ruta es muy transitada o hay coordenadas pre-calculadas disponibles, una nave puede entrar en el hiperespacio en una sola ronda de combate. Esto es arriesgado, pero a veces es la única manera de escapar de la persecución por parte de naves enemigas.

Cuando los personajes quieren entrar en el hiperespacio con prisas, el astrogrador debe hacer una tirada de habilidad de astrogración cada ronda de combate. Si su tirada es de 15 o más, la nave puede entrar en el hiperespacio. Si no lo es, puede volverlo a intentar la siguiente ronda de combate.

El número de dificultad del propio viaje hiperespacial se dobla cuando una nave entra con prisas en el hiperespacio.

Otro factor que modifica el número de dificultad: hasta qué punto está dañada la nave. Cuando una nave ligeramente dañada entra en el hiperespacio, incrementa el número de dificultad en 5; incrementa la dificultad en 10 para naves con daño pesado. Las naves gravemente dañadas no pueden entrar en el hiperespacio.

## Astrogración sin un computador de navegación

Cuando una nave sin computador de navegación (un Ala-X rebelde, o una nave con el computador dañado) viaja por el hiperespacio, el número de dificultad para un viaje de duración standard es 30 en vez de 15.

## Contratiempos

Cuando una nave espacial sufre un contratiempo, consulta la Tabla de Contratiempos de Astrogración (ver página 140).

**Corte del hiperimpulso** (1 día perdido): Las naves espaciales están equipadas con sensores gravíticos diseñados para detectar pequeñas masas y, si una masa se encuentra peligrosamente cerca de la nave y de su senda, cortan el hiperimpulso, lanzando la nave al espacio normal. Esto evita las colisiones y suele salvar de la destrucción a las naves. El sistema de corte no siempre funciona, pero es un importante dispositivo de seguridad.

Si se activa el cortador de una nave espacial, ésta es catapultada a una región desconocida y sin mapas del





espacio real. Para volver a entrar en el hiperespacio con seguridad, el astrogrador debe obtener una fijación de las estrellas cercanas, determinar la localización de la nave y marcar un nuevo rumbo.

Este proceso requiere aproximadamente un día. Seguidamente debe hacerse otra tirada de habilidad de astrogración para ver si el segundo trayecto hiperespacial tiene éxito. Como el segundo trayecto está a lo largo de la misma senda que el rumbo inicialmente marcado, la duración standard para el segundo trayecto es la misma que para el primero, menos aquella parte de la ruta total que ya se ha recorrido. En otras palabras, se pierde poco tiempo (un día aproximadamente) en conseguir una fijación astrogracional correcta.

**Corte del hiperimpulso: Daño ligero** (1 día perdido, nave ligeramente dañada): Frecuentemente, el corte de hiperimpulso se activa a tiempo de evitar que la nave choque con un objeto y sea destruida, pero no lo suficientemente rápido como para evitar que la sobrecarga gravítica dañe los hiperimpulsores.

Cuando se sufre cualquier daño en un corte de hiperimpulso, los hiperimpulsores deben ser reparados. Se utiliza la habilidad de reparar naves espaciales (ver página 43).

El astrogrador debe fijar una posición y recalcular el rumbo, lo que le cuesta un día aproximadamente. Puede hacerlo mientras otros personajes reparan los impulsores.

**Fuera de rumbo** (1 día perdido, se debe hacer otro viaje): Un error de entrada de información o el pozo de gravedad de un obstáculo lanzan la nave fuera de rumbo. Cuando sale del hiperespacio está a años luz de su destino.

El astrogrador debe fijar la posición de la nave y recalcular su rumbo, tardando un día aproximadamente. Si quiere puede marcar un nuevo curso al destino previsto.

Cuando una nave es lanzada fuera de rumbo, no se encontrará cerca de su destino, ni a lo largo de la senda que el astrogrador le había marcado. Debe volver a marcar una senda totalmente nueva. Como no es probable que la nave esté cerca de una ruta transitada, la duración standard de este trayecto puede ser muy larga: semanas o meses.

**Fluctuaciones de radiación** (nave ligeramente dañada, cambio de la duración a discreción del director de juego): Las fluctuaciones de radiación provocan agitaciones en el hiperimpulso. Esto puede incrementar o reducir la duración del viaje (a tu discreción), pero no fuerza a la nave a cortar el hiperimpulso. No obstante, la nave queda ligeramente dañada.

**Mynocks** (duración incrementada 3D días): Los Mynocks son criaturas correosas parecidas a las mantarrayas que habitan en el espacio profundo. Se suelen enganchar a las naves espaciales que pasan para alimentarse de los cables de energía. Como resultado decae la energía que llega al hiperimpulso. A no ser que los jugadores hagan algo al respecto, el viaje dura 3D días más de lo esperado. Se pueden quitar los Mynocks de la nave cuando ésta llega a su destino.

Alternativamente, la nave puede caer del hiperespacio donde se encuentre en ese momento y un personaje salir fuera para alejar a los Mynocks. Si hay un planeta o asteroide cercano, la nave puede aterrizar. Si no, el personaje debe ir en traje de vacío y flotar en el espacio para llegar a los Mynocks.

Cuando la nave ha caído del hiperespacio, el astrogrador debe fijar y marcar un nuevo rumbo, como si se hubiera activado el cortador de hiperimpulso.

**Accidente evitado por poco** (1 día perdido, nave con daño pesado): Fluctuaciones de radiación o un casi encuentro con un objeto espacial han dañado algún sistema de la nave que no es el hiperimpulso. La nave continúa su viaje, pero deben hacerse reparaciones. El director de juego decide qué sistema ha quedado dañado: soporte de

vida, motores iónicos, computador de navegación, cañones, cápsulas de escape, etc.

**Colisión - Daño grave:** Los cortadores de hiperimpulso no han conseguido activarse y, de hecho, la nave ha chocado contra un objeto. Por suerte el objeto era minúsculo, y la nave, aunque gravemente dañada, no se ha volatilizado.

El casco de la nave está agujereado y el aire empieza a escaparse inmediatamente. Todos los personajes tienen que hacer tiradas de supervivencia para conseguir meterse a tiempo en trajes de vacío (número de dificultad 10). Si alguien cae inconsciente por falta de aire, otro personaje puede, con una tirada de habilidad de supervivencia con éxito (dificultad 15), conseguir poner al personaje inconsciente dentro de un traje de vacío a tiempo de evitar su muerte. Si no hay nadie que pueda hacerlo, el personaje sufre una descompresión explosiva y muere.

La nave cae del hiperespacio, y se debe fijar y calcular un nuevo rumbo.

**Otros desastres:** Esta no debería ser considerada en absoluto una lista exhaustiva de todos los peligros del hiperespacio. No se comprende demasiado bien el hiperespacio. Puede pasar cualquier cosa. Tienes toda libertad para improvisar nuevos desastres y extraños encuentros en el hiperespacio para tus jugadores.

## Pistas para el Director de Juego: Haciendo que las Reglas sirvan al Argumento

¿Cuánto se tarda en ir del planeta A al planeta B?

La respuesta correcta es: tanto como tú quieras que se tarde.

Si necesitas llevar a los jugadores al planeta B rápidamente, porque el argumento de tu aventura así lo pide, la duración standard del viaje es uno o dos días. La senda está muy transitada o libre de obstáculos, o la nave ha llegado recientemente del planeta B por lo que los jugadores tienen información de astrogración fresca y precisa. Si necesitas retrasar a tus personajes, la duración standard es alta: hay una nube de gas por medio, o nadie ha viajado de A a B en mucho tiempo, o lo que sea.

¿Qué pasa si los jugadores han viajado de A a B antes, y saben que la duración standard es 6 días, y tú quieres que se pasen 12 días viajando? Pues, tormentas de energía dificultan la travesía, o un planeta travieso descubierto recientemente bloquea la mejor ruta, o... ya entiendes, ¿no?

Es mejor, sin embargo, si el cambio de duración está de alguna manera relacionado con un suceso que afectará a los jugadores en el futuro: restos de Alderaan, un bloqueo imperial, actividad pirata incrementada, etc. De esta manera, fomentas la ilusión de que el universo tiene vida propia y que las cosas suceden por razones lógicas, pero que no tienen nada que ver con los personajes jugadores. Además, los sucesos proporcionan ganchos para el argumento de futuras aventuras y cosas en qué pensar para los jugadores.

**Director de juego:** ¿Os acordáis de cuando tuvisteis que dar aquel largo rodeo para llegar a Ordmandell? Bien, resulta que hubo un accidente de navegación en el hiperespacio. Algún transporte coreliano, el *Halcón Esto-O-Lo Otro*, vació su carga para escapar de un grupo de abordaje imperial.

De acuerdo, siguiente pregunta. ¿Cuándo sufre una nave un contratiempo en el viaje interestelar?

Sí, hay un contratiempo cuando un personaje falla su tirada de habilidad de astrogración, pero también puede ocurrir cuando necesitas un contratiempo. Si todo lo demás falla y necesitas retrasar a los jugadores, se puede activar el corte de hiperimpulso, o un asteroide que no está en los mapas puede lanzarlos fuera de rumbo.

De hecho, un contratiempo cuidadosamente planificado puede ser la clave de toda una historia. Supon que quieres que tus personajes tengan el primer contacto con una raza alienígena no descubierta. Es sencillo; en un trayecto hiperespacial son lanzados fuera de curso y vuelven a entrar en el espacio real cerca de una estrella inexplorada. Hay sorprendentes signos de vida en un planeta cercano...

¿Qué pasa si tus jugadores se quejan? Es fácil:

**Director de juego:** Muy bien, haz tu tirada de habilidad de astrogración.

**Jugador:** Bien. Ah. 21. Lo he conseguido de sobras.

**Director de juego:** Eso te parece. Lleváis tres días de viaje, suena la señal de aviso del corte de hiperimpulso: "¡WHOOP! ¡WHOOP!"; y la nave cae al espacio real. Vaya. Hay una nube de gas luminoso de aspecto extraño delante.

**Jugador:** Eh, espera un momento. ¡Este viaje es de duración standard! El número de dificultad es 15 y he sacado un 21.

**Director de juego:** Tú pensabas que el número de dificultad era 15. Pero no sabías nada de esta extraña nube de gas luminosa no registrada y que ha derivado en tu senda. En realidad, tu número de dificultad era superior. Lo siento. Por cierto, parece que la nube de gas se está moviendo, casi como si estuviera viva. Una proyección de gas está alcanzando la nave. ¿Hacéis algo?

Una última pregunta. Supongamos que una nave sufre un contratiempo ¿Qué contratiempo tiene lugar?

Tira en la Tabla de Contratiempos de Astrogración si quieres, pero eres libre de escoger cualquiera de los contratiempos marcados y aplicarlo a la nave. Escoge el contratiempo que mejor favorezca a la historia. Si en realidad no tiene importancia o si no tienes ideas interesantes para lo que pueda pasar como resultado del contratiempo, tira en la tabla.

No te sientas restringido por los contratiempos indicados. Hay muchos fenómenos extraños y mal entendidos en el hiperespacio. Si tienes una idea ingeniosa para un desastre interesante que pueda suceder a los jugadores, espera tu momento hasta el siguiente contratiempo en el hiperespacio, y suéltaselo. Como siempre, las reglas del juego deberían estimular tu imaginación, no restringirla.

## Reglas: Combate de Naves Espaciales

### Lo que no es este sistema de combate

Los jugadores personajes normalmente viajan en naves espaciales pequeñas. Las batallas espaciales en las que combaten suelen involucrar pocas naves espaciales pequeñas en cada bando. El sistema de combate de naves espaciales está diseñado para manejar pequeñas batallas como ésta; no está diseñado para las grandes batallas entre las grandes flotas de naves de guerra enemigas.

El combate de naves espaciales es complejo. Podríamos diseñar un juego completo con él (y lo hemos hecho) incorporando muchos detalles que no importan a efectos del juego de rol. Pero no queremos cargarte con procedimientos demasiado complejos, ni con reglas detalladas. El sistema de combate de naves espaciales que se presenta a continuación funciona bien para el juego de rol.

Si quieres más detalles, busca nuestro juego de combate de naves espaciales de *La Guerra de las Galaxias*. Se llama *Guerreros de las Galaxias*. Se puede jugar por sí solo sin ninguna referencia al juego de rol, o se puede utilizar para resolver las batallas espaciales que tienen lugar mientras estás jugando a rol.

### Sistemas de las naves

Las naves tienen una serie de códigos de dados, que fun-

cionan de manera similar a las habilidades de los personajes. Estos códigos incluyen:

**Velocidad:** Se utiliza para determinar si la nave puede alcanzar o escapar de sus oponentes.

**Maniobrabilidad:** Se utiliza cuando una nave evade el fuego enemigo.

**Casco:** Se utiliza cuando una nave es impactada en combate para determinar el daño que sufre (como la fortaleza de un personaje en el combate normal).

**Pantallas:** También se utilizan cuando una nave es impactada en combate naval.

Además, las naves llevan armas. Algunas naves tienen más de una; p.ej.: el *Halcón Milenario* tiene montadas dos armas de energía y misiles de impacto. (También tiene un arma de energía más pequeña, que no se utiliza en combate naval) Cada arma puede ser disparada por separado. Cada arma tiene dos códigos:

**Control defuego:** Se utiliza cuando se dispara el arma, para determinar si impacta.

**Daño:** Se utiliza para determinar cuanto daño inflige el arma.

### Habilidades de combate espacial

En el combate nave contra nave hay tres habilidades importantes: *pilotar*, *pantallas* y *artillería*.

Pilotar se puede utilizar para influenciar las tiradas de velocidad, y también para "evadir" ataques de otras naves.

Artillería se utiliza cuando se disparan las armas de una nave.

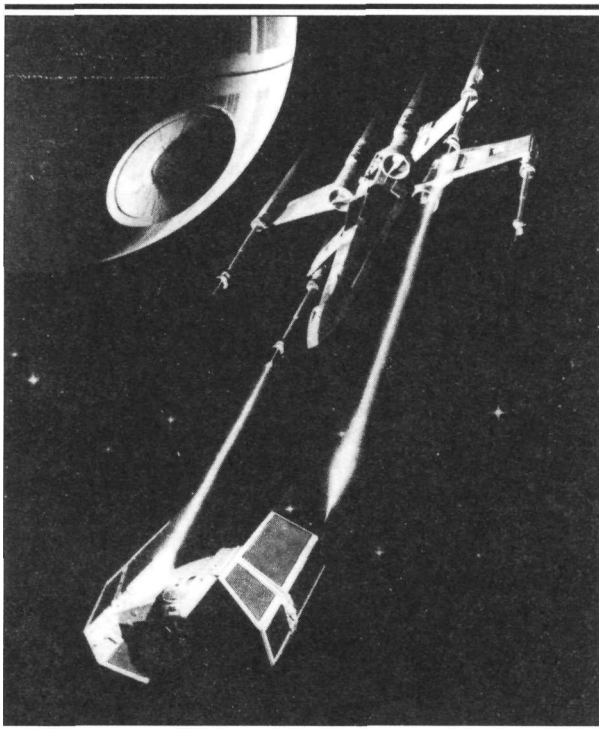
Pantallas se utiliza cuando se manejan las pantallas deflectoras de una nave.

### Secuencia de combate entre naves

El combate entre naves se juega en *rondas de combate*, como el combate normal. Cada ronda de combate está dividida en *segmentos*:

**Segmento de Pilotaje:** Los pilotos, copilotos y artilleros anuncian las acciones que realizarán durante esta ronda. También lo hace cualquier otro personaje que esté en la nave.

**Segmento de velocidad:** Se tiran dados para cada nave para determinar si se acerca a su oponente o aumenta la distancia entre ambos.



' *Primer segmento de fuego*: Los artilleros hacen tiradas de habilidad para determinar si dan en el blanco. Los pilotos tiran para evadir el fuego enemigo. Los operadores de escudos tiran para interceptar el fuego enemigo con sus escudos. Cuando las armas impactan en sus objetivos, se hacen tiradas de daño y se comparan a las tiradas de casco y de pantallas.

*Segundo y subsiguientes segmentos de fuego*: Si cualquier artillero dispara más de una vez, se hacen tiradas de artillería, evasión y pantallas para todos los segundos ataques; después tienen lugar todos los terceros; etc.

## Velocidad y persecución

Es más fácil empezar describiendo el combate entre dos naves. Mira la página 64 para la resolución de batallas con más naves.

Dos naves siempre están a *corto, medio o largo* alcance la una respecto a la otra. Cuando naves enemigas se aproximan la una a la otra, el combate suele empezar a largo alcance. Cuando una fragata aduanera imperial solicita abordar la nave de los jugadores y los jugadores se quedan quietos un rato, el combate puede empezar a corto alcance.

Al principio del Segmento de Velocidad, el director de juego les dice a los jugadores si la nave enemiga está intentando acercarse o alejarse. Entonces, el piloto de la nave de los personajes, dice lo que hace.

Si ambos pilotos quieren acercarse, el alcance se reduce en uno (de largo a medio, o de medio a corto). Si las naves ya están a corto alcance, siguen a corto alcance.

Si ambos pilotos quieren alejarse, el alcance aumenta en uno (de corto a medio o de medio a largo). Si las naves ya estaban a largo alcance, se acaba el combate.

Cuando un piloto quiere alejarse y el otro acercarse, se tiran los dados de velocidad de ambas naves. El piloto de la nave con la tirada más alta decide si el alcance aumenta o disminuye. Si las tiradas empatan, el alcance sigue igual.

**Ejemplo:** El *Halcón Milenario* está persiguiendo a un caza TIE y está a medio alcance. El código de velocidad del *Halcón* es 4D; el del caza 5D. El *Halcón* tira un 9, y el caza un 11; ahora están a largo alcance.

El piloto de una nave puede utilizar su habilidad de pilotaje para afectar su tirada de velocidad, realizando maniobras de fantasía para seguir, o perder a sus perseguidores. Esto cuenta como una utilización de habilidad, y afecta a los códigos de dados del piloto si hace algo más durante la ronda de combate. Tira sus dados de habilidad de pilotar y suma el resultado a la tirada de velocidad.

**Ejemplo:** En la siguiente ronda, el piloto del *Halcón* utiliza su habilidad de pilotar de 3D+1 para afectar a la tirada de velocidad. Tira los 4D de velocidad del *Halcón* (un 12), y sus 3D+1 de habilidad (un 16), para un total de 28. La tirada del caza es 18, por lo que el alcance se reduce a medio.

## No hacer nada

En vez de intentar correr o acercarse, un piloto puede *no hacer nada*. Una nave sin piloto (o con un piloto muerto o inconsciente) automáticamente no hace nada hasta que se sustituya al piloto. Las naves con controles ionizados (ver más adelante) tampoco hacen nada.

Si una nave no hace nada, que aumente o se reduzca el alcance depende de lo que haga su oponente. **Ejemplo:** La nave A no hace nada. La nave B se acerca. El alcance se reduce; no hay que hacer tiradas de dados.

Si ambas naves no hacen nada, el alcance no varía.

## Artillería

Cada arma tiene un código de control de fuego. Un arma sólo puede disparar si tiene un operador. El operador tira sus dados de habilidad de artillería y los dados de control de fuego del arma, y suma los dos resultados.

**Ejemplo:** Las armas de energía del *Halcón Milenario* tienen controles de fuego de 3D. Si la habilidad del artillero es de 4D+1, tendrá que tirar un total de 7D+1.

El número de dificultad base para disparar armas depende del alcance hasta el objetivo. El número de dificultad es 5 si el blanco está a quemarropa (unas docenas de metros), 10 a corto alcance, 15 a medio alcance y 20 a largo alcance.

No obstante, el número de dificultad puede ser modificado si el piloto de la nave objetivo evade (ver más adelante)

El operador de un arma puede dispararla más de una vez. Cada disparo es una acción diferente, y se aplican las reglas normales de utilización múltiple de habilidades (ver página 12).

## Evasión

Un piloto puede utilizar su habilidad de pilotar para *evadir* el fuego enemigo. La evasión funciona como *esquivar* en el combate normal. El piloto tira los dados de maniobrabilidad de la nave, tira sus dados de habilidad de pilotar, suma los números que resulten y suma el total al número de dificultad del que dispara.

A efectos de evasión, pilotar se considera una habilidad de reacción.

**Ejemplo:** El piloto de un caza TIE tiene una habilidad de 2D. La maniobrabilidad de un caza TIE es de 2D. El *Halcón Milenario* dispara contra el caza a medio alcance (dificultad base 15). El director de juego tira 2D para el piloto (un 7) y 2D por maniobrabilidad (un 6); el número de dificultad para el disparo del *Halcón* es 28.

Un piloto puede evadir una vez por segmento. Cada evasión afecta a todos los ataques enemigos durante el segmento de fuego actual (únicamente); cada vez que un piloto evade, reduce más sus códigos de dados (ver página 12).

## Múltiple utilización de habilidades

Como en el combate normal, cada jugador debe decir al principio de la ronda de combate exactamente qué habilidades, que no sean de reacción, utilizará su personaje; entonces tienen lugar las reducciones de códigos de dados habituales por utilización múltiple de habilidades (ver página 12).

Un piloto puede utilizar su habilidad de pilotar para afectar a la tirada de velocidad y se puede evadir cualquier número de veces. También puede utilizar su habilidad de artillería para disparar *un* arma. Además, puede manejar las pantallas. Cada una de estas cosas es una acción diferente y afecta correspondientemente a los códigos de dados. Cuando un piloto evade, utiliza su piloto como una habilidad de reacción (ver página 12).

**Ejemplo:** La habilidad de un piloto es 3D. La utiliza para afectar la tirada de velocidad y para evadir dos veces. Cuando hace su tirada de velocidad, todavía no sabe que va a evadir, por lo que tira 3D. Cuando evade la primera vez tira 2D; y la última vez 1D.

Si la nave tiene espacio para por lo menos dos tripulantes, un personaje puede hacer de *copiloto*. El copiloto puede utilizar su habilidad de pilotar para afectar a la tirada de velocidad y para evadir, como el piloto. Sin embargo, no pueden afectar *los dos* a la tirada de velocidad. Si ambos evaden, cada evasión es una utilización de habilidad *diferente*. Un copiloto también puede disparar un sistema de armas, utilizando su habilidad de artillería, o manejar las pantallas, utilizando su habilidad de pantallas.

**Ejemplo:** El piloto utiliza su habilidad de 3D para afectar la tirada de velocidad y también dispara un arma; tirará 2D para pilotar. El copiloto utilizará su habilidad de 2D para evadir una vez. Si el piloto hiciese las tres cosas, sólo tiraría 1D para la evasión.

Cada artillero puede disparar únicamente el arma que está manejando. La puede disparar cualquier cantidad de veces (cada vez cuenta como una utilización de habilidad), pero no puede disparar *ninguna* otra arma durante la misma ronda de combate.

Un operador de pantallas puede manejar pantallas cualquier cantidad de veces. Pantallas de naves espaciales es una habilidad de reacción; el operador no declara las utilizations de pantallas al principio de la ronda de combate, sino cuando se producen. A diferencia de la evasión (y de esquivar), utilizar pantallas en un segmento de fuego *no* protege contra todos los ataques de ese segmento; se debe hacer otra tirada de habilidad de pantallas para cada ataque que el personaje quiera parar. Cada una de estas tiradas es una utilización diferente de habilidad y reduce correspondientemente los códigos de habilidad (ver página 12).

Las utilizations múltiples de habilidad afectan a los *códigos de habilidades y atributos*, pero *no* afectan a los *códigos de naves*.

**Ejemplo:** Un piloto con una habilidad de 4D evade dos veces. La maniobrabilidad de su nave es de 2D. La segunda vez que evade, tira 3D por su habilidad y 2D por la nave. El hecho de que haya evadido dos veces *reduce* el código de habilidad, pero *no* afecta al código de la nave.

## Intentos de protección

Cada vez que se dispara contra una nave con pantallas, el personaje que las maneja puede anunciar que está intentando proteger la nave del ataque. Cada intento de protección sólo afecta a un ataque. El operador debe decidir si está intentando proteger su nave antes que se haga la tirada del atacante.

Pantallas de naves espaciales es una habilidad de reacción; cada vez que se utiliza, los códigos de habilidad y de atributo del operador se reducen en 1D más (ver página 12).

El número de dificultad para cada intento de protección depende del alcance entre la nave que dispara y su blanco. El número de dificultad es 10 a largo alcance, 15 a medio alcance y 20 a corto alcance (porque el protector tiene más tiempo para reaccionar cuando dispara una nave que está más lejos).

Si la tirada de habilidad del protector es superior o igual al número de dificultad, consigue esquivar el ataque.

## Daño

Cada arma tiene un código de daño. Cuando impacta un arma, tira sus dados de daño.

Cuando un arma ha disparado a medio alcance, reduce su código de daño en 1D antes de tirar. Cuando un arma ha disparado a largo alcance, reduce su código en 2D.

**Ejemplo:** Las armas de energía del *Halcón Milenario* tienen códigos de daño de 6D. Si impactan a largo alcance, tiras 4D por daño.

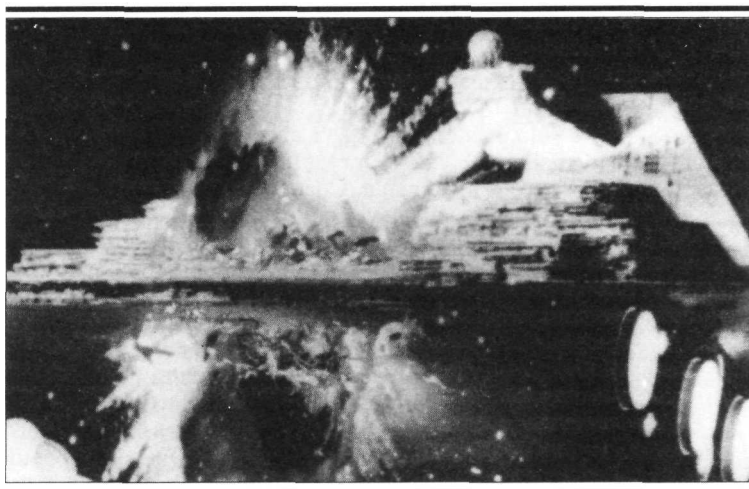
Seguidamente tira los dados de casco de la nave. Si la nave tiene pantallas, y el operador ha utilizado su habilidad de pantallas con éxito, tira también sus dados de pantallas y suma la tirada a la de casco.

**Ejemplo:** El código de casco del *Halcón Milenario* es de 6D, y su código de pantallas 3D. Cuando sea impactado, tira 9D para el *Halcón*, si se han utilizado con éxito sus pantallas, pero 6D en caso contrario.

El daño a la nave se determina de manera similar al daño en el combate normal. El punto hasta el que ha quedado dañada la nave depende de las dos tiradas:

**Tirada de casco superior a la tirada de daño:** Daño ligero: pantallas voladas o controles ionizados.

**Tirada de daño superior o igual a la tirada de casco, pero menos de dos veces la tirada de casco:** Daño pesado.



**Tirada de daño de al menos 2 veces la tirada de casco, pero de menos de tres veces la tirada de casco:** Daño grave.

**Tirada de daño de al menos 3 veces la tirada de casco:** Destruída.

Si no se han usado con éxito las pantallas, la nave no tiene ninguna, o todas han volado, cuando una nave es dañada ligeramente *sus controles quedan ionizados*. Esto significa que relampaguean chispas azules por toda la superficie de la nave. No se pueden hacer tiradas de velocidad, maniobra, control de fuego, pilotaje ni artillería durante la siguiente ronda de combate. Las tiradas de pantallas se pueden realizar normalmente. La nave se recupera al final de esa ronda, y en adelante puede actuar normalmente.

Si se han utilizado con éxito las pantallas y la nave es dañada ligeramente, *sus pantallas vuelan*. Su código de pantallas se reduce en 1D en todos los ataques futuros. Las pantallas sólo recuperan su valor completo cuando se repara la nave (ver página 43).

**Ejemplo:** El *Halcón Milenario* es impactado tres veces, y las tres veces se han utilizado con éxito las pantallas y su tirada de casco más su tirada de pantallas ha sido superior a la tirada de daño. Ya no tienen pantallas que funcionen.

Los códigos de velocidad, maniobra, control de fuego y pantallas de una nave *dañada pesadamente* se reducen en 1D hasta que se repare la nave. Siempre que hagas una tirada por la nave, reduce el código en 1D. Los códigos de casco no quedan afectados, ni tampoco las tiradas de daño de las armas.

Tampoco quedan afectados los códigos de habilidad de pilotos, artilleros y operadores de pantallas.

Si una nave pesadamente dañada vuelve a ser dañada pesadamente, pasa a estar gravemente dañada.

Las naves *gravemente dañadas* actúan como naves pesadamente dañadas. Además, debes tirar en la Tabla de Daño de Sistemas de Naves Espaciales (ver página 142); el sistema de la nave indicado deja de funcionar. El sistema escogido no puede ser utilizado hasta que sea reparado.

Una nave gravemente dañada que vuelve a ser dañada pesadamente se queda *muerta en el espacio*. Hasta que no sea reparada, no se puede mover, disparar, entrar en el hiperespacio, ni hacer tiradas de pantallas.

Una nave gravemente dañada que vuelve a ser gravemente dañada queda destruida.

Las naves *destruidas* quedan eliminadas del mapa. Desaparecen en una bola de fuego. Los directores de juego generosos pueden dejar que los jugadores hagan tiradas de supervivencia para ver si pueden llegar a las cápsulas de escape o activar un sistema de eyección a tiempo (dificultad 15).



## Torpedos y misiles

Algunas naves llevan torpedos de protones o misiles de impacto. Funcionan como las otras armas de la nave excepto que:

- Sólo pueden utilizarse a corto alcance.
- Están diseñados para ser utilizados contra naves que se mueven lentamente. Cuando se disparan torpedos o misiles contra una nave enemiga, tira los dados de velocidad de la nave enemiga y suma el resultado a la dificultad del disparo. Esta utilización de los dados de velocidad no se considera una "utilización de dados" y no penaliza al piloto de la nave enemiga de ninguna manera.
- Son disipados totalmente por las pantallas. Si la nave enemiga utiliza pantallas con éxito contra el ataque, el ataque de torpedos o misiles no tiene efecto.

## Reglas: Combate Multi-Naval

El sistema de alcances funciona mejor cuando luchan dos naves entre sí. Aquí tienes lo que hay que hacer cuando luchan más de dos naves.

### Una nave contra múltiples oponentes

Cada una de las otras naves está a corto, medio o largo alcance con respecto a su oponente. La nave solitaria puede intentar alejarse (de todos los oponentes) o acercarse a *uno*.

Cuando la nave solitaria se acerca, se determina el nuevo alcance con respecto a la nave que sigue como si estas dos naves fueran las únicas que luchan (es decir, si ambas se acercan, el alcance se reduce, y si la nave enemiga se aleja, las tiradas de dados de velocidad determinarán si aumenta o se reduce el alcance).

Cualquier *otra* nave enemiga que se aleje, se va más lejos, y cualquiera que se acerque, viene más cerca.

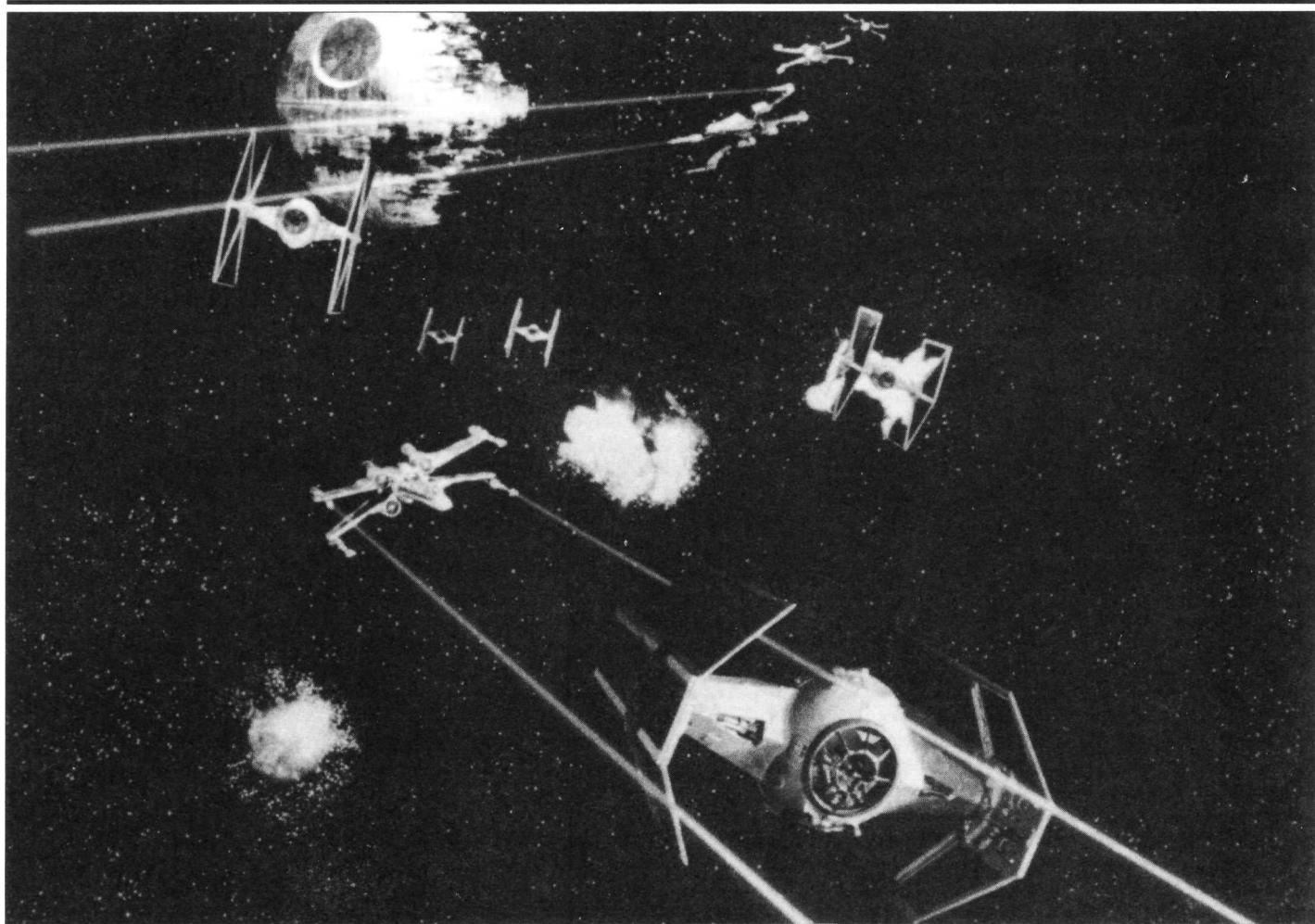
**Ejemplo:** Los jugadores están luchando contra tres cazas TIE, todos ellos a largo alcance. Escogen acercarse a uno de los cazas enemigos. Este caza huye. Uno de los otros cazas enemigos también se va; el tercero se acerca.

El piloto que huye tira sus dados de velocidad y también lo hace el piloto de los jugadores. La tirada de los jugadores es superior, por lo que su nave está ahora a medio alcance del caza TIE que está persiguiendo.

El otro caza TIE que se alejaba está fuera de la batalla: se ha alejado mientras estaba a largo alcance. El tercer caza TIE también está a medio alcance, porque se ha acercado.

Cuando la nave de los PJs se aleja, se va cualquier otra nave enemiga que también se aleje. El único conflicto tiene lugar cuando una nave enemiga intenta acercarse. En este caso haz *una* tirada de habilidad para la nave de los PJs, y tiradas de velocidad separadas para cada una de las naves que se quieren acercar. Si la tirada para una nave que se acerca es superior a la tirada de los PJs, se reduce el alcance. Si la tirada de la nave que se acerca es menor, el alcance se incrementa.

**Ejemplo:** La nave de los jugadores está huyendo de tres cazas TIE enemigos a corto alcance. Todos los TIE están persiguiendo. La habilidad del piloto más el factor de velocidad de la nave es de  $4D+2$ ; tira un 21. Las tiradas para los tres cazas TIE son 23, 15 y 21. El primer caza TIE gana, y se mueve a medio alcance. El segundo caza TIE pierde terreno, y se va a largo alcance. El último empatiza con la tirada del jugador, por lo que se queda a medio alcance.



## Múltiples naves contra múltiples oponentes

Cuando hay más de una nave en ambos bandos, se divide la batalla en duelos separados. Si hay un número exactamente igual de naves en ambos bandos, cada duelo implica dos naves, una de cada bando. Debes decidir quién combate contra quién; generalmente, deberías emparejar la misma potencia de combate, cuando sea factible.

Sólo cuando una nave destruye a su oponente, o el oponente huye mientras está a largo alcance, puede la nave moverse para unirse a otro duelo.

Si un bando tiene más naves que el otro, puede asignar las naves "adicionales" a cualquiera de los duelos: se podrían lanzar todos al mismo duelo, o se podrían distribuir.

**Ejemplo:** Cuatro TIE atacan a dos Ala-X. Hay dos duelos porque el bando más pequeño sólo tiene dos naves. Los dos TIE adicionales podrían unirse ambos a un mismo duelo, o unirse uno a cada duelo. Según lo que decidas, tendrás una batalla de 1 contra 1 y otra batalla de 3 contra 1; o dos batallas de 2 contra 1.

Una nave no puede disparar ni seguir a cualquier nave que forme parte de un duelo "diferente", mientras ella misma siga teniendo oponentes.

Cualquier nave que huya (es decir, que empiece a largo alcance y consiga alejarse) ha abandonado el área de la batalla totalmente y no puede atacar a ninguna otra nave.

Si una nave destruye todos sus oponentes, en la siguiente ronda de combate puede unirse a cualquier duelo a largo alcance.

Si el duelo al que se une contiene dos o más naves enemigas, la lucha se divide en dos duelos. Debes decidir qué nave/s se giran para encarar al nuevo enemigo.

**Ejemplo:** El *Halcón Milenario* y el Ala-X de Luke se encuentran con tres cazas TIE. Un TIE ataca al *Halcón* y los otros dos luchan contra Luke. El *Halcón Milenario* destruye a su caza TIE; en la siguiente ronda de combate, se mueve para ayudar a Luke. La batalla de Luke con los dos cazas TIE se divide en dos duelos: uno entre Luke y un caza TIE, y el otro entre el *Halcón* y el otro caza.

## Reglas: Naves y Combate Personal

Las naves rara vez se enfrentan a los personajes, pero a veces ocurre. Los cazas TIE ocasionalmente atacan objetivos en tierra, por ejemplo.

Una nave que dispara a un personaje siempre dispara a corto alcance (porque un humano no sería visible para un artillero disparando a medio alcance de los cañones de una nave). Sin embargo, los personajes son mucho más pequeños que los blancos normales del cañón de una nave; la dificultad normalmente es 20. Tira por el control de fuego del arma y por la habilidad del artillero como es normal; el objetivo puede esquivar.

Los códigos de daño de las armas de las naves están a una escala diferente de las armas de mano. El cañón de láser de un Ala-X tiene un código de daño de 6D, pero es mucho más poderoso que un rifle blaster (código de daño de 5D). Los códigos de daño de las armas de naves están diseñados para compararlos con los códigos de cascos, no con los códigos de fortaleza de los personajes. Si, por alguna razón, una nave dispara contra un personaje y le da, dobla el código de dados antes de tirar los dados (6D pasa a ser 12D). El personaje sigue tirando dados por su fortaleza (y blindaje) normalmente.

Cuando un personaje dispara contra una nave, determina el alcance y el número de dificultad normalmente. (Ver también Carta de Modificadores Opcionales al Fuego, página 142). La nave puede evadir el fuego, según las reglas normales.

La mayoría de las armas de mano no son suficiente-

mente poderosas como para afectar a las naves. Cuando impacte un blaster, tira sólo 1D para daño. Tira los dados de casco (y pantallas) de la nave normalmente. Si la tirada de daño del blaster es *menos de la mitad* de la tirada de casco (y pantallas) de la nave, el blaster no tiene efecto; ni vuelan las pantallas, ni se ionizan los controles.

Los blasters de repetición tienen un poder ligeramente superior al de los fusiles de mano; cuando un blaster de repetición (medio o pesado) impacta en una nave espacial, tira 2D para daño.

## Reglas: Mejorando las Naves

Un personaje que posee una nave puede gastar puntos de habilidad para mejorarla.

Puede incrementar cualquiera de sus códigos de dados: velocidad, casco, maniobrabilidad, pantallas, control de fuego y daño. El coste de incrementar un código se determina de la misma manera que para las habilidades de los jugadores. **Ejemplo:** Incrementar la velocidad de una nave de 5D a 5D+1 cuesta 5 puntos de habilidad.

Si una nave lleva montadas muchas armas, gastar puntos de habilidad para incrementar un código de control de fuego o de daño sólo afecta al código de *un* arma. Incrementar los códigos de las otras armas cuesta puntos de habilidad adicionales.

El propietario de una nave también puede alterar su multiplicador de hiperimpulso. Cambiar un multiplicador de "x2" a "x1" cuesta 20 puntos de habilidad; cambiarlo de "x1" a "x 1/2" cuesta 40 puntos.

Un propietario puede añadir armas adicionales a su nave. Un arma con 1D de control de fuego y 1D de daño cuesta 6 puntos de habilidad. Incrementar sus códigos a partir de estos valores cuesta puntos adicionales.

Además de gastar puntos de habilidad, para mejorar una nave, un propietario debe o bien gastar dinero o utilizar su habilidad de reparación de naves espaciales (o la de otro personaje).

Si escoge gastar dinero, debe llevar su nave a un muelle espacial o cualquiera otra instalación de reparaciones que tenga las herramientas y el material. También debe pagar 100 créditos por punto de habilidad. La instalación de reparaciones tarda 1 día por cada "pip" en que se incrementa el código.

**Ejemplo:** Un personaje gasta 10 puntos de habilidad para incrementar el código de velocidad de su nave de 5D+1 a 6D. Cuesta 1000 créditos y tarda 2 días.

Cualquier personaje puede utilizar su propia habilidad de reparación de naves espaciales para incrementar cualquier código de la nave a un nivel *como máximo igual a su código de habilidad de reparación*. **Ejemplo:** Un personaje con una reparación de naves espaciales de 6D+2 podría incrementar un código de nave hasta 6D+2, pero no más allá.

Incrementar un código en un "pip" cuesta una semana de tiempo. Además cuesta 10 créditos por punto de habilidad gastado (en recambios, herramientas y nuevo material). Un personaje puede utilizar el tiempo perdido en el hiperespacio, o el tiempo entre aventuras, trabajando en su nave.

## Personalizando

Un personaje que tiene una nave puede gastar puntos de habilidad en mejorar su nave, porque la nave es, de alguna manera, una extensión de sí mismo y de sus habilidades. Si quieres, también puedes permitir que los personajes personalicen blasters u otro material siguiendo las mismas reglas.

# C

## apítulo Seis La Fuerza

### Antecedentes: La Fuerza

*"La Fuerza es lo que da a un Jedi su poder. Es un campo de energía creado por todas las cosas vivas. Nos rodea, nos penetra, une conjuntamente toda la galaxia."*

• Obi-Wan Kenobi

La Fuerza está en todas partes. Está en todas las cosas. Algunos aprenden su naturaleza y ganan el dominio de la vida, del pensamiento y de la materia. La mayoría no; pero incluso aquellos que no conocen la Fuerza, incluso los que se muestran escépticos respecto a su existencia, también la poseen. Algunos menosprecian la Fuerza como mera suerte; otros la reconocen por lo que es.

### Reglas: Puntos de Fuerza

Cada personaje jugador empieza con un punto de Fuerza. En cualquier momento durante una partida, un jugador puede anunciar que está gastando un punto de Fuerza.

Un personaje no puede gastar más puntos de Fuerza en una aventura que los que posea su personaje; si su personaje tiene tres puntos, sólo puede gastar tres. Cuando ya ha gastado los tres, ya no puede gastar ninguno más.

En la ronda de combate en la que el personaje gasta un punto de Fuerza, se doblan todos sus códigos de habilidad y atributo. Esto significa que puede realizar el doble de acciones, y sus posibilidades de éxito son muy superiores. Esto también significa que es mucho menos probable que quede herido (ya que su código de fortaleza también se ha doblado, como todo lo demás). Además, si el personaje es aturdido en la misma ronda, ignora el aturdimiento y puede continuar realizando acciones.

*Ejemplo: Los hombres de ala se habían ido. Ahora era sólo cosa suya. Cuatro TIE se acercaron desde arriba, abajo y los lados: un cerco clásico. Desesperadamente, se aferró a los controles y, manteniendo la respiración, esquivó el fuego de los cuatro TIE, maniobró rápidamente, disparó cuatro veces y... se produjeron cuatro explosiones en rápida sucesión. De repente el espacio estaba vacío. El puntal de un ala ardía por donde había pasado el tiro de un TIE. Roark respiró. Habilidad, les diría a sus amigos. Pura habilidad.*

### Cuatro resultados

Gastar un punto de Fuerza puede tener cuatro resultados posibles:

#### *Haciendo el Mal*

Cuando un personaje utiliza la Fuerza para el mal, inmediatamente pierde el punto de Fuerza que gasta... y gana así mismo un punto del Lado Oscuro (ver más adelante).

¿Qué significa "utilizar la Fuerza para hacer el mal"?

- Matar o herir a alguien, excepto en defensa propia o de otros.
- Utilizar la Fuerza para ganar poder.
- Utilizar la Fuerza mientras se está furioso o lleno de odio.

#### *No siendo Heroico*

Cuando un personaje utiliza un punto de Fuerza para

hacer algo que no es particularmente heroico, pero que en realidad no es malo, pierde permanentemente el punto de Fuerza que gasta.

¿Qué es "algo no particularmente heroico"?

- Evitar el peligro.
- Salvar el propio pellejo.
- Ganar dinero o bienes.

**Ejemplo:** Roark esquivo, pero el fuego de blaster del soldado de asalto igualmente le impacta. La tirada de daño es 20, y a Roark no le ilusiona quedarse mortalmente herido. Gasta un punto de Fuerza. Al doblar su código de fortaleza de 3D pasa a ser 6D. Roark tira los dados y saca un 19: sólo queda herido. Sin embargo, usar la Fuerza para salvar el pellejo no es heroico, por lo que el punto de Fuerza de Roark se gasta permanentemente.

#### *Siendo Heroico*

Cuando un personaje utiliza un punto de Fuerza de una manera heroica, recupera el punto de Fuerza al final de la aventura.

¿Qué es ser heroico?

- Exponerte a un gran peligro.
- Sacrificarte para ayudar a los demás.
- Aceptar grandes riesgos para ayudar a la Alianza en su lucha contra el Imperio.

**Ejemplo:** Nagraoao y Hawk Carrow están prisioneros en la mina de especia de Kessel. Roark lleva su nave, *Dorion Discus*, al sistema de Kessel. Es interceptado por un Destructor Estelar, y registran al *Dorion Discus*. Un oficial de la marina pregunta la razón de su presencia en el sistema. Roark le explica un cuento chino sobre una entrega de alimentos y material para las minas de especia, e intenta un soborno. Si el oficial rechaza el soborno, Roark también acabará trabajando en las minas de especia... con una esperanza de vida de unas tres semanas. Gasta un punto de Fuerza, y el oficial acepta el soborno. Arriesgarte a que te capturen para salvar a tus colegas es claramente heroico, por lo que Roark recuperará el punto de Fuerza.

#### *Siendo Heroico... en el Momento Dramáticamente Apropiado*

Si un personaje gasta un punto de Fuerza de manera heroica en un momento dramáticamente apropiado, no sólo recupera el punto de Fuerza al final de la aventura, sino que también puede conseguir otro punto.

¿Qué es un momento dramáticamente apropiado? Es un momento de alta tensión, en que los héroes están confrontados con el malo de la película o están en un apuro verdaderamente desesperante. Es el momento en que las acciones de los personajes deciden el resultado de toda la historia.

Cada aventura tiene dos o tres momentos en que gastar un punto de Fuerza es lo correcto. Por ejemplo, en *La Guerra de las Galaxias IV: Una Nueva Esperanza*, los momentos dramáticamente apropiados son:

- Rescatar a la Princesa Leia del calabozo.
- Enfrentarse con Darth Vader.
- Atacar a la Estrella de la Muerte.

En las aventuras publicadas, identificamos los momentos en los que pensamos que gastar un punto de Fuerza sería dramáticamente apropiado. Cuando diseñes

tus propias aventuras, debes decidir cuando ocurrirán esos momentos.

### Recuperando puntos

Cuando un jugador gasta un punto de Fuerza, dile si lo pierde o lo va a recuperar.

El total de puntos de Fuerza de un jugador es la cantidad máxima de puntos de Fuerza que puede gastar en una aventura. Los personajes pueden acabar recuperando algunos de los puntos que han gastado al *final* de la aventura, pero sólo entonces. Los puntos devueltos a un jugador pueden utilizarse en la siguiente aventura, pero no puedes gastar el mismo punto dos veces en la misma aventura.

Si un jugador empieza una aventura con únicamente un punto de Fuerza, y lo gasta de una manera no heroica o mala, aún así recupera el punto al final de la aventura. De lo contrario un personaje que hubiera gastado un punto de Fuerza en el momento equivocado nunca podría ser capaz de volver a utilizar puntos de Fuerza, ya que sólo ganas puntos de Fuerza adicionales al gastar puntos de Fuerza.

### Puntos de Fuerza y los tipos malos

Los puntos de Fuerza dan a los jugadores una ventaja real sobre los PNJ. Permiten a los personajes jugadores hacer cosas que los personajes normales nunca podrían hacer.

¿Es eso justo? En cierto modo sí. Los personajes jugadores son *héroes*. Los soldados de asalto son carne de cañón. Está bien que los héroes sean capaces de hacer cosas que los otros no pueden hacer.

Los villanos también tienen puntos de Fuerza (¡y no quieres saber cuantos puntos de Fuerza debe tener Darth Vader!) Recuerda que la Fuerza no es en sí misma un instrumento del bien ni del mal; tiene su Lado Oscuro, así como su Luz. Los villanos pueden utilizar puntos de Fuerza con tanta facilidad como los héroes.

Por eso, los PNJ *importantes* también deberían tener puntos de Fuerza... y poder gastarlos cuando se enfrenten con los héroes.

### Reglas: Puntos del Lado Oscuro

Siempre que un personaje utilice la Fuerza de una manera inmoral, gana *un punto del Lado Oscuro*. Debería registrar el número de puntos del Lado Oscuro que ha acumulado en su plantilla de personaje.

Siempre que un personaje gana un punto del Lado Oscuro, el director de juego debe tirar 1D. Si la tirada de dado es *inferior* al número de puntos del Lado Oscuro que el jugador ha acumulado, el personaje *se pasa al Lado Oscuro* inmediatamente. Ahora será consumido por el mal.

**Ejemplo:** Un personaje gana su tercer punto del Lado Oscuro. Se vuelve al mal con una tirada de 1 ó 2.

Todos los personajes jugadores de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol* son miembros de la Rebelión. Cualquier personaje consumido por el Lado Oscuro no puede ser un personaje jugador.

Cuando un personaje jugador se pasa al Lado Oscuro, el director de juego debe quitarle la plantilla de personaje a su jugador. El personaje es ahora un personaje no jugador, controlado por el director de juego. Si el jugador quiere continuar jugando, debe generar un personaje enteramente nuevo.

### ¡Ve con cuidado!

En cualquier buena campaña de juego de rol, los jugadores se sienten unidos a sus personajes. En los mejores casos, perder un personaje puede ser traumático.

Ver como *tu* personaje se convierte en villano es especialmente doloroso.

Cuando asignas un punto del Lado Oscuro a un jugador, *asegúrate absolutamente que está justificado*. Cuando un personaje gana un punto del Lado Oscuro, hay una posibilidad real de que se pase al Lado Oscuro. Si el jugador cree que estás actuando a la ligera y pierde el personaje en consecuencia, estará (justificadamente) enfadado.

Dile *siempre* a un jugador cuándo corre el riesgo de ganar un punto del Lado Oscuro. Dile que hacer lo que se propone le supondrá un punto y déjale que cambie de opinión y haga otra cosa, si quiere.

Si discute, reclamando que lo que quiere hacer no es inmoral, en realidad sólo hay una respuesta: tú eres el director de juego, y si dices que está mal, está mal.

Si el jugador decide conscientemente seguir y aceptar el riesgo... que así sea, y no tendrá ninguna razón para quejarse si su personaje se pasa al Lado Oscuro. Al dejar que el personaje tome una decisión consciente, te evitas el malestar... y también consigues crear un momento dramático con la decisión.

### Expiación

Mediante el ayuno, la meditación y el ritual, un personaje puede arrojar de sí mismo la mancha de la oscuridad. El proceso es largo y riguroso.





El personaje puede continuar jugando mientras está intentando expiar, pero debe ser conscientemente más puro que los puros: incluso hacer cualquier cosa que sólo sea discutiblemente mala previene la expiación.

Como regla general, si durante una sesión de juego, el jugador específica que está intentando expiar, claramente se preocupa por hacer el bien, y pone una atención estricta y estrecha en hacer el bien, entonces está intentando expiar. Si actúa como si no pasase nada, no lo está haciendo.

Si un personaje actúa de esta manera durante cinco sesiones de juego (mencionando su intento de expiar en cada una de ellas, y evitando claramente los actos injustos), entonces su total del Lado Oscuro se reduce en uno.

Si el personaje actúa de una manera cuestionable si quiera sea en una sola expedición, debe volver a empezar de nuevo.

## Antecedentes: La Fuerza y los Jedi

De la no vida vino la vida; de la materia muerta vino el espíritu. Con la vida vino la percepción: la percepción de la belleza y de la fealdad, de la serenidad y del temor. La Fuerza creció en fortaleza al crecer en fortaleza la vida: La vida es la manera de percibirse a sí mismo del universo; la Fuerza es la fortaleza de su percepción.

A medida que la vida crecía, evolucionaba, se sofisticaba, vino la inteligencia...y con ella, la capacidad de entendimiento. Los seres inteligentes se plantearon el universo y fueron lo suficientemente listos como para plantear las preguntas de la manera correcta, el universo contestó. La Fuerza se hizo más fuerte, más sofisticada, a medida que la inteligencia se extendía, y se profundizaba el conocimiento que tenían los sabientes respecto del universo.

Sin embargo, la naturaleza de la Fuerza es oculta y sutil. Las preguntas sobre la naturaleza de la materia y la energía se responden con más facilidad. Los seres inteligentes desarrollaron una avanzada tecnología entendiendo las leyes físicas. No obstante, la comprensión de la naturaleza mística del universo se quedaba detrás. Los seres inteligentes construyeron culturas avanzadas frías, crueles, ignorantes del latido del corazón de la realidad.

Así se mantuvo la galaxia, hasta la ascensión de los Jedi. Ellos estudiaron la Fuerza; dieron los primeros pasos en el camino hacia la armonía universal. Al profundizarse su maestría, se extendió su fama, y cuando sus obras empezaron a traer armonía y libertad a la galaxia, fueron traicionados.

Porque la Fuerza no es en sí misma ni buena ni mala; es un reflejo de la naturaleza, y la propia naturaleza puede ser fría y cruel. La gente maligna puede domar la Fuerza a su voluntad; y, al hacerlo, pierden algo de su humanidad, convirtiéndose en virtuales siervos del Lado Oscuro de la Fuerza. Porque del Señor del Lado Oscuro, así como del Señor de la Luz, no se puede decir si él controla a la Fuerza, o la Fuerza le controla a él; plantearse quién es el agente y quién el actor es una pregunta sin sentido.

Era innegable que algunos hombres utilizarían la Fuerza para satisfacer su sensualidad básica por la riqueza y el poder. El Lado Oscuro es fácil y seductor; los primeros éxitos dieron sed de más. Los malignos llevaron muy abajo a los grandes Jedi, cazándolos y matando a todos los de su antiguo orden. Todos... o casi todos.

## Encontrando un maestro

*"Los Jedi están extinguidos, su fuego se ha apagado en el universo. Tú, amigo mío, eres todo lo que queda de su religión."*

• Gran Moff Tarkin

Los Caballeros Jedi eran una orden antigua y honorable de maestros de la Fuerza. Eran sabios y buenos, y sólo utilizaban la Fuerza para avanzar la causa de la libertad, la armonía y la supervivencia de la vida.

Hay pocos restos de los Jedi en la galaxia moderna. Como todos sabemos (pero no todos los personajes jugadores saben necesariamente), todavía quedan algunos Jedi: Yoda, Obi-Wan Kenobi, su pupilo Luke Skywalker... y Darth Vader, maestro del Lado Oscuro.

No hay libros de texto sobre los Jedi, ni escuelas, ni nada. Para aprender sobre la Fuerza y ser un Jedi, un personaje debe ser entrenado por alguien que ya la entienda. Un personaje jugador que quiera ser Jedi debe estudiar con un maestro.

En teoría, un personaje jugador podría ir a buscar uno de los Jedi supervivientes y pedirle si puede estudiar con él. En la práctica esto es imposible, o virtualmente imposible. Se juega a *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol* durante el período de la Rebelión, ni antes ni después. Durante este período, el único alumno que tuvieron Kenobi y Yoda fue Skywalker. Skywalker puede haber entrenado a otros después de la caída del Imperio, pero va más allá del alcance del juego.

Esto no significa que encontrar un maestro sea imposible... es sencillamente difícil. Hay varias posibilidades:

- Algunos estudiantes de los Jedi que nunca completaron su entrenamiento pueden estar capacitados para ayudar. Vader y el Imperio no persiguieron hasta el último adepto menor; ejecutaron a todos los que eran peligrosos, pero esto todavía deja muchos poderes menores (como el Jedi Fracasado y el Jedi Menor).

- Los Jedi son los maestros de la Fuerza más conocidos en la galaxia. Sin embargo, no son necesariamente los únicos. Pueden existir algunas tradiciones místicas alternativas que tengan alguna comprensión de la naturaleza de la Fuerza y puedan ofrecer un entrenamiento en su uso. Algunas razas alienígenas pueden entender la Fuerza, pero evaden el contacto con las razas viajeras del espacio por sus propias razones. El Estudiante Alienígena es un ejemplo.

Incluso si consigue un maestro, lo máximo que un personaje puede aprender es un poco sobre la Fuerza y sus usos. Buena parte del conocimiento poseído por los Caballeros Jedi se ha perdido para la galaxia, y muchos



de sus poderes no pueden ser reproducidos por los adeptos menores que todavía sobreviven. Los personajes no pueden convertirse en verdaderos Jedi. Sin embargo, un personaje puede *aspirar* ser un Jedi, y, en algún distante momento del futuro (más allá del alcance del juego), quizás pueda aprender a los pies de Luke Skywalker y ser un Caballero Jedi de verdad.

## El Lado Oscuro

"¿Es más fuerte el Lado Oscuro?"

"No... No... No... Más rápido, más fácil, más seductor."

"¿Pero cómo puedes distinguir el lado bueno del malo?"

"Lo distinguirás. Cuando estés tranquilo, en paz. Pasivo. Un Jedi utiliza la Fuerza para el conocimiento y la defensa, nunca para el ataque."

- Luke Skywalker y Yoda.

¿La Fuerza utiliza al Jedi, o el Jedi utiliza la Fuerza? Para utilizar la Fuerza, uno debe estar en armonía con ella. Sólo cuando uno está tranquilo, en paz, puede actuar con la seguridad del control. Cuando uno está en armonía con el universo, uno actúa como se debe para mantener la armonía. La voluntad y la Fuerza son uno; el actor y el agente, lo mismo. No hay contradicción: hay unidad.

Esta es la vía de la luz.

Hay otra: la vía de la Oscuridad.

