

STAR WARS®

LA GUÍA

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS



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



En las vastas extensiones del espacio estalla una gran Rebelión. Es una Rebelión contra la tiranía, contra la opresión, contra el perverso monstruo en que se ha convertido el Imperio.

En la Rebelión, un lamentablemente reducido número de hombres, mujeres y alienígenas intrépidos, conocidos como la Alianza, libran una guerra desesperada contra los arrrolladores ejércitos y naves del Emperador, soberano de miles de millares de mundos. Superados en número y en potencia de fuego, los rebeldes siguen luchando, con sólo su gran valentía (y el poder místico conocido como la Fuerza), ofreciéndoles las más escasas posibilidades de vencer.

Ésta es la galaxia de la Rebelión. Es una galaxia de alienígenas fabulosos, monstruos extraños, droides exóticos, armas poderosas, grandes héroes y terribles malvados. Es una galaxia de mundos fantásticos, de artefactos mágicos, inmensas flotas, maquinaria impresionante, un conflicto terrible y una esperanza sin fin.

Ésta es la galaxia de...

Publicado por
Joc Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona



Desarrollo y edición: **Jeffrey L. Briggs, Paul Murphy**
Desarrollo adicional: **Peter Corless, Greg Costikyan, Doug Kaufman**
Dirección artística: **Stephen Crane, Kevin Wilkins**
Producción: **Richard Hawran**
Gráficos: **Susan Kramer, Frank Lew, Martin Wixted**
Ilustración de la portada: **Justin Carroll, Archivos de Lucasfilm**
Ilustraciones interiores: **Joe Johnston, Ralph McQuarrie, Norman Reynolds, Nilo Rodis-Jamero**
Composición de fotografías: **Industrial Light and Magic**
Agradecimientos especiales a: **David Craig, Anita Gross, Louise Riley, Howard Roffman, Ken Rolston**
Traducción: **Xavier Salvador i Vilalta**
Edición en castellano: **Joc Internacional, S.A.**
I.S.B.N.: 84-7831-022-3 Impreso en España - Printed in Spain

Primera edición: septiembre 1990

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



STAR WARS®

La Guía

por Bill Slavicsek y Curtis Smith



T A B L A D E C O N T E N I D O			
Introducción	5	Capítulo siete: Vehículos imperiales de asalto terrestre	66
Capítulo uno: Sistemas generales de las naves espaciales	6	AT-AT Imperial	66
Hiperimpulsores	6	AT-ST Imperial	68
Impulsores sublumínicos	7	Capítulo ocho: Alienígenas	70
Armamento y pantallas	8	Ewoks	70
Sensores	9	Gamorreanos	71
Soporte de vida	10	Ithorianos	73
Equipo de escape	11	Jawas	74
Capítulo dos: Cazas espaciales	12	Mon Calamari	76
Z-95 Cazacabezas	12	Quarren	77
Caza espacial Ala-A	13	Moradores de la arena	79
Caza espacial de asalto Ala-B	13	Sullustanes	79
Caza espacial Ala-Y	15	Twi'leks	81
Caza de superioridad espacial Ala-X	17	Wookiees	82
Manual técnico y diagrama del Ala-X	19	Capítulo nueve: Criaturas	84
Carta de prestaciones de las naves espaciales	23	Banthas	84
Caza espacial TIE	23	Dewbacks	86
Interceptor TIE	25	Mynocks	87
Bombardero TIE	26	El Rancor	87
Diagrama del complemento de TIE del Destructor Espacial	27	Babosas espaciales	90
Capítulo tres: Naves espaciales de combate	29	Tauntauns	91
Corbetas corellianas	29	Capítulo diez: Equipo general	92
Fragatas de escolta	30	Carta de coste del material	96
Destruyores clase Victoria	31	Capítulo once: Sabres de luz	100
Destruyores Estelares Imperial	32	Capítulo doce: Soldados de asalto	102
Cruceros Estelares Mon Calamari	34	Tropas de asalto frío	102
Capítulo cuatro: Transportes espaciales	37	Soldados de asalto Cero-G	103
Barcazas espaciales	37	Exploradores	104
Cargueros ligeros	38	Capítulo trece: Bases rebeldes	107
Halcón Milenario	38	Mapa del puesto avanzado rebelde de Tierfon	112
Diagrama técnico del Halcón Milenario	40	Capítulo catorce:	
Cargueros pesados	43	Guarniciones imperiales	116
Naves de containers	45	Mapa de una base imperial	118
Naves de pasajeros	45	Capítulo quince: Héroes y malvados	121
Transportes rebeldes	47	Luke Skywalker	121
Capítulo cinco: Droides	49	La Princesa Leia Organa	123
Droides astromecánicos	49	Han Solo	125
Droides de protocolo	50	Chewbacca	127
Droides médicos	51	Mon Mothma	130
Droides sonda	52	Lando Calrissian	131
Droides asesinos	54	C-3PO y R2-D2	132
Capítulo seis: Vehículos repulsores	58	Obi-Wan Kenobi	134
Deslizadores terrestres	58	Yoda	136
Deslizadores aéreos	58	Boba Fett	138
Coches de las nubes	59	Darth Vader	140
Barcazas de navegación	61	Bibliografía	142
Esquifes	62		
Motos deslizadoras	62		
Aceleradores	65		

I

ntroducción

La galaxia de La Guerra de las Galaxias

En los días de la Antigua República, un millar de miles de soles florecieron bajo un gobierno común. Líderes sabios gobernaron la galaxia pacíficamente durante generaciones. Ésta fue la era del Senado, de las leyes justas y de la libertad sin bridas. Fue la era de los Caballeros Jedi, defensores de la justicia, protectores del reino, poderosos en la Fuerza.

De manera trágica, incluso en esta utopía había gente sin escrúpulos sedienta de riqueza, poder y dominación; lentamente, astutamente, destruyeron la República desde el interior. De esta manera, de las cenizas de lo que era bueno y puro nació el maligno y corrupto Imperio.

El nuevo autoproclamado Emperador, Palpatine, se movió con rapidez para consolidar su poder. Con la ayuda de Lord Darth Vader, Palpatine cazó y asesinó a los Caballeros Jedi... pocos sobrevivieron a esta terrible purga. El Senado fue disuelto, y los abrumadores ejércitos y flotas del Emperador suprimieron con dureza cualquier inquietud entre los planetas esclavizados. La luz de la libertad estaba casi extinguida.

Alguna gente resistió. Al principio eran pocos en número, desorganizados y mal equipados. Pero luego, a medida que se cerraba el puño de hierro del Imperio, mucha gente decidió que incluso la muerte era preferible a esas horribles garras. Se rebelaron planetas enteros, apuntándose en masa a la Rebelión; incluso se apuntaron miembros de las propias fuerzas armadas del Imperio. Aunque todavía desesperadamente superados en número, la nueva Alianza pasó a ser una fuerza a tener en consideración.

Como respuesta, el Emperador hizo que se construyera un arma terrible, un arma que creía invulnerable y que destruiría a los Rebeldes: la Estrella de la Muerte. Le faltó muy poco para tener éxito.

Sólo los valerosos esfuerzos de un puñado de héroes (Obi-Wan Kenobi, Luke Skywalker, la Princesa Leia Organa y sus compañeros) destruyeron la Estrella de la Muerte y salvaron la Rebelión de ser aniquilada. Ahora, junto con Han Solo, Chewbacca y los droides R2-D2 y C-3PO, estos líderes de la Alianza son perseguidos como criminales y traidores al Imperio.

A lo largo de toda la galaxia, las poderosas flotas de guerra del Imperio, dirigidas por Lord Darth Vader, persiguen a los esquivos rebeldes. Si les llega a encontrar y aplasta la Alianza, la última llama de libertad puede quedar finalmente extinguida...

La Guía de La Guerra de las Galaxias

El universo de *La Guerra de las Galaxias* es increíblemente rico en textura y detalle. Centenares de alienígenas, naves espaciales, droides, vehículos terrestres, armas, héroes y malvados aparecen en las tres películas (y algunas docenas de libros, artículos, programas de radio, dibujos animados y cómics). Aunque ningún libro lo puede describir todo (después de todo, la Rebelión estalla en una galaxia entera), la Guía de *La Guerra de las Galaxias* examina con detalle los rasgos más importantes.