El universo es un furioso pantano de poder. Para desencadenar este poder, uno debe aprovechar sus emociones más básicas: odio, furia, miedo, agresión. Cuando uno libera su propia furia, libera la furia de la eternidad. Sólo cuando se está lleno de odio, se pueden realizar los actos más odiosos. La voluntad y la Fuerza son uno.

Esta es la elección de los Jedi: serenidad u odio; paz o ira; libertad o tiranía; aprendizaje o poder; la Luz o la Oscuridad.

Como la utilización de la Fuerza y la manera en que la Fuerza utiliza a su usuario son uno, la elección es ineludible. Un Jedi que empieza a caer en la senda del Lado Oscuro siempre será dominado por éste.

Esa es la razón por la que el Jedi debe seguir un código estricto.

## El Código Jedi

*Un Jedi debe tener el compromiso más profundo, la mente más seria.*

- Yoda.

No hay emoción; hay paz.

No hay ignorancia; hay conocimiento.

No hay pasión; hay serenidad.

No hay muerte; está la Fuerza.

Para utilizar la Fuerza, el Jedi debe mantenerse en armonía con ella. Actuar en disonancia agota su poder.

La Fuerza es creada y mantenida por la vida. El Jedi actúa para preservar la vida. Matar es malo.

Sin embargo a veces es necesario matar. El Jedi puede matar en defensa propia, o para defender a otros. Puede matar si, al hacerlo, preserva la existencia de la vida.

Pero debe saber, siempre, que matar es malo. Cuando mata, comete un crimen contra la Fuerza. Aunque pueda saber que lo hace para un bien mejor, y éste bien justifica su acto, también sabe que la muerte es una mancha en su espíritu.

El Jedi no actúa en provecho personal, ni para ganar riquezas ni poder. Actúa para ganar conocimientos; para mantener la libertad, la vida y el aprendizaje; para derrotar a aquellos que impondrían la tiranía, la muerte y la ignorancia.

A veces, se necesita riqueza o poder para lograr los objetivos de los Jedi. Se necesita dinero para conseguir comprar bienes; se necesita poder para conseguir la

ayuda de otros. Para lograr sus objetivos, un Jedi puede obtener riqueza o poder, pero no está interesado en ello para su propio provecho, y los cederá cuando se hayan logrado sus objetivos.

Un Jedi nunca actúa por odio, furia, miedo ni agresión. Un Jedi debe actuar cuando está tranquilo, en paz con la Fuerza. Actuar con furia es cortejar el Lado Oscuro, arriesgar todo lo que defiende un Jedi.

## Reglas: Habilidades y Poder Entrenamiento

Hay tres habilidades de la Fuerza: controlar, sentir y alterar. A diferencia de otras habilidades, no están gobernadas por ningún atributo; un personaje sin entrenamiento *no* tiene códigos de controlar, sentir ni alterar. Un personaje sin entrenamiento *no* tiene y *no* puede utilizar habilidades de la Fuerza. Únicamente cuando recibe entrenamiento en una habilidad de la Fuerza la puede utilizar.

La primera habilidad que un personaje aprende cuando se entrena en la Fuerza es controlar. Después de una semana de estudio intensivo, gana la habilidad. Su código de habilidad inicial es de 1D. Aprender una habilidad de la Fuerza a 1D no cuesta ningún punto de habilidad.

Los maestros suelen enseñar a sus alumnos en primer lugar a controlar, después a sentir, después a alterar. Cuando un maestro decide que ha llegado el momento (que podría ser una semana después que el alumno aprenda a controlar, o después de siete años de aprendizaje y de barrer el templo), enseña a su alumno la siguiente habilidad. Cada habilidad se aprende en una semana de entrenamiento intensivo. Al aprenderla, cada habilidad empieza con un código de 1D. \*

Un maestro sólo puede enseñar lo que sabe. Si no conoce una habilidad, no la puede enseñar.

Mientras un personaje tenga un maestro, puede gastar los puntos de habilidad que gana durante el juego para incrementar sus habilidades de la Fuerza. No obstante, nunca puede incrementar una habilidad que todavía está a cero gastando puntos de habilidad.

Un maestro solo puede enseñar a su alumno *hasta su propio nivel*. **Ejemplo:** Un maestro tiene una habilidad de controlar de 5D+1. El alumno puede gastar puntos de habilidad para incrementar su propia habilidad de controlar hasta 5D+1 al coste normal (ver página 15).

Un alumno *puede* incrementar una habilidad de la Fuerza por encima del código de habilidad de su maestro, pero hacerlo cuesta el *doble* de los puntos de habilidad normales. **Ejemplo:** La habilidad de controlar del maestro es de 5D+1. Incrementar una habilidad de 5D+1 a 5D+2 costaría normalmente 5 puntos de habilidad. Como 5D+2 está por encima de la habilidad del maestro, el alumno tendría que gastar 10 puntos.

## Personajes que empiezan con habilidades de la Fuerza

Cuatro de las plantillas de personajes tienen impresas habilidades de la Fuerza: el Estudiante Alienígena de la Fuerza, el Jedi Fracasado, el Jedi Menor y el Jedi Quijotesco. Todos sus códigos de habilidad iniciales son de 1D; estos personajes pueden gastar dados de su asignación inicial para empezar con códigos de habilidad más elevados.

Estos personajes, cuando empiezan a jugar, ya han aprendido todo lo que podían de sus respectivos maestros. Pueden incrementar sus habilidades de la Fuerza, pero sólo pagando el doble de los puntos de habilidad normales. La única manera con la que podrían evitar el coste doblado es encontrando un *nuevo* maestro con habilidades mayores.

Fíjate que el Jedi Quijotesco sólo sabe una habilidad de la Fuerza, pero la habilidad que conoce es sentir y *no* con-

trolar. Esto es así porque es autodidacta, y no ha seguido el curso de estudio normal para un futuro Jedi (controlar, después sentir, después alterar).

### Tomando alumnos

Los personajes que empiezan con habilidades de la Fuerza pueden aceptar alumnos (convirtiéndose así en maestros). Sin embargo, algunas reglas les limitan:

- Un personaje que actualmente está estudiando con un maestro no puede aceptar a ningún alumno.
- Un maestro sólo puede tener un alumno a la vez.
- Un maestro no puede enseñar habilidades de la Fuerza a un personaje que tenga algún punto del Lado Oscuro. Estaría mal enseñar habilidades de la Fuerza a alguien tan manchado.
- Un maestro sólo puede enseñar habilidades de la Fuerza a un personaje que esté de acuerdo en seguir el código Jedi.

### Las tres habilidades

Los Jedi pueden controlar sus propios cuerpos y mentes, las mentes y los cuerpos de otros y los objetos físicos. Todos estos poderes son manifestaciones de unas pocas manipulaciones sencillas de la Fuerza.

La primera cosa que aprende un Jedi es a *controlar* su propia Fuerza interna. La Fuerza está en todos los seres y en todas las cosas; pero es más fuerte en unos que en otros. Aprendiendo a controlar su propia Fuerza, un personaje comprende la armonía con su naturaleza física. Esto le permite controlar sus funciones corporales.

El siguiente paso es aprender a *sentir* las idas y venidas de la Fuerza y los nexos que conectan todas las cosas. En verdad, el entrenamiento en sentir la Fuerza empieza así que el personaje tiene los principios de controlar, y es necesario sentir la Fuerza para la mayoría de sus aplicaciones.

La Fuerza rodea y une todas las cosas. Aprendiendo a percibir la Fuerza sólo con la mente, el Jedi aprende la armonía con seres y objetos diferentes de él mismo. Aprende a "notar" las conexiones entre él mismo y los otros y a aprender algo sobre la naturaleza de las cosas que siente.

Al sentir la red de conexiones de la Fuerza, un personaje aprende a leer los sentimientos de otros, a utilizar la Fuerza para realzar sus propios sentidos, a saber hasta qué punto un organismo está dañado o enfermo.

Combinando el control de la Fuerza con la sensación, un Jedi aumenta sus poderes. Aprende a leer las mentes, a proyectar pensamientos y sentimientos en las mentes de otros, y a ver el pasado, presente y futuros posibles, incluso a grandes distancias.

Después el Jedi aprende a *alterar* la distribución de la Fuerza. Al hacerlo, aprende a mover objetos con la mente desnuda. Puede hacer a los cuerpos de otros lo que puede hacer a su propio cuerpo: es decir, ayudarlos a soportar el dolor, el cansancio, el hambre, la sed, a acelerar la curación y a otras cosas por el estilo.

Combinando alteración con control y sensación, un Jedi puede cambiarlos contenidos de las mentes de otros, provocándoles percepciones erróneas o fallos de memoria, o que lleguen a conclusiones incorrectas.

Se dice que los antiguos Caballeros Jedi tenían más habilidades a parte de éstas: grandes y poderosos misterios que les permitían manipular la mismísima estructura del universo, convocar fuerzas temibles para el mismísimo marco de la realidad, vivir más allá de la muerte, guiar el paso de la humanidad hacia la rectitud. Sin embargo, esos sabios se han ido (o eso creen todos), siendo su último superviviente el ser maligno que los traicionó: Darth Vader, Señor Oscuro de Sith. Los poderes que llegaron a poseer se han perdido (o eso se cree) para siempre.

### Utilizando las tres habilidades

#### Combinando Habilidades

Cada una de las tres habilidades se puede utilizar de diferentes maneras. Combinando habilidades, un personaje puede crear efectos incluso más interesantes.

Las descripciones de poderes, que se encuentran más adelante, describen maneras en las que se pueden utilizar las tres habilidades. Cada método de utilización se llama *unpoder*. Por ejemplo, "controlar el dolor", "seguir consciente" y "acelerar curación" son poderes de la habilidad de controlar.

Un personaje que conoce una habilidad de la Fuerza puede utilizar cualquiera de los poderes que se indican bajo el nombre de la habilidad.

Por favor, fíjate que un "poder" no es un "hechizo"; es simplemente una manera de poder utilizar una *habilidad*. A la discreción del director de juego, cualquiera de las tres habilidades de la Fuerza se puede utilizar de otras maneras que sean consistentes con la descripción general de la habilidad: que impliquen el control de la Fuerza interna, la sensación de la Fuerza externa o alterar a cualquiera de las dos.

#### Números de dificultad

Cada descripción de poder contiene una sección de "número de dificultad". Cuando un personaje utiliza un poder, mira el número de dificultad de ese poder. Haz una tirada de habilidad para el personaje; si saca igual o más que el número de dificultad, consigue utilizar el poder. Si saca menos que el número de dificultad, fracasa.

A veces la descripción de un poder presenta más de un número de dificultad. Por ejemplo, el número de dificultad para el poder de "mantenerse consciente" es 10 si el personaje ha sido incapacitado, pero 20 si es herido mortalmente.

Cuando un poder requiere la utilización de más de una habilidad de la Fuerza, se presentan números de dificultad para cada habilidad. El usuario debe hacer tiradas de habilidad separadas, una para cada habilidad. Fallar en una significa que se fracasa en la utilización del poder.

Ejemplo: Un personaje quiere utilizar "recuperar la consciencia" (ver página 79). Está tocando al objetivo y éste está incapacitado. Debe realizar una tirada de habilidad de controlar de 5 o más, y una tirada de habilidad de alterar de 10 o más.

Muchos poderes indican que la dificultad es un número "modificado según la proximidad" o "modificado por la relación". Cuando un jugador utiliza uno de estos poderes, consulta la Carta de Dificultad de la Fuerza (ver página 140); te dice cómo modificar el número de dificultad. Por regla general, cuánto más cerca están dos personajes, o cuánto mejor se conocen el uno al otro, menor es el número de dificultad.

#### Modificaciones del Lado Oscuro

Cuando un personaje con puntos del Lado Oscuro utiliza una habilidad de la Fuerza, su código de habilidad se *incrementa* en 1D por cada punto del Lado Oscuro.

**Ejemplo:** La habilidad de controlar de Jimbo es 4D y tiene dos puntos del Lado Oscuro. Cuando utiliza su habilidad de controlar, tira 6D.

¿Por qué sucede esto? Porque es más fácil utilizar el Lado Oscuro de la Fuerza que la Luz; el Lado Oscuro es una senda más fácil y más seductora. Siempre hay la tentación de cogerlo y el riesgo de abandonar la Luz.

#### Resistiendo los poderes de la Fuerza

Siempre que se utiliza un poder para afectar a otro personaje en contra de su voluntad, la víctima se resiste con su percepción. Haz una tirada de percepción para la víctima; después tira por la habilidad de la Fuerza. Si la tirada de percepción es mayor que la tirada de habilidad de la Fuerza, el poder falla. Si la tirada de habilidad de la Fuerza es superior o igual, el poder tiene éxito.

Los personajes que conocen la habilidad de control la

pueden utilizar, en vez de la percepción, para resistirse a las utilizaciones no deseadas de la Fuerza. Un personaje puede escoger cuál utilizar (percepción o control) y presumiblemente utilizará la que tenga el código más elevado.

**Ejemplo:** Un Estudiante Alienígena quiere que un guardia vaya a ver a su mujer, llamándole a distancia. Esto requiere una tirada de habilidad de sentir superior a la percepción de la víctima (ver página 79). La percepción de la víctima es de 2D y la habilidad de sentir del Estudiante Alienígena es de 3D. La víctima saca un 7; el Estudiante Alienígena un 17. Todavía debe tener éxito en las tiradas de alterar y controlar para utilizar el poder.

#### Tiempo

Utilizar una habilidad de la Fuerza requiere una ronda de combate, como es habitual.

Cuando un poder requiere la utilización de varias habilidades, el usuario puede o bien intenta usar el poder en una ronda de combate, reduciendo sus códigos por Utilización múltiple de habilidades (ver página 12), o bien tomarse varias rondas para utilizar el poder, haciendo una tirada de habilidad en cada ronda.

De manera similar, un personaje puede utilizar más de un poder en una misma ronda, según las reglas habituales de utilización múltiple de habilidades.

#### Utilizando puntos de Fuerza

La utilización de habilidades de la Fuerza no requiere que un personaje gaste puntos de Fuerza. Sin embargo, te darás cuenta que los números de dificultad para las utilizaciones más impresionantes de la Fuerza son bastante altas, y el código de habilidad máximo de un personaje que empieza es de 3D. Los jugadores se pueden encontrar con que, para hacer útiles las habilidades de la Fuerza, deberán a veces gastar puntos de Fuerza.

## Manteniendo un poder "activo"

A veces, un personaje quiere mantener un poder "activo", es decir, funcionando continuamente durante un largo período de tiempo. Por ejemplo, si un Jedi estuviese andando por un desierto bajo la feroz radiación de una estrella doble, quizás quisiera dejar activo "absorber/disipar energía" para evitar un golpe de calor y quemaduras.

Un jugador puede anunciar que quiere dejar un poder *activo* antes de hacer las tiradas de habilidad necesarias. Si sus tiradas de habilidad tienen éxito, el poder funciona continuamente, hasta que se desconecte. En cualquier momento, un personaje puede desconectar voluntariamente un poder que mantiene activo.

Si un personaje es aturdido o herido, se desconecta automáticamente cualquier poder que esté manteniendo activo. Las distracciones también pueden hacer que un personaje desactive su poder.

Un personaje que mantiene activo un poder está "utilizando" las habilidades que el poder requiere, mientras el poder siga efectivo, incluso aunque no haga nuevas tiradas de habilidad cada ronda. Cuando hace cualquier otra tirada de habilidad, sus códigos se reducen correspondientemente.

**Ejemplo:** Absorber/disipar energía es un poder de la habilidad de controlar (sólo requiere el uso de una habilidad). Si un personaje mantiene el poder activo, cada vez que utiliza cualquier otra habilidad, el código de habilidad se reduce en 1D, porque está utilizando dos habilidades en una misma ronda, su habilidad de controlar y su otra habilidad.

## El Código Jedi

El Código Jedi es más que un ideal; es la base sobre la que descansan los poderes de un Jedi.

Todos los personajes ganan puntos del Lado Oscuro cuando utilizan la Fuerza para hacer el mal; los personajes con habilidades de la Fuerza ganan puntos del Lado

Oscuro *siempre* que hagan algo malo, en cualquier momento, incluso si no están utilizando habilidades de la Fuerza o gastando puntos de Fuerza en ese momento.

## Reglas: Sables de Luz

Cualquier personaje puede utilizar un sable de luz como arma en combate cuerpo a cuerpo, utilizando su factor de daño normal de 5D (ver página 139). Sin embargo, los sables de luz son armas raras; no se pueden comprar normalmente, sino que son tan preciosos como objetos de arte. Obtener un sable de luz podría ser el climax de una aventura.

Cuando un personaje con la habilidad de controlar utiliza un sable de luz, sumas sus dados de habilidad de controlar al código de daño cuando impacte. **Ejemplo:** Un personaje tiene una habilidad de controlar de 3D+1. Cuando impacta con un sable de luz, tira 8D+1 para determinar el daño.

Además, siempre que un personaje con la habilidad de sentir utilice un sable de luz para parar en combate cuerpo a cuerpo, puede utilizar su habilidad de sentir o su habilidad de parar con armas (ver página 16). Cuando se utiliza para parar, sentir es una habilidad de reacción.

Cuando se utiliza un sable de luz para parar un ataque de combate cuerpo a cuerpo, el arma atacante puede ser destruida o el atacante quedar dañado (ver página 49).

Un personaje con la habilidad de sentir puede utilizar un sable de luz para parar rayos de blaster (ver página 16). Tira por su habilidad de sentir y suma el resultado al número de dificultad del que dispara el blaster. El bloqueo de ataques con armas *no* se puede utilizar de esta manera.

Un personaje que para un rayo puede intentar reflejarlo hacia su atacante o hacia otro objetivo (ver página 16). Esto se considera como dos utilizaciones de la habilidad de sentir, por lo que los códigos se reducen correspondientemente (ver página 12). La primera utilización incrementa el número de dificultad del que dispara.

Si éste falla, el que maneja el sable de luz hace una segunda tirada de habilidad de sentir. Determina el alcance como si el que maneja el sable de luz estuviese disparando ese tipo de blaster. El alcance determina el número de dificultad de la segunda tirada de habilidad de sentir.

Si la segunda tirada es igual o superior que el número de dificultad, el rayo impacta en su objetivo. El daño que se recibe depende del arma a partir de la cual se disparó originalmente el rayo.

## Poderes de Control

### Controlar el dolor

**Número de dificultad:** La dificultad es 5 para los personajes heridos; 10 para los personajes incapacitados pero conscientes; 20 para los personajes mortalmente heridos pero conscientes.

**Efecto:** Un personaje herido que controla su dolor puede actuar como si no estuviese herido (empezando la ronda después de hacer la tirada de control), sus códigos *no* se reducen en 1D. Sin embargo, su herida no está curada, sencillamente se ignora; un personaje herido que controla su dolor y que vuelve a quedar herido se queda incapacitado.

Si un personaje sufre dolor por alguna razón que no sea una herida, se puede utilizar la habilidad para ignorar el dolor y continuar funcionando normalmente.

Si se "mantiene consciente" (ver más adelante), un personaje incapacitado o mortalmente herido puede intentar controlar el dolor. Si lo consigue, puede actuar cualquier número de veces sin caer en la inconsciencia. Sin embargo, los personajes incapacitados y mortalmente heridos que actúan mientras controlan el dolor se les trata



como si estuviesen heridos: es decir, sus códigos de dados se reducen en 1D aunque estén controlando el dolor. Los personajes mortalmente heridos que controlan el dolor todavía deben tirar cada ronda para evitar morir (ver página 14).

**Han:** ¡Luke! ¿Estás bien?

**Luke:** (Tos) Claro. (Jadeo). Sólo una herida superficial. Me pondré bien.

## Mantenerse consciente

**Número de dificultad:** 10 para personajes incapacitados, 20 para mortalmente heridos.

**Efecto:** La ronda después que un personaje es incapacitado o mortalmente herido, puede utilizar este poder para intentar seguir consciente. Si no lo consigue, cae inconsciente, como le suele ocurrir a los personajes incapacitados y mortalmente heridos.

Un personaje incapacitado que esté consciente puede realizar una acción (utilizar una vez una habilidad o un atributo), y luego cae en la inconsciencia. Su única acción está sujeta al modificador habitual para los personajes heridos (códigos de dados reducidos en 1D).

Un personaje mortalmente herido que sigue consciente no puede realizar ninguna acción, que no sea intentar controlar el dolor.

Un personaje que se mantiene consciente y después controla el dolor (ver más arriba) puede realizar cualquier cantidad de acciones sin caer en la inconsciencia.

**Han:** Me parece que el muchacho la ha palmado.

**Chewie:** Ooraraarrgh (gemido).

**Luke:** (Débilmente) No cuentes con ello.

## Trance de hibernación

**Número de dificultad:** 20.

**Efecto:** El personaje cae en trance. Las pulsaciones se reducen a unos pocos latidos por minuto. La respiración se para al mínimo. El personaje está inconsciente.

La hibernación es útil en dos casos: cuando un personaje quiere "hacerse el muerto", o cuando las reservas de alimentos o de aire están bajas.

Un personaje hibernado parece muerto. Si mantuvieses un espejo en su boca mostraría un vaho muy débil, pero necesitarías una vista muy aguda para estar seguro. Si escuchases con un estetoscopio durante más de un minuto podrías oír unas pulsaciones muy débiles, muy lentas. Los sensores de vida podrían mostrar una débil vacilación. Supon que quien vea al personaje hibernado lo toma por muerto, a no ser que se preocupe por comprobarlo.

Un personaje con la habilidad de sentir puede detectar la Fuerza del personaje y sabrá que todavía está vivo.

Quien hiberna consume sobre una décima parte del aire que consume una persona dormida.

Un personaje puede hibernar durante una semana en una atmósfera seca, o hasta un mes en una atmósfera brumosa y húmeda, antes de morir por falta de agua. Es posible conectarle un suero intravenoso de agua para permitirle sobrevivir indefinidamente.

Un personaje puede hibernar durante tres meses antes de morir de hambre. Un suero intravenoso con una solución azucarada amplía el plazo hasta un año.

Cuando un personaje entra en trance, el jugador debe decirle al director de juego cuando se despertará. Puede decir cuanto tiempo quiere hibernar o qué estímulo le despertará (p.ej.: "Cuando se abra la cápsula y me de la luz en los ojos").

Despertar un personaje en cualquier otro momento es difícil. Pegarle en la cara quizás pueda funcionar, pero podría tardar horas. Otro personaje con habilidades de la Fuerza puede utilizar "colocar en trance de hibernación" (ver más adelante) al revés para despertar al personaje en pocas rondas de combate.

**Han:** ¡Luke! ¡Luke, amigo, dime algo!

**Trespeó:** Perdoneme, Capitán Solo, pero...

**Leia:** Cállate. No lo puedo creer. Si sólo ayer...

**Trespeó:** Lo siento mucho, pero...

**Han:** Cállate. Es culpa mía. Sabía que sus reservas de aire estaban bajas. Debería haberme arriesgado a quemar los impulsores iónicos para llegar aquí más rápido...

**Chewie:** Rrrroooooarrrr.

**Han:** Sí, tienes razón. No es la mejor manera de morir.

•**Trespeó:** Señor, esto es realmente...

**Han:** ¿Te vas a callar? No quiero decir que haya una buena manera de morir...

**Leia:** Tendremos que llevarle de vuelta a la base. Estoy segura que el Almirante Farsteller querrá decir algunas palabras...

**Luke:** Hola, amigos.

**Chewie.** (Se tira hacia atrás blandiendo el arma) ¡Rrrroooooarrrgh! ¡Mauaaaaaarrrr!

**Han** (Se da la vuelta): ¡¿Qué?!

**Luke:** ¿Qué pasa? ¿No os alegráis de verme?

**Han:** Sí, claro. Sólo que...

**Luke:** ¿No os lo ha explicado Trespeó?

**Han:** ¿Trespeó? ¿Explicar? Oh. Claro. Si. Sin problemas.

**Trespeó:** Como intentaba decir...

**Han y Leia** (a la vez): ¡Cállate!

## Acelerar curación

**Número de dificultad:** 5

**Efecto:** Si un personaje utiliza este poder con éxito, puede hacer dos tiradas de curación natural durante este día con un +2 a cada tirada (ver página 53).

**Dos-Unobé:** Notable, señor. No hubiese creído posible que un humano se curase tan rápidamente.

## Contorsionar/Escapar

**Número de dificultad:** Cuerdas flojas: 5. Esposas: 10. Sujeciones serias: 15. Máxima seguridad: 20. Houdini: 30.

**Efecto:** El personaje se escapa contorsionándose de una manera dolorosa y difícil pero físicamente posible. Por ejemplo, es posible escaparse de unas esposas dislocando el pulgar para reducir la anchura de la mano. Es doloroso, pero un Jedi entrenado puede resistir el dolor y el daño de la musculatura y los ligamentos con el control corporal adecuado. Como demostró Houdini, con tiempo suficiente, el entrenamiento adecuado, y voluntad, es virtualmente posible escaparse de cualquier conjunto de sujeciones.

**Han:** ¿Qué le coge?

(Desde dentro de la caja): Thump. Thump. WHAMth-rumprattlerattle.

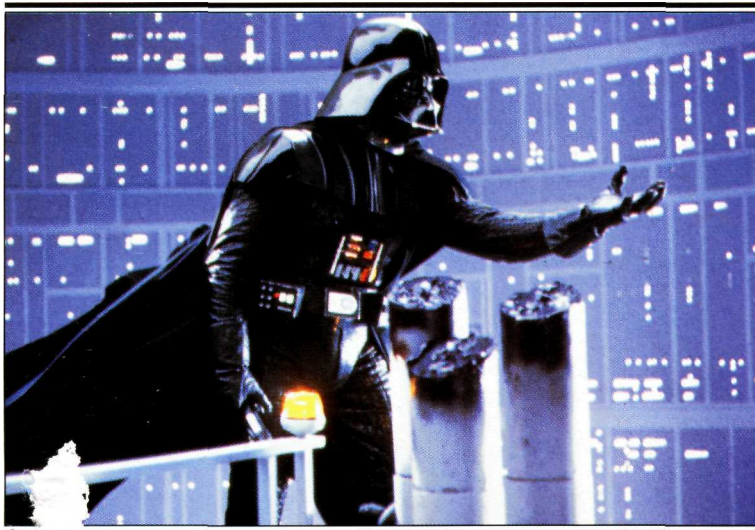
## Destoxificar veneno

**Número de dificultad:** Alcohol: 5. Veneno suave: 10. Veneno medio: 15. Veneno virulento: 20. Neurotoxina: 30.

**Efecto:** Permite que el personaje destoxifique o expulse venenos del cuerpo en un tiempo mucho menor del que sería posible normalmente. Si el personaje consigue su tirada de habilidad, no se queda afectado por el veneno. Fíjate que el alcohol es un veneno suave, y una aplicación de la Fuerza consiste en seguir estando sobrio mientras se bebe mucho.

**Caza-recompensas:** Chi, cheguero que te lo digo, colega, erech el mejor amigo que un colega puede tener (híc). La bola peluda, echta en la Baze margezh, chi, echte ech el bill..., Zzzzz (Se cae de la silla al suelo).

continúa en la página 77



"¡...Juntos podemos gobernar la galaxia!"



**H**

asta que no consigue el dominio de lo Fuerza, el futuro Jedi siempre está en equilibrio entre el Lado Oscuro y la Luz.

"Este es un momento peligroso para tí, porque serás tentado por el lado oscuro de la Fuerza."





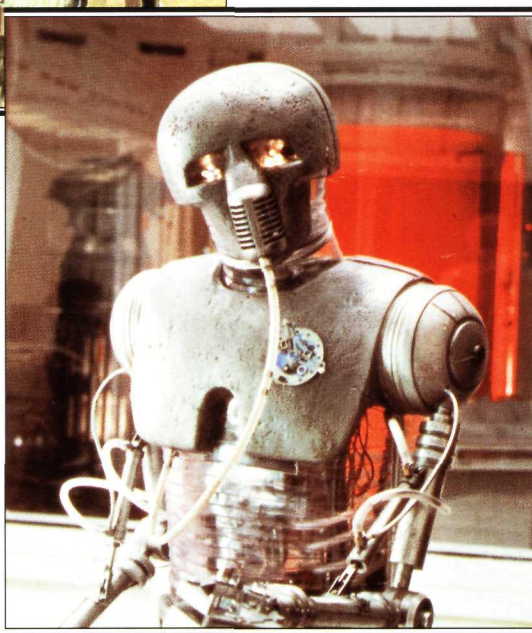
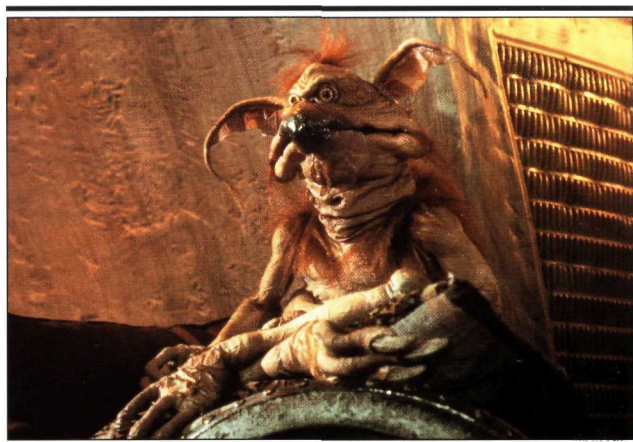
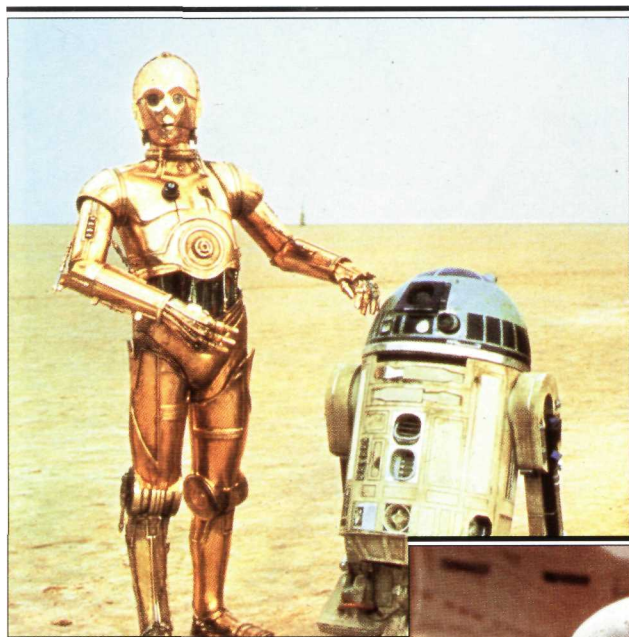
**E**strellas lejanas. Naves espaciales combatiendo en el vacío. Panoramas esplendorosos de mundos alienígenas. Héroes luchando desesperadamente contra las poderosas fuerzas de toda una galaxia. La Libertad amenazada por las fuerzas de la tiranía. Estos son los elementos que componen La Guerra de las Galaxias



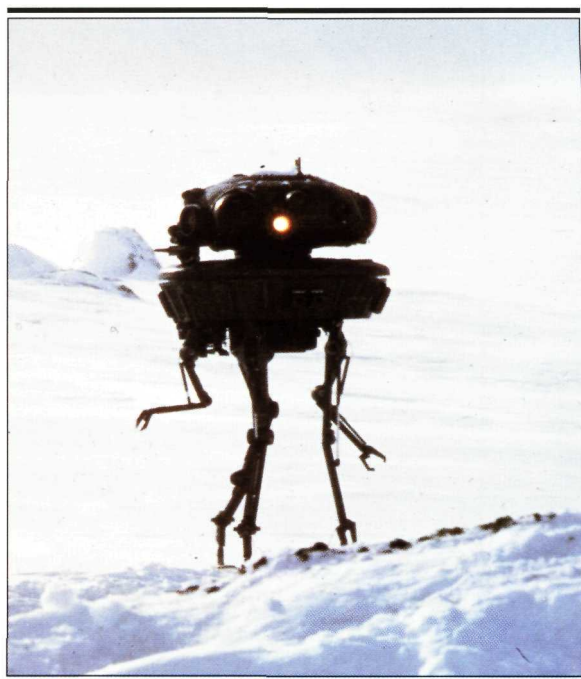








**M**áquinas inteligentes con capacidades que van más allá de las humanas; razas alienígenas mucho más allá de la concepción humana.



**Luke:** (Deja su jarra sobre la mesa, se gira hacia el camarero) ¿Puede decirme cómo se llega a la Base Mar-gess?

**Camarero:** ¿Piensa conducir un autodeslizador después de dieciseis jarras de whiskey coreliano?

**Luke:** Ahhh... (Agita la mano) No he bebido dieciseis jarras de whiskey coreliano.

**Camarero:** Pues suerte que no ha bebido dieciseis jarras de whiskey coreliano. Diríjase hacia el oeste sobre Autumna Planitia.

## Controlar enfermedad

**Número de dificultad:** Infección ligera (resfriado): 5. Fiebre alta (mala gripe): 10. Enfermedad seria (gangrena): 15. Enfermedad que amenace la vida (Tuberculosis): 20. Enfermedad fuerte y duradera (cáncer de pulmón): 30.

**Efecto:** Permite que el personaje dirija y controle los anticuerpos y recursos curativos de su cuerpo para deshacerse de una infección o atacar a las partes enfermas del cuerpo. Usar el poder tarda más de una ronda de combate; el personaje debe pasar al menos media hora meditando mientras dirige su cuerpo, y si la enfermedad amenaza la vida o es duradera, puede ser necesario repetir intentos de habilidad durante un período de semanas o meses para curar del todo la enfermedad.

**Almirante:** La fiebre Rack es epidémica en el planeta. Cualquiera que lo visite corre un alto riesgo de infección. No hay ninguna curación conocida para la enfermedad. ¿Algún voluntario?

**Luke:** Yo iré, Almirante.

## Absorber/disipar energía

**Número de dificultad:** Quemaduras solares: 5. Sol intenso: 10. Viento solar: 15. Tormenta de radiación: 20. Rayo de blaster: 15+ tirada de daño del arma.

**Efecto:** Absorbe o disipa la energía a la que el personaje está expuesto. "Energía" puede incluir luz y calor, microondas u otras radiaciones electromagnéticas, radiaciones "duras" (alfa, beta y gama), y rayos de blaster. Cuando se utiliza para absorber un rayo de blaster, haz la tirada de daño del arma; el número de dificultad para utilizar la habilidad de control es 15 más la tirada de daño.

Una tirada de controlar con éxito significa que la energía se disipa y no daña al personaje. Cuando un personaje está sujeto a una radiación continua (luz del sol, tormenta de radiación, etc.) puede dejar el poder "activo" para evitar sus efectos.

**Trespeó:** Señor, los sensores de Erredós indican que un humano sin protección no puede sobrevivir más de...

**Luke:** De acuerdo, Trespeó. No tardaré.

## Poderes de Sensación

### Telepatía receptiva

**Número de dificultad:** Si la víctima es amiga y no quiere resistirse (p.ej.: leer la mente de otro miembro del grupo), la dificultad base es 5, modificada por la proximidad y la relación. Si la víctima se resiste, haz una tirada de percepción (o de control) para la víctima y suma los modificadores por proximidad y relación.

**Efecto:** Si la tirada de habilidad del usuario es igual o superior al número de dificultad, puede leer los pensamientos y las emociones de la víctima. El usuario "oye" lo que la víctima está pensando, pero no puede sonar para obtener información más profunda. Normalmente, la habilidad se utiliza una ronda a la vez, pero un personaje puede mantenerla "activa" para poder seguir los pensamientos de alguien.

Si la tirada de habilidad es *al menos el doble* de la dificultad, puede sonar para buscar más información:

básicamente desvalijar la mente y las memorias de la víctima para encontrar la información que se busca.

Un personaje *puede* leer las mentes de más de una persona, pero cada persona "leída" cuenta como una utilización de poder y se aplican las reglas normales para utilización múltiple de habilidades (ver página 12).

La telepatía receptiva se puede utilizar en animales, así como en sapientes.

Algunas razas alienígenas experimentan emociones que los humanos son incapaces de sentir, y viceversa, por lo que cuando se utilice con alienígenas, las sensaciones pueden ser difíciles de interpretar. La telepatía receptiva no se puede utilizar con los Droides.

**Leia:** ¡Vaya lío en que nos has vuelto a meter!

**Han:** ¡No es culpa mía! ¿Cómo podía saber que habían predadores tan grandes en este planeta?

**Lando:** ¿Habéis visto el tamaño de sus colmillos?

**Luke:** Es... ésto es extraño. Creo que están más que hambrientos, están interesados en nosotros.

## Ampliar sentidos

**Número de dificultad:** 5, modificado por proximidad.

**Efectos:** El personaje puede sentir algo que sería imposible sentir con sentidos no estimulados y sin ayuda: oír algo más allá del alcance del oído humano, ver algo que normalmente requeriría la utilización de binoculares, leer un microfilm a ojo desnudo, oír un sonido muy débil.

**Ben:** (a R2-D2): Hola. Ven aquí amigo. No tengas miedo.

## Sentir vida

**Número de dificultad:** La dificultad base es 5, modificada por proximidad y relación.

**Efecto:** El usuario puede sentir la presencia e identidad de la persona que busca. El usuario también puede sentir hasta qué punto la víctima está herida, enferma o físicamente mal por otras causas. Si el usuario mantiene "activo" el poder, puede utilizarlo para seguir el rastro de alguien.

Si la víctima tiene la habilidad de controlar, la puede utilizar para "escondese" del sensor. Se suma su tirada de habilidad de controlar al número de dificultad del sensor.

**Vader:** El está aquí...

**Tarkin:** ¡Obi-Wan Kenobi! ¿Qué te lo hace pensar?

**Vader:** Un temblor en la Fuerza. La última vez que lo sentí fue en la presencia de mi viejo maestro.

## Astrogración instintiva

**Número de dificultad:** 15.

**Efecto:** Normalmente, el número de dificultad para la astrogración de una nave sin un computador de navegación es 30 para un viaje de duración standard (ver página 59). Utilizando sentir para determinar su viaje a través del hiperespacio, un personaje puede reducir el número de dificultad de la astrogración en 5 para un viaje de duración standard.

**Luke:** No pasa nada, Erredós. Sólo fijamos un nuevo rumbo.

**Erredós:** (Beeps y silbidos)

**Luke:** No nos vamos a reagrupar con los otros.

**Erredós:** (Un silbido de incredulidad)

**Luke:** Vamos a ir al sistema de Dagobah.

**Erredós:** (Gorgojeos)

**Luke:** ¿Sí, Erredós?

**Erredós:** (Beeps y silbidos)

**Luke:** Está bien. Me gustaría dejarlo en control manual un ratito.

**Erredós:** (Gemidos).

## Poderes de Control + Sensación

### Telepatía proyectiva

*Número de dificultad de controlar:* 5, modificado por la proximidad, +5 si el usuario no puede verbalizar los pensamientos que transmite (p.ej.: si está amordazado o no quiere hacer ruido).

*Número de dificultad de sentir:* Si la víctima es amiga y no se quiere resistir, la dificultad es 5, modificada por la relación. Si la víctima se resiste, haz una tirada de percepción (o controlar) para la víctima, y modifícala por la relación.

*Efecto:* El objetivo "oye" los pensamientos del usuario y "siente" las emociones del usuario. El objetivo sabe que los pensamientos y las emociones no son suyos, y que pertenecen al usuario del poder. Este poder *no* se utiliza para controlar mentes (ver poderes de "controlar+sentir+alterar", más adelante), sino para comunicar.

*(Se oye un crujido ominoso en la base de la veleta y se rompe una pieza, cayendo en las nubes que se encuentran mucho más abajo).*

**Luke:** Ben... Ben, ¡Por favor!

*(Luke intenta colocarse sobre la veleta pero vuelve a caer resbalando.)*

**Luke:** Ben. ¡Leia! ¡Oídmel! ¡Leia!  
(A bordo del Halcón Milenario):

**Leia:** Luke... Tenemos que volver.

**Chewiee:** *(Gruñe sorprendido).*

**Lando:** ¿Qué?

**Leia:** Sé donde está Luke.

### Clarividencia

*Número de dificultad de control:* 5, modificado por proximidad. Si el personaje quiere ver el pasado, súmalo 5; para ver el futuro, suma 10.

*Número de dificultad de sentir:* Si el objetivo es amigo y no quiere resistirse, 5, modificado por la relación. Si la víctima se resiste, haz una tirada de percepción (o de control) para la víctima, y modifícala por la relación.

*Efecto:* El usuario ve el lugar o la persona que quiere ver en su mente, tal y como está ahora. También ve los alrededores más inmediatos, y de esta manera puede saber, por ejemplo, cuando un amigo está en peligro, o qué ha pasado en su planeta natal durante su ausencia, etc.

También se puede utilizar el poder para ver el pasado o el futuro. Es necesario una nota de precaución respecto al futuro: El futuro en seguida deja de estar claro. Los seres inteligentes tienen voluntad propia, y las decisiones individuales pueden alterar el futuro. Por esta razón cualquier "visión del futuro" es únicamente de un futuro posible... y las propias acciones del personaje pueden alterar las cosas.

**Yoda:** Concéntrate... siente el flujo de la Fuerza. Sí. Bien. Tranquilo. Sí. A través del futuro, verás cosas. Otros lugares. El futuro... el pasado. Viejos amigos perdidos hace mucho tiempo.

**Luke:** ¡Han! ¡Leia!

**Yoda:** Hmmm. Controla, controla. Debes aprender a controlar.

**Luke:** He visto... he visto una ciudad en las nubes.

**Yoda:** Hmmm. Amigos que tienes allí.

**Luke:** Estaban sufriendo.

**Yoda:** Es el futuro lo que ves.

**Luke:** ¿Futuro? ¿Van a morir?

**Yoda:** Es difícil verlo. El futuro siempre está en movimiento.

## Poderes de Alteración

### Telequinesis

*Número de dificultad:* 5 para objetos de un kilo o menos; 10 para de 1 a 10 kilos; 15 para de 11 a 100 kilos; 20 para de 101 kilos a una tonelada métrica: +5 adicional

para cada factor de 10 adicional. Modifícalo por proximidad.

*Efecto:* Este poder se utiliza para levitar y mover objetos sólo con la mente. Si se utiliza con éxito, el objeto en cuestión se mueve como lo desee el usuario. El usuario puede continuar moviendo el objeto si mantiene su poder "activo".

Es posible utilizar objetos que levitan para herir o atacar a otros personajes, pero quien lo haga gana un punto del Lado Oscuro. ("Un Jedi utiliza sus poderes para el conocimiento, nunca para atacar".)

Se puede utilizar la telequinesis para levitar uno mismo o hacer levitar a otros personajes. En caso de emergencia, incluso se puede utilizar como impulsor espacial primitivo. Cuando se utiliza para hacer levitar a alguien en contra de su voluntad, la víctima puede resistirse, sumando su tirada de percepción o control al número de dificultad.

Un personaje puede hacer levitar a varios objetos simultáneamente: cada objeto cuenta como una utilización de poder independiente; se aplican las reglas habituales de utilización múltiple de habilidades (ver página 12).

*(Luke levanta una mano del suelo. Su cuerpo titubea, pero mantiene el equilibrio.)*

**Yoda:** Usa la Fuerza. Sí.



(Erredós, que se encuentra cerca silba y emite bips frenéticamente)

**Yoda:** Ahora, la piedra.

(Luke se concentra. La piedra se levanta del suelo.)

**Yoda:** Siéntela.

(La piedra descansa sobre otra. Erredós silbafrenéticamente.)

## Herir/Matar

**Aviso:** Un personaje que utiliza esta habilidad gana inmediatamente un punto del Lado Oscuro.

**Número de dificultad:** Haz una tirada de percepción o control para la víctima, y modifícala por proximidad.

**Efecto:** Sin ningún intento de sentir la naturaleza de la víctima ni de controlar su Fuerza, el usuario altera parte del cuerpo de la víctima, intentando herirle o matarle. Se utiliza de manera similar a las habilidades de combate: el usuario tira sus dados de habilidad de alterar. Si su tirada de dados es tres veces el número de dificultad, la víctima se queda mortalmente herida. Si la tirada de dados de alterar es de al menos dos veces la dificultad, la víctima está incapacitada, y así sucesivamente. Sin embargo "Herir/Matar" nunca aturde: si la tirada de alterar es inferior a la dificultad, la víctima no queda afectada.

## Poderes de Controlar + Alterar

Combinando controlar y alterar, un personaje puede utilizar muchos poderes de "control" para afectar a gente que no sea él mismo:

### Controlar el dolor de otro

**Número de dificultad de controlar:** 5, modificado por la relación y la proximidad del objetivo.

**Número de dificultad de alterar:** 5 para personajes heridos; 10 para los incapacitados; 20 para los mortalmente heridos.

**Efecto:** Tiene el mismo efecto sobre el objetivo que controlar dolor sobre su usuario.

### Infligir dolor

**Aviso:** Un personaje que utiliza esta habilidad gana inmediatamente un punto del Lado Oscuro.

**Número de dificultad de controlar:** 5, modificado por la proximidad de la víctima.

**Número de dificultad de alterar:** Haz una tirada de percepción o de control para la víctima, modifícala por proximidad, y multiplica el total por dos.

**Efecto:** La víctima experimenta una gran agonía. Está aturrida mientras el usuario mantenga "activo" el poder, y dos rondas después. Si la víctima tiene habilidades de la Fuerza, puede utilizar "controlar dolor" para ignorar los efectos.

### Recuperar la consciencia

**Número de dificultad de controlar:** 5, modificado por la proximidad del objetivo.

**Número de dificultad de alterar:** 10 para personajes incapacitados; 20 para los mortalmente heridos.

**Efecto:** El objetivo vuelve a recuperar la consciencia. La descripción de "mantenerse consciente" explica lo que pueden hacer los personajes incapacitados y mortalmente heridos.

### Colocar en trance de hibernación

**Número de dificultad de controlar:** 10, modificado por la relación con el objetivo.

**Número de dificultad de alterar:** 10, modificado por la proximidad.

**Efecto:** El usuario coloca a otra persona en trance de hibernación. El personaje afectado debe estar de acuerdo para ser "apagado" (no se puede utilizar el poder como un

"ataque" para dejar inconsciente a otra persona) y debe estar en contacto físico con el usuario del poder.

## Acelerar la curación de otro

**Número de dificultad de controlar:** 5, modificado por la relación.

**Número de dificultad de alterar:** 5, modificado por la proximidad.

**Efecto:** El objetivo puede realizar dos tiradas de curación este día con un +2 cada una.

## Destoxificar el veneno en otro

**Número de dificultad de controlar:** 5, modificado por la relación.

**Número de dificultad de alterar:** La misma dificultad que para "destoxificar veneno", modificada por la proximidad al objetivo.

**Efecto:** Sigue las mismas reglas que "destoxificar veneno".

## Controlar la enfermedad de otro

**Número de dificultad de controlar:** 5, modificado por la relación.

**Número de dificultad de alterar:** La misma dificultad que para "controlar enfermedad", pero modificada por la proximidad.

**Efectos:** Funciona de la misma manera que "controlar enfermedad".

## Transferir Fuerza

**Número de dificultad de controlar:** 5, modificado por la relación.

**Número de dificultad de alterar:** 5, modificado por la relación.

**Efecto:** Si ambas tiradas tienen éxito, el usuario debe gastar un punto de Fuerza para utilizar su poder (No te preocupes, lo recuperarás; usar este poder es inherentemente heroico.)

El usuario transfiere una parte de su propia fuerza vital al cuerpo del sujeto. Se suele utilizar el poder en sujetos mortalmente heridos para mantenerlos vivos.

Normalmente, tiras 2D cada ronda de combate para los personajes mortalmente heridos. Si tiras menos que el número de rondas de combate que han transcurrido desde que el personaje ha sido mortalmente herido, muere (ver página 14).

No tires por los personajes mortalmente heridos a los que se transfiere Fuerza. El objetivo del poder se queda en hibernación, y morirá únicamente después de horas o días: tiempo de sobras para llevarlo a un tanque de rejuvenecimiento.

**Luke:** (apretando sus dedos contra la frente de Wedge): Vivirás.

## Poderes Controlar + Sentir + Alterar Afectar mente

**Número de dificultad de controlar:** 5 para percepciones, 10 para memorias, 15 para conclusiones, modificado por proximidad.

**Número de dificultad de sentir:** Haz una tirada de percepción o de control para la víctima y modifícala por la relación.

**Número de dificultad de alterar:** 5 para ligeras y momentáneas percepciones erróneas ("¿Qué es ese ruido?"), cambios menores de memorias distantes ("El vestido que llevaba tu madre el día que te graduaste era rojo, no azul"), o si al personaje no le importa una u otra cosa ("De acuerdo. Podéis entrar"). **10** para un breve fenómeno visible ("He visto un destello"), para memorias de menos de un año, o si el personaje siente alguna emoción sobre la conclusión a la que llega. **15** para alucinaciones



breves ("¡Todo se está volviendo azul!"), para memorias de menos de un día, o si el personaje tiene órdenes estrictas sobre la conclusión. 20 para ligeras variaciones de los rasgos faciales o alucinaciones que pueden ser percibidas por dos sentidos (pueden ser vistas y oídas), o memorias de menos de un minuto, o si el tema que involucra la conclusión es extremadamente importante para la víctima. 30 para alucinaciones que pueden ser percibidas por todos los sentidos, si el cambio en la memoria es importante (no recordar el propio nombre) o si la lógica es absolutamente clara y es virtualmente imposible llegar a una conclusión equivocada.

**Efecto:** Esta habilidad se utiliza para:

- Alterar la percepción de un personaje, para que perciba una ilusión, o para que no consiga ver lo que el usuario del poder no quiere que vea, etc. **Ejemplo:** "¡¿Qué era ese ruido? 'Probablemente nada'".
- Alterar permanentemente los recuerdos de un personaje, para que recuerde una cosa incorrectamente o no consiga recordarla.
- Alterar las conclusiones de un personaje, para que llegue a una decisión incorrecta. "No son los Droides que estamos buscando."

Antes de hacer las tiradas de habilidad, el usuario debe describir exactamente el efecto que busca; la dificultad de *alterar* depende de ese efecto (ver más arriba).

El poder normalmente sólo se utiliza contra una víctima. Sólo se puede afectar a dos o más víctimas si se utiliza el poder dos o más veces.

Un víctima sujeta a una "alucinación que puede ser percibida por todos los sentidos" *notaría* un golpe si la alucinación le golpeara. Aunque lo *note*, no sufrirá ningún daño.

Afectar mentes no puede engañar a los Droides ni a los instrumentos de registro.

**Ben:** Estos no son los Droides que estáis buscando.

**Soldado de asalto:** Estos no son los Droides que estamos buscando.

## Muerte telequinética

**Aviso:** Un personaje que utilice esta habilidad gana automáticamente un punto del Lado Oscuro.

**Número de dificultad de controlar:** 5, modificado por la proximidad.

**Número de dificultad de sentir:** Haz una tirada de percepción o de control para la víctima.

**Número de dificultad de alterar:** 10 para herir, 20 para incapacitar, 30 para herir mortalmente. *Resta* el modificador de relación con el objetivo (ver Carta de Dificultad de la Fuerza), por lo que matar a un perfecto desconocido es más fácil que matar a un pariente próximo.

**Efecto:** El usuario utiliza su habilidad telequinética para herir o matar a la víctima. El método exacto puede variar: se puede conmocionar el cerebro o estrujar el corazón o (el sistema favorito de Darth Vader) hundir la tráquea.

*(Agarrándose desesperadamente la tráquea, el Capitán Needa se cae al suelo, después se queda de espaldas, a los pies de Darth Vader.)*

**Vader:** Disculpa aceptada, Capitán Needa.

## ...y más allá

¿Qué misterios más profundos están encerrados en el corazón del universo? ¿Qué fabulosos conocimientos murieron con los antiguos Jedi? Los poderes místicos manejados por esa honorable orden están perdidos para siempre... a no ser que se descubra algún resto o registro.

Se murmura que los Jedi viven para siempre; que sus obras siguen vivas, que los destinos humanos cuyos planes establecieron no han llegado todavía a dar sus frutos. Se murmura que Vader y el mismísimo Emperador experimentan brujerías terribles que van más allá de las habilidades de los pocos y débiles estudiosos de las artes místicas que todavía siguen vivos.

Esto puede ser cierto, y puede no serlo. Sólo el futuro lo dirá.

## C

# apítulo Siete

## Otros Personajes

### Creando Plantillas

En las páginas 123 a 138 se suministran veinticuatro plantillas de personajes. Ofrecen un amplio abanico de historiales y un montón de papeles diferentes para que los jugadores los puedan interpretar, pero no son los únicos personajes que pueden aparecer en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Si quieres, puedes crear fácilmente nuevas plantillas. En la página 122 hay una plantilla de personaje en blanco. Puedes fotocopiarla para escribir en ella las nuevas plantillas.

- Decide a qué quieres que se parezca el personaje, y dale un nombre para describirlo, como "Contrabandista" o "Jedi Fracasado" o lo que sea.

- Decide cuáles serán sus atributos. Tienes 18D para repartir como quieras entre los seis atributos. Puedes asignar 3D a cada atributo, o aumentar unos y reducir otros correspondientemente.

Ningún atributo puede ser superior a 4D ni inferior a 2D (excepciones: ver alienígenas, más adelante).

Obviamente, no querrás que todos los atributos sean únicamente 2D, 3D o 4D. Puedes "romper" los dados de atributos en "puntos" (ver página 15); cada dado vale tres "puntos", por lo que añadir "+1" a tres códigos o "+2" a uno y "+1" a otro, te cuestan 1D de la asignación de 18D.

**Ejemplo:** Si haces que la fortaleza de un personaje sea de "2D+2" y su destreza de "3D+1", habrás utilizado un total de 6D.

- Cada habilidad de la Fuerza cuesta 1D de la asignación de 18D para atributos. Normalmente, los 18D sólo se gastan en atributos; las habilidades de la Fuerza son una excepción. Un personaje que conoce las tres habilidades de la Fuerza sólo tiene 15D para repartir entre sus atributos; un personaje que sólo conoce una tiene 17D, etc. Todas las habilidades de la Fuerza empiezan con códigos de 1D.

- Escribe un historial para el personaje. Quieres dar sentido a sus motivaciones y a su personalidad. Plantéate: ¿Qué le interesa? ¿Porqué se unió a la Rebelión? ¿Cómo habla? ¿Cómo reaccionan los otros personajes ante él? Intenta contestar en tu descripción a todas estas preguntas.

**Nota:** Los personajes con habilidades de la Fuerza son muy poco corrientes. El historial de cualquier personaje con habilidades de la Fuerza debe explicar cómo y porqué las obtuvo. Si no puedes dar con una razón plausible, no puedes dar habilidades de la Fuerza a tu personaje.

- Apunta algunas ideas sobre cómo se puede conectar el personaje con otros personajes. Mira las plantillas de personaje impresas para encontrar ejemplos.

- Decide con qué material es lógico que empiece y escríbelo en su hoja. Si le das material valioso (como una nave espacial), dale también las deudas correspondientes. Nota para los jugadores: Después de escribir el material en tu hoja, coméntalo con tu director de juego. No seas demasiado codicioso, o el director de juego te puede quitar algún artículo.

### Generando personajes "desde cero"

Cuando has creado tu plantilla, es bastante fácil utilizarla para generar un personaje. Sólo tienes que personificarla (distribuir 7D en habilidades) y decidir sus conexiones con los otros personajes.

### Alienígenas

En la galaxia hay miles de razas alienígenas inteligentes. En las películas de *La Guerra de las Galaxias* aparecen muchas.

Se suministran plantillas de personajes para los tres alienígenas más importantes de las películas: Wookies, Ewoks y Mon Calamari (ver también el Estudiante Alienígena). Se describen muchos más en *La Guía de la Guerra de las Galaxias*.

Como ya hay tantas razas alienígenas, siempre puedes inventar alguna nueva. Sencillamente debes decidir a qué se parecen y cómo piensan. Aquí tienes algunas cosas que considerar:

- ¿Qué respiran? ¿Aire? ¿Agua? ¿Metano? Si es algo distinto que el aire, ¿cómo tratan con los humanos?

- ¿Qué comen? ¿Plantas? ¿Pescado? ¿Carne? ¿Son omnívoros? ¿Consiguen su energía del sol, como las plantas? ¿Cómo afectan sus hábitos alimenticios a su visión del universo?

- ¿En qué tipo de habitat evolucionaron? Los humanos evolucionaron en llanuras tropicales y estamos diseñados para ellas: tenemos piernas largas y porte erecto; con lo que podemos correr rápido y ver por encima de la hierba alta; estamos acostumbrados al clima cálido y necesitamos protección contra el frío; tenemos buena vista porque en las llanuras puedes ver muy lejos. ¿Cómo sería una criatura que hubiera evolucionado en un bosque, o en un glaciar, o bajo tierra? ¿Con qué tipo de peligros se supone que debe enfrentarse?

- ¿Cómo se reproducen? Un especie que se reproduzca por fisión tendrá unas ideas sobre el mundo muy diferentes que las que pueda tener una que críe, como los humanos.

- ¿Qué tipo de cultura tienen?

- ¿Están organizados en una jerarquía estricta, como las abejas, son individualistas que no ven ninguna necesidad en colaborar el uno con el otro, o son algo intermedio, como los humanos?

- ¿A quién respetan? ¿A los intelectuales o eruditos? ¿A los guerreros? ¿A los artistas?

- ¿Cómo es su gobierno? ¿Tienen gobierno?

Cuando has decidido a qué se parecen, diseñas una plantilla. Sigue las reglas de creación de plantillas (ver más arriba), pero con un cambio: los alienígenas pueden tener atributos superiores a 4D o inferiores a 2D.

Todos los *personajes jugadores* deberían empezar con 18D de atributos y 7D adicionales para habilidades. Así, si piensas permitir que tus personajes usen una raza alienígena que has inventado, deben seguir las mismas reglas de diseño de plantillas y personajes, excepto que los atributos pueden llegar a ser tan altos como 5D o tan

bajos como 1D. Pero si sencillamente utilizarás una raza alienígena como PNJ, puedes saltarte estas reglas. Puedes tener alienígenas increíblemente fuertes con 20D de fortaleza, si realmente lo quieres. Pero si lo haces, no deberías permitir que los interpreten los jugadores.

## Droides

### Historial: ¿Qué es un droide?

El término droide es una contracción del anterior término "androide" y se refiere a artefactos mecánicos capaces de locomoción, de manipulación de conceptos abstractos y con capacidad para asociar hechos aparentemente dispares: a saber, intelecto.

En otras palabras, un droide es un robot, una persona mecánica. Al igual que los seres humanos, pueden pensar, y algunos incluso sienten emociones. Muchos, pero no todos, pueden hablar normalmente como un humano. Incluso los que no pueden, están diseñados para comunicarse con otros de su especie.



Algunos computadores (pero de ninguna manera todos) son también inteligentes; pero por más inteligente que sea un computador, no se le considera como droide, porque no controla su propio movimiento. En algunos casos, las definiciones se difuminan. Por ejemplo, muchos computadores de nave pueden actuar como piloto automático, controlando el movimiento de la nave, pero siguen sin ser considerados como droides.

### Historial: Programación droide

Los droides están programados para seguir las órdenes de sus propietarios. Pero, como demuestra el papel de R2-D2 en la destrucción de Jabba el Hutt por parte de Luke, a veces no está claro quién es exactamente el propietario de un droide.

Cuando se vende o regala un droide, éste debe ser reprogramado para cambiar permanentemente su lealtad hacia su nuevo propietario. Normalmente el vendedor o el que lo regala reprograma el droide, pero a veces el propio comprador acepta hacerlo. Cuando se trata con gente de poca confianza, normalmente es aconsejable reprogramar el droide uno mismo. El error que hizo Jabba con Erredós fue no reprogramarlo inmediatamente.

Reprogramar un droide supone borrar su memoria y empezar de cero (ver página 44). Mantener la personalidad existente tiene el riesgo de mantener las lealtades que van con ella.

Cuando el tiempo no permite reprogramar, se suelen instalar *cerrojos restrictivos* a los droides. Un cerrojo restrictivo no altera la lealtad de un droide, pero permite al propietario inmovilizar o reclamar al droide cuando quiera. También puede suministrar una descarga eléctrica para conseguir que el droide haga lo que quiere el propietario.

Vale la pena recalcar que los droides son individuos. Un droide está obligado por su programación a seguir las órdenes de su propietario, pero tiene sentimientos y deseos propios. La rapidez con la que siga las órdenes y si las mal interpretará voluntariamente, puede depender de lo que sienta por su propietario.

### Reglas: Habilidades droides

En términos de juego, los droides se consideran como humanos especializados. Son *muy* buenos en una o unas pocas tareas, pero bastante inútiles para casi todo lo demás.

Todos los atributos de un droide son de 1D. Es decir, un droide tiene destreza 1D, conocimientos 1D, mecánica 1D, etc.

Los droides también tienen habilidades. Los droides están diseñados para tareas específicas (habilidades); normalmente tienen códigos de habilidad muy altos en las pocas que tienen superiores a 1D. Es así porque la programación droide es el conocimiento destilado de cientos de expertos en una materia.

**Ejemplo:** Un ser humano tiene que aprender los elementos más delicados de la reparación de naves estelares estudiando docenas de manuales, leyendo la literatura al respecto y mediante la dura práctica. Un droide astromecánico tiene todos esos manuales en su memoria permanente, y los puede consultar en cuestión de microsegundos. Es posible que un humano llegue a ser tan bueno como un droide astromecánico, pero le costará años de esfuerzo.

### Descripciones de droides

Droide Astromecánico R2

(ver página 112)

#### Información de juego:

altura: 1 metro

peso: 50 kilos

habilidades:

Programación y reparación de ordenadores: 7D

Reparación de naves espaciales: 7D

**Equipado con:**

- Tres piernas con ruedas (tiene problemas con las escaleras).

- Dos "brazos", ambos retractables y mantenidos normalmente dentro de compartimientos en el cuerpo del R2. Uno tiene un aferrador pesado, el otro se utiliza para trabajo delicado.

- Un sensor de video ("ojo"), que puede extenderse casi un metro desde el cuerpo principal.

- Pequeño soldador de arco eléctrico, utilizado normalmente en la reparación de naves estelares, pero que puede usarse para defenderse en caso de emergencia.

- Pequeña sierra circular, utilizada también en la reparación de naves espaciales.

- Pantalla de video para la presentación de información. También puede proyectar la información como una imagen de holograma.

- Un pequeño extintor de fuego.

**Notas:** Las unidades R2 no están equipadas para comunicarse en Básico. Se comunican con otras máquinas enchufando sus conectores input-output standard y transmitiendo la información. Además tienen un lenguaje de "bips y silbidos" que muchos otros droides pueden interpretar. Cuando tratan con humanos, normalmente presentan la información en la pantalla de video.

### 3PO Droide de Relaciones Humano-Cyborg

**Información de Juego:**

**altura:** 1,7 metros

**peso:** 50 kilos

**habilidades:**

Lenguas: 10D

Culturas: 4D

**Equipado con:**

- Dos piernas.

- Dos brazos.

- Dos sensores de video (ojos).

- Comunicador capaz de proporcionar un extraordinariamente amplio abanico de sonidos.

### Reglas: Creando tus propios droides

Puedes crear droides muy fácilmente. Sólo tienes que seguir estas reglas:

- Decide qué aspecto tendrá el droide y con que estará equipado.

- Decide qué nombre tendrá. Los droides de manufactura humana tienen nombres que consisten en letras y números. Parte del nombre es el número de modelo (R2, 3PO), y parte es un identificador.

- Escoge una, dos o tres habilidades.

- Distribuye 12D entre las habilidades que has escogido. Si escoges sólo una habilidad, el droide tiene 13D en esa habilidad (12D más el código del atributo de 1D). Si escoges dos o más, puedes dividir los doce dados como quieras: 6D a cada uno, o 5D a uno y 7D a otro, etc. Si quieres, puedes darle a un droide más o menos de 12D (los modelos antiguos definitivamente deberían tener menos), pero 12D es un número típico.

- Puedes darle blindaje a un droide, asignando dados de habilidad. Cada 1D asignado a blindaje le da al droide 1D adicional de protección.

- Esto es todo lo que tienes que hacer.

### Reglas: droides y combate

La mayoría de droides están programados para evitar dañar a humanos u otros sapientes. Incluso cuando se les ordena directamente que lo hagan, no lo harán. Es cierto que hay algunos droides de guerra y de seguridad espe-

cíficamente programados para dañar a la gente, pero son extraños e ilegales en muchos sistemas. A no ser que un droide tenga asignados dados a habilidades de combate, no podrá intentar herir a nadie.

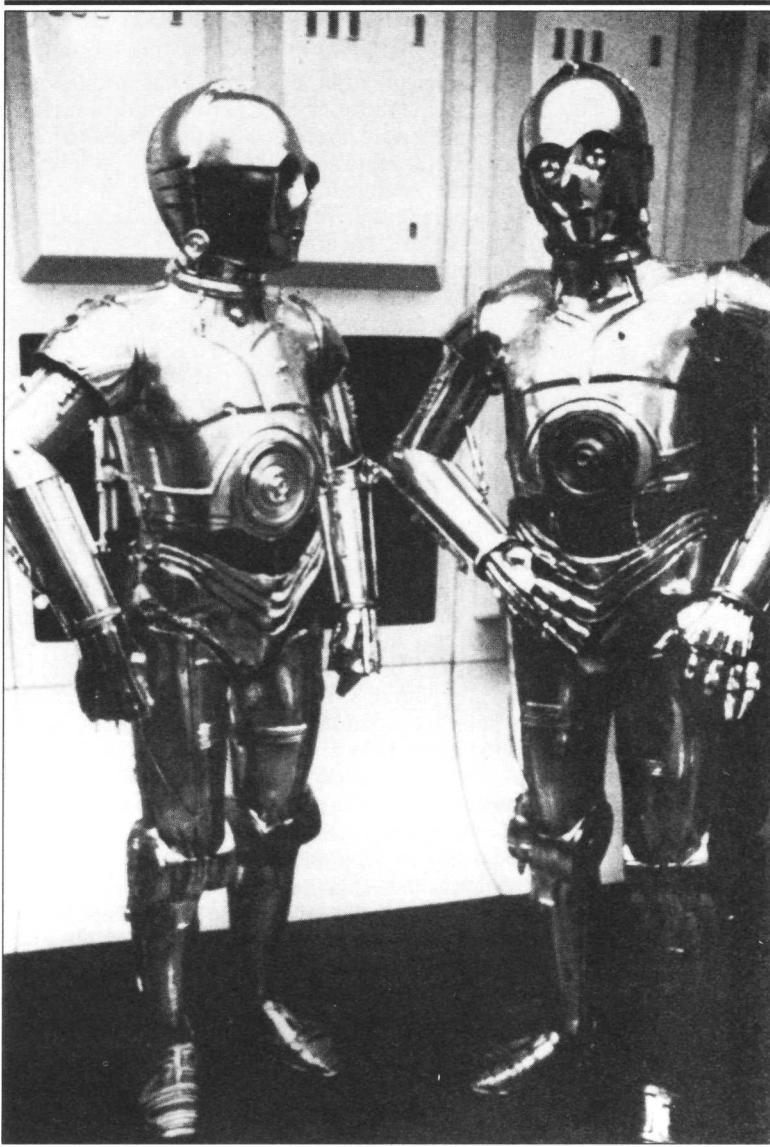
### Dirigiendo: droides como PNJs

En las películas de *La Guerra de las Galaxias*, los droides sirven dos propósitos principales: actúan como desahogo cómico y como dispositivo del argumento.

#### Desahogo cómico

Los droides son un poco necios. Están completamente especializados; cuando intentan hacer algo para lo que no están diseñados, parecen bastante divertidos. R2-D2 no está diseñado para maniobrar bajo el agua, y cuando sale su ojo del pantano en Dagobah, todo el mundo se ríe.

*La Guerra de las Galaxias: el Juego de Rol* no es un juego de comedia, pero una ocasional escena ligera mantiene el espíritu de las películas. Si las cosas se encallan o hace tiempo que no pasa nada, haz que uno de los droides diga o haga algo insensato. Si consigues que tus jugadores se rían, volverás a encender la mecha de su interés por lo que está pasando, y el juego seguirá en marcha.





## Dispositivo del argumento

¿Qué pasa si los jugadores se quedan bloqueados y no pueden imaginar como salir del atolladero?

Definitivamente deberías penalizarlos. Después de todo, tratar creativamente los problemas es parte de la diversión del juego de rol. Cuando sea el momento de conceder puntos de habilidad (ver página 94) deberías penalizarlos en uno o dos puntos.

Por otro lado, no quieres que el juego se quede muerto sólo porque tus jugadores son un poco lentos. Si el argumento requiere que se escapen, o que accedan a un sistema de seguridad, o lo que sea, y no pueden imaginar cómo hacerlo por sí solos... entonces *debes* imaginar una manera plausible para permitirles hacer lo que deben.

Una buen sistema es utilizar un droide. Los droides son tan limitados que los jugadores no esperarán mucha ayuda por parte suya, y no van a confiar en que les saquen las castañas del fuego. Por eso son una manera natural para que el director de juego intervenga.

**Ejemplo:** Chewbacca, Han, Luke y R2-D2 están caminando por los bosques de Endor cuando Chewie desencadena una trampa-red. Todos quedan apresados en la red, suspendidos en el aire. Luke no alcanza su sable de luz para poder liberarlos... por lo que R2 saca una pequeña sierra y corta la cuerda. Nadie sabía que R2 tenía una sierra circular hasta que la utilizó.

## Regla: droides como personajes jugadores

No hay ninguna plantilla de personaje para droides. No hemos incluido ninguna plantilla, porque los droides funcionan de manera muy diferente a los otros personajes, y queríamos esperar hasta ampliar el juego básico antes de describir cómo funcionan.

Pero si un jugador quiere interpretar un droide, por supuesto debes dejarle hacerlo.

Dale una copia en blanco de plantilla de personaje y hazle leer estas reglas de droides. El jugador debería:

- Decidir la función del droide. Los jugadores pueden interpretar fácilmente unidades 3PO o R2, porque ya se sabe cómo son. Pero, si quieren, pueden diseñar otros tipos de droides. El primer paso consiste en decidir el propósito para el que se ha construido el droide, lo que determinará sus habilidades.

- Escoge un nombre: una combinación de letras y números.

- Decide qué aspecto tiene el droide. Escríbelo en la plantilla en el espacio de la descripción física.

- Decide las habilidades y capacidades físicas del droide. El jugador puede asignar 18D a una, dos o tres habilidades (Los jugadores personajes droides consiguen 18D en vez de 12D porque, bien, son personajes *jugadores*: ver página 85). Escribe los códigos de habilidad en la plantilla, al lado de los nombres de las habilidades. Escribe 1D al lado de cada atributo.

- Si quieres que tu droide tenga habilidades especiales, debes gastar dados de tu asignación de 18D. Esta es la manera de hacerlo:

1. Puedes añadir al equipo del droide cualquier instrumento al precio de 1D por artículo. Aquí están algunas posibilidades: pistola blaster (sólo droides de guerra y de seguridad); soldador de arco eléctrico; sierra circular; electrobinoculares; autochef; martillo; gato hidráulico; condensador de basura; comunicador; radar; sonar; sensor de radiación; barómetro; espectrómetro; extintor de incendios. Si quieres otro instrumento, acláralo con tu director de juego, pero a no ser que sea un instrumento especialmente poderoso, debería dejártelo tener al precio de 1D.

2. Normalmente, los droides se pueden mover como los humanos (5 metros por ronda sin penalización, 10 metros a toda velocidad), pesan 50 kilos y tienen dos

brazos con aferradores. Puedes incrementar sus habilidades (moverse más rápido, pesar más o tener más extremidades) al precio de 1D por:

- 5 metros adicionales de movimiento.
- 50 kilos adicionales o 10 de kilos menos.
- 1 extremidad adicional.

Puedes reducir sus habilidades para conseguir dados adicionales; 1D por:

- reducción de 1 metro en el movimiento básico.
- 1 extremidad de menos.

Escribe un historial para tu personaje y decide cuáles son sus conexiones con los otros personajes jugadores. Una posible conexión: eres propiedad de otro personaje jugador.

Al igual que los otros personajes, los droides pueden ganar puntos de habilidad. Se *pueden* utilizar puntos de habilidad para incrementar las habilidades de un droide, al coste normal.

Un droide *puede* aprender una nueva habilidad, pero debe gastar 10 puntos de habilidad y 1000 créditos para aprenderla a nivel de 1D+1 (Hay un coste monetario, porque aprender una nueva habilidad significa conseguir nuevas conexiones y software).

## Extras

Cuando diseñes un PNJ importante, seguramente querrás dedicar algún tiempo a decidir exactamente cómo es y qué puede hacer. No obstante, cuando presentes un PNJ menor que los personajes encontrarán tan sólo brevemente, no querrás perder demasiado tiempo decidiendo exactamente cómo es. Aquí encontrarás algunas directrices rápidas y sucias que puedes utilizar cuando necesites un personaje menor.

## Soldado de asalto standard

Fortaleza: 2D (incrementado a 3D por el blindaje; ver más adelante).

Atacar sin armas: 3D

Destreza: 2D (reducido a 1D).

Blasters: 4D (reducido a 3D).

Parar sin armas: 4D (reducido a 3D).

Esquivar: 4D (reducido a 3D).

Todos los otros atributos y habilidades: 2D

**Blindaje del soldado de asalto:** +1D. Es decir, el blindaje incrementa el código de fortaleza del soldado de asalto de 2D en 1D a efectos de daño únicamente. También reduce el código de destreza y todos los códigos de habilidad de destreza en 1D (ver página 47).

**Blaster del soldado de asalto:** El blaster standard del soldado de asalto tiene un código de daño de 4D. A veces se utilizan rifles blaster, con códigos de daño de 5D.

**Lealtad del soldado de asalto:** Los soldados de asalto son completamente leales al Imperio. No pueden ser sobornados, seducidos ni chantajeados para que traicionen a su Emperador. Sí pueden ser timados o engañados; pero no son estúpidos, y no siempre es fácil engañarlos. También pueden ser dirigidos: como miembros de una unidad militar, están acostumbrados a obedecer instantáneamente las órdenes. Los personajes jugadores disfrazados de oficiales (preferentemente con la identificación correspondiente) con buenas dotes de mando tienen una excelente posibilidad de pasar entre ellos sin ser detectados.

Aunque son fanáticamente leales, no son suicidas y se rendirán si se enfrentan a una fuerza abrumadoramente superior. Están entrenados para salvar sus vidas cuando sus posibilidades son malas, esperando sobrevivir para servir en el futuro al Emperador.

**Manera de hablar de los soldados de asalto:** En las películas de *La Guerra de las Galaxias*, las voces de los soldados de asalto siempre están filtradas por los comu-

nicadores de sus cascos. Un truco consiste en que siempre que hables como soldado de asalto, te pongas la mano delante de la boca. Esto le da a tu voz el mismo tipo de resonancia hueca que un soldado de asalto. Siempre que hables de esta manera, los jugadores sabrán inmediatamente que estás hablando como soldado de asalto.

## Humano standard

Todos los atributos: 2D.

Como utilizar humanos standard: Ocasionalmente, los jugadores deben tratar con mirones inocentes y con otra



gente por el estilo, que no tienen importancia particular en el argumento, pero para los cuales debes hacer tiradas de habilidad. En este caso, supón que José o María Martínez tiene 2D en todos los atributos y habilidades. ¿Por qué el personaje jugador medio tiene 3D de atributos, mientras que el humano standard sólo tiene 2D? Porque los personajes jugadores son héroes. Son mejores. Esta es la razón por la que van en misiones peligrosas y por la que son importantes para la Alianza Rebelde.

**Ejemplo:** Roark Carnet quiere entrar en una armería en el planeta de Xerxes. Le busca la policía planetaria y Roark ha estado vigilando la tienda durante una hora aproximadamente para asegurarse que no está bajo vigilancia policial. Aún sigue sin estar convencido, y está preocupado por la posibilidad que le puedan emboscar dentro de la tienda. Para a alguien en la calle:

**Roark:** Perdona, colega.

**Ciudadano:** No gracias. (Y sigue caminando).

**Roark:** Señor, podría...

**Otro ciudadano:** Busque trabajo...(Y sigue caminando).

**Roark:** (Murmura) De acuerdo. ¡Eh, tu! ¿Quieres ganar 20 créditos?

**Tercer ciudadano:** ¿Qué?

**Roark:** Lo único que tienes que hacer es entrar en la tienda. No mires hasta que no haya terminado de hablar. Entrás en esa tienda, hechas un vistazo, sales y me dices lo que has visto.

¿Hará el ciudadano lo que Roark quiere? Es fácil decirlo. Roark está regateando con el personaje. La habilidad de regatear del personaje es de 2D, porque sólo es un humano standard. Utiliza las reglas de negociar (ver página 36).

## Especialista standard

Todos los atributos: 2D.

Tres habilidades cualesquiera: 4D.

Frecuentemente los personajes jugadores visitan a un PNJ especialista para comprar bienes o servicios. Necesitas saber cuáles son las habilidades del PNJ. Por ejemplo: supón que el deslizador de un personaje debe ser reparado y no quiere confiar en sus propias habilidades para arreglarlo. Va a un mecánico de repulsores. ¿Cuáles son las habilidades del mecánico?

Puedes suponer que cualquier profesional practica las habilidades que necesita utilizar en su profesión. En términos de sistema de diseño de personajes, distribuirás el máximo número de dados posibles (2D) a esas habilidades. Como un humano standard tiene 2D en todos los atributos, eso significa que el personaje tendrá 4D en sus habilidades especializadas.

Muchos especialistas tienen "negociar" como una de sus habilidades especializadas, ya que la mayoría de profesionales necesitarán regatear con los clientes para conseguir lo máximo por sus servicios.

Muchos especialistas emplean droides especializados que son incluso mejores con las habilidades especiales que ellos mismos (ver página 82).

No te sientas obligado a dar a todos los especialistas habilidades de 4D. 4D es sencillamente la habilidad del profesional medio. En planetas sofisticados, o por más dinero, un personaje jugador puede encontrar un especialista con una habilidad considerablemente más elevada.

## Utilizando plantillas

¿Necesitas un caza-recompensas? Es sencillo: coge la plantilla de Caza-recompensas y asigna 7D a habilidades. No pierdas demasiado tiempo pensando qué habilidades debería tener, escoge sencillamente las habilidades que debería tener un caza-recompensas y anótalas sin perder tiempo. (¿Qué habilidades debería tener un caza-recompensas? Oh... ¿Qué tal blasters, esquivar, esconderse, buscar y bajos fondos?)

Por regla general, cualquiera de las plantillas puede ser utilizada como personaje no jugador.



S

ECCION DE LA AVENTURA

# C

# apítulo Uno Dirigiendo Aventuras

## Aventuras Prefabricadas o Cosecha Propia

Puedes jugar a *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol* utilizando las aventuras que publicamos (una de ellas está en este libro), o inventando tus propias aventuras... o las dos cosas. Inventar aventuras para la diversión de tus amigos puede resultar muy interesante. Sin embargo, las aventuras publicadas pueden ser útiles por diversas razones:

1. Al dirigir las primeras sesiones de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*, utilizar una aventura publicada te ayudará a coger práctica con el funcionamiento del juego.
2. Una aventura publicada te da un buen modelo para organizar y preparar el material que necesitas.
3. Diseñar una aventura desde cero requiere mucho trabajo. A veces no tendrás tiempo suficiente para diseñarla por anticipado. Es agradable poder recurrir en poco tiempo a una aventura publicada.
4. Incluso si no utilizas una aventura publicada exactamente como está escrita, puedes encontrar ideas o recursos del argumento que puedes aprovechar para incorporar a tus propias aventuras.

## Preparando una Sesión

¿Qué tienes que hacer para prepararte para jugar a *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*?

**Lee por encima la aventura.** Asegúrate que conoces los hechos principales de la aventura y que tienes una idea de qué personajes vas a tener que interpretar. No te preocupes por memorizarlo todo: hojea la aventura y absorbe lo esencial. Los detalles específicos puedes improvisarlos, o consultarlos en caso necesario.

**Asegúrate que tienes copias de todo lo que necesitas.** Si puedes, fotocopia las plantillas de personajes, para que cada jugador pueda escoger una y escribir en ella inmediatamente. O fotocopia la plantilla de personaje en blanco (en la página 122) y haz que los jugadores entren la información de las plantillas en las copias. Si no puedes conseguir fotocopias, por lo menos asegúrate que tienes suficientes papeles y lápices.

Si estás utilizando un guión (como el que hay en "Huida Rebelde"), si es posible, haz copias para los jugadores. Si es necesario, se pueden apilonear alrededor del libro y leerlo de la misma copia, pero es más fácil tener varias.

Haz copias de cualquier otro material que pienses que puedas necesitar durante la aventura.

**Asegúrate de disponer de dados, papeles, y lápices oboligrafos.**

**Invita a algunos amigos a jugar.**

**Consigue algo de comer y de beber.** Después de todo, jugar es una actividad social.

Cuando lleguen tus amigos, haz que escojan las plantillas y las personalicen. Decide con ellos las conexiones de los personajes. Distribuye copias del guión, y haz que los jugadores lo lean en voz alta. Entonces estarás preparado para empezar.

## Duración de una Sesión

Espera pasar de tres a cinco horas jugando. Una aventura corta (uno o dos episodios) puede durar menos. Se ha oído hablar de sesiones de hasta doce horas, pero la idea de tanta diversión seguida es demasiado agotadora como para llegar a contemplarla.

## Presentando los Personajes

Antes que empiece la sesión, haz que cada jugador presente su personaje al resto del grupo. Mantén las introducciones cortas y al grano. Limita los comentarios a detalles como:

- **Nombre y tipo de plantilla:** Contribuye a crear atmósfera de juego si los jugadores se dirigen entre sí con los nombres de sus personajes. Un truco es hacer que cada jugador escriba el nombre de su personaje en un trozo de papel y que se lo cuelgue del bolsillo o lo deje en la mesa delante suyo para que lo puedan ver los otros jugadores. Puedes animar a los jugadores para que utilicen los nombres de los personajes, utilizándolos tu mismo.

- **Apariencia:** Altura, peso, sexo, más vestimentas, armadura, armamento u otro material que lleve, etc.

- **Comportamiento, actitudes y diálogo distintivos:** Un personaje bien diseñado tiene uno o dos rasgos de personalidad distintivos. Un Caza-recompensas puede examinar siempre cuidadosamente los alrededores y sentarse siempre de espaldas a la pared. Un Niño puede saltar y gritar, "Oh, ¡mira!" muchas veces. Un Forajido sencillamente puede hacer una mueca. Con principiantes, puedes presentar a los personajes tú mismo, dando a los jugadores un modelo de brevedad, detalle y ingenio que pueden seguir al presentar sus propios personajes cuando tengan más experiencia. Por ejemplo:

**Director de juego:** Irwin interpreta a Roark Carnet, un Contrabandista. Di hola, Roark.

**Irwin:** Hola, Roark.

**Director de Juego:** Las bromas de Roark no han mejorado con la edad. Le buscan en siete sistemas...

**Irwin:** Sólo es un pequeño malentendido con funcionarios locales intolerantes.

**Director de juego:** Creo que las acusaciones son por "Pillaje y rapiña". Roark tiene una nave propia. Paul interpreta a un Niño, Jimmy Marbels.

**Paul:** ¿Qué tal, amigos?

**Director de juego:** Explícales algo de tí, Jimmy.

**Paul:** Tengo ocho años. Me escapé de casa. Quiero ser un piloto espacial, como mi hermano Johnny.

**Irwin:** ¿Dónde está Johnny?

**Paul:** No lo sé. Eh, Señor Garnet, ¿puedo pilotar su nave?

**Irwin:** Olvídalo, pequeño.

## Poniendo el Juego en Marcha

Un problema frecuente es conseguir que los jugadores se metan en la aventura: conseguir que se interesen y que se involucren emocionalmente. En nuestras aventuras, comúnmente utilizamos dos técnicas:



## Guiones

"Huida Rebelde" proporciona un guión que se supone que tus jugadores y tu debéis leer. La mayoría de todas nuestras aventuras publicadas también lo hacen. Los guiones cumplen varias funciones:

- **Dan información:** La conversación que leen los personajes fija los antecedentes de la aventura y les dice qué problemas tienen que encarar. Algunas aventuras utilizan en vez de un guión, una lectura para el director de juego: uno o dos párrafos que se supone que el director de juego tiene que leer. Los guiones son mejores, porque permiten participar a los jugadores.

- **Ayudan a ambientar:** *La Guerra de las Galaxias* tiene una atmósfera diferente de los otros juegos. Los guiones muestran a los jugadores cómo se supone que deben hablar y actuar.

- **Son un mecanismo que encamina a los jugadores en la dirección correcta.** Después que los jugadores hayan leído el argumento en voz alta y que sus personajes hayan acordado (como parte del guión) hacer lo que se necesita para la aventura, les costará mucho echarse atrás.

Cuando diseñes tus propias aventuras, puedes plantearte escribir tus propios guiones. De hecho, puedes hacer un trabajo mejor que el nuestro: puedes hacer los guiones a la medida de tus personajes. Nosotros tenemos que escribirlos de la manera más general posible, para que cualquier personaje pueda leer cualquiera de las partes. Puedes escribir las distintas partes para los personajes que sabes que van a jugar.

Pero ves con cuidado; los juegos de rol *no* son obras de teatro. Un actor en una obra de teatro no tiene elección; debe decir su diálogo como está escrito, con poco margen para la improvisación. Un jugador de rol tiene mucho más control sobre su personaje; si no, el juego no sería divertido. Los guiones son una buena manera de *iniciar* a los personajes, pero no exageres. Deja que los jugadores tomen todas las decisiones importantes; utiliza los guiones sólo para ambientar y corta antes que se tome más de una decisión importante.

## In Media Res

"*In media res*" es el término en latín para decir "en medio de las cosas". Se utiliza la frase para describir historias que empiezan en medio de la acción, en vez de hacerlo al principio. Por ejemplo, *La Guerra de las Galaxias: Una Nueva Esperanza* empieza con el Destructor Estelar de Darth Vader disparando al transporte de Leia. La historia no empieza con Leia planeando el robo de los planos de la Estrella de la Muerte; los planos ya han sido robados y Leia huye de la persecución.

Empezar una aventura *in media res* es una técnica útil. Los personajes se sumergen directamente en la acción: empiezan con algo interesante, en vez de perder una hora más o menos llegando donde está la acción. Además, no tienes que preocuparte por encaminar a los jugadores en la dirección correcta. Cuando alguien les está disparando, no van a preocuparse sobre si deben aceptar o no la misión, o por las opciones que se les presentan.

## Manteniendo un Ritmo Vivo

A veces los jugadores tardan un poco de tiempo en calentarse. A veces las cosas se retrasan durante el transcurso de una sesión. A veces los jugadores se enfrentan a una situación demasiado difícil, o no pueden dar con un sistema para conseguir lo que quieren, o se pelean para ver quién consigue algo que han encontrado.

A veces los jugadores son demasiado cautos.

Frecuentemente, el problema es que das demasiadas opciones a los jugadores. Quedan abrumados o intimidados por sus elecciones, y no pueden decidir qué harán

a continuación. Puedes aligerar esa tensión obligándoles a actuar.

Si te parece que las cosas están alargándose demasiado y el juego se está volviendo aburrido, tienes razón. Después de todo, *La Guerra de las Galaxias* es una película de acción imparable... y así debería ser el juego. Es cosa tuya conseguir que las cosas se vuelvan a mover. ¿Qué puedes hacer al respecto?

## El Imperio mete las narices

Los malos (sea el Imperio u otra gente) siempre pueden aparecer. No hay nada que enfoque la atención de los jugadores mejor que un enemigo.

## Más información

Das una información nueva y significativa a los jugadores, que les da una razón para favorecer un curso de acción u otro.

Por ejemplo: los hiperimpulsores de la nave han volado y están a la deriva en el espacio. Dices a los jugadores que tienen tres destinos a escoger. Discuten sobre cuál escoger, pero no tienen ninguna razón real para preferir uno sobre el otro. No parece que se puedan decidir sobre cuál es mejor... por lo que les dices que el computador da con una nueva información: el primer planeta tiene una atmósfera respirable, o en uno hay una civilización avanzada, o hay un tipo llamado Lando...

## Emergencia

Se estropea algo en la nave, o se le cruzan los cables a un droide, o resulta que el asteroide es inestable... lo que sea. Échales un problema a los jugadores. Atraerá su atención, y tendrán que imaginarse qué hacer al respecto.

## El tiempo va pasando...

En la mayoría de aventuras el tiempo es un factor importante. Si los jugadores se entretienen demasiado, el Imperio atacará antes que esté preparada la evacuación, o se alertará a la base de su presencia, o aparecerá la flota imperial... Si el ritmo es demasiado lento, haz que un PNJ recuerde a los jugadores que está pasando el tiempo. No hables como director de juego. Si los jugadores no responden, es el momento de medidas más duras: El Imperio *realmente* aparece, o la base va a un nivel de alerta más elevado...

## Esto me da mala espina...

Si un personaje con habilidades de la Fuerza forma parte del grupo, dile que siente una perturbación en la Fuerza. No sabe exactamente porqué, pero tiene la sensación que sería mejor que se pusieran en movimiento. O tiene la sensación que tendrían que ir al sistema de Verpine, de inmediato. O le parece que están siendo observados...

Una de las grandes ventajas de utilizar la Fuerza para conseguir que los jugadores se muevan es que no tienes que explicarles qué está pasando. La Fuerza es una cosa extraña y misteriosa, y si se manifiesta de una manera extraña y misteriosa, los jugadores no se sorprenderán nada. Pero la respetarán lo suficiente como para hacer algo, antes que ignorar tales premoniciones.

## Lo inesperado

Ocurre algo diferente. Aparece un tratante del mercado negro con una proposición que (al menos aparentemente) no tiene nada que ver con la aventura. O un informe de noticias cambia la situación. O uno de los droides se va de paseo y los personajes jugadores de repente se dan cuenta que no lo han visto durante horas...

Realmente, no importa *qué* pasa, siempre y cuando sea algo que capte la atención de los jugadores y consiga volverlos a poner en marcha.

## No te encalles con los Detalles

*La Guerra de las Galaxias* es un juego de acción rápida y aventuras. No dejes que decaiga. Manten el juego con buena velocidad y vigor. Si se encalla algo, sáttelo. No hay ningún problema en resumir o comprimir las partes lentas de la acción. Utiliza términos cinematográficos como "La imagen se desvanece..." o "Fundido en negro. Plano de la carlinga del *Halcón Milenario*..."

No te encalles con los detalles de las reglas. El propósito de las reglas es permitirte saber de una manera justa e imparcial *qué* pasa cuando un jugador hace algo. En otras palabras, se supone que las reglas están para *ayudarte* a mantener el juego en movimiento. Si se interponen en el camino, ignóralas.

Si no acabas de recordar el modificador para disparar contra un blanco estirado, no pierdas demasiado tiempo hojeando el libro de reglas buscando la tabla adecuada. El combate es rápido: encontrar reglas es lento. Para mantener la atmósfera de acción rápida, tendrás que actuar rápido. Si no recuerdas un modificador, usa algo razonable y deja que las cosas sigan en marcha. Tú decides, ¿Qué es mejor?:

**Director de juego 1:** "Muy bien, el blanco está estirado. Esto tiene un modificador de dificultad, a ver cual era. Hmmm. No me acuerdo. Déjame ver (*flip, flip, flip*). Página 142... sí, muy bien, la tabla es... aquí está. Aha. Muy bien. Más cinco. A ver, ¿cuál era el alcance?"

**Director de juego 2:** "¡Muy bien! Tu láser empieza a 'pyewpyewpyew'. El blanco está estirado, o sea que necesitas un - oh, uh- un 15 (*Sonido de dados*) Mala suerte. El soldado de asalto se revuelca y se aparta de su línea de tiro, saca su láser y..."

## Manteniendo la Dirección

A veces, los jugadores sencillamente no hacen lo que quieres que hagan. A veces quieren ir a Dagobah, cuando tú quieres que vayan a Tatooine. ¿Qué vas a hacer?

Tienes varias opciones:

## Improvisa salvajemente

Si te sientes seguro de tu habilidad de improvisación, adelante. Olvídate de la aventura que has preparado y añádele labia al momento. Si los jugadores realmente quieren ir a Dagobah y les *haces* ir a Tatooine, pueden sentirse furiosos y descontentos. Eso no resulta divertido para nadie.

Claro que improvisar es un poco arriesgado. No tienes ni escenarios, ni personajes, ni argumentos preparados. Quizás puedas rescatar algunos elementos de la aventura que habías preparado. (Bien. Los moradores *del pantano* de Dagobah, en vez de los moradores *del desierto* de Tatooine, y cabalgarán en, eh, reptiles gigantes, ve, y ...)• Pero en el mejor de los casos tendrás que trabajar mucho a medida que avanzas.

¿Has oído alguna vez cómo improvisa una banda de jazz? Cuando consiguen compenetrarse es maravilloso. Pero muchas veces, sencillamente no funciona. No van acompañados, o los instrumentos no acaban de combinarse...

Esto es lo que pasa cuando improvisas una aventura. Si te viene la inspiración y tus jugadores están del humor adecuado, puedes tener alguna de las experiencias más regocijantes como director de juego. Pero también hay muchas posibilidades de que vaciles y seas incapaz de dar con algo mejor que el argumento más triste, los personajes menos interesantes y los escenarios más estereotipados.

Desgraciadamente, no podemos darte demasiadas sugerencias sobre cómo improvisar bien. La inspiración, la tienes o no la tienes.

Por eso, cuando te sea posible, prepárate aventuras por anticipado. La mayor parte del tiempo, los jugadores cooperarán. Cuando no lo hagan, no tengas miedo de aventurarte en lo desconocido.

Pero si quieres seguir nuestro consejo, las primeras veces que dirijas aventuras sigue lo más estrictamente posible la aventura tal y como está escrita.. La habilidad de improvisar viene con el tiempo y la práctica, pero antes necesitas estar algo de rodaje.

## En la hora de necesidad...

Los personajes son, después de todo, parte de una organización cuasi-militar: la Alianza Rebelde. En lo realmente militar, no se permite que los soldados pululen por ahí haciendo lo que les apetece... y si el oficial superior os dice de ir a Tatooine, por el Ser Supremo, iréis a Tatooine.

Si quieres, puedes dejar las cosas así de claras. El Almirante tal-y-tal aparece y os dice: "Os ordeno que vayáis a Tatooine. De inmediato." Echará por la borda a cualquiera que ponga objeciones.

Por otro lado, los jugadores pueden objetar algo a una coacción de este nivel. Después de todo, se supone que un jugador controla las acciones de su propio personaje. Y la Alianza se supone que es democrática. Es posible que los jugadores se pongan de mal humor si se les empuja a la fuerza a hacer algo, cogiéndoles por la garganta.

En vez de esto, puedes presentar las cosas de tal manera que los jugadores casi deben (por propia voluntad, sin que nadie les fuerce) hacer lo que quieres. Como:

**Almirante Ackbar:** Bien, amigos humanos, la situación se presenta bastante gris para la Alianza Rebelde.

**Personaje jugador:** ¿Cuál es el problema, señor?

**Almirante Ackbar:** A no ser que podamos entregar un mensaje en Tatooine antes del final de la semana, nuestra base en Yavin corre el riesgo de ser descubierta y destruida. Necesitamos vuestra ayuda.

¿Qué personaje podría negarse? Por lo general, si presentas la información a los jugadores de la manera adecuada, harán lo que quieras. Idealmente, puedes mantener la dirección de la aventura sin llegar a intervenir directamente: planteando la información correcta en el momento oportuno y presentándola de la manera adecuada. Así, todo lo que hacen los jugadores es por "propia decisión", sólo que deciden hacer lo "correcto".

## In media res, otra vez

Una de las ventajas de empezar cualquier aventura *in media res* es que nunca te tendrás que preocupar por dirigir a los jugadores en la dirección correcta. Alguien les está disparando; se preocuparán por esto, no por el destino último de su alma. Déjalos caer en medio del problema desde el principio.

## Los Jugadores serán Jugadores

Obviamente, si estás dirigiendo una aventura programada, los jugadores tendrán que empezar en la dirección correcta. Más adelante, debes dejarlos que se desvíen. Debes permitir un margen de maniobra para la creatividad del jugador.

Una aventura es sólo una guía para el director de juego. Los jugadores son más diabólicamente imaginativos de lo que podemos prever. No podemos escribir cada posibilidad en una aventura, no sólo porque hacerlo ocuparía demasiado espacio, sino también porque no siempre podemos predecir qué harán los jugadores. Por eso, *cualquier* aventura requiere una cierta dosis de inventiva por parte del director de juego.

Una de las máximas de la guerra es: "Ningún plan de batalla sobrevive al contacto con el enemigo". Puedes planificar durante meses, pero nunca sabrás lo que el otro individuo tiene en la manga. De la misma manera, cuando diseñamos una aventura, intentamos anticipar cada posible respuesta del jugador, pero no importa cuánto lo hagamos, es virtualmente seguro que *cada* grupo que juegue la aventura hará algo que no habíamos previsto. Este es uno de los grandes encantos de la dirección de juegos de rol: ver con qué salen tus jugadores.

He aquí un ejemplo:

**Director de juego:** Claro que el Ewok va a tener problemas intentando hacerse pasar por un soldado de asalto. Después de todo el blindaje está construido para alguien de metro noventa.

**Ewok:** ¡Kvark! ¿Tyeht donti?

**Contrabandista:** No hay problema. Le construimos un traje de R2.

**Director de juego:** ¿Qué?

**Contrabandista:** Cogemos el exterior de un R2, le ponemos dentro un compartimento para que el Ewok se pueda sentar. Le damos pedales, y así puede mover la carcasa del R2.

**Ewok:** Me llevo mi flauta. Haré bipbip y silbaré. ¡Tootle tootle!

**Director de juego:** Eh...

**Contrabandista:** Nadie se fija en los droides. Apuesto a que funcionará.

**Director de juego:** Hmmm. De acuerdo...

No paniquees. Recuerda que *tu* eres tan imaginativo como los jugadores: puedes manipular el ambiente más de lo que ellos pueden hacerlo, y puedes ser tan truculento como ellos.

Si los jugadores encuentran un buen atajo, sigúeles la corriente. La manera menos elegante y más frustrante de tratar la inteligencia de un jugador es hacerle fracasar. "No. No hay recambios de R2 en ningún sitio de toda la estación espacial. Creo que la idea no va a funcionar." Este tipo de manipulación es extremadamente molesto para los jugadores.

Pero, por otro lado, no hay nunca nada que sea fácil. Construir una armazón de R2 requiere algún esfuerzo; hazles que tiren una o dos veces por reparación de droides. Quizás los movimientos del R2 parezcan demasiado banqueteantes, o los silbidos del Ewok sean poco convincentes; aunque los soldados de asalto no se den cuenta, puedes hacer sudar un poco a tus jugadores:

**Soldado de asalto:** "Este droidé suena como si estuviese bastante estropeado. ¿Qué le pasa?"

**Jugador:** "Ah, nada, nada. Ah, quizás los servomotores necesiten alguna revisión."

**Soldado de asalto:** "De acuerdo. Vuestra identificación está comprobada. Moveos."

Quizás los jugadores dan con un grupo de técnicos imperiales que están combatiendo un incendio y quieren mandar al R2 a abrir y cerrar puertas de seguridad para controlar las llamas. O quizás aparece otro R2 y quiere charlar.

Siempre puedes utilizar las improvisaciones de los jugadores como ganchos para tus propias ideas, o para crear nuevos obstáculos más adelante, pero siempre deberías recompensar la inteligencia de un jugador. Después de todo, tratar creativamente con los problemas es en parte en lo que consiste el juego.

## Inmunidad de Guión

Los héroes no mueren hasta la última bobina... y normalmente tampoco lo hacen entonces. Y los héroes no fracasan... al menos no de mala manera, y nunca perma-

nentemente. Si mueren, no serían héroes. Tienen *inmunidad de guión*; la necesidad dramática les hace inmunes al fracaso en los momentos dramáticos.

El objeto de cualquier juego de rol es contar una historia. El objeto de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol* es contar historias como las de las películas. Las reglas son una estructura que te ayuda a contar historias, proporcionándote sistemas imparciales para decidir si las acciones tienen éxito o fracasan. Pero a veces, las reglas se interponen.

Cuando llega el momento más importante de la aventura, por *razones dramáticas*, un personaje debe tener éxito o fracasar... o si no la historia no es satisfactoria.

## Evitando el anticlímax

Aquí tienes un ejemplo. Siguiendo rumores y antiguas leyendas, los personajes jugadores han cruzado más de media galaxia buscando al *Prana Alexander*, una antigua nave científica que desapareció quinientos años antes. Creen que a bordo de la nave, preservado en cryocongelación, se encuentra un filósofo alienígena, respetado por su cultura como una de las grandes mentes de la historia. Si pueden liberar al filósofo y persuadirle que la Rebelión es necesaria, la Alianza ganará unos nuevos y poderosos amigos.

Los jugadores, después de semanas de exploración, han encontrado al *Prana Alexander*, han liberado al filósofo y le han convencido para que les ayude. Ahora están en camino del mundo natal del filósofo. Al salir del hiperespacio, se les acercan fragatas aduaneras imperiales, que solicitan registrar la nave. Los jugadores esconden al filósofo y se preparan para ser registrados.

Tiras por la habilidad de buscar del oficial Imperial y los jugadores por sus habilidades de esconderse/furtivo. La tirada del oficial Imperial es considerablemente más alta.

¿Significa esto que descubre al filósofo, aprisiona a todos los personajes y la misión es un fracaso? ¿Qué anticlímax! Por *razones dramáticas*, no puedes permitir que pase.

## ¿Qué hacer?

Tienes dos alternativas.

Primera, puedes falsificar las cosas. Si haces la tirada de habilidad del Imperial en un sitio donde los jugadores no puedan ver los dados, siempre puedes hacer pasar la tirada por una menor. "Bien, no localiza al filósofo. Todo va bien."

¿Es hacer trampas? ¡Claro que no! No estás falsificando las reglas para victimizar a los personajes, o para beneficiar a un personaje a expensas de los otros. Las estás falsificando para conseguir que el juego sea satisfactorio. Esta es una de las prerrogativas del director de juego.

Segunda, puedes utilizar el fracaso en tu provecho de una forma dramática. Por ejemplo, supón que el oficial imperial encuentra realmente al filósofo. ¿Significa esto necesariamente el arresto y el fracaso de la aventura?

**Oficial naval:** Con que llevando polizones de contrabando, ¿eh?

**Personaje jugador:** Uh, bien, no, mire...

**Oficial naval:** Ya sabéis que el castigo por ésto son siete años de trabajos forzados.

**Jugador:** Ah...

**Oficial:** Siete años de trabajos forzados. Resulta interesante especular: ¿Cuánto estaría dispuesto a dar alguien por evitar siete años de trabajos forzados?

**Jugador:** Ummm...¿Qué tal 1000 créditos standard?

**Oficial:** Siete años son mucho tiempo.

**Jugador:** ¿2.500?

**Oficial:** Es un placer hacer negocios contigo (*Se lleva el comunicadora los labios*) Teniente Brawk informando. No hay ninguna irregularidad que denunciar.

## Manteniendo los jugadores a oscuras

Para hacer que el juego sea satisfactorio, debes mantener la tensión dramática. Esto significa que los jugadores siempre deben *pensar* que pueden fracasar. Quieres que se estrujen el cerebro para imaginarse maneras de conseguir su objetivo; colgando de anticipación del canto de sus sillas.

Si *se dan cuenta* que tienen inmunidad de guión, siempre harán las cosas ineptamente, bailando con los mayores peligros sin sufrir ni un rasguño, porque siempre les dejarás salirse con la suya pase lo que pase: la aventura ha perdido la emoción.

Por eso tienes que aplicar la inmunidad de guión escasamente; interviniendo sólo cuando debas hacerlo. Y nunca, nunca dejes que los jugadores sepan lo que estás haciendo. Siempre deben pensar que es posible fracasar. Si no ¿Qué objetivo tiene jugar?

## Cuándo se tiene que falsificar

Por otra parte, sólo es en los *momentos clave* que aparece en el juego la inmunidad de guión. Durante el camino, hacer una chapucería con tu parte de la aventura o fallar una tirada hace más dura la faena del jugador, pero no tira por la borda todo el argumento.

Cuando *sí* tienes que falsificar las cosas, dispones de un buen mecanismo: los puntos de Fuerza. Si los jugadores fallan en una tirada clave, sugiere que quizás quieran gastar un punto de Fuerza. Normalmente, se tendrían que gastar antes de hacer las tiradas, pero puedes relajar la

regla cuando lo necesites. Doblar los códigos de habilidad suele ser suficiente para salirse bien parado... y si no, pues bien, la Fuerza es misteriosa, y si un personaje tiene milagrosamente éxito cuando confía en la Fuerza, ¿qué jugador se va a quejar?

## ¿Cuándo pueden fracasar?

Evidentemente, es posible fracasar. Si los personajes no se comportan heroicamente, no deben ser tratados como tales... y los mortales normales suelen fracasar con bastante frecuencia.

De hecho, si tus personajes se están peleando, actúan cobardemente, acumulan puntos del Lado Oscuro, u olvidan que se supone que están en una misión para ayudar a la Alianza, el fracaso es una buena manera de escarmantarlos. Haz que sean capturados, que les quiten material, y que los aprisionen. Déjales que improvisen una manera de escaparse cuando vuelvan a actuar otra vez como héroes.

Incluso si tus personajes dan la talla, el fracaso *dramático* también puede hacer una buena historia. Quizás se sacrifiquen para asegurarse que un documento importante no caiga en las manos equivocadas, o para salvar a un planeta de la conquista por parte del Imperio. Quizás se dejen capturar para que otros puedan escaparse. Esto no es el final de una historia, evidentemente... pero al menos es un fracaso momentáneo.

Si los personajes realmente arruinan una misión, deberían ciertamente fracasar, pero el fracaso nunca es permanente para los héroes. No consiguen lo que buscaban... y esto es un gancho para la siguiente aventura. Para recuperar la pérdida, deben ir a otro sitio y hacerlo mejor que la última vez.





El fracaso dramático es aceptable, pero el fracaso al azar y sin sentido no.

## Los héroes nunca mueren: sencillamente son sustituidos por actores más jóvenes.

De todas maneras, ¿qué significa el fracaso?

En la ficción heroica, a diferencia de la vida real, la gente puede tomar grandes riesgos y sobrevivir sin un rasguño. A todas luces, Han, Luke y el resto de la tripulación deberían haber muerto varias veces; pero no están muertos porque son *héroes*.

Esta es la razón por la cuál es difícil matar a alguien total y definitivamente en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. No es tan difícil quedarse mentalmente herido, pero la medicina está tan avanzada que incluso los personajes mortalmente heridos se recuperan si consiguen llegar a un tanque de rejuvenecimiento. Y siempre hay puntos de Fuerza por gastar. En *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*, un personaje tiene que estar bastante decidido para acabar muriendo.

Deberías tener mucho cuidado al matar un personaje jugador. Un personaje importante para el guión no puede morir en la primera bobina, porque el guión no puede ir a parar a cualquier sitio. Peor aún, la muerte de un personaje suele ser anticlimática: para un héroe, morir sólo porque un soldado de asalto consigue un tiro afortunado no es demasiado dramático. La muerte de un *héroe* debería ser un suceso principal, adecuado al lugar en la historia que se merece un héroe. Es de rigor un momento para sus últimas palabras, utilizado para dar información vital o expresar el amor a los amigos o la familia... o lanzar un desafío a las narices del enemigo.

Además, los jugadores se sienten ligados a sus personajes. Un jugador invierte mucho tiempo y afecto desarrollando un personaje; perderlo es una experiencia traumática. Un jugador aceptará mejor la muerte de su personaje si lo pierde de una manera apropiadamente heroica y dramática; se sentirá estafado si pierde el personaje por una trivialidad.

## Penalizaciones, sin tener que llegar a la muerte

Supon que los jugadores hacen una gran chapuza con toda la aventura, pero no les quieres matar. ¿De qué alternativas dispones?

- **Pérdida de puntos de habilidad o de Fuerza:** Puedes dejarles que lo consigan de todas maneras, quizás con la intervención de un PNJ para salvarles el pellejo. Sin embargo, como los jugadores no lo han hecho bien, reduce el número de puntos de habilidad que consiguen al final de la aventura, o no les devuelvas algunos puntos de Fuerza que hayan gastado.

- **Capturados:** Pueden ser capturados. Le puede pasar a cualquiera. Evidentemente, los héroes no pueden ser retenidos durante demasiado tiempo. Probablemente, encontrarán alguna manera para escaparse. O quizás uno o dos personajes jugadores sigan en libertad y vengán a rescatarlos. O un simpatizante de la Rebelión los libera, o consiguen sobornar o engañar a un guardián, o reprograman a un droide que pasa por allí para que les ayude. En el peor de los casos, pueden languidecer en prisión durante semanas hasta que les llegue la ayuda. O les puedes enviar a las minas de especia de Kessel, donde organizarán a los internos y empezarán una revuelta en la prisión...

- **Es más difícil:** El fracaso no compromete a la misión sin esperanzas, sólo hace que las cosas sean más difíciles. Suena una alarma, o se refuerza la guardia, o escapa el enemigo. De esta manera, los jugadores saben que han hecho el tonto, pero todavía tienen alguna posibilidad de conseguirlo.

- **Se va:** La misión fracasa, pero los personajes jugadores salen sin un rasguño. De esta manera sabrán *definitivamente* que han echado a perder la misión. Querrán compensarlo, y deberías darles una oportunidad. Por ejemplo, supon que su misión es ir al sistema de Zarkis y comprar un arma de manufactura alienígena en el mercado negro. Llegan allí, no hacen ningún trabajo preliminar y son sorprendidos por un representante de Jabba el Hutt que aparece y puja más que ellos. Han arruinado la misión, de esta manera la próxima vez que os reunáis para jugar, dirige una aventura en la que intenten superar al emisario de Jabba, o persigan al emisario y al arma a otro sistema estelar, o...

- **Sucedáneo:** Los personajes *no* acaban de hacer lo que han venido a hacer, pero todavía tienen "éxito", es decir, hacen algo que beneficia a la Rebelión. No consiguen el arma secreta, pero aprenden algo sobre Jabba que les puede permitir chantajearlo. O desvelan los planos de una base secreta imperial, por lo que, cuando informan tienen un éxito para compensar su fracaso. Si los jugadores pierden el primer premio, todavía pueden conseguir el segundo.

- **Quitar un juguete:** Los personajes se sienten ligados a sus posesiones. Un Contrabandista preferiría perder su brazo derecho antes que su nave (después de todo, las prótesis en el universo de *La Guerra de las Galaxias* son bastante buenas). Si los personajes realmente echan a perder las cosas, puedes quitarles alguna de sus preciosas posesiones: destruidas en combate, confiscadas por el Imperio, abandonadas durante una huida, lo que sea.

- **Burlas por parte de los PNJ:** Todo el mundo odia parecer estúpido. Una manera de penalizar a tus jugadores es burlarte de ellos. No les hagas nada "real" (no les quites dinero, ni posesiones, ni libertad, no les inflijas heridas, ni les quites miembros), sólo diles que han fallado a la Rebelión. El Almirante Ackbar está descontento. Otros Rebeldes murmuran a sus espaldas. Diles que la misión más importante que se les confiará será leer los despachos imperiales interceptados y llenar impresos de requisa. (Claro que no es verdad; imagínate intentando hacer una aventura divertida sobre impresos. La próxima vez que juegues, les tendrás que volver a pegar la bronca: "El Almirante Ackbar dudaba sobre si daros esta misión, pero no tenemos otra elección.")

## Manteniendo el Ambiente

Parte del trabajo del director de juego es mantener un ambiente semejante al de *La Guerra de las Galaxias* (ver página 27). Aquí hay unas sugerencias sobre cómo hacerlo:

### El Mal

Puede ser divertido jugar historias que impliquen cuestiones éticas. Puede ser bastante interesante hacer que los jugadores deban tomar decisiones morales: "¿Está bien matar a este personaje? ¿Está bien robar en este momento? ¿Está bien mentir?"

Pero esto no es *La Guerra de las Galaxias*.

En *La Guerra de las Galaxias*, los chicos buenos son buenos y los malos son malos. Algunos intentan caminar por la línea divisoria; Han Solo es un Contrabandista, que es una profesión cuestionable, pero en el fondo, tiene un corazón de oro. Bobba Fett (por ejemplo) seguramente no.

Nunca debería haber ninguna cuestión sobre qué está bien y qué está mal. Haz que tus tipos malos sean realmente malos.

Por otro lado, el mal en *La Guerra de las Galaxias* no es gráfico. *La Guerra de las Galaxias* se parece mucho a las películas de los años treinta; en esa época, si querías

mostrar una muerte en la pantalla, enseñabas una sombra apuñalando a otra. En contraste, las películas modernas enfocan el puñal y muestran la sangre. *La Guerra de las Galaxias* no lo hace; muestra un planeta que explota, pero no Auschwitz.

O sea que tienes que mantener a tus tipos malos en un plano refinado. Sí, el Imperio seguramente tortura a la gente y lleva a cabo algunos genocidios, así es ese tipo de gente. Pero no les describas las torturas o los genocidios a tus jugadores: es el tipo de cosas que la cámara nunca mostraría, y tu tampoco deberías hacerlo.

## Alcance

*La Guerra de las Galaxias* es enorme. Aquí tratamos con ópera espacial. Los personajes de *La Guerra de las Galaxias* se comen planetas para desayunar y juegan al billar con cometas por la tarde. Todo es siempre de ocho kilómetros de largo, o tan grande como una pequeña luna, o de siete millones de años de edad. Las posibilidades a favor son siempre de 7000 contra 1, y nunca haces pedazos un autodeslizador si puedes volar un planeta.

Parte del encanto de la ciencia ficción radica en la impresión que evoca la escala del universo. Parte del éxito de las películas consiste en la capacidad de reproducir la escala que tienen las películas de 70mm y el sonido Dolby. Obviamente, no tienes sonido Dolby ni una pantalla grande en casa (ni un millón de dólares para los efectos especiales), por lo que no puedes evocar la escala de la misma manera que lo hace Lucasfilm.

Pero todavía puedes evocar una sensación de admiración. La mejor manera es comparando:

**Jugador:** De acuerdo, nos giramos y atacamos.

**Director de juego:** ¿Estás seguro que es una buena idea?

**Jugador:** ¿Porqué no?

**Director de Juego:** Es un Destructor Estelar Imperial. Tiene casi dos kilómetros de largo. Y tiene armamento a juego con su tamaño.

**Jugador:** ¿Casi dos kilómetros?

**Director de juego:** Si. Mira aquí. ¿Ves este papel? Aquí está un Destructor Estelar (*dibuja un triángulo enorme que ocupa la mayor parte de la página*). Aquí está tu nave (*toca la página ligeramente con su lápiz*). ¿Te queda la imagen?

**Jugador:** Uh.. Si. Ah...chicos. Preparados para saltar a la velocidad de la luz.

La comparación es lo mejor, pero hay otros trucos que puedes utilizar para dar una imagen de la escala.

- **Gesto:** Es mejor *mostrar* lo grande que es algo en vez de describirlo. Agita las manos, mantenías separadas para mostrar un tamaño enorme, muévelas entonces *lentamente* para representar el movimiento de un objeto enorme (Independientemente de la velocidad *real*, las cosas grandes *parece* que se mueven lentamente). Haz sonidos profundos, graves y retumbantes.

- **Utiliza superlativos:** La demostración siempre es mejor, pero en casos extremos, puedes quedarte limitado a las palabras. Monstruoso, inmenso, imponente, enorme, voluminoso, exagerado, increíblemente mayor que cualquier otra cosa que hayáis visto antes, con una masa de tantas toneladas que necesitas usar la notación científica para expresar el número, activado por generadores de fusión de zillónwatts de potencia, con la energía de siete soles...¿Coges la idea?

## Haz ruidos divertidos

Seamos serios. Bueno, serios hasta cierto punto. *La Guerra de las Galaxias* está llena de buen sonido. Si tienes buenas dotes de imitación, utilizar "efectos de sonido" al describir las cosas hará mucho para crear ambiente. Si no las tienes (y muchos no las tenemos),

mira si uno de tus jugadores sí las tiene. Sospechamos que las posibilidades son mayores si un grupo de jugadores cuenta con alguien que ha memorizado los sonidos de las películas y varios fragmentos de diálogo. Adelante:

|                      |                           |
|----------------------|---------------------------|
| tssssCHUNK           | (puerta cerrándose)       |
| pyewpyewpyewpyew     | (disparos de blaster)     |
| WAAAAAAW             | (caza TIE)                |
| zzzzzzhDOOOMP        | (disparo de cañón iónico) |
| rumblerrumblerrumble | (Destructor Estelar)      |
| chirpTOOTLEtwiuptwip | (Unidad R2)               |

## Atrezzo

No hay nada que haga las cosas más "reales" para los jugadores que una cosa física que puedan estudiar, acariciar y tener. Siempre es buena idea tener varios elementos de atrezzo para dar a los jugadores en los momentos propicios de la aventura. En las aventuras publicadas, frecuentemente proporcionamos elementos de atrezzo que puedes separar y distribuir. Cuando diseñes tus propias aventuras, quizás quieras prepararlos tú mismo.

Con un poco de imaginación, incluso puedes crearlos a petición de los jugadores.

Un elemento casi necesario para cualquier aventura es un mapa. Este puede ir desde un sencillo borrador a lápiz sobre papel cuadriculado, hasta algo sofisticado como un mapa a todo color. Frecuentemente necesitarás varios mapas: uno que muestre el planeta en el sistema estelar, por ejemplo; otro que muestre las ciudades y rasgos geográficos importantes del planeta principal; un tercero que muestre la geografía de la ciudad; un cuarto que describa un edificio importante. Es buena idea acostumbrarse a anotar la escala de cada mapa en una esquina: "1 cuadrado = 1 año luz", o "1 cuadrado = 2 metros", o lo que corresponda.

Si los jugadores tienen una nave propia, quizás quieras dibujar planos detallados de la nave con tus jugadores.

Puedes darles informes sobre los planetas que visitan: "*La Enciclopedia Galáctica*" dice esto", o "El apartado correspondiente en *"El Extremo Galáctico a 100 créditos por día"* dice..."

Cualquier cosa puede ser un elemento de atrezzo: material de promoción de empresas, menús de restaurantes, extractos de guías de museos-

Recuerda una cosa: aunque la mayoría de elementos que utilices sean de papel, *no hay papel en el universo de La Guerra de las Galaxias* (¡de verdad!). Se utilizan agendas electrónicas y cosas por el estilo para transferir y mostrar información. En cierto sentido todo son lecturas de salida de computador.

## Acabando la Sesión

Normalmente una sesión de juego acaba cuando los personajes jugadores han logrado completar su misión (o la han arruinado sin esperanzas). Pero cuando las cosas se van alargando y te empiezas a cansar, quizás te interese acelerar un poco el desarrollo.

Algunas aventuras necesitan más de una sesión de juego. Una opción es encontrar un punto de corte conveniente y acabar la sesión. Los jugadores y tú podéis volveros a reunir la semana siguiente para continuar la aventura desde donde la dejasteis y completarla.

Hay dos tipos de puntos de corte convenientes: los intermedios y los suspenses.