¿Cómo funciona un sable de luz? ¿Por qué no utiliza Alas-X el Imperio? ¿Dónde se encontraron Han Solo y Chewbacca? Después de incontables horas de investigación (estudiando las películas, leyendo los libros y examinando con detenimiento el increíble volumen de material originario de Lucasfilm), West End ha recopilado esta fascinante información, gran parte de la cual aparece aquí por primera vez.

La Guía describe el estado del universo de *La Guerra de las Galaxias* al final de la primera película, *La Guerra de las Galaxias IV: Una nueva esperanza*. La gente, los lugares y las cosas de la segunda y la tercera películas sí se tratan aquí, pero todavía no han tenido lugar los sucesos de *El imperio contraataca* ni de *El retorno del Jedi*.

Esto se ha hecho para volver a captar la excitación, el asombro y la maravilla que todo el mundo sintió la primera vez que entraron en las oscuras salas de cine aquel verano de 1977 y vieron resplandecer en las pantallas gigantes las palabras "Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana..." Además, ocurren demasiadas cosas entre la primera película y la tercera para cubrirlas adecuadamente en un volumen. Y finalmente, fijando *La Guía* en este periodo, la hace compatible con *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*, también de West End.

Los que utilicen este volumen como manual del juego de rol encontrarán información específica del juego como atributos, habilidades y otros códigos de dados entre corchetes "[]" para facilitar la consulta.

La Guía de La Guerra de las Galaxias está repleta de descripciones, explicaciones, biografías, historias, fotografías, ilustraciones y diagramas. Naves espaciales, armas, artefactos, alienígenas, criaturas, héroes y malvados: todos están aquí. Ya puedes coger tu bláster, darle al estárter del hiperimpulsor y volver con nosotros a una galaxia lejana.

Y recuerda, que la Fuerza te acompañe. Siempre.

C

apítulo Uno

Sistemas Generales de las Naves Espaciales

Todas las razas, casi sin excepciones, han anhelado abandonar los confines de sus minúsculos planetas y explorar la enorme extensión del espacio. En esos planetas, el hecho de hacer este sueño realidad ha sido el avance más importante en la historia de su civilización y ha significado con frecuencia la diferencia entre la supervivencia y la extinción, entre el crecimiento sin límites y el estancamiento eterno.

Aunque muchos han conseguido el vuelo sublumínico y explorado los confines de sus propios sistemas planetarios, el desarrollo de la tecnología del hiperimpulsor hizo posibles los primeros pasos hacia una comunidad galáctica.

Hoy en día, el viaje espacial es parte de la vida cotidiana y lo que al principio parecía asombrosamente nuevo y fascinante (casi mágico) ahora parece pura rutina. Pocos seres (excepto los de planetas primitivos) piensan en qué hay detrás de los hiperimpulsores, sensores, viajes a velocidad superior a la de la luz o sistemas de soporte de vida. Pero estos artículos que ahora son "triviales" mantienen unida la comunidad galáctica.

Sin la tecnología del hiperespacio, el viaje de un sistema estelar a otro duraría años en vez de unos pocos días. De hecho, en los tiempos antiguos se puso a los primeros viajeros espaciales en hibernación cibernetica incluso para realizar cortos vuelos intrasistémicos, para que no se tuvieran que enfrentar con los años (e incluso décadas) de aburrimiento que suponía el viaje espacial. Pero con el desarrollo de la tecnología del hiperimpulsor la necesidad de la hibernación cibernetica pasó a ser cosa del pasado.

Pero no sólo fue el hiperimpulsor el que abrió la galaxia: se necesitaban otros inventos para ir con seguridad de un lugar a otro. Sin los sensores que decoran incluso las naves espaciales más pequeñas, el viaje a velocidades sublumínicas sería peligroso, hasta el punto de ser suicida, y, evidentemente, el viaje hiperespacial sería imposible. Además, el desarrollo de una economía de base industrial a nivel galáctico habría sido imposible sin una tecnología de sensores avanzada: los sensores permitieron la explotación de la galaxia y el aislamiento de abundante materia prima para procesar rápidamente.

Los sistemas de soporte de vida que permiten a los viajeros espaciales sobrevivir en el vacío del espacio son indispensables. Cuando se cruza el vacío, uno está navegando por un ambiente que es totalmente hostil a todas las formas vitales, excepto a las más primitivas. Afortunadamente, en la actualidad los sistemas de soporte de vida son tan fiables y eficientes que los viajeros pocas veces toman en consideración las consecuencias de un fallo en el sistema.