La mayoría de las aventuras se pueden cortar en episodios definidos (como los actos de una obra de teatro, por ejemplo). De hecho, la mayoría de las aventuras publicadas están divididas en secciones por episodios. Cada episodio presenta a los jugadores un problema principal que deben resolver. El final de cualquier episodio es un buen momento para cortar.

Un suspense es cualquier momento tenso de la aventura... los cazas TIE empiezan a atacar; los motores de la

nave no responden y caen aceleradamente hacia la atmósfera del planeta inexplorado; el AT-AT Imperial avanza entre la maleza mientras los jugadores se agachan para esconderse

Muy bien es hora de ir a casa

Si decides cortar en un punto de suspense, prepárate para aguantar las críticas de tus jugadores. Querrán *saber* qué pasa a continuación, que es precisamente la razón para acabar en un punto de suspense. Para descubrirlo, tendrán que esperar a la siguiente sesión. Pero te presionarán para continuar, al menos hasta que se resuelva el dilema en cuestión

Evidentemente, acabar en suspense está eminentemente en la tradición de las películas de acción y de aventuras, entre las cuales se encuentra *la Guerra de las Galaxias*.

## Puntos de Habilidad

Al final de una aventura distribuyes puntos de habilidad.

En las aventuras publicadas, al final recomendamos una distribución media de puntos de habilidad. En término medio, cada personaje jugador debería recibir esa cantidad de puntos al final de la aventura.

Cuando diseñes tu propia historia, deberás establecer por anticipado una distribución media de puntos de habilidad. La distribución no debería ser inferior a 3, ni tampoco superior a 10 puntos por personaje (ver página 99)

Deberías variar la distribución real de puntos de habilidad según.

- *Lo bien que lo han hecho en general* Si los jugadores han resuelto todos tus enigmas, y han dado con soluciones ingeniosas, y han ganado en dotes de combate e inteligencia a sus oponentes, dales a cada uno de ellos uno o dos puntos adicionales (quizás hasta cuatro o cinco para cada uno, si lo han hecho espectacularmente bien). Si realmente han fracasado, penalízales en uno o dos puntos (quizás incluso más).

- *Lo bien que lo ha hecho cada jugador* Si un jugador realmente ha contribuido al juego, aportando buenas ideas, resolviendo disputas en el grupo y actuando inteligentemente, dale uno o dos puntos más. Si un jugador básicamente no ha hecho nada, o ha obstruido activamente a los demás, penalízalo con un par de puntos.

- *Si han cooperado o se han peleado* Si los jugadores han trabajado colaborando sin fricciones, mediando las disputas y en general han actuado como dignos miembros de la Rebelión, recompénsales adecuadamente. Si se han peleado, han tenido arranques de mal genio y han cuestionado repetidamente tus juicios, penalízalos

- *Si se han y te han divertido* Si os lo habéis pasado bien, esto vale un punto para todos.

- *Si han interpretado el personaje* Si un jugador permite que su personaje haga algo arriesgado o pierda algo valioso (porque es así como *actuaría* el personaje) debes recompensarle generosamente. Esto es un juego de rol, un jugador que está dispuesto a perder algo para interpretar bien su papel siempre debería ser recompensado. Por lo contrario, un personaje que actúa de manera contraria a la naturaleza de su personaje o que no se preocupa por desarrollar una personalidad para él, debería ser penalizado.

## Relacionando los hechos

Algo que muchas de nuestras aventuras publicadas hacen es dividir las distribuciones de puntos de habilidad por episodios. Ya sabes como los profesores dividen la nota de un examen- la primera pregunta vale dos puntos, la segunda tres... Puedes hacer lo mismo en una aventura

Por ejemplo, supón que la aventura tiene tres episodios, y que la puntuación total media de la aventura es 6. En el primer episodio, los jugadores deben infiltrarse en una base imperial y conseguir un código secreto. Quizás el episodio uno valga dos puntos; si los jugadores se infiltran en la base y salen sin alertar a los imperiales, los jugadores ganan ambos puntos. Si son capturados pero dan con una manera de evadirse, consiguen un punto. Si son capturados y debes introducir un PNJ para salvarlos, no consiguen ningún punto. Obviamente, tienen que escapar de alguna manera, o el guión no funciona. Pero si arruman el argumento, no deberían ser recompensados.

Puedes estructurar la distribución de puntos de habilidad de manera similar para los otros dos episodios

## Premios fijos, costes crecientes

Fíjate que el coste de incrementar una habilidad crece cuánto mayor se hace la habilidad. Sólo cuesta tres puntos de habilidad incrementar una habilidad de 3D, pero cuesta seis puntos incrementar una de 6D.

Sin embargo, las distribuciones de puntos de habilidad para cada aventura no se incrementan. Una aventura vale de 3 a 10 puntos, más algunos puntos de bonificación quizás 15 por aventura como mucho. Esto *no* cambia a medida que mejoran los personajes

Esto significa que al mejorar los miembros del grupo, cada vez avanzan más lentamente. Esto tiene sentido, ya que un novato puede mejorar rápidamente aprendiendo de los demás, mientras que un experto que ya ha llegado al máximo en su profesión sólo aprende cosas nuevas mediante reflexión y experimentación

## C

# apítulo Dos

## Diseñando Aventuras

Diseñar una aventura requiere un poco de imaginación y algo de tiempo, pero no es muy difícil. Básicamente, tú:

- Das con una idea para una historia: un problema interesante que los jugadores deben resolver, un planeta interesante que deben explorar o un enemigo interesante contra el cual deben luchar.
- Desarrollas un argumento alrededor de la idea.
- Divides el argumento en una secuencia de episodios, cada uno de los cuales implica un problema menor que debe ser solucionado y conduce al climax de la aventura.
- Trasladas los problemas en términos de juego, para que sepas cómo resolverlos a medida que se presenten durante el juego.

### ¿Qué tipos de Historias?

Las aventuras de los juegos de rol son historias que narran conjuntamente el director de juego y los jugadores. Así, cuando estás intentando dar con una idea para una aventura, piensa en el *tipo de historias* que tienen sentido en *La Guerra de las Galaxias*.

Todo juego de rol se ajusta bien a determinados tipos de historias y se ajusta mal a otros. Por ejemplo, *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol* no se ajusta bien al romance gótico. Encaja perfectamente con la Ópera Espacial.

### ¿Qué es la ópera espacial?

Probablemente es más fácil empezar diciendo lo que *no* es la ópera espacial. No es:

- **Ciencia ficción dura:** Las historias de ciencia ficción dura se fijan estrictamente en la ciencia y despliegan interesantes problemas, que únicamente se pueden solucionar con conocimientos científicos. La ópera espacial no se preocupa por la ciencia. Utiliza la parafernalia de ciencia ficción (naves espaciales, cañones de rayos, alienígenas), pero la utiliza para desarrollar historias interesantes (o buenas tomas en la pantalla de cine). No se preocupa por lo que es posible, dado el estado actual del conocimiento científico. La mayor parte de *La Guerra de las Galaxias* es claramente imposible (como los sonidos en el espacio, naves que se mueven en completa violación de las leyes de la mecánica newtoniana...)

Esto no significa que *La Guerra de las Galaxias* sea *falsa*: sólo significa que si *La Guerra de las Galaxias* no se preocupa por la ciencia, tú tampoco deberías hacerlo. Si los jugadores empiezan a plantear preguntas embarazosas sobre los principios en los que se basa el hiperimpulsor o cómo funcionan los repulsores, o cuestionan si es posible un planeta que has inventado, debes o dejar claro que no se deben preocupar por ello, o recitar pomposamente algo pseudocientífico hasta que se queden satisfechos. En *La Guerra de las Galaxias* cualquier cosa es posible... si resulta en una buena historia o en unos efectos especiales interesantes. El hiperimpulsor funciona porque necesitas un motor espacial más rápido que la luz para que exista un Imperio Galáctico. Los repulsores funcionan porque son un efecto especial nítido. Cualquier planeta que inventes es posible... porque eres el

director de juego y si dices que el planeta está allí, allí está.

Por otro lado, nunca viones de manera chocante o exagerada las leyes de la ciencia; como los jugadores deben suspender la incredulidad para disfrutar del juego, si pasa algo que saben positivamente que no es posible, la aventura quedará dañada. Si algo cae hacia arriba será mejor que tengas una buena explicación a mano para justificar esta posibilidad.

- **Superciencia:** La superciencia es otro género de la ciencia ficción: Al igual que la ópera espacial, no se preocupa demasiado por fijarse atentamente en las leyes de la ciencia. Pero la superciencia *todavía* va de ciencia. En las historias de superciencia, los héroes siempre están inventando algún nuevo dispositivo que les permite derrotar a los invasores alienígenas o un nuevo instrumento que volatiliza al malvado. El típico héroe de superciencia es un chatarrero o un ingeniero.

En *La Guerra de las Galaxias* los personajes nunca inventan artefactos... de la misma manera que tú tampoco inventas nuevos usos pacíficos para la energía atómica cada fin de semana. Utilizan los artefactos que existen en su universo. El guionista (o director de juego) puede hacer aparecer un artefacto que la audiencia nunca ha visto anteriormente, si lo necesita a efectos dramáticos, pero los personajes por ellos mismos nunca inventan nada nuevo.

En tu juego, como en *La Guerra de las Galaxias*, los personajes deben dar por sentado la ciencia y la tecnología con la que conviven. Pueden comprar y reparar su equipo, pero inventar algo nuevo va más allá de sus capacidades.

- **Literatura:** Exploración de la psique humana, consideraciones sobre la naturaleza del espíritu humano, discusiones filosóficas sobre la naturaleza de la vida y de la realidad... Todo esto es muy bonito, pero seamos sinceros, no tienen nada de ópera espacial.

### Lo que sí es la ópera espacial

- **Tiene cantidad de acción:** El argumento se desarrolla a un ritmo muy vivo.

• **Tiene muchos combates:** Cada aventura de *La Guerra de las Galaxias* debería tener una (y preferentemente más) escenas de combate.

• **Enfrenta al bien contra el mal:** Nunca se plantea ninguna cuestión moral en las películas de *La Guerra de las Galaxias* y tampoco debería aparecer en tu juego. Los jugadores siempre deben ser "chicos buenos" y sus oponentes siempre deben ser unos cerdos.

• **Suele funcionar a base de clichés:** Los socios son (casi) siempre de confianza. El diálogo siempre es cortante y rápido. Los malos de la película siempre son malvados. Los neutrales siempre acaban teniendo un corazón de oro (como Han Solo) o son irremisiblemente malos (como Boba Fett). El bien siempre gana. El héroe siempre se lleva a la chica. Esta bien, no *siempre* hay tantos clichés.



• **Pasa a gran escala:** Todo es siempre mayor, mejor, más explosivo y más poderoso. La mayoría de las películas se contenta con volar el cuartel general del malo de la película: *La Guerra de las Galaxias* vuela un planeta entero. La mayoría de las películas cree que una nave de guerra es grande; *La Guerra de las Galaxias* hace de la Estrella de la Muerte algo tan grande como una pequeña luna. La mayoría de las películas tratan de los problemas de gente insignificante en el gran esquema de las cosas: en *La Guerra de las Galaxias* los personajes salvan a la galaxia.

Tus historias deberían tener el mismo sentido de escala. En la página 93 encontrarás algunas ideas sobre cómo dar la sensación de escala.

En general nunca dejes que algo sea enorme si lo puedes hacer monstruoso; ni pequeño si lo puedes hacer infinitesimal. Diseña aventuras en las que los personajes salven planetas y no pueblos; vuelen a años de distancia y no a kilómetros; derriben monstruos del tamaño del Mediterráneo y no de sólo tres metros.

## Contorno

Ya tienes una idea para una aventura. ¿Y ahora qué?

Primero, perfila la aventura. Divídela en episodios. Cada episodio debe presentar un problema. Deja la resolución del problema principal de la aventura para el final. He aquí un ejemplo:

**Idea de aventura:** Los jugadores deben ir al sistema de Sayblohn y conseguir una obra de arte robada de gran importancia religiosa para la especie Okfili.

**Episodio 1:** Llegar al planeta Sayblohn. Atacados por piratas.

**Episodio 2:** Aterrizaje en Sayblohn. Planeta bajo ocupación imperial. Las autoridades quieren informarse sobre las marcas de láser en la nave de los jugadores y quieren testigos contra los piratas. Los jugadores deben cooperar sin revelar su afiliación a la Rebelión (o rechazar la cooperación y verse envueltos en problemas).

**Episodio 3:** Encontrar la obra de arte. Los personajes van a reunirse con su contacto, cuyo nombre y dirección han sido facilitados por la Rebelión. El contacto está muerto. Se deberá descubrir quién lo ha matado.

**Episodio 4:** Perseguir al asesino. Localizar su base escondida en las "malas tierras" de Sayblohn.

**Episodio 5:** Combate con armas de fuego. El asesino es un pirata. Los personajes se lo pueden llevar a los imperiales o llamarles para que acaben con los sucios piratas (si lo hacen, el Imperio puede descubrir algo sobre la obra de arte interesándose por los objetivos de los personajes).

**Conclusión:** Llevar de contrabando la obra de arte a la nave sin que se de cuenta el Imperio.

## Episodios

En tu contorno deberías pensar en cada episodio.

En general, en el transcurso de una aventura de *La Guerra de las Galaxias*, querrás que los personajes puedan utilizar todos los tipos principales de habilidades. Así, cada aventura posiblemente debería contener:

• **Un episodio resuelto a tiros:** El combate es divertido y tus jugadores querrán liberar sus frustraciones disparando contra los malos de la película al menos una vez en cada partida. Quizás más de una.

• **Un episodio que involucre un combate naval:** El combate entre naves es una buena parte de *La Guerra de las Galaxias* y debería ocurrir con frecuencia en el juego.

• **Un episodio que involucre una persecución:** En *La Guerra de las Galaxias* hay una gran abundancia de persecuciones, en cualquier ambiente concebible con cualquier vehículo concebible.

• **Un episodio que requiera la interacción con PNJ:** Se debería dar a los jugadores la oportunidad de in-

terpretar un poco su papel... y una posibilidad de utilizar sus habilidades de negociar, timar, mando o burocracia.

• **Un episodio que requiera solucionar un problema:** Es bastante fácil montar una situación que necesite un poco de trabajo mental para solucionarla y que los jugadores también disfruten con ello.

En el ejemplo anterior, el episodio 1 involucra combate naval, el episodio 2 involucra interacción con PNJ; el episodio 3 involucra la resolución de un problema; el episodio 4 requiere la utilización de las habilidades de supervivencia y búsqueda (y quizás alguna resolución de problemas) y probablemente contiene una escena de persecución; y el episodio 5 es sencillamente un tiroteo del viejo estilo.

Si tu contorno no da oportunidades a estas cinco actividades, piensa en añadir uno o dos episodios más para llenar los vacíos. Por ejemplo, casi siempre puedes dar con una situación de combate: cualquier cosa de valor suele tener sus defensores. Las intrigas que resolver y los obstáculos de PNJ también son insertadas inmediatamente en una aventura.

## Episodios y sesiones

Una sesión de juego es el tiempo que pasas con tus jugadores, desde que llegan hasta que se van. Una aventura puede completarse en una sesión o puede necesitar varias. El final de un episodio es un punto de corte conveniente (ver página 93), pero generalmente se juegan varios episodios en una sola sesión.

## Personajes no Jugadores

Cada episodio debería contener al menos un personaje no jugador interesante. Incluso un episodio claramente de combate ganará vitalidad con un oponente que tenga algunas habilidades fuera de lo corriente, o una o dos cartas escondidas bajo la manga. El resto pueden ser fusileros, carne de cañón que no hacen nada a parte de disparar y esquivar.

¿Qué hace interesante a un PNJ?

## Apariencia distintiva

Si es humano intenta pensar en un actor, amigo u otro ser humano al que deba parecerse. ¿Es delgado y garboso como Peter O'Toole? ¿Emancipado como Keith Richards? ¿Madura y atractiva como Katherine Hepburn? Si no quieres utilizar una persona "real" como modelo, anota uno o dos adjetivos que describan la apariencia del personaje: barbudo, voluptuoso, gordo, delgado, alto, bajo, castaño, rubio, pelirrojo, con cejas pobladas... Realmente no importa cuáles son los adjetivos, mientras los jugadores tengan un "gancho" en que colgar la visualización del personaje.

Si el personaje es alienígena, intenta imaginar una apariencia fantástica y poco normal. Sería bueno que la apariencia del personaje tenga sentido en el contexto de su habitat (p.ej.: cualquier cosa con aletas debería vivir en el agua). Si no puedes pensar en un buen alienígena por tí mismo roba una idea de las películas: por ejemplo, hay un montón en la escena de la cantina o en el palacio de Jabba y que nunca vuelven a verse.

Incluso si estás utilizando una raza alienígena con la que los jugadores ya están familiarizados (p.ej.: Wookies), piensa en algún aspecto distintivo en su apariencia: color de la piel, quizás, o forma de la oreja.

## Manera de hablar distintiva

Los personajes de *La Guerra de las Galaxias* hablan en todo tipo de modos y acentos diferentes. En la versión original, los Almirantes Imperiales hablan en el inglés correcto de la Reina. C3PO también suena inglés, pero más como un mayordomo preocupado. Darth Vader

habla en los tonos shakespearianos más rotundos. Han Solo habla como un americano del Mid-West de clase media-baja. Luke Skywalker suena a quinceañero californiano. Casi los únicos acentos que se echan de menos son de clase baja o regionales británicos.

Varía tus acentos. Varía también tu vocabulario. Un científico utiliza palabras distintas de que las que utiliza un campesino.

Cuando hablen alienígenas puedes distorsionar el lenguaje en todo tipo de variaciones divertidas. El diálogo alienígena en "Más sobre PNJ" que se encuentra más adelante es un buen ejemplo. Piensa en cómo distorsiona el lenguaje un hablante no nativo y llévalo a un extremo lógico: las criaturas alienígenas, que ni siquiera piensan de la misma manera en que lo hacemos nosotros, lo tendrá todavía peor al hablar en una lengua humana.

Para recordar cómo habla un alienígena puede ser útil tomar una nota breve o unas líneas de diálogo.

## Objetivo definido

En cualquier encuentro entre dos personas, ambas suelen tener alguna idea sobre lo que quieren obtener de la reunión. Cuando los jugadores interactúan con un PNJ, generalmente quieren algo de él: información, equipo o ayuda. Los PNJ también suelen querer algo: una conversación interesante, ayudar a la Rebelión, luchar contra el Imperio, dinero, fama, poder, alguna emoción, lo que sea. Si sabes qué es lo que quiere el PNJ te ayudará al interpretar su papel. Sería útil tomar nota sobre su objetivo.

## Habilidades

Si esperas que el PNJ utilice habilidades, es aconsejable decidir por anticipado cuáles son sus códigos de habilidad. Siempre puedes decidirlo durante la aventura, pero entonces supone algo más por lo que preocuparse. Si decides los códigos por anticipado puedes dedicar el tiempo a preocuparte por otras cosas.

Pocas veces es necesario diseñar el personaje completo, estableciendo códigos para cada atributo o habilidad. Por lo general solo tendrás que anotar los códigos de las habilidades que prevees que utilice el personaje. Si debe utilizar otras habilidades, puedes decidir sus códigos sobre la marcha.

Ejemplo:

Nombre: Odeon Farnish

Trabajo: Inspector de aduanas

Especie: Lexlar

Aspecto: Homínido peludo de 1 metro de altura; se parece al "Cousin It" de la Familia Addams.

Habla: Siempre utiliza infinitivos "Tú, sin-pelos, presentar pasaporte ahora"

Objetivo: Dispuesto a ser sobornado por contrabandistas serios. Quiere promocionarse, por lo que insiste en rebuscar en las maletas de todo el mundo para pillar pequeñas infracciones. Diligente pero codicioso.

Códigos: Buscar: 5D+1. Negociar: 4D. Timar: 4D. Burocracia: 6D.

## Más sobre PNJ

Cuando diseñes un PNJ dedica un poco de tiempo a pensar en su papel en el argumento:

**Motivación:** El tentáculo del Muur se enrolló con más firmeza alrededor del cuello de Roark Garnet. Roark buscó su blaster en su cintura pero ya no estaba allí: el Muur se lo había quitado con otro de sus innumerables apéndices. "Te diré ahora, Garnet", siseó el Muur. "Tu mal contrabandista. Muy mal. Haces enfadar a Mogroch".

Roark dijo medio ahogado: "Mogroch tendrá que esperar. Yo..."

"¡No esperar!" escupió el Muur. "Essperar ya demasiado tiempo. Doss díass, Garnet, 10.000 créditos. Doss díass de vida para tí". Rió siseando. Los tentáculos se agitaron como cuerdas, el Muur sacudió violentamente a Roark y lo lanzó al otro lado de la habitación. El alienígena ya había salido de la habitación y bajaba por el tubo gravitacional antes que Garnet consiguiese sentarse, boqueando y frotándose la nuca.

**Fuente de información:** Roark miró fascinado cómo un insecto colocaba la jarra, otro tiraba de la palanca y un tercero recogía rápidamente sus créditos. "Así humano pregunta por un tal Farseeker", produjeron un sonido al unísono frotándose patas contra patas. Sonaban como un concierto de violín en lengua hablada. "Quizás ves Farseeker pronto".

"¿Cuando? ¿Con quién estaba? ¿Dijo si...?"

"Tch. Tch. Zssss". Dos de los saltamontes, coordinándose, empujaron la jarra sobre la barra hacia Garnet. "Falla memoria. Desde pérdida de seis hermanas en mente de enjambre, mucha menos RAM, memoria muy pobre".

"Ah", dijo Garnet y colocó una pila de diez centímetros de fichas de créditos sobre la barra. "Quizás esto estimule vuestra memoria".

Uno de los insectos chutó las fichas, una por una y tan rápido como un turbolaser; a través del espacio vacío detrás de la barra dentro de un cajón que abrió otro insecto.

"Tch. Sssí. Farseeker aquí y ahora siete horas desde que se va. Con gran alienígena con tentáculos de modelo desconocido..."

**Obstáculo:** El Wookiee dijo: "Rehntraaaaaa" y empujó bruscamente a Roark alejándole de la puerta.

"Bien, perdóname", dijo Roark. "Pero se supone que debo encontrarme..."

La pequeña criatura que se sentaba en el hombro del Wookiee, y que Roark había tomado por animal de compañía, dijo con una voz muy aguda. "Urartu dice, ni humanos ni droides. Lo siento, es la regla de la casa del Club Contumaz."

**Descanso cómico:** "Ahora", susurró Roark a M-3PO, luchando con las ataduras. "¡Hazlo ahora!"

"Pero señor", respondió el droide. "No estoy programado para atacar seres sapientes."

"¡Droide! Escúchame. Solo tienes que coger la boa de plumas y envolverla a través de sus entradas de respiración. ¡Está dormido! ¡No se va a dar cuenta! No necesitas atacarle. Es fácil."

"Oh, pobre. Oh, pobre de mí. ¿Qué pensaría el Maestro Jarstein? Infligir daño en un ser..." M-3PO cogió la boa de plumas y la sostuvo cautelosamente. "Supongo que las circunstancias lo requieren". El droide cruzó determinadamente la celda y se aproximó al guardia dormido. Levantando la boa volvió a hablar. "¿Señor? Perdona señor. ¿Le molesta si...?"

Roark ahogó un lamento cuando el guardia se levantó.

**Mecanismo de descripción de ambiente:** Cuando Roark se alejaba del espaciopuerto, un alienígena de aspecto reptiloide de metro sesenta saltó rápidamente para seguirle el paso. "Bienvenido a Thpee, honorable señor. ¿Necesita hotel? Conozco todos los buenos restaurantes. ¿Un guía? ¿Ver muchas cosas históricas? ¿Alquilar hermana? Tarifas por horas."

## Giros

Siempre es buena idea reservarse una o dos sorpresas. Al principio de la aventura debes dar a los jugadores suficiente información para que puedan planificar sus acciones de una manera inteligente, pero la aventura será mucho más interesante si mantienes alguna información secreta hasta más adelante. De hecho, si puedes dar con un giro en cada episodio, conseguirás una aventura que mantenga en vilo a tus jugadores.



Por regla general, los giros dependen de UNA información incompleta. Sucede algo inesperado... o lo que se esperaba no sucede.

Dar con buenos giros requiere imaginación y reflexión. Tendrás que trabajarlos, pero aquí tienes algunas sugerencias.

- En la mayoría de aventuras, los jugadores tienen un enemigo definido: el Imperio, un almirante, un pirata, un Caza-recompensas, u otro tipo malo. El enemigo, por supuesto, tendrá sus propios planes, que los jugadores no descubrirán hasta que se desarrollen. Las aventuras de "piezas fijas" como "Huida Rebelde", en las que los imperiales reaccionan pero no inician acciones contra los jugadores, tendrían que ser la excepción y no la norma. Utilizar un malo de la película para soltar sorpresas a tus jugadores es una manera fácil de dar uno o dos giros en el camino de los jugadores.

- El "cebo-y-cambio" es un giro frecuente: se les dice a los jugadores que están persiguiendo un objetivo, pero, a mitad de la aventura, se enteran que en realidad se supone que tienen que conseguir otro. Pueden haber sido mal dirigidos por el Mando de la Rebelión, pero, más comunmente, la Rebelión tiene información incompleta y los jugadores aprenden más durante la aventura. **Ejemplo:** Se les dice a los jugadores que sigan la pista de una nave correo imperial que desapareció cuando transportaba información importante. Si la pueden encontrar, la información será útil a la Rebelión. Durante la aventura, los jugadores se enteran que el correo ha sido previamente destruido por una raza alienígena desconocida, y deben localizar y establecer un contacto pacífico con los alienígenas.

- La misión es de hecho una trampa basada en información falsa planeada por el Imperio (p.ej.: la batalla por Endor).

- La misión se basa en información incompleta, fraccionaria o caducada.

- Los verdaderos antagonistas de los jugadores no son los que ellos piensan. En la aventura perfilada anteriormente, el Imperio no sabe nada de la obra de arte Ofiki, ni está interesado en ella... aunque los jugadores no lo saben. Sin embargo, un grupo de piratas que los jugadores nunca han encontrado antes sí está interesado en ella.

- Información crucial no disponible. El contacto rebelde está muerto o ha desaparecido. O la Rebelión les dice "No os diremos la razón de la misión, porque no queremos que esta información caiga en las manos del Imperio si os capturan." O se asigna un comandante PNJ al grupo y sólo él sabe de qué va todo... y muere en el primer o segundo episodio, dejando a los jugadores que decidan qué van a hacer. Pero si decides ser misterioso, estás obligado a ir dejando caer algunas pistas durante la aventura sobre lo que realmente está pasando.

## Decorados

¿Te acuerdas del momento durante la primera película en que Luke Skywalker está de pie y contempla el desierto de Tatooine, de espaldas a la cámara, con los dos soles colgando del cielo? Con una simple doble exposición, la película dice: este es un mundo alienígena. Esto es ciencia ficción.

Las historias que se explican en *La Guerra de las Galaxias*: *El Juego de Rol* son las mismas historias que los de cualquier otro género: historias de deseo, codicia, locura, amor y valor humano. Muchas veces podrás tomar prestados argumentos o repartos de fantasía heroica, historias de detectives o romances históricos. Pero lo que hace que tus historias sean indudablemente de ciencia ficción son sus decorados.

Las historias de *La Guerra de las Galaxias* se narran con un fondo de cielo estrellado del espacio, o con vistas fantásticas de mundos alienígenas. El fondo es sólo el fondo, pero su presencia hace sentir completa la historia.

Cuando diseñes tu aventura, fíjate en los decorados. Dedica algún tiempo a pensar un mundo alienígena o un lugar inesperado. Idealmente, cada episodio debería tener un escenario propio peculiar y distintivo.

Son los *detalles* los que hacen parecer reales los decorados. Por ejemplo: suponen que los jugadores se encuentran con una nave espacial alienígena:

**Decorado pobre:** Ah, la nave es, ah, dorada. Todos los controles parecen extraños. En los controles hay marcas en alguna lengua alienígena.

**Buen decorado:** La nave es como un ovoide aerodinámico de color negro, con algunas protuberancias por aquí y por allá. Cuando os aproximáis, aparece un agujero, que se abre como un iris. A su alrededor se comba algo que pueden ser músculos.

...encontráis la sala de controles. Al menos, os parece que es la sala de controles. A vuestro alrededor, el aire chasquea con un zumbido etéreo y grave que os recuerda una tormenta distante, o un reactor supersónico lejano. No hay controles a la vista.

La mayoría de las aventuras se desarrollan en planetas. Bien: decide a *qué se parece el planeta*. Las películas toman un tipo de terreno y lo generalizan: Tatooine es un planeta todo desierto, con una ecología y una cultura compuesta a partes iguales de Sahara, de bazar marroquí y de sudoeste americano. Decir "planeta desierto", conjura imágenes de tribus salvajes, llanos áridos, mares de dunas, lluvias breves y plantas de florecimiento rápido, oasis dispersos y mercados concurridos.

Similarmemente, Yavin es un planeta-jungla, la luna de Endor una luna boscosa y Hoth un mundo de hielo. Puedes coger cualquier tipo de terreno terrestre y generalizarlo.

O puedes coger un aspecto de nuestro mundo y darle la vuelta. Imagínate el mundo de un sol rojo, con cada imagen teñida de sangre. La vegetación también podría ser rojiza, pereciendo casi negra a la luz carmesí del sol. Quizás la civilización planetaria es subacuática, los nativos son nadadores y los humanos deben ir equipados como buceadores. Quizás la gravedad es mucho menor

que la normal y el sistema común de transporte son vehículos voladores accionados a pedales.

Todo lo que realmente necesitas es un detalle, un elemento extraño a la experiencia normal, para que los jugadores se den cuenta que no están en Sevilla. Si entonces puedes ligar ese elemento en tu aventura, mucho mejor. Quizás los jugadores tengan problemas descubriendo una emboscada en la luz rojiza. Quizás tengan que perseguir a sus oponentes en voladores a patines. Te divertirás trabajando estos detalles.

## Motivación

De acuerdo, has decidido el contorno de la aventura, has perfilado algunos PNJ interesantes, has dado con uno o dos giros y te has pensado los decorados. ¿Y ahora qué?

Debes decidir por qué los jugadores se van a ver involucrados. ¿Cuál es su motivación?

En *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*, un objetivo típico de aventura es alistar nuevos aliados para la Rebelión, o frustrar una operación imperial, o capturar planes imperiales, o asaltar una base imperial. Como todos los personajes jugadores son miembros de la Rebelión, los objetivos de las aventuras normalmente intentan beneficiar a la Rebelión o dañar al Imperio.

La motivación de los personajes la pueden aportar el historial y las conexiones del personaje. Si le das a un Contrabandista una oportunidad para pagar los préstamos de su nave, o a un Forajido una oportunidad para pillar a la gente que mató a sus hijos, o a un Estudiante Alienígena una manera de aprender sobre la Fuerza, no hay duda que el personaje saltará a la oportunidad y persuadirá a los otros personajes que lo acompañen. Similarmente, si las conexiones entre dos personajes son fuertes, y uno es capturado o amenazado, el otro estará fuertemente motivado.

Normalmente, sólo con decirles a los jugadores que la Rebelión quiere que se embarquen en una aventura, ya hay suficiente para hacer que vayan. Sin embargo, si lo enganchas con los historiales y las conexiones de los personajes captará mejor su interés y hará que la historia sea más atractiva. Puedes utilizar los historiales y las conexiones mejor que nuestras aventuras publicadas, porque puedes hacer tus aventuras a la medida de las idiosincrasias y peculiaridades de tus personajes jugadores.

## Preparando la Aventura

Has perfilado la aventura, decidido la motivación y tomado notas sobre personajes, decorados y giros en cada episodio. La última cosa que necesitas hacer es reunir los guiones, mapas y otras cosas que les tengas que dar durante la partida.

## Guiones

Los guiones son una herramienta útil para conseguir meter a los jugadores en la aventura y dar información de una manera no dolorosa. Puedes plantearte escribir tu propio guión, haciendo una copia para cada jugador. Ajusta el diálogo a los personajes jugadores que esperes estén presentes en la aventura. Si no sabes exactamente quién va a aparecer, intenta que el diálogo sea general, para que cualquier personaje pueda leer cualquier parte (el ejemplo de la página 114 está escrito de esta manera).

## Mapas

Al darles mapas a los jugadores les ayudas a visualizar lo que está pasando. Siempre es una buena idea esbozar cualquier área en la que pueda haber combate. Quizás también quieras un mapa del planeta donde ocurre la historia, y también algunos mapas a menor escala.

A veces es útil preparar dos copias del mismo mapa, uno para consulta, que muestre lo que realmente está pasando, y otro para los jugadores, que les muestre lo que sus personajes saben o creen.

## Atrezzo

También son agradables otros tipos de elementos de atrezzo. Mira la página 93.

## Recompensas

La última cosa que necesitas hacer es decidir la recompensa de la aventura. Por regla general, cada personaje debería ganar entre 3 y 10 puntos de habilidad. Mira la discusión de la página 94 sobre cómo aumentar o reducir la distribución de puntos de habilidad.

Además, considera otras recompensas potenciales. Para algunos jugadores el dinero es importante, y una posibilidad es el beneficio monetario de la aventura. Para otros pueden ser más importantes pistas sobre dónde encontrar un maestro para entrenar en la Fuerza, o maneras de incrementar las habilidades de la Fuerza. Otro premio posible es material elegante.

Cuando has decidido las recompensas para tus jugadores, ya estás esencialmente preparado para empezar. Lo que tienes es una extensa colección de notas escritas y mentales, algún borrador de mapa y quizás un guión escrito. Es realmente todo lo que necesitas para empezar; el resto está en tu cabeza. Si quieres, puedes prepararlo todo más a fondo, preparando cada episodio con detalle, como hacemos en las aventuras publicadas. Pero en cierto modo es más un estorbo que una ayuda; la creatividad de los jugadores asegura que ningún episodio irá exactamente como lo has planeado, por lo que demasiada preparación puede ser un derroche.



## C

# apítulo Tres

## "Huida Rebelde"

Una Aventura para *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*

### Introducción para los Jugadores

Así que te quieres apuntar a la Alianza, ¿no? La vida de un rebelde no es una vida fácil. Mal equipados, superados en número, perseguidos y sin refugio, los rebeldes constantemente deben luchar y eludir las fuerzas del Imperio. Pero los rebeldes tienen pocas posibilidades de ganar. El alcance del Imperio es prácticamente ilimitado, su poder abrumador.

Incluso así, por toda la galaxia, gente valiente como tú se alista en la Rebelión, determinada a frenar la expansión de la tiranía imperial. Debes unirse a la Alianza Rebelde. Pero ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Cuándo?

Esta aventura os da, a tí y a unos pocos jugadores más, una posibilidad de alistaros en un lugar desolado llamado Mesa 291. No será fácil y puede que las cosas no salgan como habías previsto. El resultado depende de lo que hagáis tus amigos y tú: lo rápido que reaccionéis, la astucia con que penséis, la puntería con que disparéis y posiblemente ¡lo veloces que seáis corriendo!

#### ¡Aviso!

Únicamente el director de juego (DJ) debería leer esta aventura antes de jugar. Si piensas interpretar un personaje jugador (PJ) en esta aventura, no leas más allá de este párrafo. Parte de lo que hace divertidas las aventuras consiste en no saber lo que va a pasar a continuación. Los jugadores que leen la aventura por anticipado echan a perder el juego al eliminar el suspense, la sorpresa y la emoción de lo desconocido en la aventura.

### Introducción para el Director de Juego

#### Preparándose para jugar

Antes que tú (el director de juego) empieces la aventura, debes leerla totalmente, en especial si no has dirigido muchas aventuras de juego de rol anteriormente. No es demasiado larga y, al leerla antes de dirigirla, siempre sabrás qué pasa a continuación y hacia dónde se encamina el argumento. De esta manera estarás más preparado cuando los jugadores hagan algo inesperado... que seguro lo harán. Cuando estés preparado para jugar, ayuda a tus jugadores a escoger sus plantillas de personaje (las encontrarán en las páginas 123 a 138) y empieza a personalizarlas de acuerdo con las reglas de las páginas 7 y 8.

Seguidamente, ayuda a tus jugadores a pensar las conexiones entre sus personajes, siguiendo las directrices de las páginas 8 a 10. Cada PJ debería conocer al menos a otro PJ antes de empezar la aventura. Recuerda, en "Huida Rebelde" ninguno de los PJ son en ese momento miembros activos de la Alianza.

Los PJ empiezan esta aventura sin demasiado equipo. Viajar a través de controles imperiales con armas y otros objetos de contrabando es como ir pidiendo una sentencia de las largas en las minas de especia de Kessel. Sin embargo,

sí pueden llevar pertrechos personales tales como ropa, varas brillantes, linternas y macrobinoculares, pero limitados a lo que puedan llevar razonablemente en una pequeña mochila. Utiliza el material standard indicado en cada plantilla, pero elimina las armas y otros artículos potencialmente poderosos antes de empezar el juego.

#### Materiales de la aventura

**Dados y papel:** Además de las plantillas de personaje, necesitas varios dados de seis caras, lápices para todo el mundo y papeles para tomar notas y esbozar lo que ven los PJ.

**Mapas:** También necesitarás los tres mapas impresos en la página 113. Muestran los niveles superiores de Mesa 291, una mina desierta en el planeta de Bontham. Estos mapas son sólo para tus ojos, ya que los jugadores no deberían saber nada de la estructura de la mina antes de explorarla. Los mapas muestran cómo está la mina en ese momento, con todos los derrumbamientos y las posiciones de los soldados de asalto. Utiliza el mapa durante el juego para llevar el registro de dónde se encuentran los PJ en la mina. Marca sus posiciones en lápiz en el mapa cuando avancen, furtivamente o corriendo, por los túneles. Los números del mapa indican lugares donde tienen lugar los encuentros planificados a lo largo de la ruta por la que el droide guía a los personajes. "La Ruta de Decero" hace que "Huida Rebelde" sea una aventura rápida y lista para jugar, sin necesidad de planificación adicional por parte del DJ. Los directores de juego expertos quizás quieran ampliar la aventura. Mira en la página 108 donde encontrarás ideas para añadir más encuentros y opciones a Mesa 291.

**Guión:** Utilizarás el guión de la página 114 para dar inicio de manera rápida a tu aventura y para conseguir que los jugadores se pongan en sus papeles. Fotocópialo y distribúelo a tus jugadores, o simplemente haz que, cuando llegue el momento de utilizar el guión, se reúnan alrededor del libro para leerlo.

#### Antecedentes de la aventura

Un agente rebelde llamado Tiree citó a los personajes en Mesa 291, en el planeta de Bontham. Prometió encontrarse con ellos allí y llevarlos en lanzadera a una base rebelde en la que podrían unirse a la Alianza. Desgraciadamente, la Oficina Imperial de Seguridad (OIS) descubrió la tapadera de Tiree. Tiree, advertido de esta amenaza, dejó en la mina a su droide astromecánico de confianza, R2-DO ("Decero") y algún material para los PJ. Después, con los agentes de la OIS en los talones, Tiree se escapó con la lanzadera para alejar de la mina a las fuerzas imperiales.

Tiree ha conseguido ganar tiempo para los personajes, pero no mucho. Un astuto agente de la OIS llamado Bargezz ha adivinado que Tiree estaba reclutando rebeldes. Bargezz ha dirigido de inmediato un escuadrón de soldados de asalto hacia la mina para capturar a los rebeldes que pueda encontrar. Naturalmente, llegan justo después

de los personajes. Para sobrevivir esta aventura y, ni que decir tiene, para unirse a la Alianza Rebelde, los PJ deben eludir a los soldados de asalto y encontrar su nave de escape en algún lugar en la mina.

Mesa 291 es una mina de lidio que lleva mucho tiempo desierta y que fue destruida en un terrible desastre hace ya dos generaciones. Actualmente, se desencadenan fuegos de plasma en los niveles inferiores. Continuamente hay explosiones que hacen temblar la mina, que antaño se extendía más de 500 niveles por debajo de la superficie del planeta. De hecho, sólo siguen siendo accesibles los cinco niveles superiores. Debajo del segundo nivel la mina es extremadamente inestable; en cualquier momento podría derrumbarse a trozos.

## Episodio Uno: La Ruta de Decero Resumen

Este episodio presenta a Mesa 291 y a la desesperada situación en la que se encuentran los jugadores. También presenta a R2-D0, "Decero" para los amigos, el droide astromecánico de Tiree. Decero es el personaje no jugador (PNJ) principal de esta aventura. Proporciona dosis de humor y frustración, las coordenadas de navegación hacia una base rebelde y se sabe el camino hacia la escondida lanzadera de escape... o eso cree.

### Empieza la aventura

Para empezar la aventura, utiliza el guión de la página 114. El guión da inicio al juego de una manera rápida y ayuda a que los jugadores se metan en sus personajes. Haz tantas copias como necesites y dale a cada jugador su propio guión, o haz que lo lean todos del libro.

Asigna a cada jugador una parte del guión (como "Primer Rebelde", "Segundo Rebelde", y así). Si tienes seis jugadores, cada uno lee una parte. Si tienes cinco jugadores, un jugador debería leer las partes del cuarto y del sexto rebelde. Si tienes cuatro jugadores, otro jugador también tendría que leer dos partes, las del tercer y quinto rebeldes.

Tú tienes que leer las partes indicadas para el "DJ". Tu parte del guión describe lo que los jugadores ven y escuchan, incluido un mensaje holográfico del agente rebelde Tiree. Ayuda a tus jugadores dando ejemplo para que lean sus partes como personajes. Usa una voz diferente cuando leas las líneas de Tiree y haz silbidos cuando interpretes a R2-D0.

Cuando estés preparado, empieza a leer el guión y tu aventura despegará. Cuando acabes el guión, empieza a jugar el Encuentro 1, que viene a continuación.

### Encuentro 1: ¡Soldados de asalto!

Los PJ empiezan en el área "1" indicada en el mapa 1 de la página 113. Dales algunos minutos a los jugadores para que piensen qué quieren hacer, pero mantenlos nerviosos haciendo de vez en cuando algún ruido como de soldados de asalto. Buscando cuidadosamente en los túneles, los soldados tardarán unos diez minutos en alcanzarlos. Durante este tiempo, los PJ pueden planificar una defensa, preparar una emboscada, encontrar un lugar donde esconderse, empezar a buscar la lanzadera o hacer cualquier otra cosa que se les ocurra. Sin embargo, al final tendrán que darse cuenta que los soldados de asalto les superan ampliamente en número y que su única posibilidad de sobrevivir es encontrar su nave de escape y evitar ser capturados durante la búsqueda.

Los PJ deberían examinar las cajas de material que Tiree les ha dejado. Quizás les tengas que recordar que las tienen a mano. Una buena manera de hacerlo es decirles que Decero tropieza con ellas y "grita" en voz alta. Cuando los jugadores abran las cajas, encontrarán un montón de material. Descríbeles los contenidos que se

indican más adelante y deja que se repartan el equipo. Asegúrate que cada jugador anota lo que acaba transportando su personaje. Pero no tardes demasiado tiempo. Recuérdales que los soldados de asalto se acercan por momentos.

## Material de Tiree

**Siete trajes de vuelo:** Cambiarse de ropa ahora es pedir ser capturados, pero los trajes pueden ser útiles como señuelos, hondas, redes, etc.

**Seis auriculares comunicadores:** Quien lleve uno de estos auriculares puede hablar con cualquiera que lleve otro, dentro de un radio de diez kilómetros. Los soldados de asalto no pueden sintonizar esta frecuencia especial y los PJ no pueden escuchar los comunicadores de los soldados. Sin embargo, un PJ inspirado puede modificar el auricular para interceptar los comunicadores de los soldados, si saca una tirada difícil de habilidad mecánica (20 o más). Este trabajo requiere 3D minutos.

**Cinco cuerdas de diez metros:** Cada cuerda tiene un gancho desmontable en un extremo. Las cuerdas se pueden conectar y cada una puede aguantar 1000 kilos, más que todos los PJ y el droide R2 juntos.

**Cuatro varas brillantes:** Cada vara ilumina unos 20 metros de túnel. Una de las varas se quema al utilizarla por primera vez. Para determinar cuál es, tira un dado para cada una; la de la tirada más alta se quema durante el Encuentro 2, que viene a continuación.

**Seis pistolas blaster:** Sus números de serie han sido borrados con láser.

**20 cargas de munición de blaster:** Un blaster tendría que quedarse sin munición en un momento dramático durante un tiroteo. Recargarlo supone una tirada fácil de destreza (5 o más).

**Cuatro granadas de humo:** Cada una llena 10 metros de túnel con un humo negro y espeso. Como ni los PJ ni los soldados pueden ver a través del humo, es difícil apuntar. Incrementa los números de dificultad de los blasters en 5.

**Cuatro granadas:** Mira su descripción en la página 49.

### Encuentro 2: En los túneles

Cuando los PJ hayan dividido el material, es cuando realmente empieza la acción. Tanto si preguntan al droide hacia dónde ir, como si se quedan quietos intentando decidirlo por sí mismos o si intentan precipitarse en cualquier dirección, Decero tiene algo que decir. Lee la siguiente sección en voz alta si los PJ preguntan a Decero sobre qué dirección tomar. Si se van corriendo, los seguirá. Si van dando vueltas y no van a ningún sitio, Decero intenta mostrarles el camino.

**El droide está en medio de la habitación, girando la cúpula de su cabeza de un túnel oscuro al otro. Con un pausado "whoop dee doo", Decero se inclina hacia atrás, posando su pierna retráctil sobre el suelo. Va rodando hacia el túnel por donde habíais entrado, pero se para al oír en el túnel el eco de las voces silenciosas de unos soldados de asalto. Con un "¡Ooooo!" asustado, Decero se marcha rápidamente hacia el otro túnel. Desde la oscuridad emite unos bips impacientes, dejando claro que espera que le sigáis.**

El droide sabe de un camino seguro hacia la lanzadera escondida: via los montacargas en la entrada del túnel. La ruta que sigue está marcada en los mapas. El resto de en-

cuentros de esta aventura tienen lugar a lo largo de esta ruta; si los PJ toman una ruta diferente, desplaza los encuentros para que ocurran aproximadamente en el mismo orden, pero en el lugar en que se encuentren los PJ en ese momento. En el encuentro 4, Decero y los PJ descubren que los soldados de asalto han instalado un blaster medio de repetición ¡justo delante de los montacargas! Después de esto, Decero guía alegremente a los PJ a través de los túneles hacia el pozo principal, mostrando sólo de vez en cuando algún signo de confusión e indecisión. Desde ese momento claramente está intentando adivinar como se puede llegar a la caverna.

## Episodio Dos: Una Vuelta Peligrosa Resumen

En este episodio los jugadores se enfrentan a un ataque por parte de unos Mynocks, cruzan por delante un cañón blaster, quedan atrapados bajo un derrumbamiento, intercambian disparos con los soldados de asalto y encienden una tormenta de fuego de plasma. Mientras estos encuentros van poniendo a los PJ con los nervios de punta, Barezz les acosa con amenazas mediante el sistema CP de Mesa 291. Finalmente, llegan al borde de uno de los más profundos agujeros hechos por el hombre en toda la galaxia.

### Encuentro 3: El nido de Mynocks

De esta sección de los túneles, cuelgan cables y líneas de energía, expuestos como las tripas de un animal herido. Cada pocos segundos, destellos de energía y

algunos petardees demuestran que por la mina moribunda todavía circula mucha energía. Columnas y vigas de formex sostienen el techo y las paredes, proyectando sombras extrañas (si los PJ utilizan las varas brillantes). Decero se para, llenando el túnel con un "Ooooo" suave. Entonces empieza a rodar hacia adelante lentamente, escudriñando nervioso de lado a lado con su receptor de infrarrojos.

En este lugar del túnel, los PJ sorprenden a tres Mynocks en su nido. Estas criaturas parasitarias basadas en la silicona se parecen a gigantescas manta-rayas. Son una de las pocas criaturas que pueden vivir en el espacio exterior. Suelen engancharse a los cables de energía expuestos de las naves espaciales que pasan por las cercanías. Estos Mynocks se están alimentando de los cables de energía de Mesa 291. Los Mynocks atacan instintivamente para proteger su territorio... y obtener nuevas fuentes de energía: ¡Decero y los blasters de los PJ! Un Mynock se precipita hacia el droide, otro ataca al primer PJ. El tercero espera una ronda, y luego ataca durante la confusión.

Lee en voz alta el siguiente texto para describir el ataque:

**¡Se precipitan dos criaturas desde el techo con un chillido ruidoso y penetrante y con una cascada de chispas azules! Sus alas negras y correosas baten poderosamente al atacar a Decero y al primer personaje de la fila.**

**¿Qué hacéis?**

Los PJ deben hacer tiradas de destreza con oposición contra los Mynocks para intentar atacar antes que alcancen sus blancos. Las estadísticas de los Mynocks se encuentran más adelante. Tira para determinar el éxito del ataque de los Mynocks siguiendo las reglas de combate cuerpo a cuerpo de la página 49. El número de dificultad del ataque es 5. Si un Mynock engancha su boca en forma de copa succionadora en Decero o en un blaster, el Mynock rápidamente drena la mitad de la energía. Esto deja a Decero debilitado y confuso y a un blaster con más probabilidades de quedarse sin munición. Si los Mynocks siguen enganchados otras dos rondas, tanto el blaster como Decero se quedan sin energía. Los PJ pueden recargar a Decero con un cable de energía vivo y una tirada moderada de Técnica (15 o más).

Disparar contra un Mynock enganchado a un PJ o a Decero requiere un 10 o más. Los fallos impactan en el personaje atacado por el Mynock. Tira para determinar el daño. Para identificar estas bestias es necesaria una tirada de conocimiento alienígena de 10 o más.

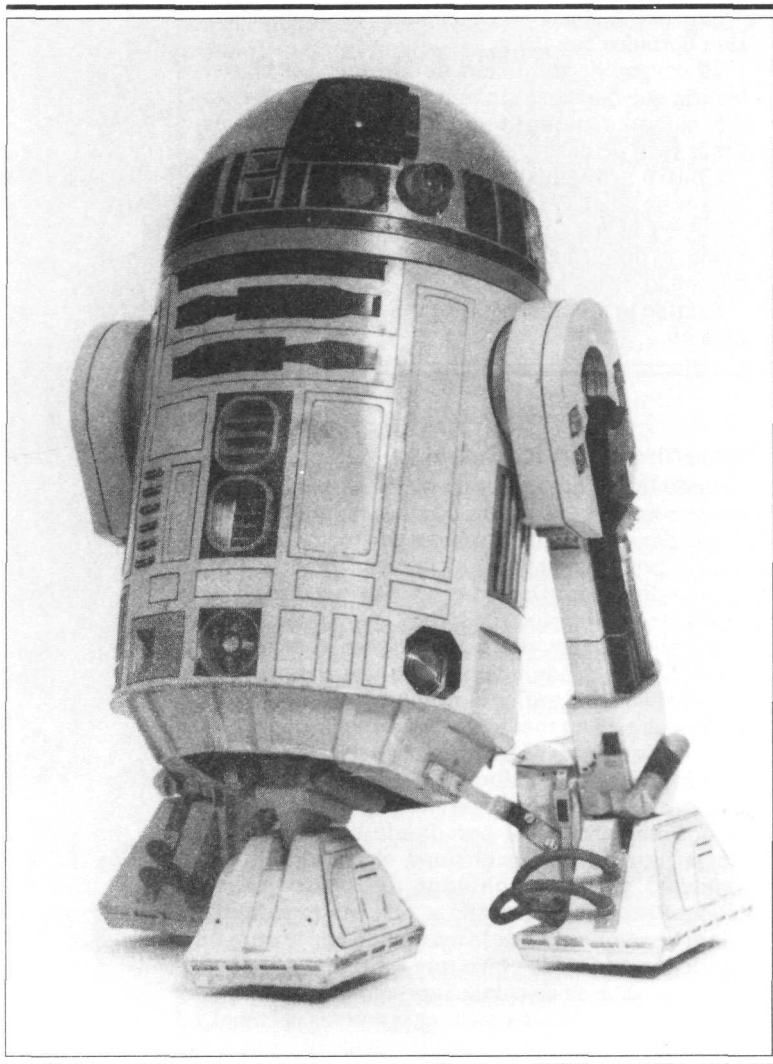
Mynocks: FOR: 1D; DES: 3D; Daño: garras: 1D, dentadura: 2D.

### Encuentro 4: Blues de blaster pesado

Decero, ansioso por alcanzar los montacargas que se encuentran cerca de la entrada, conduce a los PJ de regreso al túnel principal. Evidentemente, no sabe que los soldados de asalto han emplazado un cañón blaster medio. ¡El primero que entre lo descubre enseguida! Puedes utilizar este encuentro la primera vez que los PJ entren en el túnel principal desde cualquier ramificación, no únicamente en el punto 4 del mapa.

Lee el siguiente texto en voz alta al primer PJ que entre o mire por el túnel principal hacia la entrada. Si los PJ fuerzan a Decero a ir primero, así que atraiga el fuego del blaster, se da la vuelta y se va como un rayo, aullando de miedo.

El túnel donde estáis se abre a un lado del túnel principal. Cuatro pistas de railes magnéticos, que antes guiaban los vehículos repulsores de mineral, corren por el túnel principal. A pesar de las cañerías y los cables de las paredes, el túnel principal parece lo suficientemente grande como para pilotar una lanzadera.



## Interpretando a Decero

Decero, el droide de Tíree, es un recurso maravilloso que facilita dirección, pistas e información a los jugadores. También es un descanso cómico para toda la situación en conjunto. Decero te da un buen sistema de dirigir los pensamientos de los PJ en la mina, de meterles y sacarles de peligros y de llevarles de un encuentro a otro.

La clave para dar vida a Decero es dotarle de una fuerte personalidad y utilizarlo consistentemente a través de la aventura. Como droide de la serie R2, Decero es muy similar a Erredós-Dedós de las películas de *La Guerra de las Galaxias*. Es inteligente, pero tozudo y de cabeza cuadrada. Los droides astromecánicos no hablan con palabras, utilizan ruidos. Siente un amplio abanico de emociones y los expresa a través de un surtido de bips, silbidos, quejidos y chillidos. Cuando retrates a Decero haz muchos sonidos, como por ejemplo un largo quejido para expresar miedo o una serie de bips rápidos para mostrar excitación. Esto da ambiente a una sesión de juego; los jugadores no sólo entienden rápidamente tus bips y silbidos, sino que también pueden crear algunos efectos de sonido propios.

Decero nunca hará nada para herir a propósito a los PJ, ni tampoco se va a poner en peligro él mismo. Sin embargo, si se ve forzado por amenazas o está indignado, puede tranquilamente cargar contra un grupo de soldados de asalto, si los PJ no siguen sus consejos. Cuanto mejor se le trate, mejor se comportará. Si se le trata mal, se comportará como un crío durante un buen rato.

Además de guiar a los PJ hacia la lanzadera, el droide también puede hacer algunas cosas interesantes. Mediante una conexión de computador, Decero puede acceder al sistema de comunicación pública (CP) de la mina, mostrar un mapa parcial de Mesa 291 (pero solo pequeñas secciones a la vez), y abrir puertas cerradas. Con sus sensores internos, puede seguir la pista de los soldados de asalto que estén más cerca, distorsionar los comunicadores y estimar la profundidad del pozo principal. También puede controlar los cabestrantes del pozo, manejar los sistemas automáticos de emergencia que aún funcionen (por ejemplo, los rociadores anti-incendios...) y comunicarse con los PJ vía las pantallas de video de los computadores.

**¡De repente, se ve el relámpago de un inmenso rayo de blaster! Los soldados de asalto han montado algún tipo de cañón blaster cerca de la entrada de la mina... justo delante de los montacargas.**

Estos soldados de asalto quieren evitar que los PJ crucen el túnel principal, atrapándoles en la mitad de la mina. Los soldados tienen una potencia de fuego más que suficiente para conseguirlo y ciertamente suficiente para dar cuenta de cualquier personaje lo suficientemente loco como para cargar contra su posición. El cañón está justo más allá del alcance de las pistolas blaster de los PJ, por lo que los soldados de asalto no tienen que preocuparse por que les disparen. Cuando empieza el tiroteo, los otros soldados no tardarán mucho en rodear los PJ si se quedan quietos.

**Blaster de repetición medio:** Dificultad de impactar: A bocajarro: 5, a corto alcance: 10; a medio alcance: 15; a largo alcance 20. Daño: 7D.

Ahora que la única ruta de la que está seguro está bloqueada, Decero se vuelve casi frenético, girando sobre sí mismo y corriendo de pared a pared. Sin embargo,

## Interpretando a los Imperiales

Barezz está al mando de un pequeño escuadrón de soldados de asalto. Hay el triple de soldados de asalto que de PJ. Por ejemplo, si tienes seis PJ, hay 18 soldados de asalto. Algunos encuentros fijos incluyen acciones específicas de los soldados de asalto, pero tú debes determinar los detalles. Cada descripción incluye un número suficiente de soldados para enfrentarse a seis jugadores. Reduce el número correspondientemente si juegas con menos PJ.

Cuando controles a los soldados de asalto recuerda que son duros, agresivos y persistentes, pero no estúpidos. Saben cuándo retirarse y cuándo presionar. Recuerda que como DJ no debes competir con los jugadores. Debes mediar con justicia en todos los encuentros y interpretar a los personajes no jugadores (PNJ) desde el punto de vista de lo que ellos saben, no de lo que tú sabes. Por ejemplo, si los PJ montan una emboscada y no hacen ningún ruido, haz que los soldados caigan en la emboscada totalmente desprevenidos. Pero si los PJ se delatan haciendo mucho ruido, decide cómo reaccionan los soldados de asalto: pueden rodearlos, preparar su propia emboscada o cargar disparando blasters.

Barezz ha ordenado a los soldados de asalto que, si es posible, capturen a los PJ. Quiere interrogarlos, no enterrarlos. Para el Imperio es más importante la localización de la base rebelde que un puñado de futuros rebeldes. Por otra parte, los soldados harán lo que sea necesario para evitar que los PJ escapen. Si en cualquier momento todos los PJ estén inconscientes, muertos o prisioneros, se acaba la aventura: otra victoria para el Imperio.

Mira las páginas 84-85 para encontrar más información sobre los soldados de asalto.

**Soldados de asalto:** FOR: 2D (3D a efectos de daño); ataque sin armas: 3D; Destreza: 2D (reducida a 1D por el blindaje); blaster: 4D (reducido a 3D); parar sin armas: 4D (reducido a 3D); esquivar: 4D (reducido a 3D). Todos los otros atributos y habilidades: 2D.

enseguida decide que puede encontrar otro camino hacia la caverna donde Tíree ha escondido la lanzadera. Impaciente, guía a los PJ por donde han venido.

Mientras los PJ están decidiendo qué hacer, Barezz los sorprende con otra poderosa arma de su arsenal: la guerra psicológica. Radiando mensajes a través del viejo sistema de comunicación pública de Mesa 291, Barezz espera desmoralizar y atemorizar a los futuros rebeldes. El sistema CP se demuestra poco fiable, por lo que Barezz en vez del diluvio constante de amenazas que quería emitir, sólo consigue enviar unos pocos avisos esporádicos durante la aventura. Lee el primer aviso de Barezz a los jugadores.

**Por primera vez en décadas, los antiguos altavoces de todos los túneles petardean con vida. Una voz seria y sin corazón anuncia, "¡Atención rebeldes! Al habla el oficial de la OIS Mar Barezz. Tengo certificados imperiales que les acusan de traición. Rendíos ahora y la ley del Imperio será piadosa con vosotros. Resistíos, y os cazaremos como womprats."**

**Sigue un chasquido fuerte, y la mina vuelve a quedar silenciosa.**

## Encuentro 5: Derrumbamiento

Los soldados de asalto, con cuidado de no ser emboscados, reducen el paso de su persecución al irse acercan-

do al pozo derrumbado del montacargas, permitiendo que los PJ se adelanten. Aunque no lo saben, el área 5 del mapa es tan inestable que incluso las vibraciones de unos rebeldes pasando furtivamente provocarán un derrumbamiento (¡Con lo viejos que son estos túneles es increíble que aún no se hayan desplomado todos!).

Cuando los PJ lleguen al área 5, lee el siguiente texto a los jugadores, o describe el derrumbamiento del túnel con tus propias palabras.

**Las rocas que te rodean retumban grave y terriblemente. Del techo llueven guijarros y piedras sobre el túnel. Decero da un aviso y un instante después los soportes de formex y plásticero se desmoronan, agrietándose y gimiendo. ¡El túnel se está derrumbando! Mientras tanto, se rompen cables y cañerías que chirrían y vomitan vapor; caen en cascada toneladas de rocas y suciedad, llenando rápidamente el túnel.**

El derrumbamiento sólo dura unos pocos segundos, desde el primer guijarro hasta el pavoroso silencio que sigue. Cada personaje debe hacer un chequeo moderado de destreza (15 o más) para evitar caer cuando empieza el derrumbamiento (si sacudes la mesa de juego puedes enfatizar lo mal que están las cosas). Los que se mantengan en pie sólo tienen un segundo para correr o ser enterrados vivos. Para alcanzar una sección del túnel que esté a salvo, cada jugador debe conseguir una tirada moderada de esquivar (15 o más). Cualquier PJ que falle la tirada se queda inconsciente por el golpe de una piedra al caer, y se queda enterrado por los escombros. Estas piedras infligen 3D de daño.

Milagrosamente, sin contar varias abolladuras que casi no se notan, Decero escapa de los efectos del derrumbamiento. Después, el túnel detrás de ellos se queda bloqueado.

Quien no quede enterrado puede rescatar a los otros. Se tardan 15 rondas en descubrir a un PJ. Cada PJ que cava puede tirar por su fortaleza y restar esas rondas del tiempo base. Los PJ inconscientes se despiertan una ronda después de ser liberados. Los personajes heridos con mayor gravedad quizás necesiten atención médica (ver página 53). Si los PJ improvisan herramientas o medios inteligentes de rescatar a sus camaradas, reduce el tiempo que tardan en liberar a sus amigos. Si se están demasiado tiempo (más de 12-15 rondas) aparecen los tres soldados de asalto de encuentro 6 para investigar; si esto sucede, los PJ deberán seguir cavando mientras luchan contra los soldados de asalto.

### Encuentro 6: Tiroteo

Tres soldados de asalto doblan la esquina (en la posición "A" del mapa 1) para enfrentarse a los PJ. Uno de los soldados grita inmediatamente: "¡Rebeldes! ¡Os vamos a liquidar!". Cada soldado dispara una ráfaga de blaster y se tira al suelo, fuera de la línea de visión, en un pasillo lateral.

Treinta metros separan a los PJ de los soldados de asalto: alcance medio para las pistolas blaster (dificultad 15). Cualquier PJ que haga una tirada de destreza de 15 o más puede disparar contra el último soldado de asalto en el túnel. El soldado se mantiene en esa posición en el túnel para cubrir (dificultad 20 para impactarlo), mientras los otros dos dan la vuelta a los túneles para atacar desde la posición "B". A medida que se reduzcan los alcances, reduce correspondientemente los números de dificultad.

Uno de los primeros tiros fallados de los soldados de asalto da en las cañerías que están expuestas en la pared del túnel, cerca de los PJ. La cañería se rompe, rociando el túnel con corrientes de vapor. Esto no sólo dificulta la visión (incrementa todos los números de dificultad en 5), sino que el vapor también hiere a cualquier PJ que no esquivé con éxito (dificultad 10). Tira 2D de daño.

### Improvisando Equipo

Mesa 291 está llena de viejo material y abastecimientos que pueden ser usados por los PJ. Los múltiples túneles y cámaras contienen piezas de metal y plástico de casi cualquier tamaño, llaves de tuercas hidráulicas, sierras vibradoras, taladros de rayo, barras conectoras de energía, cables, tuberías, bisagras, servomotores, extintores de halón, cajas de herramientas, cuerda sintética... casi cualquier cosa que busquen, si le dedican suficiente tiempo. Si describes estas provisiones como cosas con las que tropiezan los PJ: los jugadores creativos encontrarán diferentes maneras de utilizarlas para construir todo tipo de artificios.

Ve recordando a los jugadores toda esta riqueza de material a lo largo de la aventura. Está claro que no siempre encontrarán exactamente lo que necesitan. Si buscan algo específico, decide qué posibilidades tienen de encontrarlo. Por ejemplo, sería razonable dejarles que encuentren un transportador de carga, pero no motos deslizaderas ni armas.

Todo lo que encuentren los PJ en esta vieja mina en el mejor de los casos funciona esporádicamente. Utiliza esta oportunidad para que los jugadores comprueben sus habilidades técnicas.

Durante el tiroteo, Barezz emite otro aviso.

**Sobre el rugido del vapor, petardean los altavoces del CP. La misma voz sin corazón se deleita: "¡Demasiado tarde, escoria rebelde! Hemos descubierto vuestra nave de escape y la hemos destruido. No tiene sentido que sigamos jugando al escondite. ¡Rendíos y enfrentad vuestro destino!"**

Evidentemente, Barezz miente; ni siquiera sabe si los PJ tienen una nave o una ruta de evasión secreta.

### Encuentro 7: Explosión subterránea

Mucho más abajo, quizás a unos 30 ó 40 niveles, un fuego de plasma, que llevaba tiempo encendido, alimenta una tremenda explosión. Aunque esta explosión no daña a los jugadores ni provoca ningún derrumbamiento en su nivel, utilízalo para recordarles lo peligrosa que es Mesa 291. Cuando describas la explosión, no les dejes saber que no están en peligro. Esto creará una sensación de urgencia y ayudará a mantener un ritmo de acción rápido.

**Muy lejos hacia abajo, se oye una explosión enorme, retumbando mientras el suelo empieza a estremecerse. A lo largo de todo el túnel llueven polvo y piedras que se desmoronan del techo y de las paredes. Después viene un silencio y acaban las caídas, dejando una cierta tensión en el aire. Decero gorgojea suavemente y continúa avanzando hacia la oscuridad de Mesa 291.**

Después de la explosión subterránea, los PJ pasan por un decrépito terminal de computador con un altavoz CP interno y un panel de control. Si piensan en ello, los PJ pueden utilizar a Decero para infiltrarse en el sistema CP. Cada vez que un personaje consiga una tirada difícil de programación de computadores, puede anunciar algo a través del sistema CP. Los PJ llevan a cabo su propia guerra psicológica contra los soldados de asalto.

### Encuentro 8: Tormenta de fuego

Cuando los PJ alcanzan el área 8 en el Mapa 1 se encuentran el túnel bloqueado por una puerta pesada. Hay una conexión de computador. Los personajes pueden intentar abrir la puerta haciendo una tirada técnica (15 o más), o pueden pedir a Decero que la abra. Si el droide realiza la acción, un brote de energía de la vieja conexión sacude al pequeño individuo hasta que alguien



consigue tirar de él. Después de unos momentos (y de unos bips refunfuñando), la puerta se abre de golpe revelando una desagradable sorpresa.

**Se abre la puerta entre crujidos, con una cascada de chispas, mientras se arrastra sobre sus guías. Un instante después, el techo del túnel que se encuentra más adelante entra en erupción, como un infierno enfurecido. Os llega una ola de intenso calor, oís a los soldados de asalto que se llaman no demasiado lejos detrás vuestro. El suelo del túnel delante vuestro está libre, pero calentándose por momentos. Para pasar bajo las llamas, debéis reptar sobre el rugoso suelo de piedra.**

Una rápida comprobación en el siguiente corredor muestra que la única ruta alternativa está bloqueada por un derrumbamiento ("C" en el mapa 1). A regañadientes, Decero decide que la única salida es el camino bajo de las llamas. Mientras la tormenta de fuego se desencadena aproximadamente medio metro por encima de la cabeza en forma de cúpula de Decero, el droide puede ir rodando sin un rasguño. Sin embargo, los PJ deben reptar, haciendo una tirada de vigor para soportar el calor (10 o más). Cualquier PJ que no la consiga se queda rendido en algún sitio a mitad del túnel y debe ser arrastrado la distancia restante (tirada de fortaleza de 10 o más para arrastrar a un personaje rendido).

El otro extremo del corredor también está bloqueado por una puerta. ¡Y esta vez Decero no quiere saber nada de la conexión con el computador! Un PJ debe hacer una tirada técnica de 15 o más para abrir este portal. No les vuelvas a hacer comprobar su vigor, pero manten alta la tensión describiendo, mientras trabajan para liberarse, el intenso calor que sienten. Si los PJ no consiguen abrir la puerta cuando los soldados de asalto llegan y empiezan a disparar por el túnel en llamas, Decero se conecta como último recurso y abre la puerta.

Cuando se abre la puerta, los PJ rendidos necesitan una ronda para volver a levantarse. Mientras se están recuperando, Barezz emite otro mensaje.

**Los altavoces vuelven a encenderse y una voz ya familiar llena la mina: "Rebeldes. Me estoy cansando de esta cacería. Tenéis 30 minutos para dejar vuestras armas y rendiros. Después de este plazo de tiempo, sellaré todas las salidas de esta mina y esperaré alegremente mientras se hunde, ¡con vosotros atrapados dentro!" El sistema CP se apaga.**

Decero silba nerviosamente, mirando de un PJ a otro con su receptor de infrarrojos, y luego se dirige hacia el pozo principal. Pasa al tercer episodio.

## Episodio Tres: Cruzando el Pozo Resumen

En este episodio tienen lugar tres de los mayores retos de la aventura. Primero, los PJ deben encontrar una manera de bajar por un foso aparentemente sin fondo hasta el segundo nivel de Mesa 291. Después, deben imaginarse cómo cruzar el abismo para alcanzar la caverna que contiene su nave de evasión (así como un par de sorpresas). Mientras están en todo esto, los PJ deben combatir contra los restantes soldados de asalto y Barezz, el agente de la OIS.

### Encuentro 9: El pozo principal

Cuando los PJ alcanzan el pozo principal, describe lo que ven leyendo en voz alta el siguiente texto.

**Los últimos metros del túnel principal acaban en un agujero gigante y ominoso de 20 metros de diámetro. Ningún rail ni pared protege este foso; el borde desmoronado del suelo de formex sencillamente cae en uno de los agujeros hechos por el hombre más profundos de la galaxia. De las profundidades se elevan**

**ráfagas de viento humeante, que se escapan de las llamas desencadenadas unos 10 ó 20 niveles por debajo. También suben ruidos: el zumbido de cables de energía, estallidos de vapor, chisporroteos eléctricos, el gemido de barras de acero, fuegos crepitando y explosiones que retumban.**

**Las luces parpadeantes de color naranja, rojo y amarillo del fuego proyectan sombras extrañas sobre las paredes y el techo del pozo. Hacia el fondo del pozo, cerca del lado donde os encontráis, cuelgan cables de cabestrantes. Del otro lado cuelgan un cabestrante roto y varios cables deshilacliados. Las paredes lisas del pozo principal están cubiertas por tubos, cables, cuerdas, alambres, aberturas y parrillas de todas clases. Redes de carga se balancean sobre el pozo desde enormes grapas y clavos en las paredes.**

**Una repisa rodea totalmente el agujero.**

Este es el pozo principal de Mesa 291. Se precipita hacia abajo kilómetros y kilómetros, hacia las profundidades del planeta de Bontham. Cada 20 metros el pozo atraviesa otro nivel de la mina. El Mapa 3 es una vista lateral de los niveles superiores de este pozo. Enséñaselo a los jugadores si es necesario para explicarles la disposición de los personajes.

Si los PJ han seguido la ruta de Decero, deben bajar al nivel 2 y cruzar el pozo para llegar a la caverna donde les espera su nave de escape. Si ya están en el nivel 2, sólo necesitan cruzar el pozo. Fíjate que los personajes pueden caminar alrededor de todo el agujero en el nivel 1 por la repisa. El nivel 2 no tiene repisa.

Durante todo este encuentro, fuegos de plasma rabiosos y explosiones subirán lentamente hacia arriba, nivel por nivel hasta que lleguen al quinto.

### La reacción de Decero

El droide emite bips con éxtasis cuando se acerca al pozo principal. Lo reconoce como el camino hacia la caverna donde se supone que está la lanzadera de escape. Incluso si los PJ recuerdan del mensaje de Tíree que la nave está en una caverna, quizás no se den cuenta que la caverna está detrás de las puertas gigantes del nivel 2 (aunque las enormes puertas deberían ser una buena pista). Sin una pantalla de computador a la que conectarse, Decero no es capaz de hacerse entender, aunque lo intenta.

Sin embargo, Decero cambia enseguida el tono cuando se da cuenta que no sólo debe acercarse al agujero, sino que también alguien debe bajarlo, y después balancearlo o llevarlo del otro lado, porque no lo puede hacer por él mismo. El obstinado droide silba estridentemente y sacude vigorosamente la cabeza para indicar claramente "No hay salida, no hay manera". Ningún medio persuasivo (ni labia) le hará cambiar de opinión. Pero los PJ le pueden obligar a ir a punta de blaster o empujándolo a la fuerza.

Los PJ deben encontrar una manera de llevar a Decero a la puerta del nivel 2. Recuerda que pesa varias decenas de kilos y no cooperará hasta que un accidente, un tiro de blaster o los soldados de asalto lo convenzan. Incluso si coopera, se queja y emite bips de protesta todo el tiempo.

### Descendiendo hacia las profundidades

Hay dos maneras obvias de bajar al segundo nivel. Los PJ pueden bajar por los cables más cercanos hasta la Idealización "D" del Mapa 3, o pueden dar la vuelta al pozo y bajar a la localización "E". Para llegar a "E" tienen que aportar sus propias cuerdas.

Los cables que bajan hasta "D" están viejos y oxidados. Muchos parecen como si se tuvieran que romper incluso por el peso más ligero. Crea un poco de tensión y suspense en los jugadores describiendo los cables deshilacliados que rechinan y los cabestrantes chasqueantes y gimientes. Por ejemplo, díles a los jugadores que los

mejores cables "parece como si pudieran soportar tu peso, pero no lo sabrás con certeza hasta que lo pruebes."

Deja que los jugadores lleguen al segundo nivel con un poco de dificultad, si consiguen tiradas de escalar con éxito (10 o más). Conseguir bajar a Decero es otra historia. Se necesita una tirada de técnica de 10 o más para hacer que funcione el cabestrante (desde los paneles de control) para bajar al droide. Recuerda que Decero grita y silba todo el camino de bajada... lo que seguramente atraerá la atención de los soldados de asalto, si aún no están en camino.

Bajar hasta "E" es más difícil. Se necesita una tirada de técnica de 15 o más para atar una cuerda o un cable al cabestrante roto y otra tirada de 15 o más para hacer que funcione el cabestrante. Cuando consigan que funcione el cabestrante, tira un dado y consulta la siguiente tabla para determinar lo que pasa.

## T obla de desastres del Cabestrante

| Tira | 1D | Resultado                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2  |    | <i>El cabestrante funciona.</i> Gimotea, echa humo y vibra, pero funciona perfectamente                                                                                                                                                                                         |
| 3-4  |    | <i>El enganche patina.</i> Sin previo aviso, el cable empieza a desenroscarse más y más rápido, dejando caer tres niveles a cualquier cosa atada a él, antes de parar justo por encima de las llamas. Se necesita una tirada de técnica de 5 o más para que vuelva a funcionar. |
| 5    |    | <i>El cabestrante falla.</i> Falla todo el mecanismo, dejando cualquier cosa que esté atada colgada a medio camino entre el nivel 1 y el nivel 2.                                                                                                                               |
| 6    |    | <i>El cabestrante se libera.</i> El mecanismo se libera de su pista en el techo, pero se queda enganchado en una maraña de cables. Se balancea precariamente, pero se puede utilizar con seguridad                                                                              |

### Llegan los soldados de asalto

Después que el droide y dos PJ lleguen al nivel 2, aparecen 12 soldados de asalto en el centro del túnel principal en el nivel 1, dirigidos por Barezz, el agente de la OIS. Disparan contra cualquier PJ que vean, pero mantienen las distancias y utilizan los túneles laterales para cubrirse. Barezz se mantiene detrás y fuera de la vista, llamando a los rebeldes para que se rindan ("Os hemos atrapado, escoria rebelde"). Barezz no sabe nada de la nave escondida más abajo. Cree que los PJ están retrocediendo a un nuevo escondite. Por eso no tiene demasiada prisa para acabar con ellos aquí. Confía que se están quedando poco a poco sin sitio a dónde ir y que sólo es cuestión de tiempo antes de atraparlos.

Si cuatro o más soldados de asalto quedan incapacitados o mueren, el resto retrocede para reagruparse. Mientras Barezz los reanima, los restantes PJ pueden bajar por el pozo.

**Barezz:** DES: 4D; blaster: 5D, FOR: 3D+2, atacar sin armas: 5D+2. Todos los demás atributos: 2D.

### Cruzando el pozo

Si los PJ bajan hasta "D" en el Mapa 3, todavía tienen que cruzar el pozo. Aquí hay una conexión de computa-

dor desde la cual Decero puede explicar que están en el lugar equivocado: la nave está detrás de la puerta ¡del otro lado del pozo! Si se le pregunta que dé una sugerencia sobre cómo cruzar, Decero activa la red de seguridad del nivel 2. La red se despliega desde la pared del pozo y alcanza el otro lado. Sin embargo, la red se ha deteriorado con el paso del tiempo y ahora presenta agujeros grandes y crecientes, con los cables de plástiacero deshilachados y los soportes doblados y mellados. Puede que no sea realmente segura, pero los personajes pueden cruzarla.

El simple hecho de mantenerse sobre la red requiere tanta concentración que cualquier personaje que intente hacer cualquier otra cosa que no sea cruzar, debe reducir todas las tiradas de dados en 1D. Se tarda tres rondas en cruzar el pozo por la red. Cada personaje debe hacer una comprobación de habilidad de escalar (dificultad 10) cada ronda. Incluso si consigue la tirada, crea suspense y emoción describiendo el cruce del tal manera que ponga los pelos de punta, con los cables que se deshilaclan y se rompen, la red que se balancea y se inclina hacia abajo, y las llamas de abajo que se van acercando más y más. Cualquier PJ herido por un tiro de blaster debe hacer una tirada de destreza de 10 o más para mantenerse en la red. En caso contrario, consulta "Cayendo en el foso", más adelante.

Decero no puede cruzar por la red por sus propios medios. Los PJ tendrán que imaginarse un método alternativo. Lo pueden columpiar hacia el otro lado con sinticuerdas, aparejar los cabestrantes para levantarlo y llevarlo al otro lado, catapultarlo al otro lado del pozo, intentar construir un puente, etc. Determina qué tiradas de habilidad deben hacer los PJ para tener éxito. Naturalmente, Decero pondrá objeciones a cualquier sugerencia. En el peor de los casos, los PJ pueden dejarlo detrás mientras van a asegurar la nave.

## C ayendo en el Pozo

Nadie quiere caer en un foso sin fin lleno de llamas, y menos unos futuros rebeldes. Los PJ tendrían que hacer el máximo esfuerzo en evitar precipitarse por el foso. Pero a veces hay accidentes... sobre todo cuando te vuelan espesos y rápidos rayos de blaster muy cerca. Da a los PJ todas las posibilidades de salvarse si acaban cayendo. Después de todo, ¡son del material con que se hacen los héroes!

Los personajes que caen por el borde pueden intentar coger una de las múltiples cañerías o redes de carga que cuelgan de la pared del pozo. Después de caer un nivel, deben hacer una tirada fácil de destreza para poder cogerse (10 o más). Los personajes que no consigan la tirada pueden volver a intentarlo mientras caen a plomo, pero las tiradas de dificultad se incrementan en 5 por cada nivel que falle el PJ. Si alguien cae más allá del cuarto nivel, las llamas se lo tragan. Déjale crear un nuevo personaje cuando acabe la aventura.

Los personajes que caen más allá del tercer nivel, pero que consiguen cogerse, se encuentran con que es casi imposible volver a escalar hacia arriba. No sólo tardarían demasiado tiempo, sino que las posibilidades de resbalar y volver a caer son elevadas. Estos PJ, especialmente si están heridos o han recibido algún daño, deben esperar a que los rescaten. Si un PJ caído se mantiene inmóvil en la pared del pozo o en una repisa inferior, los soldados de asalto no repararán en él. El Episodio Cuatro explica cómo rescatar a un PJ del pozo.

## Otra vez los soldados de asalto

Mientras los PJ están intentando cruzar el pozo, los restantes soldados de asalto y Barezz vuelven a atacar. Los personajes que se encuentren en la red o balanceándose en cables son unos blancos muy expuestos. Los soldados deben hacer tiradas de blaster de dificultad 10 y 15, respectivamente, para dar en el blanco.

Si cualquier PJ devuelve el fuego desde el otro lado, los soldados de asalto se retirarán del borde. Cuando el último PJ complete su viaje, aparecerá Barezz dando un salto, ¡con un detonador térmico en la mano! Permite que los PJ que estén alerta disparen una vez contra él antes que tire la granada hacia la localización "E". Es una tirada de dificultad 15. Si Barezz consigue la tirada, da la oportunidad a un PJ para que chute el detonador térmico, para que caiga por el borde (dificultad 20) antes de explotar.

Cuando todos han cruzado, sigue con el Episodio Cuatro.

## Episodio Cuatro: Vuelo Final Resumen

¡Aquí están! Con soldados de asalto en los talones, los PJ corren a través de las puertas abiertas para descubrir una lanzadera avenida y a Tíree herido?!? ¿Qué hacen a continuación? Sea lo que sea, mejor será que lo hagan rápido porque ¡dos andadores imperiales (AT-AT) se acercan a la caverna!

### Dirigiendo este episodio final

De aquí en adelante, dirige la aventura más y más rápido, acelerando hacia el final. Crea tensión y emoción de manera constante para que los jugadores cojan el truco. Cuando vean que la huida está a la vista también se darán prisa. Aquí tienes vanas maneras de crear un final emocionante para la aventura.

- **Ignora los detalles:** No describas demasiados detalles ni pidas a los jugadores que expliquen detalladamente sus acciones. Quédate sólo con las acciones principales y los resultados importantes. Por ejemplo, si los PJ disparan contra una masa de soldados de asalto que bajan escalando por el pozo principal, no les preguntes contra quién disparan, supón que el PJ escoge un buen blanco.

- **Decide rápidamente:** No pases demasiado tiempo imaginando resultados o acciones. escoge la solución más sencilla o la primera que te pase por la cabeza. Tomar una decisión rápida es mejor que esperar a encontrar la mejor decisión.

- **Presiona a los jugadores:** Haz que los jugadores decidan con rapidez qué hacen sus personajes. Pregunta, "De acuerdo, ¿qué haces?" Si no consigues una respuesta inmediata, di "Lo único que haces es pensar en lo que harás la próxima ronda." Luego pregunta al siguiente jugador qué hace su personaje.

## Encuentro 10: Lacaverna

Así que los PJ que se pueden mover y llegan a la repisa delante de las puertas que llevan a la caverna (Área "E" del Mapa 3), las puertas gigantes se empiezan a abrir.

**Las puertas se van abriendo lentamente, revelando una gran caverna. Del otro lado de la puerta, hundido en una pila detrás de una conexión de computador, está Tíree. Lleva un traje de vuelo que arde lentamente y parece haber sufrido heridas graves. Detrás de él veis una gran abertura en la pared de la caverna que da al exterior. Cerca de la abertura se encuentran los restos de lo que antaño fue una lanzadera: ¡vuestro billete para salir de aquí! A través de la abertura, podéis ver la aproximación constante de dos anda-**

**dores AT-AT, todavía lejos, pero acercándose. ¿Qué vais a hacer?**

Presiona a los PJ para que actúen con rapidez. Barezz y los soldados de asalto restantes no perderán el tiempo para empezar a seguir a los PJ hacia abajo. Las llamas y las explosiones en el pozo parecen estar preparando una explosión culminante. Los AT-AT empiezan a hacer tiros de apuntaje, aunque todavía siguen fuera de alcance.

Una rápido examen de Tíree revela que necesita más atención de la que los PJ le pueden dar aquí y ahora. Sin embargo, una tirada médica moderada (15 o más) lo reanima y puede andar por sí solo. Tíree explica que después de eludir a los agentes de la OIS que le perseguían, dio la vuelta para ver qué tal les iba a los PJ. Al aproximarse a Mesa 291, dos AT-AT abrieron fuego y dañaron su lanzadera. Lo único que pudo hacer ha sido un aterrizaje forzoso en la caverna.

### Lacaverna

Tres enormes columnas de piedra mantienen el techo de esta inmensa caverna. Todo el lado izquierdo se derrumbó hace tiempo, dejando grandes piedras y escombros esparcidos desde el suelo hasta el techo. La brillante luz del sol entra por una gran abertura en la pared opuesta a la puerta. La abertura mira desde el lado del precipicio de la meseta a un gran valle. La lanzadera ardiente de Tíree está destrozada al borde de la abertura. Con el paso del tiempo, han crecido arbustos y árboles en la abertura y ahora no permiten que ésta se vea, pero no obstruirán la visión hacia el exterior.

A pesar de la luz de la abertura, la caverna es tan grande que los PJ no pueden ver demasiadas cosas en la oscuridad más allá de los pilares de piedra.

### Nave de huida

Los PJ esperan encontrar una lanzadera que funcione en la caverna, y no unos restos chafados. Después de describir los restos y la caverna vacía, haz una pequeña pausa para permitir que se den cuenta de todas las implicaciones de la situación. Sin nave, los PJ no tienen ninguna posibilidad de escapar y han luchado en vano.

Pueden decidir examinar los extremos de la caverna que no pueden ver. Pronto descubren, no una lanzadera, sino ¡cuatro cazas estelares Ala-Y de altas prestaciones! Los cazas están cubiertos con redes de camuflaje. Si Decero está con ellos, localiza los Ala-Y, deja ir un alando exultante, y carga directamente hacia ellos. Si no, se necesita una tirada de buscar de 10 o más para localizar los cazas espaciales.

Cada Ala-Y tiene asientos para dos, un piloto y un artillero. El artillero controla un cañón de iones giratorio montado en el techo. Cada Ala-Y tiene un encaje para droide diseñado para llevar un droide astromecánico como Erredós-Dedós. Decero sólo colocándose en uno de los encajes para droides puede alimentar las coordenadas necesarias para el hipersalto en los computadores de navegación del caza. Una rampa al lado de una nave permite que Decero suba rodando y entre en el encaje. Si el droide todavía está en el pozo, se necesita una tirada de pilotar de 15 o más para volar a través de las puertas y mantener la nave lo suficientemente estable como para permitir que Decero vaya rodando hasta el encaje.

### Rescatando rebeldes abandonados o prisioneros

Una vez los PJ controlan ni que sea un Ala-Y, los soldados de asalto en la mina realmente no les pueden hacer daño. La única arma que tienen los soldados de asalto que podría dañar a un Ala-Y es el cañón blaster que han montado en la entrada. e incluso éste sería inútil si los PJ encendieran las pantallas deflectoras del caza. Los PJ

pueden volar hacia arriba o hacia abajo del pozo principal para buscar a cualquier PJ que se haya quedado colgado.

Para maniobrar en el pozo principal, el piloto debe hacer una tirada de habilidad moderada (15 o más). Cuando un piloto falle una tirada, el Ala-Y choca contra las paredes laterales del pozo, el techo o el suelo del túnel. Los cazas no deberían ir tan rápido como para recibir daños a parte de algunos rasguños y abolladuras. Si la tirada falla por poco, el piloto sencillamente rasca la pintura. Claro que tendrás que resolver cualquier colisión, para mantener preocupados a los PJ sobre si sus cazas se mantendrán unidos o no.

### En el lejano azul salvaje del cielo

Cuando todos los PJ y el droide estén a bordo, los dos andadores llegan al exterior de la caverna (si tiene que hacerlo, Tiree pilotará uno de los Ala-Y). La abertura de la caverna está demasiado elevada en la cara del precipicio para que los andadores puedan ver o disparar directamente dentro, pero pueden disparar contra cualquier cosa que vuele por encima de ellos. Los PJ tienen dos alternativas para escapar: volar por encima de los andadores, saltando al hiperespacio así que salgan de la atmósfera, o volar por el pozo principal y salir por el túnel. Si retan a los andadores, cada caza tendría que intercambiar algunos tiros con ellos antes de saltar a la velocidad de la luz. Las pantallas deflectoras de los cazas tendrían que aguantar a los andadores los pocos segundos que estarán expuestos a su fuego. Recuerda que si los PJ han llegado hasta aquí, tendrían que salir sin ningún daño permanente, pero eso no significa que tengas que ser suave con ellos. Déjalos que piensen que pueden fallar en cualquier momento y el final ganará todo esto en interés adicional.

Volar a través de los túneles supondrá un reto para cualquier piloto, pero puede ser un final emocionante para tu aventura. Mientras los rebeldes vuelen por los túneles, levantando polvo y rugiendo como trenes, los soldados de asalto se aprietan contra las paredes y el suelo o se tiran en túneles laterales para salir del paso. Quizás uno o dos soldados valientes se mantendrán desafiantes, disparando fútilmente contra los cazas. El artillero del caza de cabeza puede hacer saltar cualquier cosa que encuentre al paso y la última nave puede provocar derrumbamientos detrás suyo mientras se alejan volando. Sin embargo el blaster medio de repetición puede dar problemas. Consigue por lo menos un tiro antes de que un Ala-Y lo vuele.

Así que los PJ salten al hiperespacio, estarán seguros;

en pocas horas aparecerán cerca de una base secreta rebelde. Poco después de aterrizar, hay que poner a Tiree en un tanque bacta de rejuvenecimiento y los PJ pasan a ser Rebeldes hechos y derechos, especialmente honrados por haber librado los valiosos Ala-Y.

## INFORMACIÓN SOBRE NAVES

### Caza Ala-Y

El caza espacial de dos tripulantes de la Alianza Rebelde.

Tripulación: 2 (más unidad R2)

Pasajeros: ninguno

Capacidad de carga: 110 kilos

Fungibles: 1 semana

Multiplicador de hiperimpulsor: x 1

Computador de navegación: no

Hiperimpulsores de seguridad: no

Velocidad sublumínica: 3D+2

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 4D+1

Armas:

Un cañón láser doble

Torpedos de protones

Control de fuego: 2D

Control de fuego: 2D

Daño: 5D

Daño: 9D

Un cañón iónico doble (montado en pivote)

Control de fuego: 1D

Daño: 3D

Pantallas:

Factor: 1D

### Expandiendo Mesa 291

Esta aventura consiste en encuentros planificados que ocurren en un orden específico. Los directores de juego principiantes encuentran este formato "lineal" fácil de entender y de jugar. Sin embargo, los directores de juego experimentados quizás quieran expandir la aventura utilizando todo lo que hay en los niveles 1 y 2, reorganizando los encuentros y añadiendo algunos nuevos. Eres libre de modificar "Huida Rebelde" de la manera que quieras; las opciones sólo están limitadas por tu imaginación.





Los nuevos cazas estelares T-65 Ala-X de INCOM superan rigurosas simulaciones de batalla en condiciones de combate realistas.

# PRESENTANDO AL T-65 "ALA-X" DE INCOM Caza de Superioridad Espacial

El nuevo T-65 Ala-X de Incom representa lo más avanzado en diseño de cazas espaciales. Su alta velocidad, su maniobrabilidad de relámpago, su pesada potencia de fuego y sus sofisticados sistemas de vuelo y combate, hacen de él la más formidable nave espacial actualmente en producción. Ciertamente un "caza de superioridad espacial".

Activado por módulos de hiperimpulso INCOM MKI, el Ala-X es el caza militar más veloz de la galaxia. Y los cuatro motores fusiales independientes de empuje sublumínico combinan esta alta velocidad con una aceleración y una maniobrabilidad sin comparación.

Innovadoras alas en S gemelas y escondidas dan al T-65 prestaciones mejoradas en el vuelo atmosférico. En combate las alas se despliegan en una posición en "X", lo que da al armamento una mejor cobertura. En cualquier configuración de alas, el T-65 representa un blanco muy pequeño.

Cuatro lasers anteriores componen el armamento principal; dos lanzadores de torpedos de protones dan un golpe adicional. Un sensor de blancos, exponente del más avanzado desarrollo tecnológico, busca al objetivo; a las órdenes del piloto un multiplexer protegido transmite la información al computador de puntería que automáticamente guía y cierra los lasers sobre el blanco. Los sensores de puntería pueden seguir el trayecto de hasta 1000 objetos moviéndose a velocidad sublumínica (OMVSLs) y seguir simultáneamente a 20 objetivos potenciales, lo que permite al piloto cambiar rápidamente de blanco en pleno combate.

La carlinga es un milagro de miniaturización y funcionalidad. Un sistema de soporte de vida compacto, pero extremadamente eficiente, proporciona una atmósfera rica y elimina la necesidad de trajes espaciales voluminosos en vuelo. Sensores hiper-receptivos e instrumentos de comunicación de largo alcance permiten que el T-65 opere independientemente a distancias extremas de una base propia.

Otros diseños de sistema innovadores incluyen a un porta-droides compatible (o rápidamente adaptable) con la mayoría de los droides astromecánicos. El porta-droides permite el acceso al control de daños por parte del droide. Para mayor flexibilidad y un rápido mantenimiento de combate, el droide astromecánico realiza tareas de astrogración, en vez de un computador de navegación interno.

Ahora el Ala-X está en producción; se admiten encargos que actualmente se entregan al cabo de ocho a doce meses standard. En lo referente a detalles y precios, consulte a cualquier distribuidor o contacto de INCOM: INCOM Corp. Oficina de Servicio al Cliente. N.O. Isla Cormorn 102, Freksia LLK231.

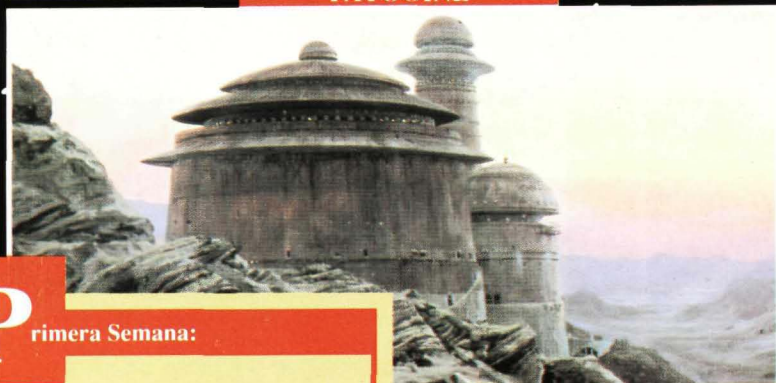
El INCOM T-65 Ala-X. El caza espacial de mañana...hoy.





# Viajes Galaxia se enorgullece de presentar nuestra fab GRAN VUELTA GALACT

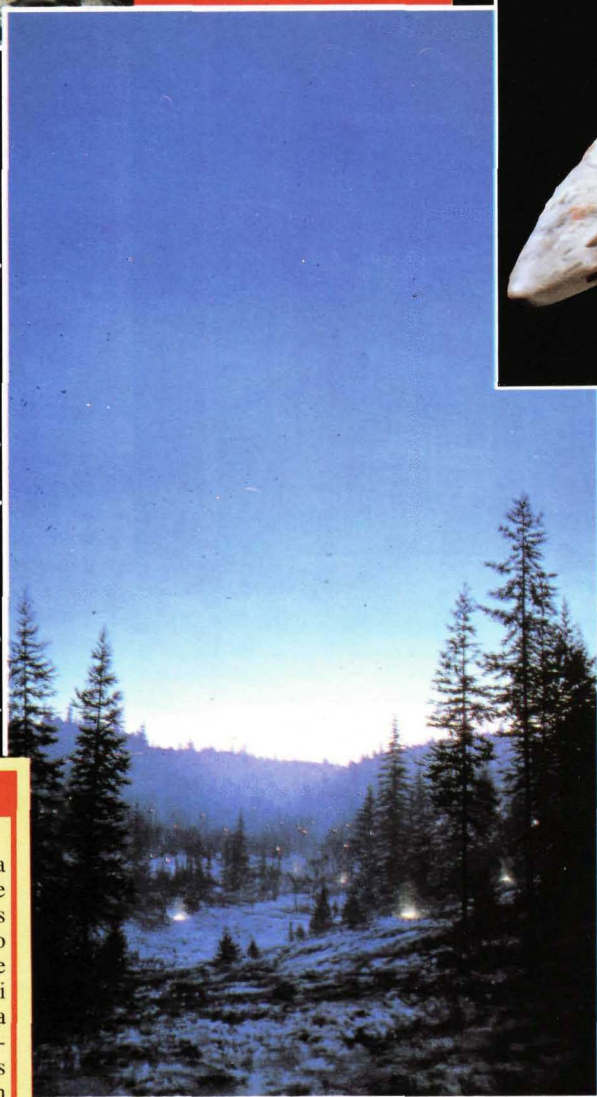
## TATOOINE



### Primera Semana:

Tu fantástico viaje de cuatro semanas empieza en el remoto y romántico mundo desierto de Tatooine. Siete días, seis noches en alojamiento de lujo en el suntuoso Castillo Bocce, un refugio y casino de la era Pre-Colonización bellamente restaurado, con cocina y alojamientos de clase Gamma. Broncéate en los cálidos rayos de los soles binarios de Tatooine en una de las diez piscinas de baño/inmersión multi-especies. Espectáculos en directo de danza Karuki cada noche. Se ofrecen diariamente excursiones en Bantha a las antiguas ruinas de fábula y se equipa obsequiosamente a los invitados con autodeslizadores para viajes de compras en la encantadora aldea de Anchorhead. Para los aventureros, desde Mos Eisley sale una expedición nocturna de caza de dragones Krayt, dirigida por guías nativos profesionales (es necesaria una renuncia de responsabilidades). Una fiesta cocktail de gala a bordo de una elegante barcaza de navegación y un crucero a la luz de la luna en el encantador mar de Duna culminan tu visita a Tatooine. ¡Y entonces sales para la siguiente emocionante aventura!

## ENDOR



## EL PRINCESA KUARI



### Segunda Semana:

Siguiente parada: la exhuberante luna boscosa de Endor te va a cortar la respiración. ¡El sueño de un amante de la naturaleza hecho realidad! Pasa las noches a bordo del Princesa Kuari en tu propio camarote y disfruta de todas las amenidades que te puede ofrecer esta nave de lujo de clase M; o si prefieres un tipo diferente de "vida salvaje", acepta la invitación de los deliciosos Ewoks y sé su huésped de honor en un rústico poblado Ewok entre los árboles. Vive como los nativos, en típicas chozas en los árboles a centenas de metros del suelo del bosque. Experimenta la sana cocina nativa y participa en la juerga nocturna al lado del fuego. Disfruta de la abundancia de caza, pesca, excursiones y otras muchas divertidas actividades campestres. Ningún viaje a este encantador planeta sería completo sin un vuelo turístico en aerosaltador para observar la incomparable belleza escénica de la naturaleza.



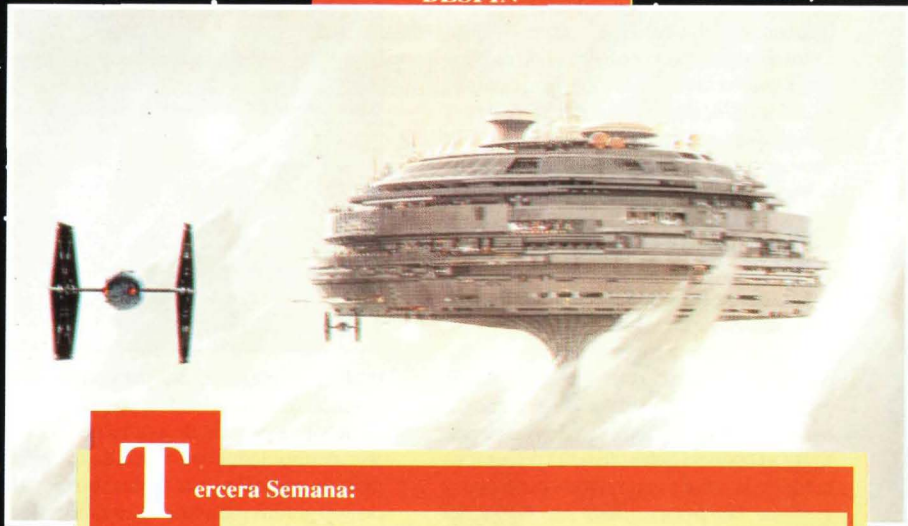


# A EN CUATRO SEMANAS

**T**u crucero en nuestra Gran Vuelta Galáctica es el hermoso Princesa Kuari, un barco de línea de lujo de clase M con alojamiento para 3500 pasajeros de 27 especies diferentes.

- Camarotes ajustados a cada presupuesto: de la lujosa Suite Real a económicas habitaciones con literas dobles.
- Cocina refinada preparada artísticamente por nuestro estimado Jefe de Cocina Chirome y su preparado equipo, servida en los cinco majestuosos comedores del Princesa.
- Pásate la noche bailando en la Gran Sala de Baile con los calmantes subarmónicos de la orquesta de la nave o salta con los ritmos modernos de una banda de gliz en El Local de Xerrol, el marchoso club nocturno de a bordo.
- Seis piscinas de diversos diseños para ajustarse a cualquier pasajero, incluyendo un tanque de tamaño de competición de NH<sub>3</sub>/Hg en la cubierta Lido.
- Turbo-lasers en miniatura montados sobre la cubierta para el tiro al blanco espacial y el tiro contra asteroides.
- 15 modernos gimnasios de ejercicio, con control de gravedad variable.
- 45 pistas de balónmuro cero-G.
- Una pista de slaf de tamaño natural de 20 pistas.
- Tiendas libres de impuestos en el Bazar Intermundo, nuestro bazar de a bordo con mercancías de todos los mundos a lo largo y ancho de la galaxia.
- Y nuestra amistosa y profesional tripulación, dedicada a hacer tu viaje seguro, placentero y agradable.

## BESPIN

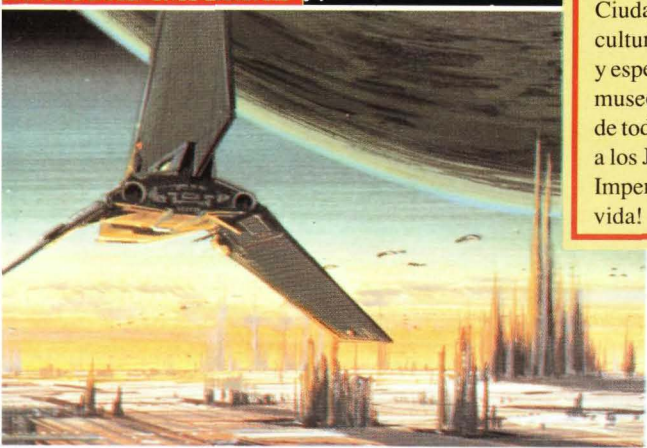


### Tercera Semana:

La tercera parada de tu viaje te lleva al planeta Bespin y al noble esplendor de la Ciudad de las Nubes, la elegante metrópolis que ha sido anunciada como "una ciudad de maravilla suspendida mágicamente sobre las nubes". Para toda la semana de estancia, te espera tu exquisita suite privada, en los sofisticados alrededores de La Ciudad de las Nubes. Durante la noche, disfruta de cenas de gourmet, bailes y juegos de azar en los muchos locales nocturnos con chic de la Ciudad de las Nubes. Pásate el día divertido planeando en ala-paracaidas o navegando por el cielo en las termas que se encuentran en las brisas de gas de Tibanna. Para culminar tu visita, haz una excursión en un vehículo charter de las nubes a la baja atmósfera del planeta, donde volarás entre los esplendorosos colores de nubes de gas y observarás las magníficas vistas del famoso crepúsculo de Bespin.

### Cuarta Semana:

## LA CIUDAD IMPERIAL



La culminación final de tu Gran Vuelta Galáctica es una visita a la mismísima Ciudad Imperial, donde pasarás una semana completa de esplendor regio en el núcleo cultural del universo. Experimenta lo más refinado que te puede ofrecer la galaxia en arte y espectáculos. Asiste a la actuación de la famosa Compañía del Ballet Imperial. Visita museos que contienen inmensas colecciones de inestimables artefactos y obras de arte de toda la galaxia. Asiste al cambio de la Guardia Imperial y únete a una preciosa visita a los Jardines Palpatine, que se encuentran en los terrenos radiantes del propio Palacio Imperial. Vive la magnificencia de la Ciudad Imperial. ¡Un espectáculo único en la vida!

# VIAJES GALAXIA

Tu pasaporte para la Aventura



# NINGÚN TRABAJO ESTA POR ENCIMA DE LA CABEZA DE ESTE HOMBRECITO

Siguiendo el éxito de nuestra muy admirada línea R1, **Industrial Automaton** anuncia orgullosa nuestro nuevo droide astromecánico R2. Hemos diseñado tantos rasgos en el nuevo R2 que MechTech Illustrated lo ha calificado como: *"Uno de los droides más versátiles y con más talento que hayamos nunca visto... equipado para todo, desde reparación de naves espaciales hasta acceso de seguridad a la conexión con el computador de navegación. La unidad R2 puede hacerlo todo."*

Fíjate en estas interesantes características:

- **Mantiene más de setecientos diseños de naves espaciales.**

En la completa memoria ROM del R2 están almacenadas referencias de naves espaciales e información de reparación para más de setecientos diseños de naves. El R2 se conecta con el sistema de computador de la nave espacial para controlar y analizar las prestaciones en vuelo. El complejo computador interno Intellex IV examina los archivos técnicos para localizar problemas potenciales, encontrar esquemas de información o limpiar de errores los códigos de computador... ¡realizando más de 10.000 operaciones MPF en un segundo!

- **Software INavTrans y Corpstan**

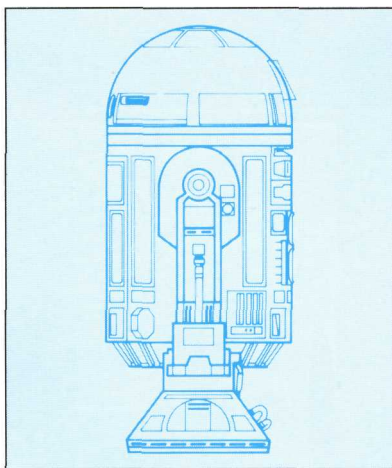
El software de telecomunicaciones internalizado permite que tu compacto R2 se comunique con computadores tanto bajo los sistemas de comunicación Imperial Navy Transmission como Corporate Sector Standard. También se dispone de software de comunicaciones aduaneras.

- **Conexión I/O standard**

Una conexión retractable enchufa directamente al R2 con los accesos de computador standard del Imperio, permitiendo al droide una conexión directa por cable duro con la mayoría de computadores.

- **Un manipulador duro y otro refinado.**

Nuestro fiable R2 viene equipado con dos manipuladores



multi-uso: un aferrador para tareas pesadas, con una capacidad de elevación de 25 kilos y una presión de agarre de 10 kilos; y un manipulador con capacidad de elevación de dos kilos, tres juntas rotacionales de 360 grados para conseguir una perfecta maniobrabilidad y controles micro-ajustados que permiten una precisión de colocación inferior a un micrómetro. Ambos manipuladores tienen un alcance de 0,85 metros. Son totalmente retractables y se estiban netamente dentro del cuerpo del R2 cuando no se utilizan.

- **Sensores de video extensibles**

Una unidad de sensor flexible permite al R2 examinar espacios de trabajo con dificultades de visión. Además de una junta rotacional de 360 grados, el sensor se extiende a un alcance máximo de 0,85 metros.

- **Coordenadas de hipersalto**

El R2 puede almacenar en RAM las

coordenadas de hasta diez saltos hiperespaciales. Esta capacidad permite realizar saltos hiperespaciales a las naves con computadores de navegación limitados. También es un verdadero seguro de vida en caso de fallo del computador de navegación.

- **Amplio despliegue de sensores**

Sistemas de sensores para casi cualquier problema, entre los cuales: un trans-receptor de espectro completo, receptores electro-fotográficos, detectores DER, de calor y de movimiento. Todos los sistemas están conectados con el computador interno Intellex IV del R2 que dispone de sofisticados programas de análisis, como las subrutinas de identificación de formas vitales.

- **Mira lo que se ofrece como material standard**

Sin ningún coste adicional, nuestra nueva unidad R2 lleva: proyectores holográficos con sonido MultiFaser, aparatos de extinción de incendios, extensor de soldadura, sonda eléctrica, sierra circular, cortador láser y luces de localización de gran potencia.

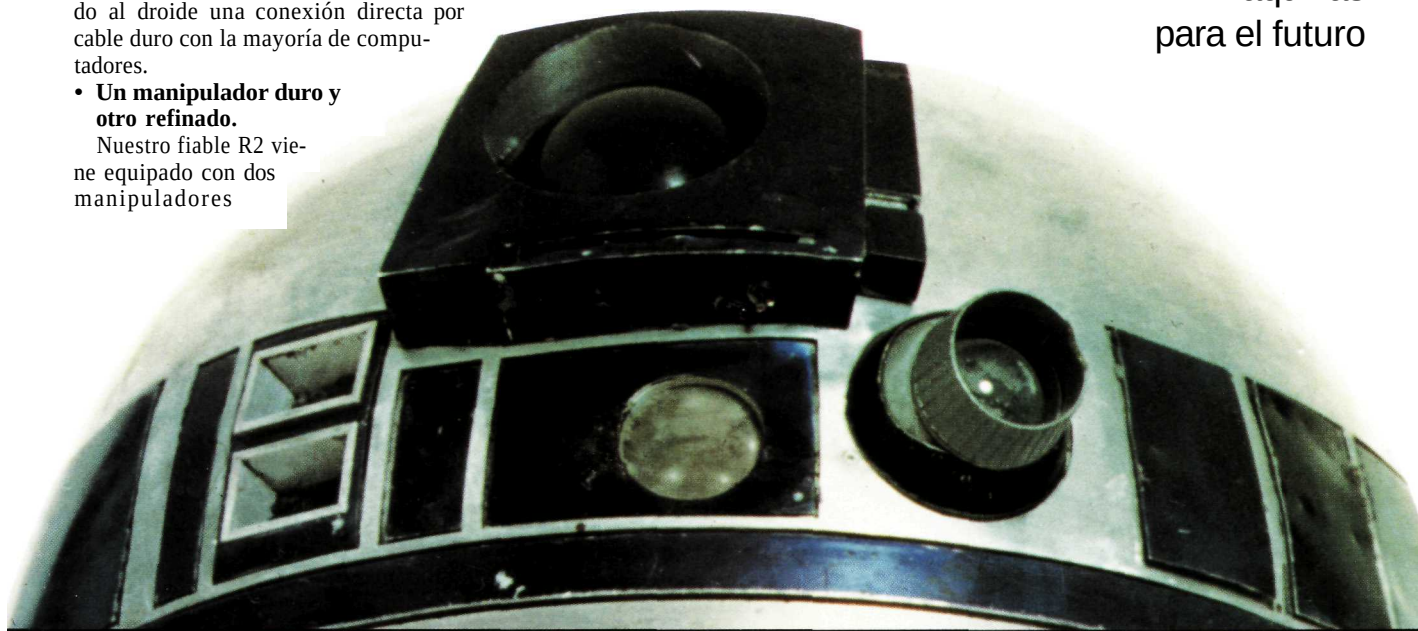
**¡Toda la habilidad y el diseño resistente que puedes esperar de Industrial Automaton!**

Tres años de garantía.  
Línea directa con el usuario.  
Calidad IA.  
Precios asequibles.  
Facilidades de pago.

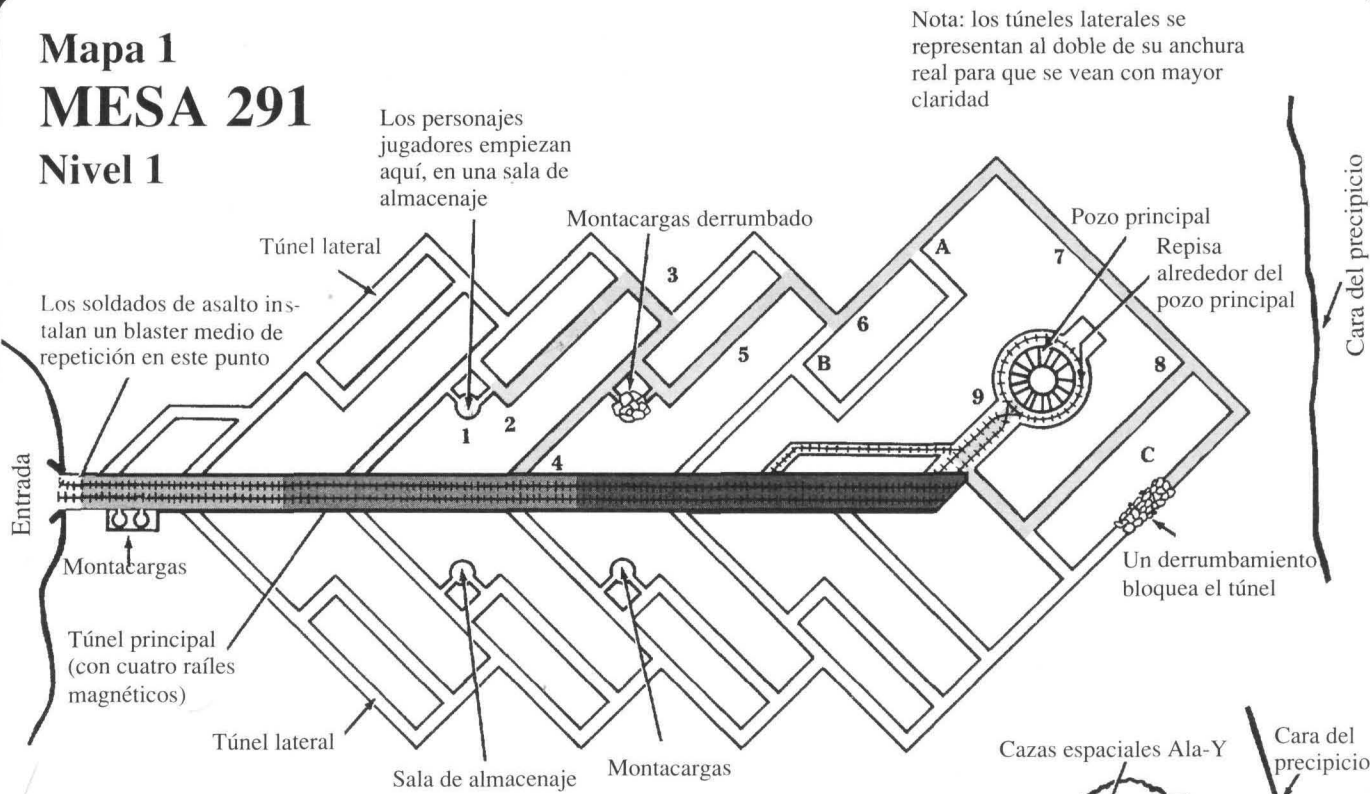
**INDUSTRIAL  
AUTOMATON**



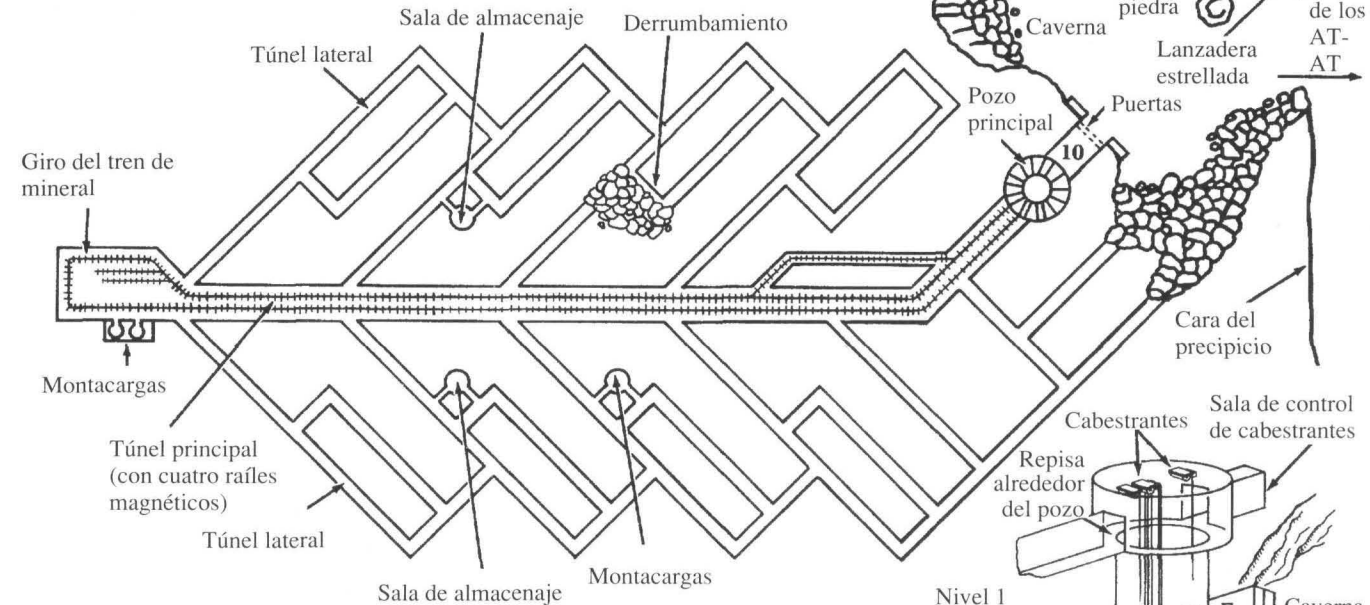
**Máquinas  
para el futuro**



# Mapa 1 MESA 291 Nivel 1

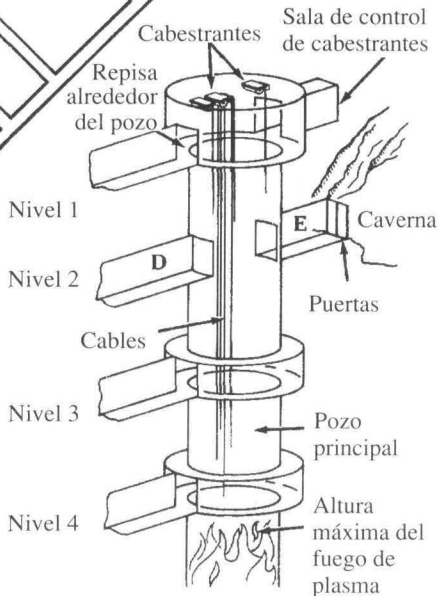
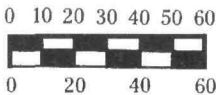


# Mapa 2 MESA 291 Nivel 2



# Mapa 3 Esquema del Pozo Principal (no está a escala)

## ESCALA



Ruta de Decero

Alcance del Blaster de Repetición

S

Corto alcance

M

Medio alcance

L

Largo alcance



# Guión de la Aventura "Huida Rebelde"

TM & © 1990 Lucasfilm Ltd (LFL) Todos los derechos, reservados Marcas utilizadas por Joc Internacional SA con la autorización de LFL

## Directrices

Utiliza el siguiente guión para iniciar tu aventura. Tu director de juego te indicará qué parte (o partes) debes leer. Lee tus líneas en voz alta cuando llegue tu turno. Intenta leerlas de la manera que pienses que hablaría tu personaje. Asegúrate de escuchar lo que dicen los otros personajes, para conseguir toda la información que necesitas para empezar la aventura.

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

**DJ:** Un agente rebelde, llamado en clave "Tiree", ha arreglado todo para ayudaros a uniros a la Alianza Rebelde. Siguiendo sus instrucciones, habéis viajado hasta una vieja mina en el Planeta de Bontham. Con vuestros compañeros, os habéis abierto camino hacia la mina, dejando detrás señales de aviso y cercas viejas.

**Primer Rebelde:** Esto me da mala espina.

**Segundo Rebelde:** ¡Mirad todos esos cables de energía e hilos de control! ¡Y esos railes magnéticos! ¡Esta mina debe ser enorme!

**Tercer Rebelde:** Sí, o sea que no perdamos el tiempo mirando el paisaje. ¡Aquí nos podríamos perder para siempre!

**Cuarto Rebelde:** Parece como si llevara décadas abandonada. ¿Quién sabe qué tipo de criaturas se habrán instalado aquí dentro?

**Quinto Rebelde:** Los animales no son lo único que nos tiene que preocupar. ¡Parece como si alguna de estas líneas de energía todavía estuviese cargada! La tocas y ¡zap!

**Sexto Rebelde:** Sí, bien, este túnel no está en su mejor estado. ¿Oís como retumba? Y parece que esté a punto de derrumbarse toda la mina.

**Primer Rebelde:** ¡Dejadlo ya! Este sitio ya es suficientemente escalofriante sin necesidad que debilitéis mi confianza.

**Tercer Rebelde:** Dejadme aclararlo. ¿Se supone que nos encontraremos aquí con Tiree y volaremos en una lanzadera para unirnos a la Alianza Rebelde?

**Cuarto Rebelde:** Bien, a no ser que nos crezcan alas no vamos a volar hacia ningún sitio. Por si no os habéis dado cuenta, esto no es exactamente un hangar de lanzaderas.

**Segundo Rebelde:** Este túnel principal parece suficientemente grande, ¡pero tendrías que estar loco para intentar pilotar una lanzadera aquí dentro!

**Sexto Rebelde:** De todas maneras, ¿qué sabemos de ese agente, de Tiree? Cada uno de nosotros sólo lo ha visto una vez. ¿Todo podría ser una trampa!

**Quinto Rebelde:** ¿Para qué? Lo único que estamos haciendo es entrar en una propiedad privada. ¡Ni siquiera llevamos blasters!

**Segundo Rebelde:** Sí, pero Tiree ya sabe lo suficiente sobre cada uno de nosotros para conseguir 10 años de trabajos forzados en las minas de especia de Kessel.

**Tercer Rebelde:** Si esto fuese una trampa ya nos habrían cogido. Esperemos un par de minutos.

**DJ:** Os dais la vuelta y entráis cuidadosamente en una ramificación del túnel, absolutamente negra, que lleva a la sala donde se supone que debéis encontraros con Tiree. Llegáis al sitio indicado y descubrís que, a parte de algunas cajas, la habitación está absolutamente vacía. El agente Tiree no está aquí.

**Primer Rebelde:** Ya os lo digo, esto me da mala espina.

**Cuarto Rebelde:** Qué bien empieza nuestra gloriosa carrera en la Alianza Rebelde. Hay una guerra galáctica y nosotros jugando al escondite.

**DJ:** De repente aparece un droide R2 y silba. Va girando su cabeza redonda y os mira a cada uno de vosotros. Parece nervioso y silba suavemente: "Ooooooooo".

**Quinto Rebelde:** ¡Vale! Precisamente lo que necesitábamos: un droide minero.

**DJ:** El droide emite unos cuantos bips, y seguidamente su proyector chasquea, apareciendo una minúscula imagen holográfica de Tiree. Dice: "Bienvenidos a Mesa 291. Siento no poder hacer los honores en persona."

**Sexto Rebelde:** Más lo sentimos nosotros.

**DJ:** "De alguna manera la OIS (Oficina Imperial de Seguridad) me ha seguido hasta aquí. También deben tener vuestros nombres, o sea que no os podéis echar atrás."

**Primer Rebelde:** ¡Parece que todo empeora por momentos!

**DJ:** "Quizás sólo tenga una hora antes que me atrapen, y después vendrán por vosotros."

**Segundo rebelde:** Fantástico. Yo quería un comité de recepción, pero no pensaba en algo así.

**DJ:** "Voy a llevarme los imperiales tan lejos como pueda para daros tiempo para escapar. Os he dejado equipo y armas. Espero que no los necesitéis."

**Tercer Rebelde:** ¡Lo que realmente necesitamos es una nave!

**DJ:** "La lanzadera está en una caverna en el siguiente nivel hacia abajo. Este droide astromecánico, R2-DO, sabe cómo llegar. Espero que podáis pilotar la nave, porque no creo pueda volver."

**Cuarto Rebelde:** La podemos pilotar, pero ¿hacia dónde? ¡Ahora se nos busca como traidores!

**DJ:** "Decero tiene las coordenadas de navegación y de hipersalto hacia una base rebelde. No debéis dejar que este droide caiga en manos imperiales o sabrán dónde se encuentra la base. Si tenéis que destruir al droide, hacedlo. Buena suerte... y que la Fuerza os acompañe."

El mensaje acaba y la unidad R2 salta sorprendida. El droide hace un bip muy fuerte ("¡uh-ooo, woop woop!") mientras va saltando. Entonces mira hacia la puerta.

**Quinto Rebelde:** No perdamos el tiempo. Si conozco a la OIS, no esperarán a coger a Tiree antes de venir por nosotros.

**DJ:** A través del túnel se oye el repentino eco del ruido seco de blindajes de batalla. Oís ladrar una voz severa y silenciosa: "Dotación del arma, asegure la entrada; primera escuadra, verifique las ramas laterales. Manténganse alerta, ¡esa escoria rebelde puede estar armada!" Oís el click de los seguros de muchos blasters, mientras los pasos empiezan a moverse hacia vosotros.

**Sexto Rebelde:** ¡Soldados de asalto! Nos podrían matar. ¿Dónde están esas armas?

**Primer Rebelde:** No te preocupes por las armas, sino por la lanzadera. Tenemos que salir de aquí.

**Tercer Rebelde:** Mirad al droide... quizás intente irse.

**Segundo Rebelde:** Que alguien me recuerde porqué me presenté voluntario para esto.

**DJ:** Los soldados de asalto se mueven por el túnel principal, o sea que no van a alcanzaros en un par de minutos... si tenéis suerte. Y ahora ¿qué vais a hacer?



## C

# apítulo Cuatro

## Ideas para Aventuras

Las siguientes ideas no son aventuras completamente desarrolladas como "Huida Rebelde". No dan notas que distribuir, ni episodios formales, ni nada más, excepto el esquema más breve posible del argumento y un par de personajes. Puedes utilizarlas para desarrollar tus propias aventuras; toma el perfil del argumento y aplícalo como quieras. Pon algunos obstáculos intermedios en el camino a la gran final. Toma algunas notas sobre los PNJ importantes de la aventura. Prepara guiones y notas para distribuir a los jugadores... y adelante.

Estas ideas para aventuras sirven dos propósitos principales. Primero, son una manera compacta de ofrecer mucho valor de juego. Una aventura empaquetada hecha y derecha de 32 páginas se suele jugar entre una y tres sesiones; cada una de estas ideas para aventuras puede ampliarse hasta ser una aventura de ese tipo. Claro que una aventura empaquetada te da todos los detalles que necesitas, cosa que tú tendrás que aportar cuando desarrolles una de estas ideas. Las ideas breves requieren más trabajo por tu parte, pero míralo de esta manera: en pocas páginas dan la base para docenas de sesiones de juego.

Segundo, leyendo estas ideas, tendrás una primera impresión de los distintos tipos de aventuras que pueden ocurrir en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Un problema con el que se enfrentan muchos directores de juego es que no es siempre fácil dar con ideas para diseñar aventuras... especialmente cuando no has jugado demasiado y todavía no acabas de ser consciente del alcance de las historias a las que se ajusta el juego. Con un poco de suerte, estas ideas despertarán tu imaginación, y conseguirán que pienses en otras posibles aventuras.

### 1. Brilla, Equinoccio de Otoño

"Almirante, estamos rastreando una nave civil en trayectoria de escape."

"Ordéneles que se mantengan quietos y esperen la inspección de las patrullas imperiales. Envíe un ala de TIE para volarlos, si no cumplen la orden."

"Pero, Almirante, son naves civiles..."

"Naves Rebeldes, Teniente. Ya tiene sus órdenes. Ejecútelas, o encontraré a alguien que quiera hacerlo."

### Antecedentes

El sistema de Sarrahban ha mantenido su neutralidad a pesar de las presiones diplomáticas para alinearse con la Alianza o el Imperio. Se ha enviado un escuadrón imperial para persuadir al sistema del error de su posición. Los partisanos de la alianza reciben un aviso por anticipado. Cuando el escuadrón imperial sale pestañeando del hiperespacio y se prepara para el asalto, salen de Sarrahban un único carguero y una escolta armada de saltadores aéreos T-16.

### Aventura:

**Episodio uno:** El carguero y los saltadores aéreos son atacados por un ala de cazas TIE, mientras el resto del escuadrón imperial baja para dar cuenta de las defensas planetarias de Sarrahban. Aunque son superados en número, los T-16 derriban o hacen retirarse a los TIE, que

sin embargo consiguen dañar, inutilizando sus impulsores planetarios, al *Equinoccio de Otoño*, un carguero de grano de 100 toneladas lleno de refugiados rebeldes y de las reservas de yterbio estabilizado (un elemento clave en la producción del cañón láser) de Sarrahban. El *Equinoccio de Otoño* hace un aterrizaje forzoso en los altiplanos ecuatoriales, que están escasamente poblados.

Por el momento, el escuadrón imperial está ocupado con las defensas planetarias de Sarrahban, pero así que se sometan los defensores, los imperiales aparecerán buscando al derribado *Equinoccio de Otoño*.

**Objetivo de la aventura:** Mantener a los refugiados fuera del alcance de los imperiales y entregar el yterbio estabilizado a la Alianza Rebelde.

**Episodio dos:** Para permitir el acceso a las rampas del derribado *Equinoccio de Otoño*, se debe poner en pie el carguero, utilizando los saltadores espaciales como tractores. Se debe cuidar a los refugiados heridos. Los PJ los dejan protegidos en el carguero y van a buscar alimentos en los poblados nativos de las cercanías.

**Episodio tres:** Los nativos les dan alimentos e información a regañadientes. El espaciopuerto con recambios para cargueros más cercano está del otro lado del océano.

**Episodio cuatro:** Los PJ vuelan en saltadores espaciales sobre el océano hasta llegar al espaciopuerto. Si van con cuidado, antes de aterrizar descubren que está bajo la ley marcial. Si no, se les lleva custodiados con amabilidad a la eficiente y amenazadora sección de seguridad del espaciopuerto, donde son entregados al agregado militar para que les interroge. O no se complican la vida y hablan o se quedan como prisioneros.

**Episodio cinco:** Si es necesario, se escapan de la prisión. Luego entran furtivamente en el espaciopuerto para robar los recambios que necesitan. En el proceso se desencadenan alarmas y apareciendo inmediatamente después algunos soldados. Para escaparse, los PJ deben llegar a sus propios saltadores aéreos y superar a la guardia, o robar otras lanzaderas planetarias.

**Episodio seis:** Después de una breve confusión en el espaciopuerto, se envían lanzaderas espaciales en su búsqueda. Los PJ deben eludir o acabar con la persecución.

**Episodio siete:** Los PJ vuelven al carguero, donde los refugiados les informan de haber detectado actividad de búsqueda por parte de los imperiales. Incluso mientras los PJ están acabando las reparaciones, un crucero imperial descubre el lugar del accidente, informa al cuartel general imperial y descarga una sección de mercenarios. Los PJ deben mantener a raya a los mercenarios mientras se acaban las reparaciones. (Los saltadores espaciales de los PJ, o cualquier otra nave, pueden luchar contra el crucero imperial.)

**Episodio ocho:** El *Equinoccio de Otoño* despeg... y nuevamente debe superar los peligros de los cazas TIE antes de escapar a la velocidad de la luz. Pero esta vez los PJ no tienen ventaja en la persecución. Ahora los PJ, para permitir que se escape el *Equinoccio de Otoño*, deben llevar al límite las especificaciones del carguero, realizar acciones heroicas con los saltadores aéreos, mostrar unas

dotes sorprendentes de puntería artillera y de deflexión con pantallas, o confiar en la Fuerza.

## Consejos para la puesta en escena

**Personajes:** Los partisanos refugiados pueden salir de las plantillas de personaje, o pueden ser completados con otros personajes modelo, como la Chica Valiente, su Arrogante Padre, El Líder Rebelde, el Bobo Ágil con Conocimientos de la Jungla, el Droide Charlatán o el Alienígena Aborígene Horrible-Pero-Inescrutablemente Sabio. Desarrolla las conexiones y conflictos entre estos PNJ y los PJ, a medida que se enfrentan con los retos de la jungla y con los imperiales.

**Decorados:** El sitio del aterrizaje en una selva tropical del altiplano ecuatoriano. Poblados aborígenes alienígenas, donde se obtienen alimentos y cuidados médicos nativos. El espaciopuerto bajo la ley marcial, donde los PJ tienen que robar recambios para reparar al *Equinoccio de Otoño*.

**Guión:** Los PJ pilotos y tripulantes del carguero y saltadores espaciales informan del ala TIE que se acerca y discuten los planes para el encuentro, en caso que el carguero se vea forzado a bajar.

**Combate espacial:** Cazas TIE contra saltadores aéreos T-16 y un carguero; romper el bloqueo imperial con el *Equinoccio de Otoño* cuando esté reparado.

**Secuencias de acción:** Entrar furtivamente en el espaciopuerto bajo la ley marcial, tiroteo con la sección de seguridad del espaciopuerto y los soldados de guardia, esquivar la persecución imperial de regreso al carguero inutilizado, defender el *Equinoccio de Otoño* del crucero y de los mercenarios.

**Aventuras en el planeta y solución de problemas:** Guiar a los refugiados heridos a través de una selva tropical llena de amenazas exóticas y mundanas; regatear con los aborígenes para obtener comida y asistencia; engañar al agregado militar del espaciopuerto; encontrar recambios para reparar al *Equinoccio de Otoño*.

**Una aventura más corta:** Los aborígenes han oído rumores de un carguero abandonado, estrellado al lado de la costa, a varios centenares de kilómetros. Un nativo se ofrece para ayudar a los PJ a encontrarlo si le dejan pilotar su máquina espacial.

## 2. El Testigo Silencioso

"No te extrañe que el chico no quiera hablar. Si hubieses visto lo que él..."

"Lo que pasa es que me da escalofríos, sentado allí mirándome fijamente todo el tiempo, con esos ojos saltones amarillos..."

"Me imagino que no es tan duro como algunos grandes héroes que corren por aquí..."

"Mira, déjalo correr..."

"A parte de haber visto como unos soldados de asalto mataban a sus padres y un par de docenas más de colonos, estar encerrado en una nave espacial con un montón de alienígenas feos quizás le ponga nervioso."

"Bien, el chico debe haber visto algo importante, si no Skywalker no nos enviaría a cruzar media galaxia para devolverlo con su gente."

### Antecedentes:

Los PJ reciben una señal de socorro de una estación de investigación. El cuartel general rebelde da su aprobación a la petición de investigar.

### Aventura:

**Episodio uno:** Los PJ tropiezan con una masacre en

curso en la estación de investigación. Los PJ llaman desde su nave, aterrizan y se ven envueltos en pleno tiroteo. Un variopinto grupo de mercenarios combaten contra un grupo inidentificado de alienígenas que se defienden vigorosamente. De repente aparece una cañonera imperial y deja clavados a los PJ mientras los mercenarios suben a bordo. La cañonera se va antes que los PJ la puedan perseguir.

En la estación de investigación, la escena es de muerte y destrucción eficientes. A'kazz, un joven *schenor sapiens*, es el único superviviente.

**Episodio dos:** Se entrega a A'kazz en la base de la Alianza más cercana, donde el Comandante Skywalker intenta interrogar en privado al joven schenor. Después se ordena a los PJ que entreguen a A'kazz a su gremio-nido en Rhamsis Callo.

**Objetivo de la aventura:** Entregar a A'kazz a sus familiares en Rhamsis Callo y persuadir a los schenor de que se apunten a la Rebelión, apoyando a la Alianza. Los schenor son una especie sensible a la Fuerza que hasta ahora ha mantenido su neutralidad en el conflicto Imperio-Alianza. Skywalker sospecha que el testimonio mudo de A'kazz puede inclinar la balanza hacia la intervención activa de los Schenor del bando de la Alianza.

**Episodio tres:** Cuando los PJ aterrizan en el espaciopuerto de Chafflock, Rhamsis Callo, se encuentran con que hay una base imperial parcialmente construida, en virtud de un tratado con el gobierno Schenor. Los PJ pasan bajo los ojos vigilantes de los agentes imperiales cuando van en coche de reacción a entregar a A'kazz a su jefe de cofradía-nido B'karitz: un noble influyente de una provincia poderosa.

**Episodio cuatro:** Los agentes imperiales intentan detener a los PJ en su viaje. Los encuentros pueden incluir persecuciones en vehículo, ataques sigilosos y tiroteos cerca de los alojamientos durante el viaje.

**Episodio cinco:** Los PJ entregan a A'kazz. El jefe de la cofradía-nido B'karitz, inicialmente hostil y desconfiado, sospecha que los PJ han secuestrado al joven y cree que lo han traído aquí para cobrar el rescate. Una vez convencido de las intenciones reales de los PJ, el alienígena interroga al joven mediante un trance telepático. Horripilado por lo que aprende de A'kazz, B'karitz jura bloquear la construcción de la base imperial, romper el tratado con el Imperio y expulsar a los imperiales de su planeta.

**Episodio seis:** Los PJ acompañan al jefe de la cofradía-nido y a sus guerreros-nido a la base imperial. Reclamando la presencia del embajador imperial, el jefe declara nulo y vacío el tratado Schenor/Imperio y pide que los imperiales se vayan de inmediato.

Los imperiales fingen cooperar, expresando gran aflicción por el obvio malentendido y las mentiras difundidas por los agentes de la Alianza. Mientras tanto, mediante una alarma secreta, se avisa a los soldados, que rodean y atacan a los Schenor y a los PJ.

Los PJ se unen a los Schenor en la defensa. La nave de los PJ está relativamente cerca, sólo hay que romper el círculo de soldados. Una vez en la nave, B'karitz puede pedir ayuda a otros nobles Schenor, y los PJ pueden atacar a los imperiales o perseguir las naves que huyen. Si se puede inutilizar y abordar el crucero del embajador, se le puede devolver a Rhamsis Callo para entregarlo a la justicia local.

## Consejos de puesta en escena:

Si es necesario, incita a los jugadores a que busquen supervivientes en la escena de la masacre.

A'kazz debe pegarse al PJ más cínico y de corazón más

duro y mirarle fijamente con tristeza con sus grandes ojos amarillos. Juega con el valor sentimental de este patético huérfano alienígena.

Los Schenor son hombres-gato samurai de casi dos metros y medio, con un recelo tradicional para los extranjeros, un respeto por las artes marciales, un rígido código de honor y un profundo compromiso para con la familia y los parientes. Los nobles Schenor son todopoderosos; los campesinos y la clase media son obsesivos y serviles.

El espaciopuerto de Rhamsis Callo parece un aeropuerto moderno diseñado como una misión californiana. La arquitectura de Callo es de arenisca roja decorada con adornos geométricos de arcilla de color terroso. Los coches de reacción de Callo son vehículos terriblemente ruidosos y de efecto tierra ineficiente, que se parecen a los voluminosos Cadillac de los sesenta (del siglo XX) y son mucho más poderosos y rápidos que seguros y manejables.

### 3. El Regazo del Lujo

"Me tomas el pelo. ¿El haciéndose pasar por un aristócrata refinado? Tiene el encanto y la reserva social del Inmortal Sarlacc."

"Mira, somos una banda bastante mal educada, pero el embajador necesita una escolta. Y la escolta tendrá que ser bastante ingeniosa para asegurarse que se mantiene en secreto esta pequeña reunión."

"Peces gordos. Una nave de línea de lujo llena de imperiales. Y vamos a montar una pequeña reunión para que el embajador de la Alianza y el embajador de Gaddrian tomen el té delante de sus narices."

"Correcto. Y no lo vas a estropear... porque estarás solo. No habrá ninguna fuerza de choque de la Alianza, preparada para abrirse paso hasta la cubierta de recreo y rescatarte."

"¡Eh! De ninguna manera me voy a poner esa cosa. Nunca."

"Caramba, Roark. Me parece que quedarías bien con este traje..."

#### Aventura:

**Episodio uno:** Una fragata imperial persigue un yate. De repente aparece del hiperespacio una escuadrilla de naves rebeldes (pilotadas y tripuladas por los PJ) que se enfrenta y destruye a la fragata. Se rescatan cuatro pasajeros del yate y se simula un accidente con el casco de la fragata.

**Episodio dos:** Los pasajeros (dos oficiales de la Inteligencia de la Alianza, un simpatizante de la Alianza de una influyente casa noble imperial y un embajador del gobierno provisional de la Alianza) son entregados a una base secreta rebelde. Se selecciona a los PJ para que les acompañen en una vuelta de lujo con la nave de línea *Estrella Plateada*.

Mientras los ricos y poderosos se relajan y disfrutan del crucero de placer, el embajador de la Alianza tiene que encontrarse con el jefe de una facción senatorial simpatizante de la Alianza para discutir el establecimiento de una quinta columna dentro del propio Imperio, con el objetivo de derrocar al Emperador y restaurar el poder del Senado.

**Objetivo de la aventura:** Los PJ deben hacerse pasar por aristocráticos compañeros de viaje, para encargarse de la seguridad del encuentro y salvaguardar las vidas de los participantes.

**Episodio tres:** Durante un banquete formal a bordo del *Estrella Plateada*, los PJ son presentados a varios peces

gordos imperiales. Mediante la Fuerza o una astuta observación, los PJ pueden sospechar que se les ha tendido una trampa.

**Episodio cuatro:** Se pueden improvisar algunas precauciones. Se pueden seguir a los peces gordos imperiales y registrar sus habitaciones. Las pruebas acumuladas indican que uno de los cuatro hombres que están protegiendo es un agente doble imperial.

**Episodio cinco:** Los PJ deben arreglar la eliminación del traidor y la huida de los cargos leales. En el proceso, los imperiales realizan su movimiento; los PJ y los cargos que protegen son perseguidos entre las multitudes de nobles que están de vacaciones, a través de las cocinas de gourmet y dentro de las entrañas de la nave.

**Episodio seis:** Los PJ se dan cuenta que tienen aliados entre los trabajadores de la tripulación. Los contactos les ayudan a llegar a la cubierta de los botes, donde deben superar a los guardias imperiales y robar una lanzadera.

### 4. Reliquias Jedi

"Gwarhrwol..."

"¿Qué ha dicho?"

"Ha dicho: '¡Cielos! Qué lugar más bonito para un jardín..."

"Sí, bien, dile a la bola peluda que tampoco tiene demasiadas cosas que mirar. Tatooine no es el lugar más bonito de la galaxia. Es la antigua residencia del último de los Jedi."

"Sí, bueno, ya que eres tan colega de Skywalker, ¿por qué estamos aquí para coger su ropa sucia? ¿Está demasiado ocupado para hacer sus propios recados?"

"No. Hay demasiado riesgo de que sea reconocido por los imperiales. La chusma como tú y yo quedamos tan bien como un diente de Bantha en Mos Eisley."

"¿Y quién nos asegura que todavía queda algo donde vivía Kenobi? ¿O que los imperiales no han llegado antes?"

"Estamos aquí para saberlo."

"Estupendo. Hay una guerra galáctica en marcha y me meto en una misión fetichista para buscar las chucherías de un viejo brujo. Sólo espero que haya un bar decente por aquí..."

#### Antecedentes:

Los líderes de la Alianza quieren revivir la tradición Jedi como inspiración simbólica para la Rebelión. Se toma la decisión de buscar entre los efectos de Obi-Wan Kenobi para encontrar pistas sobre la tecnología de los sables láser. Esta aventura puede ser iniciada por un PJ que intenta construir su propio sable de luz; por Skywalker que quiere crear su propio sable de luz para sustituir al de su padre, perdido en la Batalla en Bespin; por líderes de la Alianza que buscan un centro de atención simbólico para la Rebelión; por eruditos curiosos de la sabiduría Jedi; o por una combinación de los cuatro.

#### Aventura:

**Episodio uno:** Los PJ aterrizan en Mos Eisley y preguntan por la localización de la morada del Viejo Ermitaño Ben. Los extranjeros del lugar (y los espías imperiales) toman buena nota.

**Episodio dos:** Habiendo obtenido la información (y/o la guía de un PNJ), los PJ deben alquilar o comprar autodeslizadores y viajar hasta el lugar.

**Episodio tres:** Encuentros en el desierto con los Incursores Colmilludos.

**Episodio cuatro:** Descubrir que el lugar del Viejo Ben ha sido saqueado: la casa en ruinas, posesiones esparcidas por los alrededores. Las huellas sugieren que los carroñeros han sido los Jawas.

**Episodio cinco:** Los PJ buscan a los Jawas. Después de

*duros* regateos, los Jawas admiten no haber encontrado nada de valor en la casa del Viejo Ben, pero dicen que agentes imperiales han ofrecido una gran recompensa por cualquier artefacto tecnológico que se descubra en la vecindad de la casa del Viejo Ben.

**Episodio seis:** Los PJ deben confiar en la Fuerza para que les guíe. Si vuelven a la casa de Ben y se concentran en la Fuerza, descubren que las instrucciones para construir un sable de luz están escondidas en una cueva profunda debajo de la morada de Obi-Wan. La cueva, como el árbol de Yoda, es "fuerte en la Fuerza", y los PJ deben sobrevivir las pruebas de honestidad y de entrega que aparecen en una visión (los PJ con puntos del Lado Oscuro no son admitidos). Los que perseveren ganan derecho a entrar y encuentran las antiguas cintas magnéticas que llevan los planos que necesitan.

Pero los imperiales también han ofrecido una recompensa a los Jawas por informar de quien husmee por los alrededores de la casa del Viejo Ben... Llega una sección de soldados de asalto y toma posiciones en las colinas que rodean la casa. Los PJ pueden presentir el peligro o pueden caer en una trampa.

**Episodio siete:** Los PJ intentan escaparse hacia el desierto con los autodeslizadores. Después de un tiroteo y una persecución, los imperiales se retiran hacia Mos Eisley.

**Episodio ocho:** Las condiciones de seguridad son extremas en Mos Eisley. La propia nave de los PJ ha sido confiscada y está bajo vigilancia.

Para escaparse, los PJ deben entrar en el pueblo sin ser detectados y obtener un pasaje o robar una nave del espaciouerto. Es inevitable un tiroteo culminante con los agentes imperiales y los soldados de asalto (Skywalker lo consiguió...pero disponía de Ben y Han. ¿Cómo lo harán los PJ?)

## 5. La Noche tiene Mil Ojos

"Con que no habían posibilidades de que nos siguieran la pista en el hiperespacio, ¿eh?"

"¡No es culpa mía! Lo han adivinado por suerte: le puede pasar a cualquiera..."

"Bueno, hay una consolación. Posiblemente no sepan dónde están."

"¿Por qué?"

"Porque no tengo ni idea de dónde estoy. El último salto nos ha estropeado totalmente el computador de navegación."

"Bien, vuélvelo a intentar: no tenemos nada que perder..."

"Te vuelves a equivocar, marmota. Si saltamos antes de arreglar el computador de navegación, acabaremos como un punto frío en el interior de un sol caliente."

### Aventura:

**Episodio uno:** Los PJ están viajando como tripulación invitada en una corbeta de la Alianza cuando son asaltados por un Destructor Estelar. El piloto intenta perder al Destructor Estelar con una serie de maniobras truculentas, pero el Destructor Estelar se mantiene a la zaga. Finalmente, el piloto hace un salto de más... y se pierde.

**Episodio dos:** El Destructor Estelar se acerca inexorablemente a la corbeta cuando de repente... delante de las dos naves, las estrellas quedan emborronadas por una inmensa masa metálica. El casco de la nave extraña está cubierto por una miríada de luces parpadeantes de colores. El comunicador se llena de un galimatías ininteligible que el computador de transmisiones no consigue entender. Ambas naves se quedan inmediatamente congeladas por rayos tractores. Alrededor de ambas naves se marcan luces fantásticas del tamaño de fragatas imperiales y unos droides extraños abordan cortesmente la nave,

dejan inconsciente al personal con radiaciones de luz brillante y se los llevan a la nave madre.

**Episodio tres:** Los PJ se despiertan en una inmensa esfera acolchada con aberturas de visión regularmente distribuidas. Contemplándoles desde estas aberturas hay unos alienígenas de ojos increíblemente saltones.

"Bienvenidos, seres de (galimatías).

"Perdonen que hayamos interrumpido su competición deportiva. Pero..."

"Aquí en (galimatías) honramos el principio de la imparcialidad en la competición. Vuestros contrincantes no tenían una oposición digna y eso echa a perder el disfrute de vuestro deporte. Nos hemos propuesto corregir este descuido."

"Podéis continuar vuestra competición aquí, en nuestro (galimatías). No se suele acordar tal honor a una competición tan modesta, pero, como es la Fiesta de (galimatías), nos sentimos generosos.

"¡Adelante! Haced deporte para que vuestros órganos circulatorios sean felices. Haremos graciosamente de árbitros... sin coste adicional..."

Los alienígenas quieren que los rebeldes y los imperiales compitan para su diversión. Los alienígenas siempre consiguen lo que quieren.

Los alienígenas no toleran la utilización de la violencia en la competición. No toleran que los bandos estén desequilibrados. Si se infringe cualquiera de estas reglas, interrumpirán la competición con rayos de luz brillante.

A parte de eso, los imperiales y los rebeldes deben escoger un juego o serie de enfrentamientos que decidan el resultado de su competición. Si los imperiales y los rebeldes no llegan a un acuerdo sobre el juego o enfrentamiento, los alienígenas proponen (firmemente y sin miedo a que les contradigan) una serie de competiciones en plan Olimpiada:

- natación libre en cero-G
- pirámides acrobáticas
- puntería (tirar objetos contra blancos en movimiento)
- el grito más fuerte
- carreras de obstáculos con mini deslizadores cero-G
- etc

**Episodio cuatro:** Los PJ ganan. (Tienen que hacerlo: asegúrate que los factores de habilidad de los imperiales son aseguibles, y haz trampa con las tiradas si los PJ tienen mala suerte.)

Los alienígenas aplauden, dando palmadas húmedas con sus protuberancias pulposas en señal de aprobación.

¡Felicidades! Bien hecho. Y otras muestras de aprobación.

"Como sabéis, los perdedores pasan a ser, aquí y hora, ¡esclavos...de...los vencedores! (La masa se entusiasma)

**Episodio cinco:** Los alienígenas han declarado a los imperiales esclavos de los rebeldes. Es dudoso que los imperiales se sientan inclinados a honrar ese juicio. Los alienígenas se ofrecen para devolver a los rebeldes a sus naves con sus nuevos esclavos. Los PJ deben imaginar alguna manera de pilotar tanto la corbeta como el Destructor Estelar de regreso al espacio conocido, mientras mantienen la tripulación imperial confinada y bajo guardia. No obstante, si los PJ pueden volver al cuartel general de la Alianza con un Destructor Estelar capturado, el cuartel general rebelde se verá probablemente obligado a enviarles a una misión realmente difícil.

### Consejos para la puesta en escena:

**Tono:** Esta es una aventura ligera, en la que se interpreta a los alienígenas de ojos saltones y a los imperiales para hacer reír. Para hacer que la aventura sea más macabra, describe a los alienígenas como más macabros y belicosos, haz que las competiciones se parezcan más



a combates entre gladiadores, que enfrenten a los Imperiales y los Rebeldes a vida o muerte.

**Alienígenas poderosos:** Unos alienígenas con una tecnología tan avanzada y unas naves tan poderosas desequilibrarían el conflicto Alianza-Imperio... por lo que graciously renuncian a verse involucrados. Están en la última etapa de una vuelta por esta galaxia, pero tienen que volver a la suya, muchas gracias por el campeonato...

Si los PJ piensan que sería buena idea tener a los alienígenas por esclavos e intentan retarles a una competición, los alienígenas cortésmente indican que son profesionales y los PJ sólo aficionados y eso arruinaría su reputación. "¡Ni siquiera estáis federados!", protestan. "Además, ¿dónde están vuestros uniformes?"

## 6. Reunión de Clase

"Así que esa chica es una vieja amiga tuya..."

"Sí, nos conocemos desde hace mucho tiempo."

"Escarlata Bloodhawk, un nombre pintoresco, y probablemente una personalidad pintoresca a juego con el nombre."

"Sólo espero que tenga a alguien que pueda dar un repaso general a un impulsor de campo Thorsen. Nos hace otro eructo a la velocidad de la luz como el último y tenemos asegurada una nueva carrera como residuo cometario."

"No hay problema. La vieja Escarlata nunca me ha dejado colgado. Es curioso... Escarlata no es del tipo de personas que escatime el mantenimiento de una baliza de aterrizaje."

"Tampoco es que tengamos demasiadas alternativas, compañero. No hay demasiados puertos amigos por los alrededores..."

## Aventura:

**Episodio uno:** los PJ aterrizan y son recibidos por el segundo en el mando de Escarlata, el aceitoso y ceceante reptil ky'lessiano conocido como Ojos de Serpiente. "Sssí, Esscarlata sseguramente querría que sse concediesen todass lass cortessías a onoss huésspedess tan honorabless como vossotross.. Haré que alguien trabaje en vuesstra nave inmediatamente..."

**Episodio dos:** Los PJ están restringidos a los alojamientos para huéspedes ("Por vuesstra propia sseguridad, sseñores... pueden ir a ssupervissarel trabajo que se hace en vuesstra nave ssiempre que quieran..."), pero se les trata con una cortesía y una amabilidad excepcionales. Naturalmente, nuestro amigo reptiloide ha avisado a los imperiales y ha ofrecido entregar a los PJ a las autoridades a cambio de una recompensa nominal.

Sin embargo, H2-1B4, un veterano droide doméstico, recuerda afectuosamente a uno de los PJ y se arriesga a ser descubierto para pasar una nota a los PJ en sus aposentos:

**SEÑORITA ESCARLATA PRISIONERA OJOS DE SERPIENTE EN SUS APOSENTO. REPTIL LADRÓN HA LLAMADO A LOS DE BLANCO. POR FAVOR, SEÑORES, RESCATEN ELLA Y USTEDES ANTES DEMASIADO TARDE. SI ALGUNA UTILIDAD, BUSQUENME EN COBERTIZOS DOMÉSTICOS.**

**Episodio tres:** Con la ayuda de Hachedós-Unobetrés, los PJ se infiltran en los aposentos de Escarlata y la liberan. Sin embargo uno de los guardias da la alarma y Escarlata, el veterano droide doméstico y los PJ deben huir hacia el exterior.

**Episodio cuatro:** Se espera que los imperiales lleguen de un momento a otro. Los PJ deben entrar furtivamente en el muelle de reparaciones y robar su nave, a pesar de que los guardias están alertados.

**Episodio cinco:** Los PJ consiguen recuperar su nave

mediante esfuerzos heroicos y la inteligencia de Escarlata y del droide doméstico.

Sin embargo, cuando controlan la nave, descubren que un patrullero imperial baja hacia ellos. El rastreo reptil avisa a los imperiales que los PJ están sueltos... y los PJ descubren que han saboteado sus impulsores.

Mientras Escarlata y Hachedós-Unobetrés luchan por conseguir preparar la nave para el despegue, los PJ se lían a tiros con los soldados. Luego la nave consigue despegar, con el patrullero persiguiéndola de cerca. Los PJ conectan la velocidad de la luz: y no pasa nada...

Los PJ pueden combatir contra el patrullero o huir, recibiendo daños terribles mientras luchan para reparar los hiperimpulsores. En cualquier caso, la nave recibe mucho daño... obligando a los PJ a arriesgarse a hacer una revisión (y otra aventura) en otro puerto.

## 7. ¿No es fantástica la Ciencia?

"¿Qué va a querer nadie de este desagradable pedazo de roca?"

"Es precisamente lo que quiere saber el Cuartel General de la Alianza, amiguito. Una base imperial totalmente operativa... en medio de la nada, a una modesta eternidad de la línea de conflicto más cercana. ¿Qué se proponen esas comadreas?"

"Sea lo que sea, está descargando ondas G como una singularidad: pero las pantallas no captan ninguna otra anomalía..."

"Extraño. Pero conveniente. Esas motos gravitacionales Verpine serán invisibles con todo ese ruido de fondo. Podremos entrar y salir sin que nadie se entere."

"Claro que sí. Como en Calgon..."

"Pero eso no fue culpa mía..."

## Aventura:

**Episodio uno:** Con su nave aparcada en órbita, los PJ utilizan deslizadores espaciales para hacer una visita no programada a la base asteroide. Encuentran:

- una instalación que fabrica lo que parecen ser motores de repulsión de bajo rendimiento en grandes cantidades.

- una instalación que fabrica lo que parece ser una pantalla cóncava de exploración extremadamente grande para montar una estación de comunicaciones sub-espaciales.

- instalaciones residenciales y de recreo para los trabajadores de las factorías.

- un laboratorio de alta seguridad en un túnel profundo del asteroide.

**Episodio dos:** Todavía completamente ignorantes del propósito de la base, los PJ deben entrar furtivamente en la instalación subterránea.

Allí descubren que en realidad la pantalla de exploración es precisamente un receptor para un dispositivo que enfoca las ondas-G de centenares de proyectores de repulsión, produciendo un campo capaz de distorsionar las presiones en las cortezas planetarias, provocando terremotos, cataclismos y erupciones volcánicas. Todos los componentes del receptor-repulsor pueden transportarse en una nave pequeña, para luego ser desplegados en órbita en cuestión de minutos. Aunque no puede reducir un planeta a ruinas, ciertamente sí puede arrasarlo civilizaciones... y es mucho más barato que una Estrella de la Muerte.

Los PJ tienen una oportunidad perfecta para destruir los delicados sistemas de control del rayo repulsor y escapar en la confusión. Después, tras un modesto tiroteo a la carrera, los PJ llegan a sus motos gravitacionales y vuelven a su nave, o pueden robar una nave de guerra imperial y utilizarla para hacer mayores estragos en las instalaciones de fabricación.

## 8. Abandonados en Hoth

"Creo que ahora estamos a salvo..."

"¿A salvo?! ¿Le llamas a ésto estar a salvo? El último transporte de la Alianza de camino a quien-sabe-dónde, un par de divisiones de soldados de asalto imperiales pululando por los alrededores en AT-AT, estamos a 45 grados bajo cero (una ola de calor en este planeta) y ¿dónde piensas dormir esta noche, genio? ¿Bajo las estrellas?"

"No te preocupes. Esta noche seremos huéspedes de honor del Imperio."

"Oh. (Pausa) ¿Nos vamos a rendir?"

"Claro que no. Vamos a robar un transporte imperial."

"Qué idea más buena. Dejando de lado, de momento, la cuestión de cómo te propones hacerlo, ¿has pilotado antes algún transporte imperial?"

"Detalles, detalles..."

### Aventura:

En la Batalla de Hoth, los PJ son parte de una unidad de cuatro pelotones de a pie y tres deslizadores de nieve desplegados en la cresta sobre la base rebelde, para protegerla contra maniobras de flanqueo o de rodeo. Un transporte imperial aterriza del otro lado de la cresta y descarga una compañía de soldados de asalto apoyada por cinco AT-ST. Los PJ cogen a los imperiales en un paso estrecho bajo de la cresta.

En el terreno quebrado, los PJ consiguen negar el movimiento de flanqueo a los imperiales. Los AT-ST no dañados y las tropas restantes se retiran al transporte imperial.

Pero los PJ han quedado aislados de la base principal. Una unidad imperial bajo las órdenes de Vader ha aterrizado sobre la base y les ha cortado su camino hacia la cumbre. Las defensas rebeldes han sucumbido. Los últimos transportes de la Alianza ya se han ido. Todavía resisten algunas bolsas aisladas de rebeldes, pero la mayoría durarán poco tiempo. Los rebeldes que eviten ser capturados se encaran al incluso más mortífero avance del anochecer de Hoth.

Por los alrededores hay mucho blindaje de soldados imperiales para rapiñar y disfrazarse. Los deslizadores de nieve (y quizás un AT-ST no tan dañado) están dis-

ponibles para transporte por tierra. Hay un transporte imperial del otro lado de la cresta. Las naves demasiado débiles para escapar del cerco imperial deben haber sido abandonadas en el hangar de la base rebelde. Y varias naves deben ir y volver entre las tropas en tierra y las naves en órbita sobre Hoth.

O los PJ pueden dejar que las cosas se enfríen antes de hacer su jugada. Pueden retirarse a remotos puestos avanzados rebeldes, engancharse a elementos desorganizados de la Alianza y planear una incursión para capturar una nave.

O las operaciones de rescate rebeldes quizás ya estén registrando el planeta, buscando supervivientes.

O quizás el Imperio no tiene intención de dejar una guarnición completa en la base capturada, vulnerable a contrataques por parte de rezagados desesperados.

## 9. El Príncipe Pirata

"Tengo entendido que vosotros los rebeldes funcionáis con un presupuesto apretado."

"Estoy autorizado a ofrecer hasta cien mil créditos."

"Ja, ja, ja. Esto no permitiría que mis actividades funcionaran más de una semana, hijo."

"Bueno, mire, ¿le gusta el Imperio?"

"No, pero ¿qué tiene que ver eso con mis negocios?"

"Aquí tiene la oportunidad de hacer algo. Luchar contra los canallas que..."

"Ya he oído suficiente. Muchachos, ¿les hacemos caminar por la escotilla?"

"¡Sí! ¡Claro capitán! Sin ceremonias."

"No, esperen..."

### Aventura:

*Episodio uno:* Se envía a los PJ a tratar con un tal Capitán Fandar, azote de las rutas espaciales, pirata extraordinario y número seis en la lista de los más buscados por la Marina Imperial. La Alianza quiere contratar a Fandar para que hostigue los transportes espaciales del Imperio.

Los personajes buscan a Fandar en miserables centros de escoria y de maldad, para conseguir hablar con él.

El pirata envía a sus muchachos a capturar a los PJ.



O bien los PJ son capturados y Fandar los lleva a rastras a sus calabozos para saber qué quieren, o bien los PJ devuelven la pelota a los lacayos de Fandar y les obligan a llevarles ante él.

**Episodio dos:** En cualquier caso, Fandar escucha su propuesta. Después explica que no tiene ningún interés en verse envuelto en política, y que la Alianza no ofrece suficiente dinero.

Sin embargo está interesado en una cosa: la nave tesoro imperial que cada año lleva los ingresos del sector local a la capital imperial. Si la Alianza está dispuesta a armar un jaleo que distraiga a la escolta militar de la nave tesoro, y si los PJ están dispuestos a ayudar a despachar la propia nave tesoro, Fandar estaría dispuesto a discutir más detalles.

**Episodio tres:** La Alianza aprueba el plan con recelos. Se proporcionan cuatro cazas espaciales a los PJ y se les ordena que ayuden a Fandar. Se pone en acción el plan y aparentemente funciona sin dificultades... hasta que Fandar entra en la nave tesoro y la encuentra rebosando de ¡soldados de asalto! ¡Ha sido traicionado!

**Episodio cuatro:** Los PJ, el Príncipe y algunos seguidores leales y pintorescos pueden huir volando heroicamente o ser capturados y después montar una fuga. En cualquier caso, Fandar piensa al principio que la Rebelión ha sido quien le ha hecho la jugada... pero los PJ señalan al verdadero traidor (la mano derecha de Fandar). El Príncipe Pirata reconoce honorablemente su ayuda, renuncia a su vida de crimen y pasa a ser Capitán en la Marina de la Alianza.

## 10. Anillos de Agua Brillante

"Mi pueblo nunca se someterá al gobierno de los cobardes burócratas del Emperador."

"¿Sí? Bien, cuando los imperiales hayan acabado con vuestro bonito pequeño planeta, va a oler como algo salido de la autococina del *Dorion Discus*."

"Pero armados con las armas de la Alianza que hay en vuestra bodega de carga, mi pueblo tendrá una fuerza con la que contar."

"No sé porqué, pero dudo que un puñado de presumidos mustálicos peludos de un metro de altura dejen sin dormir al gobernador imperial."

"¿Quizá tus tímidos antepasados estaban más acostumbados a la esclavitud?"

"No, en realidad mis tímidos antepasados no eran tan tontos como para atacar a los soldados de asalto con conchas de almeja atadas a palos..."

### Antecedentes:

Los imperiales han establecido instalaciones de extracción de hidrocarburos fósiles en muchos sitios de la superficie de Shaymore. Los sessehshellah, una feroz raza aborigen nativa que parecen nutrias de río gigantes con el carácter de comadreja, han venido a la Alianza para pedir armas y apoyo en su resistencia contra los imperiales.

Los sesseh' no son tecnológicamente sofisticados y no son adversarios para los soldados de asalto imperiales, pero después de estar convencidos que los sesseh' lucharían con los dientes si fuese necesario, la Alianza decide facilitarles armas modernas, apoyo técnico y consejeros familiarizados con las operaciones de resistencia.

Se selecciona a los PJ para acompañar a los delegados sesseh' de regreso a Shaymore con un cargamento de armas láser. Los PJ también deben dar consejos y ayudar en la organización de la resistencia contra los ocupantes imperiales.

Inicialmente los delegados sesseh' tratan despectivamente a los PJ por su falta de valor y osadía... cualquier signo de precaución o pensamiento práctico es visto como una falta de espíritu. Sin embargo, los sesseh'

aprenden a respetar el perspicaz ingenio de los planes de los PJ. Al mismo tiempo, los PJ aprenden a respetar la sabiduría de los sesseh' sobre su medio ambiente nativo y a explotar los talentos especiales de los sesseh': nadar, furtividad y feroz vigor marcial.

### Aventura:

**Episodio uno:** Los sesseh' atacan temerariamente una patrulla imperial que se ha perdido en los pantanos de sesseh'. La patrulla es despachada con facilidad, pero un asalto de castigo barre un poblado sesseh'. Las exhortaciones de los PJ a acciones indirectas y sutiles reciben más atención.

**Episodio dos:** Los sesseh' guían a los PJ a través de los peligrosos pantanos hacia una estación energética imperial. Una manada de feroces lobos anfibios les ataca, pero los sesseh' y los PJ se combinan para alejarlos.

**Episodio tres:** Los sesseh' y los PJ llegan a la estación energética. Con la ayuda de los sesseh', los PJ entran en la planta energética a través del sistema de circulación de la refrigeración por agua. Los PJ sabotean la planta y roban un aparato de interferencia radiofónica, que les da acceso a todos los códigos de transmisiones locales de los imperiales.

**Episodio cuatro:** Los PJ interceptan transmisiones que indican que la producción de hidrocarburos debe incrementarse diez veces el próximo año o deberán abandonarse las operaciones en Shaymore. Las reservas imperiales de hidrocarburos están acabándose y los tanques de almacenamiento en la refinería principal representan una porción significativa de las reservas del Imperio.

**Episodio cinco:** Se inventa un plan utilizando un ataque sesseh' para alejar a los guardias de la refinería principal, permitiendo que los PJ entren en la zona de seguridad de la refinería para sabotear los tanques de almacenamiento principales. Si se pueden destruir las instalaciones de almacenamiento, toda la operación deberá ser abandonada y Shaymore será de poco valor para el Imperio.

*Muestra de secuencia de sabotaje de la refinería:*

1. Los sesseh' y los PJ botan una balsa con la que cruzan el río hasta la valla que rodea la instalación de almacenamiento.

2. Los PJ vestidos como soldados de asalto pasan por el muelle y por delante de los guardias sin ser identificados.

3. Una vez dentro del recinto, los sesseh' nadan en los fosos de drenaje y colocan cargas de demolición en las válvulas de drenaje de los tanques de almacenamiento.

4. Los soldados de asalto se enteran y envían unidades a vigilar los tanques de almacenamiento. Los PJ distraen a los soldados mientras los sesseh' acaban de instalar las cargas.

5. Los PJ parecen haber quedado aislados... cuando una multitud de sesseh' asalta el recinto, cogiendo los blasters de los soldados en sus pequeñas garras y abriendo un camino para los PJ.

6. Los sesseh' y los PJ se abren paso a tiros hacia el muelle y toman un crucero. El crucero se aleja mientras la instalación de almacenamiento entra en erupción como una fuente de llamas.

7. El crucero robado de los PJ es perseguido por soldados en autodeslizadores blindados. Los PJ tienen que abandonar el crucero e internarse en los pantanos.

8. Las tropas en los autodeslizadores llaman refuerzos. Llegan las tropas en un crucero terrestre imperial, desembarcan y les persiguen en los pantanos... donde son emboscados y dispersados por los sesseh' y los PJ.

Con la instalación de almacenamiento destruida y la guarnición de soldados de asalto diezmada, se cierra la extracción de hidrocarburos, el gobernador imperial es sustituido y cae en desgracia y los sesseh' recuperan el control de su planeta.

## 8. Abandonados en Hoth

"Creo que ahora estamos a salvo..."

"¿A salvo?! ¿Le llamas a ésto estar a salvo? El último transporte de la Alianza de camino a quien-sabe-dónde, un par de divisiones de soldados de asalto imperiales pululando por los alrededores en AT-AT, estamos a 45 grados bajo cero (una ola de calor en este planeta) y ¿dónde piensas dormir esta noche, genio? ¿Bajo las estrellas?"

"No te preocupes. Esta noche seremos huéspedes de honor del Imperio."

"Oh. (Pausa) ¿Nos vamos a rendir?"

"Claro que no. Vamos a robar un transporte imperial."

"¿Qué idea más buena. Dejando de lado, de momento, la cuestión de cómo te propones hacerlo, ¿has pilotado antes algún transporte imperial?"

"Detalles, detalles..."

### Aventura:

En la Batalla de Hoth, los PJ son parte de una unidad de cuatro pelotones de a pie y tres deslizadores de nieve desplegados en la cresta sobre la base rebelde, para protegerla contra maniobras de flanqueo o de rodeo. Un transporte imperial aterriza del otro lado de la cresta y descarga una compañía de soldados de asalto apoyada por cinco AT-ST. Los PJ cogen a los imperiales en un paso estrecho bajo de la cresta.

En el terreno quebrado, los PJ consiguen negar el movimiento de flanqueo a los imperiales. Los AT-ST no dañados y las tropas restantes se retiran al transporte imperial.

Pero los PJ han quedado aislados de la base principal. Una unidad imperial bajo las órdenes de Vader ha aterrizado sobre la base y les ha cortado su camino hacia la cumbre. Las defensas rebeldes han sucumbido. Los últimos transportes de la Alianza ya se han ido. Todavía resisten algunas bolsas aisladas de rebeldes, pero la mayoría durarán poco tiempo. Los rebeldes que eviten ser capturados se encaran al incluso más mortífero avance del anochecer de Hoth.

Por los alrededores hay mucho blindaje de soldados imperiales para rapiñar y disfrazarse. Los deslizadores de nieve (y quizás un AT-ST no tan dañado) están dis-

ponibles para transporte por tierra. Hay un transporte imperial del otro lado de la cresta. Las naves demasiado débiles para escapar del cerco imperial deben haber sido abandonadas en el hangar de la base rebelde. Y varias naves deben ir y volver entre las tropas en tierra y las naves en órbita sobre Hoth.

O los PJ pueden dejar que las cosas se enfríen antes de hacer su jugada. Pueden retirarse a remotos puestos avanzados rebeldes, engancharse a elementos desorganizados de la Alianza y planear una incursión para capturar una nave.

O las operaciones de rescate rebeldes quizás ya estén registrando el planeta, buscando supervivientes.

O quizás el Imperio no tiene intención de dejar una guarnición completa en la base capturada, vulnerable a contrataques por parte de rezagados desesperados.

## 9. El Príncipe Pirata

"Tengo entendido que vosotros los rebeldes funcionáis con un presupuesto apretado."

"Estoy autorizado a ofrecer hasta cien mil créditos."

"Ja, ja, ja. Esto no permitiría que mis actividades funcionaran más de una semana, hijo."

"Bueno, mire, ¿le gusta el Imperio?"

"No, pero ¿qué tiene que ver eso con mis negocios?"

"Aquí tiene la oportunidad de hacer algo. Luchar contra los canallas que..."

"Ya he oído suficiente. Muchachos, ¿les hacemos caminar por la escotilla?"

"¡Sí! ¡Claro capitán! Sin ceremonias."

"No, esperen..."

### Aventura:

*Episodio uno:* Se envía a los PJ a tratar con un tal Capitán Fandar, azote de las rutas espaciales, pirata extraordinario y número seis en la lista de los más buscados por la Marina Imperial. La Alianza quiere contratar a Fandar para que hostigue los transportes espaciales del Imperio.

Los personajes buscan a Fandar en miserables centros de escoria y de maldad, para conseguir hablar con él.

El pirata envía a sus muchachos a capturar a los PJ.





O bien los PJ son capturados y Fandar los lleva a rastras a sus calabozos para saber qué quieren, o bien los PJ devuelven la pelota a los lacayos de Fandar y les obligan a llevarles ante él.

**Episodio dos:** En cualquier caso, Fandar escucha su propuesta. Después explica que no tiene ningún interés en verse envuelto en política, y que la Alianza no ofrece suficiente dinero.

Sin embargo está interesado en una cosa: la nave tesoro imperial que cada año lleva los ingresos del sector local a la capital imperial. Si la Alianza está dispuesta a armar un jaleo que distraiga a la escolta militar de la nave tesoro, y si los PJ están dispuestos a ayudar a despachar la propia nave tesoro, Fandar estaría dispuesto a discutir más detalles.

**Episodio tres:** La Alianza aprueba el plan con recelos. Se proporcionan cuatro cazas espaciales a los PJ y se les ordena que ayuden a Fandar. Se pone en acción el plan y aparentemente funciona sin dificultades... hasta que Fandar entra en la nave tesoro y la encuentra rebosando de ¡soldados de asalto! ¡Ha sido traicionado!

**Episodio cuatro:** Los PJ, el Príncipe y algunos seguidores leales y pintorescos pueden huir volando heroicamente o ser capturados y después montar una fuga. En cualquier caso, Fandar piensa al principio que la Rebelión ha sido quien le ha hecho la jugada... pero los PJ señalan al verdadero traidor (la mano derecha de Fandar). El Príncipe Pirata reconoce honorablemente su ayuda, renuncia a su vida de crimen y pasa a ser Capitán en la Marina de la Alianza.

## 10. Anillos de Agua Brillante

"Mi pueblo nunca se someterá al gobierno de los cobardes burócratas del Emperador."

"¿Sí? Bien, cuando los imperiales hayan acabado con vuestro bonito pequeño planeta, va a oler como algo salido de la autococina del *Dorion Discus*."

"Pero armados con las armas de la Alianza que hay en vuestra bodega de carga, mi pueblo tendrá una fuerza con la que contar."

"No sé porqué, pero dudo que un puñado de presumidos mustáldos peludos de un metro de altura dejen sin dormir al gobernador imperial."

"¿Quizá tus tímidos antepasados estaban más acostumbrados a la esclavitud?"

"No, en realidad mis tímidos antepasados no eran tan tontos como para atacar a los soldados de asalto con conchas de almeja atadas a palos..."

## Antecedentes:

Los imperiales han establecido instalaciones de extracción de hidrocarburos fósiles en muchos sitios de la superficie de Shaymore. Los sessehshellah, una feroz raza aborigen nativa que parecen nutrias de río gigantes con el carácter de comadreas, han venido a la Alianza para pedir armas y apoyo en su resistencia contra los imperiales.

Los sesseh' no son tecnológicamente sofisticados y no son adversarios para los soldados de asalto imperiales, pero después de estar convencidos que los sesseh' lucharían con los dientes si fuese necesario, la Alianza decide facilitarles armas modernas, apoyo técnico y consejeros familiarizados con las operaciones de resistencia.

Se selecciona a los PJ para acompañar a los delegados sesseh' de regreso a Shaymore con un cargamento de armas láser. Los PJ también deben dar consejos y ayudar en la organización de la resistencia contra los ocupantes imperiales.

Inicialmente los delegados sesseh' tratan despectivamente a los PJ por su falta de valor y osadía... cualquier signo de precaución o pensamiento práctico es visto como una falta de espíritu. Sin embargo, los sesseh'

aprenden a respetar el perspicaz ingenio de los planes de los PJ. Al mismo tiempo, los PJ aprenden a respetar la sabiduría de los sesseh' sobre su medio ambiente nativo y a explotar los talentos especiales de los sesseh': nadar, furtividad y feroz vigor marcial.

## Aventura:

**Episodio uno:** Los sesseh' atacan temerariamente una patrulla imperial que se ha perdido en los pantanos de sesseh'. La patrulla es despachada con facilidad, pero un asalto de castigo barre un poblado sesseh'. Las exhortaciones de los PJ a acciones indirectas y sutiles reciben más atención.

**Episodio dos:** Los sesseh' guían a los PJ a través de los peligrosos pantanos hacia una estación energética imperial. Una manada de feroces lobos anfibios les ataca, pero los sesseh' y los PJ se combinan para alejarlos.

**Episodio tres:** Los sesseh' y los PJ llegan a la estación energética. Con la ayuda de los sesseh', los PJ entran en la planta energética a través del sistema de circulación de la refrigeración por agua. Los PJ sabotean la planta y roban un aparato de interferencia radiofónica, que les da acceso a todos los códigos de transmisiones locales de los imperiales.

**Episodio cuatro:** Los PJ interceptan transmisiones que indican que la producción de hidrocarburos debe incrementarse diez veces el próximo año o deberán abandonarse las operaciones en Shaymore. Las reservas imperiales de hidrocarburos están acabándose y los tanques de almacenamiento en la refinería principal representan una porción significativa de las reservas del Imperio.

**Episodio cinco:** Se inventa un plan utilizando un ataque sesseh' para alejar a los guardias de la refinería principal, permitiendo que los PJ entren en la zona de seguridad de la refinería para sabotear los tanques de almacenamiento principales. Si se pueden destruir las instalaciones de almacenamiento, toda la operación deberá ser abandonada y Shaymore será de poco valor para el Imperio.

*Muestra de secuencia de sabotaje de la refinería:*

1. Los sesseh' y los PJ botan una balsa con la que cruzan el río hasta la valla que rodea la instalación de almacenamiento.

2. Los PJ vestidos como soldados de asalto pasan por el muelle y por delante de los guardias sin ser identificados.

3. Una vez dentro del recinto, los sesseh' nadan en los fosos de drenaje y colocan cargas de demolición en las válvulas de drenaje de los tanques de almacenamiento.

4. Los soldados de asalto se enteran y envían unidades a vigilar los tanques de almacenamiento. Los PJ distraen a los soldados mientras los sesseh' acaban de instalar las cargas.

5. Los PJ parecen haber quedado aislados... cuando una multitud de sesseh' asalta el recinto, cogiendo los blasters de los soldados en sus pequeñas garras y abriendo un camino para los PJ.

6. Los sesseh' y los PJ se abren paso a tiros hacia el muelle y toman un crucero. El crucero se aleja mientras la instalación de almacenamiento entra en erupción como una fuente de llamas.

7. El crucero robado de los PJ es perseguido por soldados en autodeslizadores blindados. Los PJ tienen que abandonar el crucero e internarse en los pantanos.

8. Las tropas en los autodeslizadores llaman refuerzos. Llegan las tropas en un crucero terrestre imperial, desembarcan y les persiguen en los pantanos... donde son emboscados y dispersados por los sesseh' y los PJ.

Con la instalación de almacenamiento destruida y la guarnición de soldados de asalto diezmada, se cierra la extracción de hidrocarburos, el gobernador imperial es destituido y cae en desgracia y los sesseh' recuperan el control de su planeta.



Plantilla de  
Personaje

Tipo de Personaje \_\_\_\_\_

Nombre del personaje \_\_\_\_\_

Nombre del jugador \_\_\_\_\_

Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

Descripción física \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**DESTREZA**

Blasters \_\_\_\_\_

Parar sin armas \_\_\_\_\_

Esquivar \_\_\_\_\_

Granada \_\_\_\_\_

Armas pesadas \_\_\_\_\_

Parar con armas \_\_\_\_\_

Atacar con armas \_\_\_\_\_

**CONOCIMIENTOS**

Razas alienígenas \_\_\_\_\_

Burocracia \_\_\_\_\_

Culturas \_\_\_\_\_

Lenguas \_\_\_\_\_

Sistemas planetarios \_\_\_\_\_

Bajos fondos \_\_\_\_\_

Supervivencia \_\_\_\_\_

Tecnología \_\_\_\_\_

**MECANICA**

Astrogración \_\_\_\_\_

Cabalgar \_\_\_\_\_

Manejar repulsores \_\_\_\_\_

Artillería naval \_\_\_\_\_

Pilotaje naval \_\_\_\_\_

Escudos navales \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**PERCEPCION**

Negociar \_\_\_\_\_

Mando \_\_\_\_\_

Timar \_\_\_\_\_

Jugar \_\_\_\_\_

Escondarse/Furtivo \_\_\_\_\_

Buscar \_\_\_\_\_

**FORTALEZA**

Atacar sin armas \_\_\_\_\_

Escalar/Saltar \_\_\_\_\_

Levantar \_\_\_\_\_

Vigor \_\_\_\_\_

Nadar \_\_\_\_\_

**TECNICA**

Prog/Recomputadores \_\_\_\_\_

Demolición \_\_\_\_\_

Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_

Medicina \_\_\_\_\_

Rep. repulsores \_\_\_\_\_

Seguridad \_\_\_\_\_

Rep. naves espaciales \_\_\_\_\_

**Controlar**

**Sentir** \_\_\_\_\_

**Alterar** \_\_\_\_\_

**Material**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

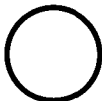
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

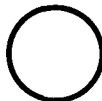
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

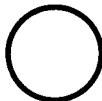
\_\_\_\_\_



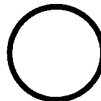
Puntos  
de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado  
de  
Salud



Puntos  
de  
Habilidad

**Historial:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

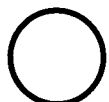
\_\_\_\_\_

# Estudiante Alienígena de la Fuerza

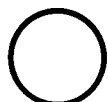


Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_

|                                        |                                     |
|----------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>DESTREZA</b> _____ <b>2D+1</b>      | <b>PERCEPCION</b> _____ <b>2D+1</b> |
| Blasters _____                         | Negociar _____                      |
| Parar sin armas _____                  | Mando _____                         |
| Esquivar _____                         | Timar _____                         |
| Granada _____                          | Jugar _____                         |
| Armas pesadas _____                    | Escondarse/Furtivo _____            |
| Parar con armas _____                  | Buscar _____                        |
| Atacar con armas _____                 |                                     |
|                                        | <b>FORTALEZA</b> _____ <b>3D</b>    |
| <b>CONOCIMIENTOS</b> _____ <b>3D+1</b> | Atacar sin armas _____              |
| Razas alienígenas _____                | Escalar/Saltar _____                |
| Burocracia _____                       | Levantar _____                      |
| Culturas _____                         | Vigor _____                         |
| Lenguas _____                          | Nadar _____                         |
| Sistemas planetarios _____             |                                     |
| Bajos fondos _____                     | <b>TECNICA</b> _____ <b>2D</b>      |
| Supervivencia _____                    | Prog/Rep computadores _____         |
| Tecnología _____                       | Demolición _____                    |
|                                        | Prog/Rep Droides _____              |
| <b>MECANICA</b> _____ <b>2D</b>        | Medicina _____                      |
| Astrogración _____                     | Rep repulsores _____                |
| Cabalgar _____                         | Seguridad _____                     |
| Manejar repulsores _____               | Rep naves espaciales _____          |
| Artillería naval _____                 |                                     |
| Pilotaje naval _____                   | <b>Controlar (1D)</b> _____         |
| Escudos navales _____                  | <b>Sentir (1D)</b> _____            |
|                                        | <b>Alterar (1D)</b> _____           |



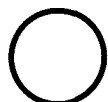
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



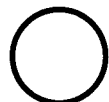
Puntos de  
Habilidad

# Noble Arrogante

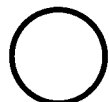


Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_

|                                        |                                    |
|----------------------------------------|------------------------------------|
| <b>DESTREZA</b> _____ <b>3D+1</b>      | <b>PERCEPCION</b> _____ <b>4D</b>  |
| Blasters _____                         | Negociar _____                     |
| Parar sin armas _____                  | Mando _____                        |
| Esquivar _____                         | Timar _____                        |
| Granada _____                          | Jugar _____                        |
| Armas pesadas _____                    | Escondarse/Furtivo _____           |
| Parar con armas _____                  | Buscar _____                       |
| Atacar con armas _____                 |                                    |
|                                        | <b>FORTALEZA</b> _____ <b>2D+2</b> |
| <b>CONOCIMIENTOS</b> _____ <b>3D+1</b> | Atacar sin armas _____             |
| Razas alienígenas _____                | Escalar/Saltar _____               |
| Burocracia _____                       | Levantar _____                     |
| Culturas _____                         | Vigor _____                        |
| Lenguas _____                          | Nadar _____                        |
| Sistemas planetarios _____             |                                    |
| Bajos fondos _____                     | <b>TECNICA</b> _____ <b>2D</b>     |
| Supervivencia _____                    | Prog/Rep computadores _____        |
| Tecnología _____                       | Demolición _____                   |
|                                        | Prog/Rep Droides _____             |
| <b>MECANICA</b> _____ <b>2D+2</b>      | Medicina _____                     |
| Astrogración _____                     | Rep repulsores _____               |
| Cabalgar _____                         | Seguridad _____                    |
| Manejar repulsores _____               | Rep naves espaciales _____         |
| Artillería naval _____                 |                                    |
| Pilotaje naval _____                   |                                    |
| Escudos navales _____                  |                                    |



Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Historiador (a) de Butaca



Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_

|                                      |                                     |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>DESTREZA</b> _____ <b>3D</b>      | <b>PERCEPCION</b> _____ <b>3D+2</b> |
| Blasters _____                       | Negociar _____                      |
| Parar sin armas _____                | Mando _____                         |
| Esquivar _____                       | Timar _____                         |
| Granada _____                        | Jugar _____                         |
| Armas pesadas _____                  | Escondarse/Furtivo _____            |
| Parar con armas _____                | Buscar _____                        |
| Atacar con armas _____               |                                     |
|                                      | <b>FORTALEZA</b> _____ <b>2D+2</b>  |
| <b>CONOCIMIENTOS</b> _____ <b>4D</b> | Atacar sin armas _____              |
| Razas alienígenas _____              | Escalar/Saltar _____                |
| Burocracia _____                     | Levantar _____                      |
| Culturas _____                       | Vigor _____                         |
| Lenguas _____                        | Nadar _____                         |
| Sistemas planetarios _____           |                                     |
| Bajos fondos _____                   | <b>TECNICA</b> _____ <b>2D</b>      |
| Supervivencia _____                  | Prog/Rep computadores _____         |
| Tecnología _____                     | Demolición _____                    |
|                                      | Prog/Rep Droides _____              |
| <b>MECANICA</b> _____ <b>2D+2</b>    | Medicina _____                      |
| Astrogración _____                   | Rep repulsores _____                |
| Cabalgar _____                       | Seguridad _____                     |
| Manejar repulsores _____             | Rep naves espaciales _____          |
| Artillería naval _____               |                                     |
| Pilotaje naval _____                 |                                     |
| Escudos navales _____                |                                     |



Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

## Historiador(a) de Butaca

### Material:

Uniforme rebelde  
Blaster  
Comunicador  
1000 créditos standard

**Historial:** Eras un insignificante burócrata en un departamento (p.ej.: Departamento de Vehículos de Flotación) del gobierno de (Planeta) hasta que (Planeta) fue ocupado por los soldados de asalto imperiales. Los imperiales purgaron el gobierno planetario de cualquier persona cuya lealtad estuviese manchada... incluyéndote a tí, aunque no puedes imaginar por qué. Te avisaron justo a tiempo para poder escapar.

Eres un aficionado a lo militar. Nunca has visto acción, pero has leído todo lo que trate de historia militar que te ha caído entre manos, has visto todos los visión-shows populares sobre temas militares y has seguido de cerca todas las políticas de armamento naval. En tus ensueños, siempre te has visto a tí mismo como un líder de soldados... un contraste duro con la monotonía mundana de la vida en una burocracia sobredimensionada. No estás particularmente emocionado con la Rebelión (no te parece que tengan demasiadas oportunidades), pero bien, es un puerto en una tempestad.

**Personalidad:** Seco, un poco soso. Aunque deficiente en habilidades de armas, es probable que mantengas la sangre fría en combate y eventualmente puedes llegar a ser un buen soldado.

**Una cita:** "Sólo con que Kreuge hubiese barrido más allá con el ala derecha en Savara, en vez de girarse cuando lo hizo, ¡toda la historia de las Guerras Clónicas hubiese sido diferente!"

**Conexión con otros personajes:** Puedes haber sido ciudadano del planeta de cualquier Noble o Senador. Puedes haberle retirado la licencia de deslizador a un Piloto Atrevido. Puedes haber conocido la familia del Forajido. Tienes una relación de amor/odio real con cualquier personaje militar (Merc, Capitán Retirado, etc): admiras al personaje por su experiencia, pero estás convencido de que sabes más de estrategia militar y que puedes hacerlo mejor.

**STAR  
WARS**

## Noble arrogante

### Material:

Varias mudas de los últimos estilos  
Blaster de bolsillo  
Un arma de combate cuerpo a cuerpo a escoger  
Deslizador terrestre personal  
2000 créditos standard

**Historial:** ¡Ese canalla de Palpatine! Está más allá de tus capacidades entender cómo ha llegado a ser Emperador. ¡Ese hombre es un advenedizo! La idea que Palpatine sea tu soberano es completamente intolerable. Todos los miembros de tu familia comparten tu desprecio por el canalla. Te apuntaste a la Rebelión en cuanto tuviste oportunidad. Claro que hay algunos inconvenientes en la Rebelión. Todo eso de la democracia es fastidioso. En realidad es bastante molesto tener a todos esos alienígenas y miembros de las órdenes inferiores como tus iguales en la jerarquía militar de la Rebelión. De todas maneras, debes seguir con tu objetivo: *noblesse oblige* y todo eso. Pero es una desgracia tener que perderse la temporada social de este año en el núcleo galáctico.

**Personalidad:** Cortés con los que se reconocen como tus inferiores; ligera e insufriblemente arrogante con todos los demás. Te sientes obligado a seguir un código moral estricto: cumplir siempre con las deudas, luchar siempre limpio, nunca dejar que alguien impugne tu honor. No tienes paciencia con los asuntos comerciales y no puedes molestarte a tí mismo manteniendo un control del dinero o de los gastos.

**Una cita:** "Buen hombre... me doy cuenta que la ropa de este estilo está de moda esta temporada, pero ¡esto es demasiado!"

**Conexión con otros personajes:** Otro Senador: estáis emparentados, sois aliados políticos desde hace tiempo o enemigos políticos de toda la vida, unidos ahora por vuestra hostilidad hacia el Imperio. Sirviente Leal: él o ella es tu vasallo. Capitán retirado: le conoces por reputación. El Merc: contrataste su Compañía una vez. Cualquier otro personaje: quizás uno o varios vienen de tu planeta.

**STAR  
WARS**

## Estudiante Alienígena de la Fuerza

### Material

Una estatuilla, amuleto u otra chuchería de oscura importancia mística.  
250 créditos standard

**Historial:** En su larga y pacífica historia, tu especie ha aprendido mucho sobre el universo y la naturaleza de la existencia. Tú mismo sólo has contribuido un poco a este conocimiento, pero has meditado largo y tendido sobre la realidad, y especialmente en esa cualidad que los humanos llaman la Fuerza. Tienes un poco de lo que los humanos llaman poderes Jedi, como también lo tienen otros de tu especie.

Tu raza prefiere su existencia solitaria y nunca ha encontrado ninguna razón para comerciar con el resto de la galaxia. Pero tú has decidido abandonar tu planeta natal. Quizás buscas a los verdaderos Jedi, con la esperanza de aprender de ellos más sobre la Fuerza. Quizás te sientas sencillamente curioso. Quizás el Imperio ha cometido atrocidades en tu planeta. Escoge cualquiera de estas motivaciones o invéntate otra (pero aclara tu motivación con el director de juego si creas la tuya propia).

**Una nota:** Puedes escoger cualquier apariencia que quieras. Tu especie se encuentra muy raramente en la galaxia, por lo que tu apariencia no es comúnmente conocida ni identificada. Sin embargo, los alienígenas de aspecto extraño son lo suficientemente corrientes como para que no se fijen demasiado en tu apariencia.

**Personalidad:** Piensa en tí mismo como en un místico, alguien de una tradición diferente a la que siguen los Jedi, pero de naturaleza similar. Como Yoda, Kenobi o Luke Skywalker al final de su entrenamiento, eres tranquilo, un poco humilde y tratas con respeto a todos los seres vivos.

**Un cita:** "Soy un servidor de la Luz y de la vida que la infunde."

**Conexión con otros personajes:** Puedes acordar aceptar un Piloto Atrevido u otro personaje como estudiante. Puedes estar ansioso de aprender de un Jedi Fracasado o de un Jedi Menor. Puedes haber conocido a un Explorador Lacónico, un Contrabandista o un Tahir en tus viajes.

**STAR  
WARS**



# Caza-recompensas



Plantilla de  
Personaje

Nombre del personaje \_\_\_\_\_

Nombre del jugador \_\_\_\_\_

Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_

Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

Descripción física \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **4D** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **3D**

Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_

Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_

Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_

Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_

Armas pesadas \_\_\_\_\_ Esconderse/Furtivo \_\_\_\_\_

Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_

Atacar con armas \_\_\_\_\_

**FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **3D+2**

Atacar sin armas \_\_\_\_\_

Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_

Burocracia \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_

Culturas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_

Lenguas \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

Sistemas planetarios \_\_\_\_\_

Bajos fondos \_\_\_\_\_

Supervivencia \_\_\_\_\_

Tecnología \_\_\_\_\_

**MECANICA** \_\_\_\_\_ **2D+2**

Astrogración \_\_\_\_\_

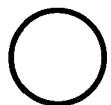
Cabalgar \_\_\_\_\_

Manejar repulsores \_\_\_\_\_

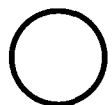
Artillería naval \_\_\_\_\_

Pilotaje naval \_\_\_\_\_

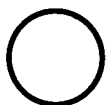
Escudos navales \_\_\_\_\_



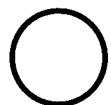
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Piloto Atrevido (a)



Plantilla de  
Personaje

Nombre del personaje \_\_\_\_\_

Nombre del jugador \_\_\_\_\_

Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_

Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

Descripción física \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **3D**

Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_

Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_

Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_

Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_

Armas pesadas \_\_\_\_\_ Esconderse/Furtivo \_\_\_\_\_

Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_

Atacar con armas \_\_\_\_\_

**FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **3D**

Atacar sin armas \_\_\_\_\_

Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_

Burocracia \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_

Culturas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_

Lenguas \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

Sistemas planetarios \_\_\_\_\_

Bajos fondos \_\_\_\_\_

Supervivencia \_\_\_\_\_

Tecnología \_\_\_\_\_

**MECANICA** \_\_\_\_\_ **4D**

Astrogración \_\_\_\_\_

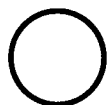
Cabalgar \_\_\_\_\_

Manejar repulsores \_\_\_\_\_

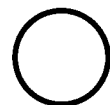
Artillería naval \_\_\_\_\_

Pilotaje naval \_\_\_\_\_

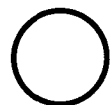
Escudos navales \_\_\_\_\_



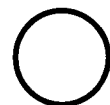
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Ewok



Plantilla de  
Personaje

Nombre del personaje \_\_\_\_\_

Nombre del jugador \_\_\_\_\_

Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_

Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

Descripción física \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D+2** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **4D**

Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_

Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_

Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_

Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_

Armas pesadas \_\_\_\_\_ Esconderse/Furtivo \_\_\_\_\_

Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_

Atacar con armas \_\_\_\_\_

**FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **3D**

Atacar sin armas \_\_\_\_\_

Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_

Burocracia \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_

Culturas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_

Lenguas \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

Sistemas planetarios \_\_\_\_\_

Bajos fondos \_\_\_\_\_

Supervivencia \_\_\_\_\_

Tecnología \_\_\_\_\_

**MECANICA** \_\_\_\_\_ **2D+2**

Astrogración \_\_\_\_\_

Cabalgar \_\_\_\_\_

Manejar repulsores \_\_\_\_\_

Artillería naval \_\_\_\_\_

Pilotaje naval \_\_\_\_\_

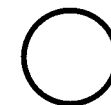
Escudos navales \_\_\_\_\_



Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

## Ewok

### Material:

Lanza  
Mochila de piel  
Una colección de objetos brillantes

**Historial:** Vivías en Endor, la Luna Bosque. Entonces, un día, aterrizó una gran y brillante nave espacial. Investigaste. Estaba llena de fascinantes cosas brillantes y de cosas buenas para comer. De repente, todo tembló. En aquel momento no te diste cuenta, pero la nave había despegado y no podías volver a casa.

Al principio tenías miedo. Cuando supiste que no podías volver a casa, te pusiste triste. Pero entonces te hiciste amigo de los humanos de la nave. Eran de algo llamado Rebelión y luchaban contra los malos, llamados Imperio. Los humanos encuentran divertidos a los Ewoks. Esto es muy útil; nunca has tenido ningún problema para encontrar alimento ni refugio.

Has pillado algo del lenguaje humano. En realidad no entiendes esas extrañas máquinas que utilizan, pero ahora estás más a gusto con ellas. La vida en la galaxia es interminablemente fascinante y divertida. Has decidido quedarte con tus amigos rebeldes y ayudarlos.

**Personalidad:** Te gustan los humanos. Te gustan las buenas cosas de comer. Te gusta jugar con cosas brillantes. Eres alegre, inquisitivo y tienes la costumbre de meterte (y a veces de meter a tus compañeros) en más problemas de los que puedes (¡o ellos pueden!) manejar.

**Una cita:** “¡Kaiya! ¿Gyeesh?”

**Conexión con otros personajes:** Escoge cualquier otro personaje jugador que quieras; lo has adoptado como mentor. Le sigues e intentas conseguir que juegue contigo. Si te ignora constantemente puedes cambiar más adelante a otro personaje.

**STAR  
WARS**

## Piloto Atrevido(a)

### Material:

Blaster  
Uniforme rebelde  
Medpac  
Traje de vacío  
1000 créditos standard

**Historial:** ¡Ya casi creías que nunca saldrías de ese rústico planeta! Desde que eras pequeño, has leído sobre naves espaciales, generales y batallas heroicas. Desde que tienes uso de razón has querido ser piloto de nave espacial. Tus padres querían que fueses agricultor (o abogado o doctor o minero... ¿a quién le importa?). Pero la Academia Naval Imperial ha sido tu objetivo ¡desde la primera vez que oíste hablar de ella!

Bien, hay una guerra en marcha, no parece que nunca consigas llegar a la Academia... ni tú tampoco quieres. Cuando el Imperio ocupó tu planeta, todo se desmoronó. Amigos y vecinos muertos. ¡Pero tienes una oportunidad de ser piloto! A veces las cosas parecen muy duras para la Rebelión... ¡pero tienes la corazonada que tu historia sólo está empezando!

**Personalidad:** Entusiasta, leal, enérgico y entregado. Utilizas muchos signos de admiración.

**Una cita:** “¡Qué demonios! ¡Ese vuelo no ha sido tan fantástico! ¡En mi planeta, solía sobremaniobrar a los X-P 38 con mi viejo deslizador Mobquet!”

**Conexión con otros personajes:** Un Senador o un Capitán Retirado pueden haberte patrocinado para entrar en la Academia Naval. Casi cualquiera podría ser tu hermano o hermana.

**STAR  
WARS**

## Caza-recompensas

### Material:

|                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| Blaster pesado      | Chaleco protector      |
| Blaster de bolsillo | Jet Pack               |
| Pistola blaster     | Dos medpacs            |
| Detonador térmico   | 1000 créditos standard |
| Cuchillo            |                        |
| Otro cuchillo       |                        |

**Historial:** Blaster de alquiler. Ese eres tú. Aún no eres veterano en este juego, pero ya has matado a veintitrés personas... pero ¿quién las cuenta? La galaxia apesta, pero una persona tiene que ganarse la vida.

Algunos dicen que no tienes ninguna moral. Eso no es verdad. Vives según un código estricto. Un contrato es un contrato, eso es todo. Haces tu faena. Cuando alguien te contrata, mantienes tu parte del contrato... no importa lo que cueste. A veces lo que cuesta no es agradable... pero si fueses remilgado no estarías en este negocio.

El Imperio te contrató. Hiciste el trabajo. Murió un hombre bueno. Cumpliste con tu parte del trato.

El Imperio no. Los podrías haber llevado a los tribunales... pero ellos controlan los tribunales. Se rieron de tí.

Pero no por mucho tiempo.

Normalmente trabajas por 1000 al día. Más gastos. Pero esta vez es personal.

Tienes un contrato. Con la Rebelión. Mientras dure. Tu paga es un crédito al día.

Y cumples tus contratos.

**Personalidad:** No hablas demasiado. Cuando lo haces quieres decir lo que dices. Eres muy peligroso. Eres formal. Eres inteligente. No te gusta que te timen. Si la gente te trata con seriedad, tratarás a la gente con seriedad.

**Una cita:** “No lo intentes, amigo. Sólo te lo voy a decir una vez.”

**Conexión con otros personajes:** Cualquiera puede haberte contratado anteriormente... o quizás ahora otro personaje te ha contratado. Puedes haberte encontrado fácilmente con otros personajes de “mala vida”: Contrabandista, Tahir, Pirata, etc.

**STAR  
WARS**

# Jedi

## Fracasado (a)



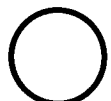
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **2D+2** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **3D+1**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

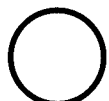
**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **3D+1** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **2D+2**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**TECNICA** \_\_\_\_\_ **2D**  
 Bajos fondos \_\_\_\_\_ Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
 Supervivencia \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
 Tecnología \_\_\_\_\_ Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_

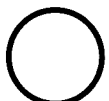
**MECANICA** \_\_\_\_\_ **2D** **Medicina** \_\_\_\_\_  
 Astrogración \_\_\_\_\_ Rep. repulsores \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_ Rep. naves espaciales \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_ **Controlar (1D)** \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_ **Sentir (1D)** \_\_\_\_\_



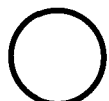
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Tahur



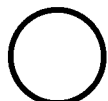
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D+2** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **4D**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **3D** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **2D+2**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**TECNICA** \_\_\_\_\_ **2D+1**  
 Bajos fondos \_\_\_\_\_ Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
 Supervivencia \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
 Tecnología \_\_\_\_\_ Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_

**MECANICA** \_\_\_\_\_ **2D+1** **Medicina** \_\_\_\_\_  
 Astrogración \_\_\_\_\_ Rep. repulsores \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_ Rep. naves espaciales \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_



Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Niño (a)



Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D+2** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **3D+2**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **2D+2** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **2D+1**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**TECNICA** \_\_\_\_\_ **2D+2**  
 Bajos fondos \_\_\_\_\_ Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
 Supervivencia \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
 Tecnología \_\_\_\_\_ Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_

**MECANICA** \_\_\_\_\_ **3D** **Medicina** \_\_\_\_\_  
 Astrogración \_\_\_\_\_ Rep. repulsores \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_ Rep. naves espaciales \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_



Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

## Niño(a)

### Material:

Dos botellas de fizzyglug  
Un paquete de caramelos  
Una piedra pequeña  
Una cuerda  
Un animalito (vivo o muerto, tú decides)  
250 créditos standard

**Historial:** Tienes entre 8 y 12 años. Tienes un hermano o hermana mayor en la Rebelión, o quizás eres un huérfano que ha sido semi-adoptado por otro personaje. Nunca permites que nadie te deje detrás y cuando el peligro es mayor, cargas contra el enemigo y le das golpes con la cabeza, le muerdes en la pierna o le pegas con los brazos. Eres un pequeño demonio que nadie puede disciplinar. Los malos nunca te toman en serio, eso explica que puedas salir con vida de tantos líos.

**Personalidad:** Constantemente alegre, siempre te pones del lado del perdedor. Eres completamente leal a otro personaje (tú lo escoges) y siempre le acompañas.

**Una cita:** “Oh, ¡vaya! Vamos a por ellos. ¡Venga, tíos!”

**Conexión con otros personajes:** Escoge a otro personaje jugador como tu viejo hermano/padre adoptivo/ídolo/lo-que-sea. No necesitas tener permiso del otro jugador. De hecho, si está molesto, es del todo adecuado: ¿quién puede vivir con un hermanito siguiéndole a todas partes?

**STAR  
WARS**

## Tahur

### Material:

Baraja de cartas  
Blaster de bolsillo  
Dos mudas de ropa ostentosa  
1000 créditos standard

**Historial:** Tienes la galaxia a tus pies. Puedes ir a cualquier sitio, hacer lo que quieras. Nunca estás permanentemente derrotado: todo lo que tienes que hacer es encontrar un juego de azar honesto, y hay juego por todas partes. El dinero viene y va, pero el juego continua.

Amalos y déjalos, esa es tu filosofía. Nunca has encontrado ninguna razón para sentar la cabeza: no cuando hay una nave a punto de zarpar, una mesa de juego en el salón y nuevos mundos que explorar al final del viaje.

Es una buena vida. Siempre hay algo nuevo que hacer, siempre otra partida, siempre una buena comida o un vino de primerísima categoría. Has visto la crema de la sociedad y la escoria de la galaxia, y estás a gusto con ambas.

¿Por qué te viste envuelto con la Rebelión? Bien, es peor verse envuelto con el Imperio. Un pequeño malentendido y ¡presto! Se te busca en treinta planetas. Es difícil de llevar. Bien, ¿por qué no? La Rebelión parece que no tiene demasiadas esperanzas, pero tiene una oportunidad... Bien, eres un jugador, ¿no?

**Personalidad:** Encantador, siempre educado, despreocupado y poco sincero. Te lo montas muy bien con miembros del sexo opuesto.

**Una cita:** “¿Alguien quiere jugar a una honesta partida?”

**Conexión con otros personajes:** Has dado muchas vueltas por la galaxia, y puedes haber conocido (o estafado) a cualquiera de ellos.

**STAR  
WARS**

## Jedi Fracasado(a)

### Material:

Sable de luz  
Túnica  
Botella de rogtut  
250 créditos standard

**Historial:** Hace mucho, mucho tiempo, en los tiempos de la Antigua República, eras un aspirante a Jedi. Claro que recuerdas a Skywalker, a Kenobi y a toda la banda. Pero fracasaste. No pudiste hacerlo. El Lado Oscuro seguía llamándote y las cosas nunca acababan de ir como querías. Te tirastes a la bebida, y a partir de aquí las cosas fueron de capa caída. Entonces vino el Imperio, y de repente no era saludable ser Jedi, ni incluso saber sobre ellos.

Pasaste muchos años bebiendo demasiado. No es agradable recordarlo.

De acuerdo. Tienes otra oportunidad. Tienes un muchacho que quiere conocer la Fuerza. No estás seguro de que puedas enseñarle demasiado, pero puedes intentarlo... intentar hacer algo que valga la pena antes de morir.

**Personalidad:** Cínico, malhablado y pesimista... pero con un corazón de oro.

**Una cita:** “Niños. (Gah). Niños. ¿Quieren saber cómo se utiliza la Fuerza? Escucha cuando te hable. (Resuello). Malditos niños. ¿Dónde está el whisky?”

**Conexión con otros personajes:** Escoge cualquier otro personaje jugador como tu estudiante (por mutuo acuerdo).

**STAR  
WARS**



# Explorador (a) Lacónico (a)



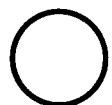
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **2D+2** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **2D**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

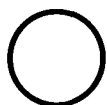
**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **4D** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **3D**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**TECNICA** \_\_\_\_\_ **3D+1**  
 Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
 Demolición \_\_\_\_\_  
 Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_

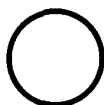
**MECANICA** \_\_\_\_\_ **3D**  
 Astrogración \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_



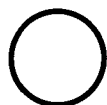
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Sirviente Leal



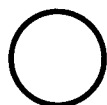
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **3D**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

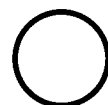
**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **2D+2** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **3D+1**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**TECNICA** \_\_\_\_\_ **3D**  
 Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
 Demolición \_\_\_\_\_  
 Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_

**MECANICA** \_\_\_\_\_ **3D**  
 Astrogración \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_



Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# El (la) Merc



Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D+2** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **2D+1**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

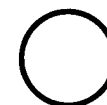
**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **2D+2** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **3D+2**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**TECNICA** \_\_\_\_\_ **3D**  
 Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
 Demolición \_\_\_\_\_  
 Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_

**MECANICA** \_\_\_\_\_ **2D+2**  
 Astrogración \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_



Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

## El (la) Merc

### Material:

|                                          |                        |
|------------------------------------------|------------------------|
| Uniforme de tu unidad                    | Comunicador            |
| Rifle blaster                            | Mochila                |
| Arma de combate cuerpo a cuerpo a elegir | 2000 créditos standard |
| Casco protector                          |                        |

**Historial:** La Compañía lo significaba todo para tí. Te apuntaste de pequeño, recién salido de la granja, ansioso por encontrar la camaradería que sólo conocías por los vision-shows. Todo era como creías que sería. Luchaste con la Compañía en dos batallas muy reñidas, sobreviviendo más por suerte y por la ayuda de tus amigos que por habilidad. Herido en combate, pasaste a ser miembro de pleno derecho del mejor cuerpo de hombres y mujeres de la galaxia: leal, fiable y justo. Algún día esperabas llegar a ser todo lo que ellos eran.

Luego llegó la batalla. El Imperio os contrató para defender una base y os dijo que vendrían refuerzos en caso de problemas.

Entonces llegaron los rebeldes. Luchasteis desesperadamente. Murieron hombres y mujeres. Una y otra vez se pidieron refuerzos. Nunca llegaron.

Más adelante supisteis que habíais sido traicionados. Nunca habían previsto rescataros. Los mercenarios, se imaginaban, eran sacrificables.

Tántos amigos perdidos. Perdidos para siempre. Todo tu futuro... destruido. Esta vez no lucharás por una paga. Esta vez, lucharás para vengarte

**Personalidad:** Inclinado a la depresión y a la nostalgia por los compañeros perdidos. Eres individualista (la Compañía te lo enseñó), pero funcionas bien como miembro de una organización (la Compañía también te lo enseñó). Te haces con casi cualquiera.

**Una cita:** “El Sargento Harbon me dijo algo sobre una situación como ésta en Ferton ”

**Conexión con otros personajes:** Puedes haber sido contratado por la familia de cualquier Senador o Noble en el pasado. Puedes haber ayudado a ocupar el planeta del Historiador de Butaca, del Piloto Atrevido, del Forajido o del Mon Calamari. Tu Compañía puede haber contratado al Contrabandista o al Caza-recompensas en algún momento, o haber sido timada por el Tahur.

**STAR  
WARS**

## Sirviente Leal

### Material:

Varias mudas de ropa para casi cualquier ocasión  
Blaster de bolsillo  
Comunicador  
1000 créditos standard

**Historial:** Durante siglos, tu familia ha servido a la Casa de (Demesne). Los (Señores) de (Demesne) han gobernado tu planeta durante tanto o más tiempo y han sido buenos con su gente. El planeta ha conseguido prosperidad, paz y plenitud bajo su sabio y benéfico gobierno. Pero ha caído el mal sobre la galaxia; un hombre malo ha usurpado el trono imperial, y tanto la paz como la nobleza están en peligro. Tu señor ha elegido unirse a la Rebelión. Todo tu planeta puede sufrir por esa elección, aunque tú crees que es la correcta... y sabes que tu planeta se mantendrá fiel a su (Señor) cuando empiecen los tiros.

**Personalidad:** De cabeza dura, sensato en cuestiones monetarias, leal hasta la muerte y a veces excesivamente solícito. La lealtad es hacia tu señor, no hacia la Rebelión.

**Una cita:** “Ciertamente, mi señor. Sí, mi señor. Como diga, mi señor.”

**Regla especial:** Pregúntale al director de juego el nombre de la familia a la que eres leal y su título (“Demesne” y “Señor” sólo eran ejemplos). Si otro personaje jugador es un noble, puedes ser su sirviente personal. Si no, tienes una misión, con órdenes de tu señor de servir a la Rebelión

**STAR  
WARS**

## Explorador(a) Lacónico(a)

### Material:

|                                       |                        |
|---------------------------------------|------------------------|
| 2 medpacs                             | Cuchillo               |
| Pistola blaster                       | 1000 créditos standard |
| Mochila                               |                        |
| Raciones concentradas para una semana |                        |

**Historial:** Nunca has hablado demasiado. Nunca has encontrado muchas razones para hacerlo. La verdad es que la mayor parte del tiempo no tienes a nadie con quién hablar. Estás en el exterior bajo los altos y anchos cielos de un planeta virgen, enfrentándote con la naturaleza. Después de tí vienen los colonos, las grandes corporaciones, los comerciantes: civilización. Pero tú eres quién abre los planetas. Descubres cuáles son los peligros y cómo tratar con ellos. Descubres cómo sobrevivir al clima extraño, a los animales extraños y al terreno accidentado de un mundo totalmente nuevo.

Todavía estarías haciéndolo. Pero no te dejarán. El Imperio ha recortado los presupuestos de exploración; dice que es demasiado caro. Pero tú sabes la verdad, la libertad es una consecuencia de la frontera. No puedes controlar a la gente cuando se puede levantar e irse. Si, por ejemplo, alguien quisiera imponer la tiranía en una galaxia, sólo hay una manera de hacerlo; parar el movimiento de la gente. Cerrar la frontera. De acuerdo. El Emperador quiere destruir tu forma de vivir. No te deja ninguna alternativa, si no unirse a la Rebelión. ¿o no? Sabes que serás valorado. Conoces una docena de planetas como la palma de tu mano, y sabes cómo sobrevivir (confortablemente) dónde sea. ¿Quieren instalar una base en un planeta helado? Tú sabes cómo hacerlo.

**Personalidad:** Eres lacónico. Boca cerrada. Tienes un fuerte sentido del humor, que se muestra frecuentemente. Eres duro. Orgulloso de tus habilidades. Disfrutas perversamente tormentando a los “novatos”.

**Una cita:** “¿Y a eso le llamas sabandijas? En Danos V hay insectos que tienen agujones del tamaño de una casa.”

**Conexión con otros personajes:** Cualquiera de un planeta recientemente colonizado (como un Piloto Atrevido) puede conocerte como el Explorador que abrió su planeta a la colonización. Puedes haber encontrado y haberte hecho amigo de cualquier personaje de mala vida (Tahur, Merc, Contrabandista, Pirata, Caza-recompensas) entre misiones.

**STAR  
WARS**

# Jedi Menor



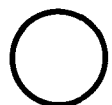
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **3D+1**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondarse/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

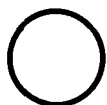
**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **3D+2** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **2D+2**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**MECANICA** \_\_\_\_\_ **2D** **TECNICA** \_\_\_\_\_ **2D+1**  
 Astrogración \_\_\_\_\_ Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_ Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_ Medicina \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_ Rep repulsores \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
 Rep naves espaciales \_\_\_\_\_

**Controlar (1D)** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



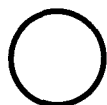
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Mon Calamari



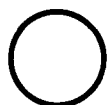
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D+1** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **2D+1**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondarse/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

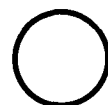
**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **3D+1** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **3D**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**MECANICA** \_\_\_\_\_ **2D+1** **TECNICA** \_\_\_\_\_ **3D+2**  
 Astrogración \_\_\_\_\_ Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_ Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_ Medicina \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_ Rep repulsores \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
 Rep naves espaciales \_\_\_\_\_

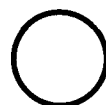
\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Viejo (a) Senador (a)



Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **4D**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondarse/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **4D** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **2D**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**MECANICA** \_\_\_\_\_ **3D** **TECNICA** \_\_\_\_\_ **2D**  
 Astrogración \_\_\_\_\_ Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_ Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_ Medicina \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_ Rep repulsores \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
 Rep naves espaciales \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

## Viejo(a) Senador(a)

### Material:

Blaster de bolsillo  
Ropas espartanas  
Comunicador  
2000 créditos standard

**Historial:** Te estás volviendo demasiado viejo, demasiado viejo para estos disparates. Has sido Senador durante más años de los que te preocupas por contar; el pelo se te ha emblanquecido y secado durante ese tiempo. Parece como si tu lucha contra Palpatine y sus secuaces haya durado desde siempre. Un combate sin fin por la mismísima alma del Senado y de la galaxia, una lucha que ha consumido los años de tu juventud como mariposas en una llama.

¡Pero todavía no te rendirás! La lucha ha pasado más allá de la cámara del Senado, al duro vacío del espacio. No puedes pilotar una nave espacial ni disparar un cañón laser, pero la determinación, una comprensión de tus adversarios y unas dotes de mando todavía cuentan para algo. Todavía, todavía... suspiras por los viejos días, por hombres como Talon, Kenobi, y (que el cielo se apiade de nosotros) Skywalker. Eran gigantes en esos días...

**Personalidad:** Eres sensato, enérgico, brusco y capaz. Hablando puedes atravesar una barricada y hacer que los soldados de asalto saluden al Augusto Senador en cuestión de instantes. Tu vigor no es lo que solía ser, y no tienes estómago para la violencia, pero nunca muestras debilidad.

**Una cita:** “Y hazlo saltar, jovencito.”

**Conexión con otros personajes:** Puedes conocer al Capitán Retirado o a otros Senadores o Nobles social y políticamente. Puedes conocer al Caza-recompensas o al Merc como antiguo empleado. Prácticamente cualquier personaje puede venir del planeta que representabas como Senador.

**STAR  
WARS**

## Mon Calamari

### Material:

|                 |                        |
|-----------------|------------------------|
| Pistola blaster | Uniforme               |
| Comunicador     | 1000 créditos standard |

**Historial:** Fue el Imperio quien enseñó a tu gente el significado de la palabra guerra. Los Mon Calamari son una raza pacífica y amable. Tu civilización se remonta a miles de años, a los inicios de la agricultura en tus tierras pantanosas nativas. A lo largo de los siglos, construisteis gradualmente una civilización técnica y una elevada cultura. La exploración de las estrellas cercanas ya estaba en camino... y entonces apareció el Imperio.

Los imperiales sólo vieron un premio indefenso en tu planeta: una tecnología avanzada que podía ser forzada a alimentar la máquina de guerra imperial. Invadieron y esclavizaron a tu pueblo. Al principio, no entendisteis lo que había pasado. La idea de esclavitud era incomprensible... y la brutal eficiencia con la que el Imperio realizaba su tarea no os dejaron tiempo para aprender. Intentasteis calmar a los invasores, pero nada funcionó. Finalmente, los Calamari empezaron a combatir; y cuando lo hicieron, el Imperio reaccionó con increíble ferocidad. Arrasaron ciudades enteras.

Luego, virtualmente todos los Mon Calamari se levantaron como uno solo, y destruyeron a sus oponentes. Las industrias de guerra que el Imperio había obligado a construir con trabajo esclavo se utilizan ahora para otros fines: para alimentar a la Rebelión. Estabas en Calamari cuando llegó el Imperio y cuando tuvo lugar la sublevación. Ahora eres miembro de las fuerzas armadas calamarianas, parte de la Alianza Rebelde contra el Imperio. Trabajas bien con alienígenas (incluso los humanos), y frecuentemente se te asigna para combatir con pequeños grupos irregulares.

**Personalidad:** En general, los Calamari son amables, razonables y de voz suave, pero hay tanta variedad entre ellos como entre los humanos.

**Una cita:** “Nuestro pueblo tiene un refrán: no te tires al agua sin saber la profundidad.”

**Conexión con otros personajes:** Puedes haber visto acción con cualquiera de los otros personajes antes que empiece el juego. Un Tahir, Contrabandista u otros de mala vida pueden haber visitado tu planeta antes o durante la ocupación imperial.

**STAR  
WARS**

## Jedi Menor

### Material:

Sable de luz  
1000 créditos standard

**Historial:** Te gustaría poder llamarte Caballero Jedi, pero en realidad no lo eres. La llama de la gran orden ha desaparecido de la galaxia. Recibiste un poco de entrenamiento de manos de uno de los últimos Jedi, uno de los menos poderosos de la orden, antes de ser traicionado y ejecutado por el Imperio. Desde entonces has vivido una vida de fugitivo. A veces estás convencido que el Imperio, Darth Vader en particular, te está cazando furiosamente. Otras, estás convencido que han decidido que no vales la pena. En cualquier caso, no ser perseguido es tan malo como serlo: porque significaría que el Imperio tiene tal desprecio por tus habilidades que no creen que sea importante encontrarte.

Todavía guardas los recuerdos más afectuosos de tu maestro. Y todavía hay una oportunidad, no importa que sea muy pequeña, de que la Rebelión pueda derrocar al Imperio y a su secuaz Vader. Trabajarás para ayudar a que eso ocurra, y esperas que, un día, puedas ayudar a reestablecer los Caballeros Jedi y transmitir los pocos conocimientos que posees.

**Personalidad:** Cansado, un poco cínico, pero todavía completamente fiel al Código Jedi (ver página 69). Eres un poco paranoico al respecto de ser perseguido por el Imperio.

**Una cita:** “Búrlate si quieres, pero es verdad. La Fuerza nos rodea, nos mantiene, conecta todas las cosas.”

**Conexión con otros personajes:** Eres feliz de poder servir a la Rebelión con cualquier capacidad. Aceptarás gustosamente a un Piloto Atrevido u otro personaje como estudiante. Estarás fascinado por el punto de vista del Estudiante sobre la Fuerza, y ansioso por aprender de un Jedi Fracasad. Puedes fácilmente ser amigo de cualquier otro personaje.

**STAR  
WARS**

# El (la) Forajido (a)



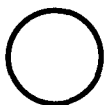
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Descripción física \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

|                                 |                                   |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| <b>DESTREZA</b> _____ <b>4D</b> | <b>PERCEPCION</b> _____ <b>2D</b> |
| Blasters _____                  | Negociar _____                    |
| Parar sin armas _____           | Mando _____                       |
| Esquivar _____                  | Timar _____                       |
| Granada _____                   | Jugar _____                       |
| Armas pesadas _____             | Escondese/Furtivo _____           |
| Parar con armas _____           | Buscar _____                      |
| Atacar con armas _____          |                                   |

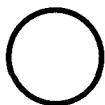
|                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| <b>CONOCIMIENTOS</b> _____ <b>3D</b> | <b>FORTALEZA</b> _____ <b>3D+1</b> |
| Razas alienígenas _____              | Atacar sin armas _____             |
| Burocracia _____                     | Escalar/Saltar _____               |
| Culturas _____                       | Levantar _____                     |
| Lenguas _____                        | Vigor _____                        |
| Sistemas planetarios _____           | Nadar _____                        |

|                     |                                |
|---------------------|--------------------------------|
| Bajos fondos _____  | <b>TECNICA</b> _____ <b>3D</b> |
| Supervivencia _____ | Prog/Rep computadores _____    |
| Tecnología _____    | Demolición _____               |
|                     | Prog/Rep Droides _____         |

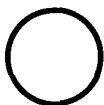
|                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <b>MECANICA</b> _____ <b>2D+2</b> | <b>MECANICA</b> _____ <b>3D+2</b> |
| Astrogración _____                | Astrogración _____                |
| Cabalgar _____                    | Cabalgar _____                    |
| Manejar repulsores _____          | Manejar repulsores _____          |
| Artillería naval _____            | Artillería naval _____            |
| Pilotaje naval _____              | Pilotaje naval _____              |
| Escudos navales _____             | Escudos navales _____             |



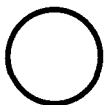
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Pirata



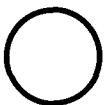
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Descripción física \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

|                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <b>DESTREZA</b> _____ <b>3D+2</b> | <b>PERCEPCION</b> _____ <b>3D</b> |
| Blasters _____                    | Negociar _____                    |
| Parar sin armas _____             | Mando _____                       |
| Esquivar _____                    | Timar _____                       |
| Granada _____                     | Jugar _____                       |
| Armas pesadas _____               | Escondese/Furtivo _____           |
| Parar con armas _____             | Buscar _____                      |
| Atacar con armas _____            |                                   |

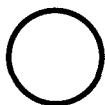
|                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| <b>CONOCIMIENTOS</b> _____ <b>2D</b> | <b>FORTALEZA</b> _____ <b>2D+2</b> |
| Razas alienígenas _____              | Atacar sin armas _____             |
| Burocracia _____                     | Escalar/Saltar _____               |
| Culturas _____                       | Levantar _____                     |
| Lenguas _____                        | Vigor _____                        |
| Sistemas planetarios _____           | Nadar _____                        |

|                     |                                |
|---------------------|--------------------------------|
| Bajos fondos _____  | <b>TECNICA</b> _____ <b>3D</b> |
| Supervivencia _____ | Prog/Rep computadores _____    |
| Tecnología _____    | Demolición _____               |
|                     | Prog/Rep Droides _____         |

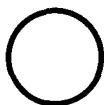
|                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <b>MECANICA</b> _____ <b>3D+2</b> | <b>MECANICA</b> _____ <b>3D+2</b> |
| Astrogración _____                | Astrogración _____                |
| Cabalgar _____                    | Cabalgar _____                    |
| Manejar repulsores _____          | Manejar repulsores _____          |
| Artillería naval _____            | Artillería naval _____            |
| Pilotaje naval _____              | Pilotaje naval _____              |
| Escudos navales _____             | Escudos navales _____             |



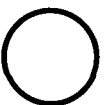
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Jedi Quijotesco (a)



Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Descripción física \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

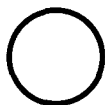
|                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <b>DESTREZA</b> _____ <b>3D+2</b> | <b>PERCEPCION</b> _____ <b>3D</b> |
| Blasters _____                    | Negociar _____                    |
| Parar sin armas _____             | Mando _____                       |
| Esquivar _____                    | Timar _____                       |
| Granada _____                     | Jugar _____                       |
| Armas pesadas _____               | Escondese/Furtivo _____           |
| Parar con armas _____             | Buscar _____                      |
| Atacar con armas _____            |                                   |

|                                        |                                  |
|----------------------------------------|----------------------------------|
| <b>CONOCIMIENTOS</b> _____ <b>2D+1</b> | <b>FORTALEZA</b> _____ <b>3D</b> |
| Razas alienígenas _____                | Atacar sin armas _____           |
| Burocracia _____                       | Escalar/Saltar _____             |
| Culturas _____                         | Levantar _____                   |
| Lenguas _____                          | Vigor _____                      |
| Sistemas planetarios _____             | Nadar _____                      |

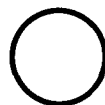
|                     |                                  |
|---------------------|----------------------------------|
| Bajos fondos _____  | <b>TECNICA</b> _____ <b>2D+1</b> |
| Supervivencia _____ | Prog/Rep computadores _____      |
| Tecnología _____    | Demolición _____                 |
|                     | Prog/Rep Droides _____           |

|                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <b>MECANICA</b> _____ <b>2D+2</b> | <b>MECANICA</b> _____ <b>2D+2</b> |
| Astrogración _____                | Astrogración _____                |
| Cabalgar _____                    | Cabalgar _____                    |
| Manejar repulsores _____          | Manejar repulsores _____          |
| Artillería naval _____            | Artillería naval _____            |
| Pilotaje naval _____              | Pilotaje naval _____              |
| Escudos navales _____             | Escudos navales _____             |

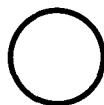
**Sentir (1D)** \_\_\_\_\_



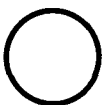
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad



## Jedi Quijotesco(a)

**Material:** Espada de duelo (tendrá que dar el pego hasta que encuentres un sable de luz real: el código de daño es fortaleza+1D+1)  
1000 créditos standard

**Historial:** Dices ser un Jedi. De hecho no lo eres. Has leído sobre las gestas de los grandes Caballeros Jedi... tanto que no te das cuenta de que ya no existen. Si hay que decir la verdad, estás un poco loco. Has conocido las atrocidades del Imperio y de Darth Vader, y has decidido abandonar tu confortable existencia para aventurarte en la galaxia en busca de la restauración de los Jedi. Has leído todo lo que has podido sobre los métodos de entrenamiento Jedi y sus poderes, has intentado ejercitarte lo mejor que has podido. Todos creen que estás loco. Piensan que los Jedi eran legendarios, que todo es un montón de insensateces pseudoreligiosas.

Pero a veces, sólo a veces, puedes sentir la Fuerza. A veces, cuando estás en grave peligro o cuando algo se interpone en tu camino, puedes utilizar poderes Jedi.

En cualquier caso luchas por la Rebelión e intentas reparar las injusticias individuales con las que te cruzas. Eres básicamente buena persona, o sea que ¿quién se preocupa si estás un poco ido?

**Personalidad:** Elaboradamente cortés, infaliblemente alegre y básicamente chiflado. Sales con complicados planes atolondrados que invariablemente fracasan. Sigues el Código Jedi (ver página 69).

**Una cita:** “Siento... una perturbación en la Fuerza.” (Sí, claro, amigo.)

**Conexión con otros personajes:** Un Piloto Atrevido o un Ingeniero Huraño pueden realmente creer en tí. Serán tus aprendices, y te defenderán ferozmente contra el sarcasmo y el escepticismo de los demás. Un Estudiante Alienígena puede burlarse, pero se ofrecerá a enseñarte. Un Jedi Fracasado puede llegar a ser buen amigo tuyo y darte algunos consejos. Un Contrabandista o un Pirata pueden mantenerte a su lado por diversión.

**STAR  
WARS**

## Pirata

### Material:

|                                                                   |                        |
|-------------------------------------------------------------------|------------------------|
| Ropas ostentosas                                                  | Comunicador            |
| Muchos anillos y chucherías                                       | Traje de vacío         |
| Blaster                                                           | 2000 créditos standard |
| Sable (sólo por ostentación: el código de daño es fortaleza+1D+1) |                        |

**Historial:** Eras sólo un niño, y cuando te ofrecieron un puesto en la tripulación de la (Nave), cogiste la oportunidad al vuelo. ¡Por fin una salida del maldito planeta donde te criaste! Te diste cuenta que la nave tenía un poco de mala reputación, pero no te distes cuenta que te habías enganchado con los genuinos piratas desesperados y canosos, sedientos del oro y la sangre de inocentes. (Ron, ron, ron, la botella de ron). Bien, en realidad no era exactamente así; los piratas no son demasiado parecidos al estereotipo de los vision-shows. En realidad nadie dice “La botella de ron”. Ciertamente nadie lleva parches en el ojo, ni piernas de madera: hay que dar un poco de confianza a la medicina moderna. Y nunca has conocido a ningún pirata que hiciese pasar a nadie “por la compuerta de aire”. Después de todo, el objeto de la piratería es hacer dinero, no provocar baños de sangre. Las atrocidades pueden hacer que la tripulación de una nave capturada se resista.

Quizás la piratería no sea la profesión más honorable del mundo, pero la opresión imperial ha dejado sin negocio a la mayoría de los pequeños comerciantes. Los espaciales que no trabajan para las grandes corporaciones no tienen muchas opciones: bancarrota, retiro o... piratería. El Imperio crea piratas... y luego los destruye. La mayoría de tus compañeros de tripulación están ahora en las minas de especia de Kessel. Tú te escapastes por los pelos. Piensas vengarlos. Esperas que, algún día, serás capitán de tu propia nave: un corsario al servicio de la Rebelión.

**Personalidad:** Llevas ropa de colores, ries mucho, te gusta estar de juerga, eres alegremente amoral.

**Una cita:** “Dame la botella de ron y haz que se paseen por la compuerta de aire, ja ja ja. (risa sofocada)”

**Conexión con otros personajes:** Puede ser que una vez asaltases la nave de cualquiera de los otros personajes. Un Capitán Imperial Retirado o un Caza-recompensas pueden haberte perseguido en algún momento. Puede habérsete escapado un Contrabandista. Puedes estar emparentado con un Piloto Atrevido o un Niño... o puedes ser la oveja negra de la familia de un Senador.

**STAR  
WARS**

## El (la) Forajido(a)

### Material:

Pistola blaster pesada  
1000 créditos standard

**Historial:** Mataron a tu familia... los barrieron limpiamente. Prendieron fuego a la casa. Destrozaron tu vida. Harás que paguen por lo que hicieron.

Mataste a los que te hicieron la mala jugada. Pero sólo son una parte. Debe caer toda la estructura podrida. En el fondo, el Emperador es el responsable. Y no vas a descansar hasta que esté muerto: muerto por lo que hizo.

**Personalidad:** Eres mortífero, peligroso y perturbado. Te impulsa la venganza. No tienes ni miedo ni piedad; no tienes nada por lo que vivir, ni razones para no arriesgar tu vida.

**Una cita:** “El Imperio sólo tuvo un error. No acabó la faena.”

**Conexión con otros personajes:** Si todavía hay una emoción que puedas sentir es amor paternal. Puedes adoptar personajes más jóvenes (Niños, Pilotos Atrevidos, etc.) como sucedáneos de hijos. Puedes sentir debilidad por personajes con impulsos similares, como el Merc o el Caza-recompensas; sentimiento que puede madurar hacia una confianza y afecto verdaderos.

**STAR  
WARS**

# Capitán Imperial Retirado



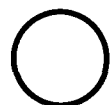
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **2D+2** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **3D+1**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

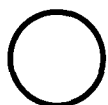
**FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **2D+1**  
 Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Levantar \_\_\_\_\_  
 Vigor \_\_\_\_\_  
 Nadar \_\_\_\_\_

**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **3D**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_  
 Bajos fondos \_\_\_\_\_  
 Supervivencia \_\_\_\_\_  
 Tecnología \_\_\_\_\_

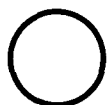
**MECANICA** \_\_\_\_\_ **3D+2**  
 Astrogración \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



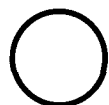
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Contrabandista



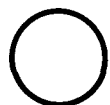
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D+1** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **3D**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

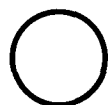
**FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **3D**  
 Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Levantar \_\_\_\_\_  
 Vigor \_\_\_\_\_  
 Nadar \_\_\_\_\_

**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **2D+1**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_  
 Bajos fondos \_\_\_\_\_  
 Supervivencia \_\_\_\_\_  
 Tecnología \_\_\_\_\_

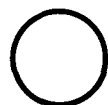
**MECANICA** \_\_\_\_\_ **3D+2**  
 Astrogración \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



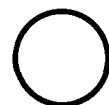
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Ingeniero (a) Huraño (a)



Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **2D+1** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **2D+1**  
 Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

**FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **2D+2**  
 Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Levantar \_\_\_\_\_  
 Vigor \_\_\_\_\_  
 Nadar \_\_\_\_\_

**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **4D**  
 Razas alienígenas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_  
 Bajos fondos \_\_\_\_\_  
 Supervivencia \_\_\_\_\_  
 Tecnología \_\_\_\_\_

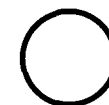
**MECANICA** \_\_\_\_\_ **2D+2**  
 Astrogración \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



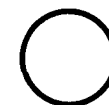
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

## Ingeniero(a) Huraño(a)

### Material:

Computador de bolsillo  
1000 créditos standard  
Unidad R2

**Historial:** Llevas siempre un computador de bolsillo contigo. Tu ropa siempre parece abultada e incómoda. Eres desgarrado y se te caen las cosas. La idea de disparar con un blaster contra alguien te pone claramente nervioso. Tienes dificultades para mantener una conversación (cualquier conversación), a no ser que sea sobre matemáticas, máquinas o computadores. Te parece más fácil tratar con droides que con humanos: los droides son predecibles y estables. La gente no se fija demasiado en tí, a no ser que tengan algo que arreglar, necesiten saber algo, o necesiten alguien que entre en un computador. Puedes hacer inmediatamente cualquiera de estas cosas.

**Personalidad:** Desgarbado, terco, dolorosamente tímido, pero con un sexto sentido para la tecnología.

**Una cita:** “La integral de la superficie de rho respecto a v es, mm, veamos, del cruz negativo B, más la derivada parcial de...”

**Conexión con otros personajes:** Puedes estar emparentado con el Piloto Atrevido o el Niño. Un Contrabandista, Merc, Explorador Lacónico o Forajido te puede haber dado remolque. Puedes haberte enamorado (secreta e inarticuladamente) de cualquiera de los personajes más jóvenes y atractivos (Joven Senador, Contrabandista, Piloto Atrevido, Tahir). Uno de los personajes con poderes de la Fuerza puede haber decidido entrenarte.

**STAR  
WARS**

## Contrabandista

### Material:

Carguero ligero  
Pistola blaster pesada  
Comunicador  
2000 créditos standard  
25000 créditos de deuda a un jefe del crimen

**Historial:** Tus padres lo llamaban “viajar por la galaxia”, pero por lo que a tí respecta no hay vida mejor que la del comerciante libre. Viajar donde te lleve la imaginación, comerciar un poco aquí y un poco allá, buscando un buen trato, regateando y vendiendo... Nuevos mundos que ver, siempre un nuevo planeta al final del viaje.

De todas maneras, es así como se supone que tiene que ser. Pero... el Imperio es cada vez más restrictivo. Bienes que solían ser legales son ahora contrabando. Incluso el contrabando es cada vez más difícil de pasar. Los inspectores de aduanas son como sabuesos. Los sobornos han pasado a ser uno de los principales gastos. Sigues soñando en hacer el trato de tu vida y retirarte... pero no quieres dejarlo. Para tí, tu nave significa hogar, transporte y libertad, todo junto. La idea de perderla te mata.

Pero puede ser que la pierdas. Para seguir funcionando tomaste dinero prestado de un gángster, una bola de cieno, un verdadero rey del crimen. Ahora estás bastante hundido en deudas, y siguen haciéndote bromas pesadas sobre romperte la rótula. Maldito Imperio. Son sus leyes y su corrupción las que han traído todo ésto.

**Personalidad:** Eres obstinado, inteligente, de buen aspecto y cínico. Eres un buen piloto y un buen hombre de negocios. Lo que más deseas es dar un gran golpe y que la chusma, tanto criminal como imperial, te deje en paz.

**Una cita:** “No llevo el dinero encima.”

**Conexión con otros personajes:** Necesitas al menos otra persona para llevar la nave, un socio. Este podría ser el Estudiante Alienígena, el Piloto Atrevido, el Tahir, el Merc, el Jedi Menor, el Mon Calamari, el Wookie, o cualquiera con habilidades mecánicas decentes. Virtualmente puedes haberte encontrado con cualquiera de los otros personajes en el transcurso de tus tratos empresariales (frecuentemente oscuros).

**STAR  
WARS**

## Capitán Imperial Retirado

### Material:

Uniforme de la Marina Imperial (algo pasado)  
Blaster  
2000 créditos standard

**Historial:** Distes tu vida al servicio, y la diste a gusto. La Marina Imperial era tu trabajo, tu vida y tu pasión. Ascendiste desde marino raso a suboficial y a comandante de una nave espacial. Viste acción varias veces y fuiste altamente condecorado, pero recuerdas mejor los tiempos de paz que los tiempos de guerra: la tranquila rutina de la vida de a bordo, los tumultuosos permisos en puerto, el duro estudio, los inesperados peligros de la exploración galáctica.

El día que te retiraste fue un día triste, pero en cierto modo estabas feliz. Tu esposa había sufrido tus frecuentes ausencias y tus hijos crecieron como extraños. Al retirarte para tí fue una conmoción descubrir lo que la gente pensaba del Imperio; algo que había sido limpio y virtuoso en tu juventud se había vuelto muy malo, y no te habías dado cuenta. Las cosas habían ido de mal en peor, y ahora, te dicen, ese loco de Vader lleva las riendas. No querías estar a sus órdenes.

Ahora tu esposa está muerta, y te empiezas a aburrir. Sólo puedes sentarte y leer en tu jardín durante horas y horas. Todavía tienes algunos años. Y querías hacer algo que valiera la pena: quizás algo para combatir el monstruo en que se ha convertido el Imperio. Quizás la Rebelión encuentre alguna utilidad para este viejo soldado.

**Personalidad:** De voz suave, inteligente en el mando. Sabes muchísimas cosas sobre material militar anticuado, y algo menos sobre modernos sistemas de armamento.

**Una cita:** “¿Las ordenes del día, caballero?”

**Conexión con otros personajes:** Puedes haber visto acción con el Merc, o haber patrocinado al Piloto Intrépido para la Academia Naval. Puedes conocer a cualquier Noble o Senador por reputación o socialmente. Puedes estar irritado con el Historiador de Butaca. Puedes haber sido superado por el Contrabandista o el Pirata.

**STAR  
WARS**

# Joven Senador



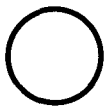
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Descripción física \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **3D+1**  
Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
Atacar con armas \_\_\_\_\_

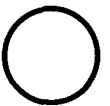
**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **4D** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **3D**  
Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**TECNICA** \_\_\_\_\_ **2D**  
Bajos fondos \_\_\_\_\_ Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
Supervivencia \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
Tecnología \_\_\_\_\_ Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_

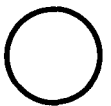
**MECANICA** \_\_\_\_\_ **2D+2** **Medicina** \_\_\_\_\_  
Astrogración \_\_\_\_\_ Rep repulsores \_\_\_\_\_  
Cabalgar \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
Manejar repulsores \_\_\_\_\_ Rep naves espaciales \_\_\_\_\_  
Artillería naval \_\_\_\_\_  
Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
Escudos navales \_\_\_\_\_



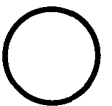
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Wookiee



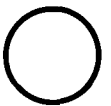
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Descripción física \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **2D+2** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **2D**  
Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
Atacar con armas \_\_\_\_\_

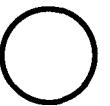
**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **2D** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **5D**  
Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**TECNICA** \_\_\_\_\_ **3D+1**  
Bajos fondos \_\_\_\_\_ Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
Supervivencia \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
Tecnología \_\_\_\_\_ Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_

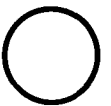
**MECANICA** \_\_\_\_\_ **3D** **Medicina** \_\_\_\_\_  
Astrogración \_\_\_\_\_ Rep repulsores \_\_\_\_\_  
Cabalgar \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
Manejar repulsores \_\_\_\_\_ Rep naves espaciales \_\_\_\_\_  
Artillería naval \_\_\_\_\_  
Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
Escudos navales \_\_\_\_\_



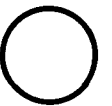
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# Nativo (a) Obstinado (a)



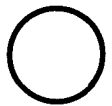
Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Descripción física \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D+2** **PERCEPCION** \_\_\_\_\_ **3D+2**  
Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondese/Furtivo \_\_\_\_\_  
Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
Atacar con armas \_\_\_\_\_

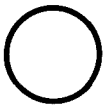
**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **2D** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **4D**  
Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**TECNICA** \_\_\_\_\_ **2D+1**  
Bajos fondos \_\_\_\_\_ Prog/Rep computadores \_\_\_\_\_  
Supervivencia \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
Tecnología \_\_\_\_\_ Prog/Rep Droides \_\_\_\_\_

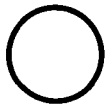
**MECANICA** \_\_\_\_\_ **2D+1** **Medicina** \_\_\_\_\_  
Astrogración \_\_\_\_\_ Rep repulsores \_\_\_\_\_  
Cabalgar \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
Manejar repulsores \_\_\_\_\_ Rep naves espaciales \_\_\_\_\_  
Artillería naval \_\_\_\_\_  
Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
Escudos navales \_\_\_\_\_



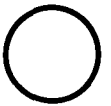
Puntos de  
Fuerza



Puntos  
del lado  
Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

## Nativo(a) Obstinado(a)

### Material:

Espada (el código de daño es de fortaleza+1D+1)  
Pistola de pólvora (ver página 52)  
Cuerno de pólvora  
Gorro grande y de ala ancha  
Ropa extravagante  
500 créditos standard

**Historial:** Tu planeta natal fue colonizado hace unos mil años por naufragos espaciales. Perdió el contacto con la galaxia, y su tecnología sufrió una regresión. Hace sólo unos pocos años tu planeta fue redescubierto por comerciantes libres (de hecho, contrabandistas). Te sorprendieron un poco todas esas naves espaciales, armas de rayos y tal: te sientes mucho más cómodo con las tecnologías honestas que los seres normales pueden entender, como las naves de vela, los rifles, los zeppelines y las lámparas de gas.

Te criaste como el hijo de un granjero honesto, te enseñaron a temer a la deidad, a amar a tus padres y a servir a tu monarca. Te apuntaste a los Granaderos de la Reina de pequeño y viste algo de acción en una campaña. Tu Reina te envió (con otros de sus sirvientes) a descubrir más cosas de la galaxia y qué podría significar el contacto con ella. Le envías informes semanalmente,... pero cada vez estás más preocupado. El Imperio podría aplastar tu planeta como un insecto. Apuntarse a la Rebelión puede ser la única esperanza de tu planeta.

**Personalidad:** Leal a tu Reina; piadoso; y algo más que extravagante. Te ves envuelto en peleas con cierta frecuencia, cosa con la que disfrutas, y también te gusta beber con otros hasta tumbarlos.

**Una cita:** “¡En garde!”

**Conexión con otros personajes:** Un Contrabandista o un Pirata puede haber visitado tu planeta o haberte transportado desde allí. Cualquier Noble o Senador puede haberlo visitado en misión diplomática. Puedes haberte encontrado con cualquiera de los personajes de mala vida (Tahur, Caza-recompensas, Contrabandista, Pirata, etc.) en un bar. El Explorador Lacónico puede haber descubierto tu planeta. Puedes ser noble en tu planeta y el Sirviente Leal ser tuyo.

**STAR  
WARS**

## Wookiee

### Material:

Lanzaproyectiles (ver página 52)  
250 créditos standard

**Historial:** Eres grande. Eres peludo. Hablas con gruñidos. Tu raza vive mucho tiempo, quizás siglos. Odias perder. Te gusta romperles las cabezas a los soldados de asalto (je, je).

**Personalidad:** Eres extremadamente leal a tus camaradas. A veces te sientes frustrado y das golpes. Como no eres consciente de la magnitud de tu fuerza, esto puede ser un problema. Algún día querrás volver a tu planeta natal y aparearte, pero mientras tanto sigues unido a tus amigos.

**Una cita:** “Rooaarrrgh ur roo.” (Traducción: “Esto me da mala espina.”)

**Regla especial:** Escoge a otro personaje como tu amigo y socio. El o ella habla tu lengua. Cuando esté cerca, puedes hablar libremente con los otros jugadores (se supone que tu amigo está traduciendo). Los droides de protocolo (como C-3PO) también pueden traducir. Cuando no haya traductor a mano sigue este procedimiento:

1. Haz un ruido como Chewbacca. (“GRRRRRwun. ¡Hun-uck-chuh!”)

2. Esto es un signo para los otros jugadores que indica que estás intentando decir algo. Los que quieran pueden hacer una tirada de habilidad de lenguas. El director de juego asigna un número de dificultad: normalmente es 15, pero el director de juego puede incrementar o reducir el número de dificultad si intentas decir algo sencillo (como: “¡Vigila!” o ¡Ay!) o complicado (como “Hay que mirar los impulsores laterales”).

3. Si alguien consigue una tirada de lenguas con éxito le puedes decir (en el idioma que utilices para jugar: castellano, catalán...) lo que intentas decir. Si todos fallan, mala suerte.

Por cierto, antes de decidir interpretar un Wookiee, por favor intenta decir “Ooorarrgh” o algo así un par de veces. Si no suena potente para un Wookiee, te sugerimos que interpretes otro personaje. Un jugador que gruñe como Chewbacca contribuye mucho a crear atmósfera de juego, pero uno que suena como un carburador estropeado sólo consigue que los demás se estremezcan.

**STAR  
WARS**

## Joven Senador(a)

### Material:

Ropa elegante  
Blaster de bolsillo  
Comunicador  
1000 créditos standard

**Historial:** Durante tres siglos tu familia ha servido a la República. Innumerables Senadores han llevado tu apellido. Durante siglos, tu familia se ha sacrificado desinteresadamente para el bien del estado y de la sociedad. Has servido leal y buenamente, y por ello los ciudadanos de tu planeta natal son leales a tu casa. Desde que se estableció el Imperio, tu familia ha intentado mantener a raya sus métodos malignos, hacer que el Emperador cumpla su promesa de promover el bien público. Incluso ahora, estás poco dispuesto a volverte contra el gobierno galáctico que tu familia ayudó a establecer hace tantos años.

Pero no tienes alternativa. El Imperio ha pasado verdaderamente a ser una tiranía. Tu planeta natal está ocupado por soldados de asalto. Si hay que salvar la civilización, tienes que actuar ahora. Tu familia dará liderazgo a la Rebelión, como antaño lo dió a la República.

**Personalidad:** Inteligente, seguro de tí mismo y enérgico. Estás más interesado en conseguir que se hagan las cosas que en la teoría. A veces, otra gente está impresionada por tu linaje, y estás orgulloso de ello; aunque no consideras que tengas consciencia de clase. Los grandes hombres y mujeres vienen de todas las clases sociales y todos pueden contribuir a la Alianza Rebelde.

**Una cita:** “Este es el plan.”

**Conexión con otros personajes:** Puedes conocer a cualquier Noble o Senador socialmente o por reputación (también al Capitán Imperial Retirado). Como eres conocido en la Alianza, un Mon Calamari o un Merc puede haber servido contigo anteriormente. Como eres atractivo, inteligente y rico, la gente tiene la molesta costumbre de enamorarse de tí, pero no has encontrado a nadie con quien los sentimientos sean recíprocos.

**STAR  
WARS**



## CARTA DE ARMAS

|                          | Código de daño | Alcance en metros |        |         |
|--------------------------|----------------|-------------------|--------|---------|
|                          |                | Corto             | Medio  | Largo   |
| Blaster de bolsillo      | 3D+1           | 3-4               | 5-8    | 9-12    |
| Blaster deportivo        | 3D+1           | 3-10              | 11-30  | 31-120  |
| Pistola blaster          | 4D             | 3-10              | 11-30  | 31-120  |
| Pistola blaster pesada   | 5D             | 3-7               | 8-25   | 26-50   |
| Blaster de caza          | 4D             | 3-30              | 31-100 | 101-300 |
| Rifle blaster            | 5D             | 3-30              | 31-100 | 101-300 |
| Carabina blaster         | 5D             | 3-25              | 26-60  | 61-250  |
| Blaster de repetición    | 6D             | 3-50              | 51-120 | 121-300 |
| Blaster medio de repet.  | 7D             | 3-60              | 61-150 | 151-400 |
| Blaster pesado de repet. | 8D             | 3-75              | 76-200 | 201-500 |

## Armas Arcáicas

|                          |      |      |        |         |
|--------------------------|------|------|--------|---------|
| Ballesta                 | 2D+2 | 3-10 | 11-30  | 31-50   |
| Arco largo               | 2D+2 | 3-10 | 11-30  | 31-100  |
| Pistola de pólvora       | 2D+2 | 3-4  | 5-8    | 9-12    |
| Mosquetón                | 3D   | 3-10 | 11-30  | 31-100  |
| Rifle                    | 3D+1 | 3-30 | 31-100 | 101-300 |
| Subfusil                 | 4D   | 3-10 | 11-50  | 51-100  |
| Lanzaproyectiles Wookiee | 4D   | 3-10 | 11-30  | 31-50   |

## Granadas

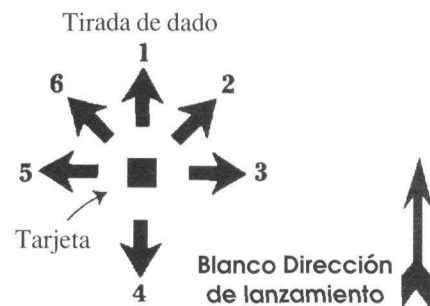
|                   |      |     |      |       |
|-------------------|------|-----|------|-------|
| Granada           |      | 3-7 | 8-20 | 21-40 |
| (impactar)        |      | 3-4 | 5-6  | 7-10  |
| (daño)            | 5D*  | 4D  | 3D   | 2D    |
| Detonador térmico |      | 3-4 | 5-7  | 8-12  |
| (impactar)        |      | 3-8 | 9-12 | 13-20 |
| (daño)            | 10D* | 8D  | 5D   | 2D    |

## Armas de combate cuerpo a cuerpo

|              | Daño       | Dificultad |
|--------------|------------|------------|
| Manos        | for        | 5          |
| Garrote      | for + 1D   | 5          |
| Gardeffii    | for + 1D   | 5          |
| Lanzador     | for + 1D+1 | 10         |
| Vibrohacha   | for + 2D   | 15         |
| Vibrofilo    | for + 1D+2 | 15         |
| Sable de luz | 5D**       | 20         |

\* Daño a quemarropa (ver página 47). \*\* Los personajes con habilidad de controlar suman el código de habilidad al daño. Cualquier cosa a menos de 3 metros se encuentra a alcance de quemarropa para las armas a distancia.

## DIAGRAMA DE DISPERSION DE GRANADAS



Tira 3D para determinar la distancia a la que se dispersa (en metros).

## MODIFICADORES A LOS CODIGOS DE HABILIDAD Y ATRIBUTO

|                                      |       |
|--------------------------------------|-------|
| Personajes corriendo                 | -1D   |
| Personajes reptando                  | -1D   |
| Personajes heridos                   | -1D   |
| Múltiples acciones declaradas        | -1D*  |
| Utilizando una habilidad de reacción | -1D** |
| Seleccionando un blaster en aturdir  | -1D   |
| Desenfundando un arma                | -1D   |

\* Por número de acciones después de la primera

\*\* Adicional cada vez que se utiliza

Ninguna de estas tiradas afecta a las tiradas de fortaleza a efectos de daño.

## SUMARIO DE DAÑO

|            | Combate personal   | Combate naval                          |
|------------|--------------------|----------------------------------------|
| TD < TF    | Aturdido           | daño ligero (-1D pantallas o ionizado) |
| TD ≥ TF    | Herido             | daño pesado                            |
| TD ≥ 2xTFF | Incapacitado       | daño grave                             |
| TD ≥ 3xTF  | Mortalmente herido | destruido                              |

TD = Tirada de daño. TF = Tirada de fuerza de la víctima

## CARTA DE BLINDAJE

| Tipo de blindaje               | Código de blindaje |
|--------------------------------|--------------------|
| Blindaje de soldados de asalto | 1D                 |
| Casco protector                | +1                 |
| Chaleco protector              | +1                 |
| Blindaje de Caza-recompensas   | 1D                 |

El código de blindaje se suma al código de fortaleza de quien lo lleva (sólo) a efectos de daño, y se resta del atributo y las habilidades de destreza de quien lo lleva a todos los efectos.

| TABLA DE CURACIÓN                                   |              |
|-----------------------------------------------------|--------------|
| Número de dificultad del Medpac                     |              |
| Herido                                              | 10           |
| Incapacitado                                        | 15           |
| Mortalmente herido                                  | 20           |
| Tiempo de curación en el tanque de rejuvenecimiento |              |
| Herido                                              | 2D horas     |
| Incapacitado                                        | 2D días      |
| Mortalmente herido                                  | 2D semanas   |
| Curación natural                                    |              |
| Tirada de Fortaleza                                 | Resultado    |
| Herido                                              |              |
| 2 - 6                                               | incapacitado |
| 7 - 11                                              | sin cambios  |
| 12 +                                                | curado       |
| Incapacitado                                        |              |
| 2 - 8                                               | muerto       |
| 9 - 13                                              | sin cambios  |
| 14 +                                                | herido       |

| CARTA DE DIFICULTAD DE LA FUERZA                                                                    |      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| PROXIMIDAD                                                                                          |      |
| El usuario y el objetivo están:                                                                     |      |
| En contacto físico                                                                                  | -    |
| En línea de visión pero sin tocarse                                                                 | +2   |
| No en línea de visión, 1-100 metros                                                                 | +5   |
| 101 metros - 10 kilómetros de distancia                                                             | +7   |
| 11 kilómetros - 1.000 kilómetros de distancia                                                       | +10  |
| En el mismo planeta a más de 1.000 kilómetros                                                       | +15  |
| En el mismo sistema estelar, pero no en el mismo planeta                                            | +20* |
| No en el mismo sistema estelar                                                                      | +30* |
| RELACIÓN                                                                                            |      |
| El usuario y el objetivo son:                                                                       |      |
| Parientes cercanos (casados, hermanos, padre e hijo)                                                | -    |
| Amigos íntimos                                                                                      | +2   |
| Amigos                                                                                              | +5   |
| Conocidos                                                                                           | +7   |
| Ligeramente conocidos                                                                               | +10  |
| Se han encontrado una vez                                                                           | +12  |
| Nunca se han encontrado, pero se conocen por reputación                                             | +15  |
| Completos extraños                                                                                  | +20  |
| Completos extraños y de especies diferentes                                                         | +30  |
| * Se aplica únicamente a Clarividencia; los otros poderes no se pueden utilizar a estas distancias. |      |

| GACETA DE ASTROGACION                                |       |          |       |           |         |            |        |
|------------------------------------------------------|-------|----------|-------|-----------|---------|------------|--------|
|                                                      | YAVIN | TATOOINE | ENDOR | DANTOOINE | DAGOBAH | CORELLIANO | BESPIN |
| Alderaan                                             | 12    | 7        | 18    | 13        | 30      | 6          | 8      |
| Bespin                                               | 22    | 16       | 32    | 22        | 27      | 6          |        |
| Corelliano*                                          | 14    | 4        | 17    | 12        | 31      |            |        |
| Dagobah                                              | 30    | 28       | 25    | 32        |         |            |        |
| Dantooine                                            | 10    | 20       | 21    |           |         |            |        |
| Endor                                                | 31    | 24       |       |           |         |            |        |
| Tatooine                                             | 22    |          |       |           |         |            |        |
| El número es la duración standard del viaje en días. |       |          |       |           |         |            |        |
| * Sistema corelliano                                 |       |          |       |           |         |            |        |

| CARTA DE ASTROGACION                                 |                 |
|------------------------------------------------------|-----------------|
| Duración                                             | en días         |
| Ruta comercial principal                             | 3               |
| Ruta comúnmente transitada                           | 7               |
| Ruta ligeramente transitada                          | 14              |
| Ruta infrecuentemente transitada                     | 21              |
| Ruta que no ha sido transitada en los últimos 3 años | 30              |
| Ruta nunca transitada                                | 30+             |
| Modificadores                                        |                 |
| A través de una nube de gas                          | +1-14 días      |
| A través de racimo estelar o campo de asteroides     | +1-14 días      |
| Multiplicador del hiperimpulsor de la nave           | x multiplicador |
| Dificultad                                           |                 |
| N.º dificultad                                       |                 |
| Viaje standard                                       | 15              |
| Sin computador de navegación                         | 30              |
| Entrada precipitada                                  | x2              |
| Daño ligero                                          | +5              |
| Daño pesado                                          | +10             |
| Cada día adicional                                   | -1              |
| Cada día ahorrado                                    | +1              |

| TABLA DE CONTRATIEMPOS DE ASTROGRACION |                                   |
|----------------------------------------|-----------------------------------|
| Tira 2D                                |                                   |
| 2-3                                    | *Corte del hiperimpulsor: dañado  |
| 4                                      | Fluctuaciones de radiación        |
| 5-6                                    | Corte del hiperimpulsor: sin daño |
| 7                                      | Fuera de rumbo                    |
| 8                                      | Mynocks                           |
| 9-10                                   | Accidente evitado por los pelos   |
| 11-12                                  | Colisión: daño pesado             |
| Ver página 59 para más explicaciones   |                                   |

| CARTA DE COSTES                 |                    |
|---------------------------------|--------------------|
| Artículo                        | Coste              |
| <b>Armas y blindaje</b>         |                    |
| Blaster de bolsillo             | 300                |
| Blaster deportivo               | 300                |
| Pistola blaster                 | 500                |
| Pistola blaster pesada          | 750                |
| Blaster de caza                 | 500                |
| Rifle blaster                   | 1000               |
| Carabina blaster                | 900                |
| Blaster de repetición           | 2000               |
| Blaster medio de repetición     | 3000               |
| Blaster pesado de repetición    | 5000               |
| Vibrofilo                       | 250                |
| Vibrohacha                      | 500                |
| Chaleco flak                    | 300                |
| Casco protector                 | 300                |
| Blindaje "Caza-recompensas"     | 2500               |
| Detonador térmico               | 2000               |
| Granada                         | 200                |
| <b>Droides</b>                  |                    |
| Unidad R2                       | 1000               |
| Unidad 3PO                      | 2000               |
| <b>Varios</b>                   |                    |
| Comunicador                     | 100                |
| Macrobinoculares                | 100                |
| Computador de bolsillo          | 100                |
| Raciones concentradas, 1 semana | 200                |
| Generador de fusión portátil    | 500                |
| Autochef                        | 500                |
| Medpac                          | 100                |
| <b>Vehículos</b>                |                    |
| Carguero ligero                 | 100.000            |
| usado                           | 25.000             |
| Autodeslizador                  | 10.000             |
| usado                           | 2.000              |
| Moto deslizadora                | 5.000              |
| usada                           | 1.000              |
| <b>Pasaje</b>                   |                    |
| Nave de línea de lujo           | 1000               |
| Nave de línea "sin extras"      | 500                |
| Tercera clase                   | 100                |
| Nave chárter                    | 10.000             |
| <b>Multiplicado por</b>         |                    |
| Ruta muy transitada             | x 1                |
| Ruta común                      | x 2                |
| Ruta raramente transitada       | x 3                |
| Ruta infrecuente                | x 5                |
| ¿Dónde dice que quiere ir?      | Sólo naves chárter |

| CARTA DE NUMEROS DE DIFICULTAD                   |    |
|--------------------------------------------------|----|
| Muy fácil                                        | 5  |
| Fácil                                            | 10 |
| Moderado                                         | 15 |
| Difícil                                          | 20 |
| Muy difícil                                      | 30 |
| <b>Combate</b>                                   |    |
| A quemarropa                                     | 5  |
| Corto alcance                                    | 10 |
| Medio alcance                                    | 15 |
| Largo alcance                                    | 20 |
| <b>Conocimientos</b>                             |    |
| Todo el mundo lo sabe                            | 5  |
| Conocimiento común                               | 10 |
| No es secreto, pero tampoco ampliamente conocido | 15 |
| Conocimiento especializado                       | 20 |
| Conocimiento de experto                          | 30 |
| <b>Conocimientos generales</b>                   |    |
| Bastante ignorante                               | 5  |
| Sabe algo                                        | 10 |
| Amplios conocimientos generales                  | 15 |
| Conocimientos específicos, detallados            | 20 |
| Conocimientos realmente globales                 | 30 |
| <b>Utilización del medpac</b>                    |    |
| Herido                                           | 10 |
| Incapacitado                                     | 15 |
| Mortalmente herido                               | 20 |

| TABLA DE CAIDAS Y COLISIONES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |      |       |       |        |         |      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------|-------|--------|---------|------|
| Distancia caída (en metros)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 3-6  | 7-12  | 13-18 | 19-30  | 31-50   | 51+  |
| Velocidad de colisión (en km/h)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 5-10 | 11-20 | 21-50 | 51-100 | 101-200 | 201+ |
| Código de daño                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 3D   | 4D    | 5D    | 6D     | 8D      | 10D  |
| <b>Procedimiento:</b> Determina la distancia de la caída o la velocidad de la colisión en la parte superior de la tabla. Lee en la parte inferior de la tabla el código de daño correspondiente. Tira tantos dados como se indique. Tira también los dados de fortaleza del personaje. Consulta el sumario de daño para determinar la cantidad de daño sufrido. |      |       |       |        |         |      |



## TABLA DE DAÑO DE SISTEMAS DE NAVES ESPACIALES

| Tirada de dado | Sistema                  |
|----------------|--------------------------|
| 1              | Impulsores iónicos       |
| 2              | Computador de navegación |
| 3              | Hiperimpulsores          |
| 4              | Sistema de armas         |
| 5              | Pantallas deflectoras    |
| 6              | Impulsores laterales     |

### Resultados:

*Impulsores iónicos:* La nave no se puede mover en el espacio normal; no se pueden realizar tiradas de velocidad ni de maniobra.

*Computador de navegación:* Cuando la nave entra en el hiperespacio, el número de dificultad de astrogración para un viaje de duración standard es 30 en vez de 15.

*Hiperimpulsores:* La nave no puede entrar en el hiperespacio hasta que se reparen los impulsores.

*Sistema de armas:* Un sistema de armas (a elección del director de juego) deja de funcionar y no se puede disparar).

*Pantallas deflectoras:* Los deflectores ya no funcionan; no se pueden hacer tiradas de deflectores.

*Impulsores laterales:* La nave pierde una buena dosis de maniobrabilidad; todavía se pueden hacer tiradas de evasión, pero el código de maniobrabilidad cae a cero (el piloto sólo tira por su habilidad cuando se evade).

## CARTA DE MODIFICADORES OPCIONALES AL FUEGO

|                                   | N.º de dificultad |
|-----------------------------------|-------------------|
| Blanco estirado                   | +5                |
| Blanco protegido                  | +5                |
| Terreno                           |                   |
| Cubierta ligera                   | +1                |
| Cubierta media                    | +2                |
| Cubierta pesada                   | +5                |
| Apertura adyacente al que dispara | +1                |
| Puerta (otros casos)              | +2                |
| Ventana (otros casos)             | +4                |
| Rendija (otros casos)             | +6                |
| Tamaño del blanco                 |                   |
| Menos de 1 cm. de altura          | +20               |
| 1 - 10 cm                         | +10               |
| 11 - 33 cm                        | +5                |
| 34 cm - 1 m                       | +2                |
| 1 - 3 m                           | -                 |
| 3 - 10 m                          | -5                |
| 10 - 100 m                        | -10               |
| 101 m o mayor                     | -20               |

## CARTA DE MODIFICADORES OPCIONALES A LAS GRANADAS

|                                                                    | N.º de Dificultad |
|--------------------------------------------------------------------|-------------------|
| Aperturas                                                          |                   |
| Tirando a través de una puerta no adyacente al lanzador            | +2                |
| Tirando a través de una ventana o rendija no adyacente al lanzador | +5                |
| Terreno                                                            |                   |
| Blanco adyacente a una pared                                       | -2                |
| Blanco en cubierta pesada                                          | +2                |
| Sin línea de visión al blanco                                      | +5                |
| Gravedad                                                           |                   |
| Lanzador no familiarizado con la gravedad local                    | +2                |
| Lanzando en campo de gravedad variable                             | +5                |
| Lanzando desde un objeto rotatorio                                 | +10               |

## MODIFICADORES OPCIONALES AL DAÑO DE GRANADA

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Personaje al lado de: |     |
| Puerta o ventana      | -1D |
| Rendija               | -2D |
| Area cerrada          | +1D |
| Area en vacío         | -1D |

## CARTA OPCIONAL DE MOVIMIENTO

|                            |               |
|----------------------------|---------------|
| Girar 45 grados            | 1             |
| Tirarse al suelo           | 0             |
| Levantarse                 | 4             |
| Terreno                    |               |
| Cubierta ligera            | x 1 1/2       |
| Cubierta media             | x 2           |
| Cubierta pesada            | x 3           |
| Puerta                     | +1            |
| Ventana                    | +4            |
| Rendija                    | infranqueable |
| Gravedad                   |               |
| Gravedad pesada            | x 2           |
| Gravedad muy ligera        | x 1 1/2       |
| Campo de gravedad variable | x 1 1/2       |

**MEJORA DE LAS REGLAS**  
Deben incorporarse las siguientes mejoras al reglamento de *La Guerra de las Galaxias El Juego de Rol*. Sustituyen a las reglas previamente publicadas. Cualquier regla que no se cubra en esta sección sigue tal y como aparece en el reglamento. Estas mejoras se han instituido para incrementar el disfrute del juego, aclarar algunas cuestiones sobre las reglas y estimular, mas si cabe, el espíritu pelicularo del conjunto de reglas originales

**NÚMEROS DE DIFICULTAD**  
Los números de dificultad indicados para cada tipo de acción son *directrices*, números que pueden variar de tarea a tarea, aunque estas sean similares. No pretendían ser absolutos. Balancearse sobre un pozo de ventilación de la Estrella de la Muerte cogiendo una cuerda con una mano y una princesa con la otra es una tarea *difícil*. También lo es en el pozo de una mina, mientras eres perseguido por soldados de asalto. Pero la Estrella de la Muerte es la Estrella de la Muerte, cruzar el pozo de la mina es un poco mas fácil, aunque sigue siendo más difícil que una tarea *moderada*. Para reflejarlo en el juego, ahora los números de dificultad se presentan en una escala

| Descripción de la tarea | Escala de numero de dificultad |
|-------------------------|--------------------------------|
| Muy fácil               | 3-5                            |
| Fácil                   | 6-10                           |
| Moderada                | 11-15                          |
| Difícil                 | 16-20                          |
| Muy difícil             | 21-30                          |

Hay escalas similares para el combate, los conocimientos, los conocimientos generales y la utilización de medpacs. Consulta la "Carta de Números de Dificultad", al final de esta sección

Determinados tipos de tareas deberían ser escalados según las circunstancias. Los números de dificultad de los medpacs, por ejemplo, se basan en el alcance y la gravedad del daño. ¿El PJ ha sido herido por un sólo rayo de bláster? Utiliza un numero de dificultad de 6. ¿Ha sido herido por un detonador térmico? Desplaza el numero de dificultad hacia la parte superior de la escala de *herido*, que tiene un máximo de 10.  
Hasta que los PJ no hayan progresado en gran medida, utiliza los números de dificultad, relacionados con tareas, de la parte inferior de la escala. Estos números proporcionarán retos emocionantes sin frustrar a los jugadores con tareas imposibles. Reserva la parte superior para circunstancias excepcionales

**COMBATE (REVISADO)**  
**Secuencia**  
Para proporcionar un ambiente de combate mas rápido y simple que facilite la visualización, hemos redefinido la secuencia de combate. La nueva secuencia divide el combate en *rondas de combate*. Cada ronda representa cinco segundos y se divide en los siguientes cinco segmentos. Sigues jugando ronda tras ronda hasta que un bando muere, huye o se rinde.  
Cada ronda de combate sigue esta secuencia (que sustituye la de la página 46)  
**1. Declarar acciones:** Los personajes declaran todas sus acciones para esta ronda de combate. La opción de solo esquivar debe declararse ahora. El personaje (PJ o PNJ) con el menor código de *Destreza* declara sus acciones en primer lugar, seguido por los otros jugadores, en orden ascendente de *Destreza*.  
**2. Declarar habilidades de reacción:** Los personajes declaran si esquivan en combate. El personaje (PJ o PNJ) con el menor código de *Destreza* lo declara en primer lugar, seguido por los otros jugadores, en orden ascendente de *Destreza*.  
**3. Tirar por las habilidades de reacción:** Los personajes que han declarado la utilización de habilidades de reacción (sólo esquivar o esquivar en combate) tiran sus dados de habilidad. El director de juego determina los números de dificultad para impactar para esta ronda de combate.  
**4. Tirar por las acciones:** Los personajes que han declarado acciones tiran sus dados de habilidad. Las acciones se resuelven en orden decreciente del número de acciones de *prisa* que se realizan, un personaje que realiza tres acciones de prisa actuara antes que un personaje que realice una o dos acciones de prisa. Las acciones con el *mismo grado de prisa* se resuelven simultáneamente, con todas las acciones que no sean de movimiento sucediendo en primer lugar, y después todos los movimientos

**5. Calcular daños:** Tira dados de daño y fortaleza para todos los personajes impactados y determina los efectos según la carta de "Resumen de Daños". Cualquier objetivo impactado anteriormente durante el segmento de "tirar por las acciones" debido a acciones con prisa debe calcular el daño en ese momento, antes de que ocurran acciones de menor prisa o simultáneas. Estos resultados de daño afectan a los resultados de las restantes acciones del segmento

**Acciones**  
Las acciones, que deben declararse durante el primer segmento de una ronda de combate, son el movimiento, la utilización de habilidades y atributos, la prisa y la preparación.  
El *Movimiento* durante el combate consiste en caminar o correr. Un personaje puede caminar hasta cinco metros sin ninguna penalización. Un personaje corriendo puede moverse hasta 10 metros, pero esto cuenta como acción. Recuerda que cada acción después de la primera cuesta 1D. Reduce cualquier tirada de habilidad o atributo en 1D mientras se corra. Como bonificación, los personajes que corren añaden 1D a sus maniobrar de solo esquivar o esquivar en combate (ver mas adelante). En estas reglas revisadas no hay puntos de movimiento.

La *Prisa* permite que un personaje realice sus acciones en primer lugar durante el segmento de "tirar por las acciones". Cada apresuramiento que declare un personaje cuenta como una acción. El personaje que declara el mayor numero de acciones de prisa realiza las acciones en primer lugar.

**Nota:** las acciones de los personajes subsiguientes deben tomar en consideración cualquier resultado de daño que ocurra debido a las acciones apresuradas.  
*Preparar* una acción permite que un personaje incremente un código de habilidad en 1D en la siguiente ronda de combate. Durante la ronda en que un personaje se prepara, no puede hacer nada más. En la siguiente ronda, realiza su tirada de dados mejorada.

**Esquivar y otras habilidades de reacción**  
Ahora hay dos opciones disponibles cuando se utiliza una habilidad de reacción: una reacción *total* y una reacción *de combate*.

*Sólo esquivar* es similar a la regla de esquivar descrita en las reglas básicas. Añades al numero de dificultad del atacante, el numero que tira el personaje que utiliza su habilidad de esquivar. El personaje que realiza sólo esquivar debe moverse a toda velocidad (tomar una acción de correr) aunque no tiene porqué moverse toda la distancia permitida. No puede realizar ninguna otra acción durante esta ronda de combate. En una situación de combate entre naves espaciales, una *evasión completa* requeriría que el piloto no hiciese nada excepto intentar alguna maniobra fantasiosa en espera de reducir las posibilidades que su nave sea impactada. Los otros miembros de la tripulación, sin embargo, pueden utilizar otras habilidades durante esta ronda, incluyendo la artillería naval. Ver "Evasión" para encontrar mas detalles.

*Esquivar en combate* permite que un personaje *sustituya* su tirada de habilidad por el numero de dificultad del atacante. El defensor tira sus dados de esquivar y entonces escoge el numero de dificultad del ataque (o su tirada de esquivar o el número de dificultad original). Esquivar en combate reduce los códigos de habilidad de un personaje en 1D durante esta ronda de combate.

Una tirada de habilidad de reacción afecta a todo el combate dirigido contra un mismo objetivo durante toda la ronda de combate.

**Acciones combinadas**  
Ahora, dos o más personajes pueden combinar sus acciones durante una sola ronda para conseguir de manera mas efectiva una única tarea. Para realizar una acción combinada, todos los personajes involucrados deben declarar que se combinan. Uno de los personajes involucrados debe ser escogido para realizar efectivamente la acción, utilizando su código de habilidad para la tirada, los otros involucrados sencillamente le proporcionan apoyo. Por cada personaje adicional (a parte del escogido) involucrado en una acción, *añade un punto por cada dado completo* de habilidad o atributo o control de fuego que tengan los personajes que apoyan. Entonces tira una vez por cada acción combinada que se declare.

Ejemplo: Dos soldados de asalto y un oficial imperial declaran un disparo combinado contra un PJ. Se escoge un soldado para que tire su código de habilidad de blasters de 3D. El otro soldado (3D) y el oficial (2D+1), añaden un punto por cada dado completo de habilidad que tengan, para un total de +5. Por lo que el soldado elegido tira 3D+5 para conseguir el número de dificultad determinado por el director de juego.

Cada acción combinada cuenta como una acción. Reduce correspondientemente los códigos de habilidad o de atributo de *todos los personajes involucrados*, según el numero de acciones declaradas en la ronda.

**Ejemplo:** Los dos soldados de asalto y el oficial imperial declaran *dos* disparos combinados contra un PJ. Cada uno de sus códigos de habilidad se reduce en 1D por el hecho de realizar dos acciones. Ahora los soldados tienen códigos de blaster de 2D y el oficial de 1D+1. Por esa razón el soldado escogido tira 2D+3 dos veces para conseguir el número de dificultad.

El daño de los disparos combinados se calcula normalmente. Por cada impacto, tira los dados de daño del arma escogida. *No* combines los dados de daño de cada arma involucrada. En efecto, cada disparo combinado es una descarga cerrada dirigida a un blanco específico para conseguir asegurar un impacto.

Nota: Cuando se utilice esta regla, el director de juego debe considerar qué tipos de acción pueden ser combinadas. Las acciones que son estrictamente individuales no pueden serlo. Por ejemplo, los pilotos de TIE no pueden utilizar una acción combinada para incrementar las velocidades de sus naves. La velocidad de cada caza TIE es independiente de la velocidad de otro. Sin embargo, pueden utilizar una acción combinada para disparar sobre una nave rebelde.

**Postura**  
Un personaje puede estar de pie o estirado. A efectos del juego, estar de pie incluye estar agachado, arrodillado o en cualquier posición en la que un personaje no se tumbe para evitar el fuego. Estar estirado es estirarse deliberadamente para evitar el fuego. Un personaje puede estirarse sin penalización en cualquier momento. Un personaje que esta estirado puede levantarse y utilizar habilidades en la misma ronda de combate, pero cuenta como una acción. Los personajes estirados son mas difíciles de impactar, suma +2 cuando se determinen los números para impactar.

Efectos del daño  
Ahora, los resultados de *aturdido* reducen todos los códigos de habilidad y atributo del objetivo en 1D durante el resto de esta ronda de combate y la siguiente ronda de combate, únicamente. Sin embargo, los códigos de fortaleza se utilizan a plena potencia cuando se resiste el daño. Los efectos del aturdimiento son acumulativos. Un personaje que es aturdido tres veces en la misma ronda de combate reduciría sus códigos en 3D hasta la siguiente ronda de combate.

**Granadas y detonadores térmicos**  
Para determinar la distancia de desviación (en metros), tira 1D a corto alcance, 2D a medio alcance y 3D a largo alcance.

Reglas de combate opcionales: Sorpresa  
La sorpresa da a un personaje *dos acciones de prisa gratis* para esa ronda de combate. Estas acciones no reducen ninguno de sus códigos de dados.

Ejemplo de juego (combate)  
Cuatro rebeldes se encuentran con siete imperiales en el pasillo de una estación espacial. Todos se encuentran a medio alcance y todos están armados con pistolas blaster. El grupo rebelde esta formado por un piloto (DES 3D, blaster 5D, esquivar 4D, FOR 3D), un ingeniero (DES 2D+1, blaster 3D+1, esquivar 3D+1, FOR 2D+2), un contrabandista (DES 3D+1, blaster 5D+1, esquivar 4D+1, FOR 3D) y un Wookiee (DES 2D+2, blaster 4D+2, esquivar 3D+2, FOR 5D).

Los imperiales son un Caza-recompensas (DES 4D, blaster 6D, esquivar 5D, FOR 3D+2) y seis soldados de asalto (DES 1D, blaster 3D, esquivar 3D, FOR 3D).

Ambos grupos deciden atacar, por lo que debe resolverse el combate según la secuencia de combate. Hemos descrito la primera ronda de combate para que puedas ver cómo funcionan conjuntamente todos los elementos.

**1. Declarar acciones.** Los personajes declaran acciones en orden de DES, de menor a mayor.

Los soldados de asalto nº 1 y 2 se combinan con el Caza-recompensas para disparar contra el Wookiee.

Los soldados de asalto nº 3 y 4 se combinan para disparar contra el ingeniero. El soldado de asalto nº 5 dispara una vez contra el piloto. El soldado de asalto nº 6 dispara una vez contra el contrabandista. El ingeniero declara sólo esquivar.

El Wookiee decide tomar una acción de prisa para moverse a cubierto, y entonces disparar una vez contra el Caza-recompensas.

El piloto se tira al suelo (incrementando el número de dificultad para que lo impacten, +2), y luego dispara dos veces (una al soldado nº 2 y otra al soldado nº 5).

El contrabandista toma una acción de prisa para disparar una vez contra el Caza-recompensas.

El Caza-recompensas combina su fuego con los soldados de asalto nº 1 y 2 para disparar una vez contra el Wookiee.

**2. Declarar habilidades de reacción.** El Caza-recompensas es el único personaje que declara un esquivar en combate.

**3. Tirar por habilidades de reacción.** A medio alcance, el número de dificultad para impactares de 11. Las habilidades de reacción podrían incrementar este numero. Todos los personajes que han declarado habilidades de reacción tiran sus dados.

El ingeniero tira por su solo esquivar. Saca un 13 y añade ese número al numero de dificultad, incrementándolo a 24.

El Caza-recompensas tira por su esquivar en combate. Saca un 17 y decide utilizar este número como número de dificultad.

**4. Tirar por las acciones.** Las acciones apresuradas se resuelven en primer lugar, seguidas de las otras. El contrabandista ha declarado dos acciones, una prisa y un tiro contra el Caza-recompensas. Reduciendo su habilidad en 1D, tiene 4D+1 para conseguir una dificultad de 17. Saca un 16+1, un 17, ¡impacto! Ahora se calcula el daño para esta acción apresurada. El contrabandista tira un 12 para daño, el Caza-recompensas tira un 15. El Caza-recompensas queda aturdido, sus códigos se reducen en 1D durante el resto de esta ronda y toda la siguiente.

El Wookiee utiliza su prisa para moverse hacia una protección media (+2), incrementando el numero de dificultad para impactarle a 13.

Todas las otras acciones, que tienen el mismo grado de prisa, ocurren simultáneamente. Se pueden resolver en cualquier orden.



Los soldados de asalto nº 3 y 4 disparan combinadamente contra el ingeniero El soldado escogido tira sus 3D, añadiendo 3 puntos por el otro soldado Esto hace que sean 3D+3 para conseguir un 24 Saca un 10 y falla

El soldado de asalto nº 5 dispara contra el piloto Tiene 3D para sacar un 11 Saca un 12, un impacto

El Caza-recompensas tira sus dados, 6D reducidos en 2D debido a las acciones y al aturdimiento Los dos soldados de asalto añaden 6 puntos, por lo que el Caza-recompensas tiene 4D+6 para sacar un 13, el número de dificultad para impactar al Wookiee Saca un 12+6, para un total de 18, un impacto

El Wookiee dispara contra el Caza-recompensas con 4D+2, reducido en 1D porque ha realizado dos acciones Necesita un 17 Saca un 11 y falla

El piloto dispara dos veces con 5D, reducidos en 1D porque realiza dos acciones Necesita un 11 Saca un 12 y un 14 ¡Dos impactos!

5. Calcular **daños**. Cada personaje impactado tira sus dados de FOR contra los dados de daño para determinar el alcance del daño

El contrabandista saca un 9, pero la tirada de daño es de 12 Está herido

El Wookiee es impactado con un 15 para daño, pero saca un 24 Sólo está aturdido

Los soldados de asalto nº2 y 5 tiran un 10 y un 11, pero las tiradas de daño son respectivamente de 14 y 17 Ambos quedan heridos

Al final de la primera ronda de combate, el contrabandista está herido (códigos reducidos en 1D), el Wookiee está aturdido (reducidos en 1D hasta el final de la segunda ronda), los soldados de asalto nº2 y 5 están heridos y el Caza-recompensas está aturdido durante toda la ronda

¿Ganarán los rebeldes? ¿O combinarán los imperiales sus poderes para superar a nuestros héroes? Sólo las siguientes rondas de combate lo pueden decir

SECUENCIA DE COMBATE DE NAVES ESPACIALES

Cada ronda de combate entre naves espaciales sigue esta secuencia (que sustituye a la de la página 61)

1. **Declarar acciones:** Los personajes declaran todas sus acciones para esta ronda de combate La opción de evasión completa debe declararse ahora, así como cualquier intento de incrementar o reducir el alcance durante el segmento de "tirar por las acciones" El personaje (PJ o PNJ) con el menor código de *Destreza* declara sus acciones en primer lugar, seguido por los otros jugadores, en orden ascendente de *Destreza*

2. Declarar habilidades **de reacción:** Los pilotos declaran evasiones de combate El personaje (PJ o PNJ) con el menor código de *Destreza* lo declara en primer lugar, seguido por los otros jugadores, en orden ascendente de *Destreza*

3. **Tirar por** las habilidades **de reacción:** Los pilotos que han declarado la utilización de habilidades de reacción (evasiones completas o de combate) tiran sus dados de habilidad Los operadores de pantallas tiran por sus intentos de protección El director de juego determina los números de dificultad para impactar para esta ronda de combate

4. **Tirar por** las **acciones:** Los personajes que han declarado acciones tiran sus dados de habilidad Las acciones se resuelven en orden decreciente del número de acciones *de prisa* que se realizan, un personaje que realiza tres acciones de prisa actuará antes que un personaje que realice una o dos acciones de prisa Las acciones con el *mismo grado de prisa* se resuelven simultáneamente, con todas las acciones que no sean de movimiento ocurriendo en primer lugar, y después todos los movimientos

5. Calcular **daños:** Tira dados de daño y casco para todos los objetivos impactados y determina los efectos según la carta de "Resumen de Daños" Cualquier objetivo impactado anteriormente en el segmento de "tirar por las acciones" debido a acciones apresuradas debe calcular el daño en ese momento, antes de que ocurran acciones de menor prisa o simultáneas Estos resultados de daño afectan a los resultados de las restantes acciones del segmento

**EVASIÓN**

La *evasión completa* es la evasión descrita en el reglamento Si un piloto escoge evasión completa, no puede realizar ninguna otra acción durante esta ronda Esto es diferente que solo esquivar, en la evasión total, la nave que se evade no puede incrementar el alcance Las tiradas de pilotaje sólo se hacen para determinar si la nave atacante se acerca, si el que evade saca un resultado más alto, el alcance sigue siendo el mismo, si el atacante saca un resultado mayor, el alcance se reduce en un paso

Cuando un piloto declara una evasión completa, esta intentando desesperadamente evitar el fuego enemigo Sus esfuerzos hacen que sea considerablemente más difícil impactar su nave Un vuelo tan impredecible y salvajemente giratorio también hace que sea más difícil para los artilleros de la nave evasora impactar a sus objetivos, suma la tirada de evasión al número para impactar naves enemigas

La *evasión de combate* funciona exactamente igual que el esquivar en combate El piloto puede escoger sustituir el numero de dificultad por su tirada de habilidad y maniobra Una evasión de combate no tiene efecto sobre el fuego de los artilleros a bordo de la nave que evade, ni sobre las tiradas de pilotaje (excepto por el coste de acción)

**Pantallas**

Pantallas es una habilidad de reacción, declarada durante el segmento de "declaración de habilidades de reacción" de la secuencia de combate entre naves espaciales Los intentos de protección se resuelven durante el segmento de "tirar por las habilidades de reacción" La tirada del intento se suma al numero de dificultad del atacante A esta suma se le llama *número de pantalla* Si el atacante saca mas que el numero de dificultad, pero menos que el número de pantalla, impacta en la nave pero se suman los dados de pantalla a los dados de casco al calcular los daños

Ejemplo: El piloto del *Proyectil Plateado* tira un 18 de evasión de combate contra cazas TIE a corta distancia, escogiendo este número en vez del numero de dificultad de 6 El copiloto, que maneja las pantallas, tira un 16 El numero de pantalla es 34 Si los pilotos de los cazas TIE sacan 17o menos, no consiguen dar al *Proyectil Plateado* Si sacan de 18 a 34, impactan en la nave, pero las pantallas ayudan a proteger el casco Si los pilotos de los TIE sacan 24 o mas, impactan en la nave, consiguiendo evitar las pantallas, sólo se tiran los dados de casco para resistir los daños

**Daños a las naves**

La descripción de la ionización de las naves (pagina 63) se modifica de la siguiente manera

Si no se han utilizado con éxito las pantallas, o si la nave no tiene pantallas, cuando una nave es dañada ligeramente, sus *controles se quedan ionizados* Todos los códigos de la nave (excepto el de casco) se reducen en 1D durante el resto de esta ronda y la siguiente ronda de combate únicamente La nave y la tripulación pueden realizar acciones con los códigos de dados reducidos, no tienen porque perder una ronda La nave se recupera de la ionización al final de la siguiente ronda de combate

**Otros vehículos**

La secuencia de combate para naves espaciales se utiliza siempre que los combatientes se encuentren en vehículos Una persecución en motos deslizadoras utiliza la misma secuencia que un duelo entre cazas espaciales

MEJORA DE LAS CARTAS Y TABLAS DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS SECUENCIA DE COMBATE ENTRE NAVES ESPACIALES

1. Declarar acciones: Los personajes declaran todas sus acciones para esta ronda de combate La opción de evasión completa y los intentos de incrementar o reducir el alcance

deben declararse ahora El personaje con menor *Destreza* declara sus acciones en primer lugar, después los otros en orden ascendente

2. Declarar habilidades **de reacción:** Los pilotos declaran evasiones de combate El personaje con menor *Destreza* declara sus acciones en primer lugar, después los otros en orden ascendente

3. **Tirar** por las habilidades **de reacción:** Los pilotos que han declarado la utilización de habilidades de reacción (evasiones completas o de combate) tiran sus dados de habilidad Los operadores de pantallas tiran por sus intentos de protección El director de juego determina los números de dificultad para impactar para esta ronda de combate

4. **Tirar** por las acciones: Los personajes que han declarado acciones tiran sus dados de habilidad Las acciones se resuelven en orden decreciente del número de acciones *de prisa* que se realizan Las acciones con el *mismo grado de prisa* se resuelven simultáneamente, con todas las acciones que no sean de movimiento ocurriendo en primer lugar, y después todos los movimientos

5. Calcular **daños:** Tira dados de daño, casco y pantallas para todos los objetivos impactados

| CARTA DE NÚMEROS DE DIFICULTAD                   | Escala de dificultad |
|--------------------------------------------------|----------------------|
| Tarea                                            |                      |
| Muy fácil                                        | 3-5                  |
| Fácil                                            | 6-10                 |
| Moderado                                         | 11-15                |
| Difficil                                         | 16-20                |
| Muy difícil                                      | 21-30                |
| Combate                                          |                      |
| A quemarropa                                     | 3-5                  |
| Corto alcance                                    | 6-10                 |
| Medio alcance                                    | 11-15                |
| Largo alcance                                    | 16-20                |
| Conocimientos                                    |                      |
| Todo el mundo lo sabe                            | 3-5                  |
| Conocimiento común                               | 6-10                 |
| No es secreto, pero tampoco ampliamente conocido | 11-15                |
| Conocimiento especializado                       | 16-20                |
| Conocimiento de experto                          | 21-30                |
| Conocimientos generales                          |                      |
| Bastante ignorante                               | 3-5                  |
| Sabe algo                                        | 6-10                 |
| Amplios conocimientos generales                  | 11-15                |
| Conocimientos específicos, detallados            | 16-20                |
| Conocimientos realmente globales                 | 21-30                |
| Utilización del medpac                           |                      |
| Herido                                           | 6-10                 |
| Incapacitado                                     | 11-15                |
| Mentalmente herido                               | 16-20                |

(Esta sección sustituye la parte superior de la "Tabla de curación" de la pagina 140)

**TABLA DE CURACIÓN**

Escala de dificultad del **Medpac**

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| Herido                       | 6-10       |
| Incapacitado                 | 11-15      |
| Mortalmente herido           | 16-20      |
| Dificultad nº                | dificultad |
| viaje standard               | 11-15      |
| sin computador de navegación | 21-30      |
| entrada precipitada          | + 1        |
| daño ligero                  | + 2        |
| daño pesado                  | + 5        |
| cada día adicional           | - 1        |
| cada día ahorrado            | + 1        |

(Esta sección sustituye la parte inferior de la Carta de armas de la página 139)

| ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO |                |
|----------------------------------|----------------|
| Daño                             | Dificultad     |
| Manos                            | for 3-5        |
| Garrote                          | for+1D 3-5     |
| Gardeffii                        | for+1D3-5      |
| Lanza                            | for+1D+1 6-10  |
| Vibrohacha                       | for+2D 11-15   |
| Vibrofilo                        | for+1D+2 11-15 |
| Sable de luz                     | 5D** 16-20     |

\* Daño a quemarropa (ver pagina 47) \*\* Los personajes con habilidad de controlar suman el código de habilidad al daño Cualquier cosa a menos de 3 metros se encuentra a alcance de quemarropa para las armas a distancia

| CARTA DE MODIFICADORES OPCIONALES AL FUEGO |    |               |                         |     |            |
|--------------------------------------------|----|---------------|-------------------------|-----|------------|
| Situación de combate                       | nº | de dificultad | Tamaño del blanco       | n.º | dificultad |
| Blanco estirado                            |    | +2            | menos de 1 cm de altura |     | +15        |
| Terreno                                    |    |               | 1-10 cm                 |     | +10        |
| Cubierta ligera                            |    | +1            | 11-33cm                 |     | +5         |
| Cubierta media                             |    | +2            | 34 cm - 1 m             |     | +2         |
| Cubierta pesada                            |    | +5            | 1-3 m                   |     |            |
| Apertura adyacente al que dispara          |    | +1            | 3-10m                   |     | -3         |
| Puerta (otros casos)                       |    | +2            | 10-100 m                |     | -5         |
| Ventana (otros casos)                      |    | +3            | 100 m o mayor           |     | -10        |
| Rendija (otros casos)                      |    | +4            |                         |     |            |

**SECUENCIA DE COMBATE**

1. Declarar acciones: Los personajes declaran todas sus acciones para esta ronda de combate (movimiento, utilización de habilidad o atributo, prisa o solo esquivar) El personaje con menor *Destreza* declara sus acciones en primer lugar, y después los otros en orden ascendente

2. Declarar habilidades de reacción: Los personajes declaran esquivar en combate El personaje con menor *Destreza* declara sus acciones en primer lugar, y después los otros en orden ascendente

3. **Tirar** por las habilidades **de reacción:** Los personajes que han declarado la utilización de habilidades de reacción (sólo esquivar o esquivar en combate) tiran sus dados de habilidad El director de juego determina los números de dificultad para impactar para esta ronda de combate

4. **Tirar** por las acciones: Los personajes que han declarado acciones tiran sus dados de habilidad Las acciones se resuelven en orden decreciente del numero de acciones *de prisa* que se realizan Las acciones con el *mismo grado de prisa* se resuelven simultáneamente, con todas las acciones que no sean de movimiento ocurriendo en primer lugar, y después todos los movimientos

5. Calcular **daños:** Tira dados de daño y fortaleza para todos los personajes impactados



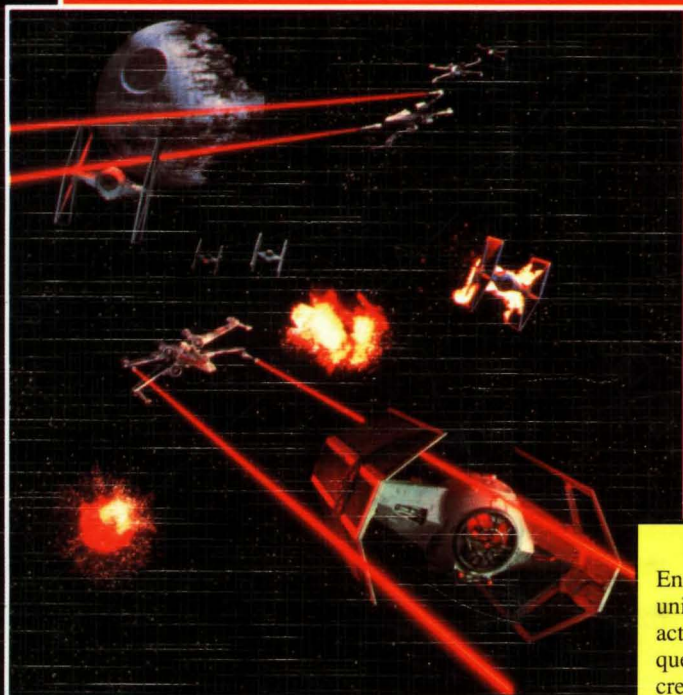
# STAR WARS: El Juego de Rol

por Greg Costikyan

Experimenta el inmenso alcance y la arrasadora fuerza de la mejor fantasía espacial de todos los tiempos.

Lucha contra el temible poder del maligno Imperio galáctico, pilota naves espaciales más rápidas que la luz, intercambia ráfagas de energía con las tropas de asalto imperiales, pelea en duelos con sables de luz y canaliza la Fuerza mística que conecta todas las cosas vivientes. Explora una galaxia con mil millones de soles, cada uno con sus propios peligros y maravillas: un universo de riesgo cruel, donde los Rebeides luchan desesperadamente contra la eterna noche de la opresión imperial.

En *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol* te enfrentarás con desventajas abrumadoras, decisiones difíciles, retos imposibles... Pero si les haces frente con valentía, triunfarás, porque ¡la Fuerza siempre está contigo!



En *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS: El Juego de Rol* encontrarás:

- 24 plantillas de personajes que te permiten escoger un papel y empezar a jugar de inmediato.
- Reglas innovadoras y sofisticadas, pero simples, para blasters, sables de luz, combates, la Fuerza, poderes Jedi, combate estelar y mucho más.
- Cómo diseñar aventuras emocionantes, mantener la atmósfera de *La Guerra de las Galaxias* y tener a los jugadores en vilo.
- Una aventura introductoria en solitario; una primera aventura completa para de 2 a 6 jugadores; muchas pequeñas ideas para aventuras que los directores de juego pueden desarrollar.
- 16 páginas a todo color con inolvidables imágenes de las películas; muchas más ilustraciones, algunas de ellas inéditas, de los archivos de Lucasfilm.

Saca tus dados, reúne a tus amigos, prepárate... ¡y que la Fuerza esté contigo, ya que el destino de la galaxia depende de tí!

## ¿Qué es un Juego de Rol?

En este juego tú y otros jugadores interpretáis a personajes del universo de *La Guerra de las Galaxias*; vosotros decidís cómo actúan vuestros personajes. Un "director de juego" describe lo que veis, establece el argumento y hace de árbitro. Todos juntos creáis, al jugar, vuestra propia saga de *La Guerra de las Galaxias*.

Edad: + 12 años. Para un director de juego y uno o más jugadores. Para jugar se necesitan dados de seis caras, papeles y lápices.



TM & © 1990 LUCASFILM, Ltd. (LFL). Todos los derechos reservados. Marcas utilizadas por Joc Internacional, S.A. con la autorización de LFL.