Para el viajero espacial de otra galaxia menos desarrollada probablemente las armas del Imperio también le parezcan milagros. El bláster estándar o el cañón láser serían magia poderosa y devastadora. En este caso tam-

bién, la gente del Imperio ha convivido tanto tiempo con estas maravillas que ahora le parecen triviales.

En el análisis final, el tejido de la comunidad galáctica se mantiene unido por las cuerdas de la alta tecnología.

Hiperimpulsores

El hiperimpulsor es un milagro de la tecnología avanzada. Alimentado por generadores de fusión increíblemente eficientes, los motores de hiperimpulsión lanzan las naves al hiperespacio, una dimensión espacio-temporal en donde sólo se puede entrar a velocidades superiores a la de la luz. Las teorías y las realidades del viaje hiperespacial sólo son comprendidas por un puñado de técnicos del hiperespacio altamente preparados en las comunidades astrofísicas, e incluso ellos admiten que algunos aspectos siguen siendo un misterio.

Pero otros puntos están más claros. El hiperespacio está relacionado biunívocamente con el espacio real: cada punto del espacio real está asociado a un único punto del hiperespacio, y puntos adyacentes en el espacio real también lo son en el hiperespacio. En otras palabras, si viajas hacia el "norte" en el espacio real y saltas hacia el hiperespacio, también te dirigirás hacia el "norte" en el hiperespacio. Los objetos en el espacio real tienen una "sombra" en el hiperespacio. Es decir, hay una estrella (u objeto parecido a una estrella) en el hiperespacio en el mismo lugar que ocupa en el espacio real, y eso supone un peligro para los que viajan en el hiperespacio.

Ésta es la razón por la cual la astrogración y los computadores de astrogración son tan importantes y por qué son tan comunes a bordo de la mayoría de las naves equipadas con hiperimpulsores. Deben hacerse cálculos cuidadosos para asegurarse que la nave que viaja por el hiperespacio no se estrelle contra un planeta o una estrella mientras pasa como un rayo por esta dimensión; sólo los desesperados (o temerarios) intentan hacer saltos hiperespaciales sin cartas de astrogración puestas al día, ni droides o computadores de astrogración.

Muchos droides y computadores de astrogración utilizados en cazas estelares pueden almacenar únicamente la información de un salto hiperespacial a la vez; otros, como el Ala-Y de la Alianza Rebelde, puede almacenar hasta 10 saltos sin ser reprogramado.

Las naves más grandes, como los Destruidores Estelares imperiales y modelos similares, tienen grandes computadores de astrogración a bordo, capaces de cálculos de astrogración virtualmente ilimitados y de almacenar efectivamente las coordenadas de salto para casi cualquier destino previsible que la nave quiera alcanzar.

Incluso con máquinas de astrogración sofisticadas, los errores no dejan de ser extraños. Hay millones de estrellas en la galaxia y miles de millones de planetas (por no mencionar los asteroides y otros residuos) y el espacio



Los sofisticados sistemas de las naves espaciales son cosas corrientes que se dan por sentado en toda la galaxia; pero sin estas maravillas técnicas, el comercio, los viajes y el gobierno galáctico serían imposibles.

no es estático: lo que hace pocos días era una ruta segura, puede ahora estar llena de los restos de la explosión de una nave espacial o de la colisión entre dos cuerpos grandes. Las autoridades estiman que la localización de más del 90% de los cuerpos grandes de la galaxia es desconocida. Con todas estas variables, hasta los mayores y más sofisticados computadores, manejados por los astrogradores más experimentados, pueden fijar una ruta fatal a través del hiperespacio, incluso a lo largo de rutas muy transitadas.

Pero aún así, la mayor parte del espacio está vacío. Se realizan millones de saltos cada día: sólo una pequeña parte falla.

Impulsores Sublumínicos

Los impulsores sublumínicos mueven la nave espacial a través del espacio real. Estos motores proporcionan más energía que los motores de repulsión, los cuales, al requerir una masa grande (como un planeta) para que funcionen los motores de antigravedad, no son adecuados para los vuelos en el espacio profundo; y funcionan de manera muy diferente que sus contrapartidas hiperimpulsoras.

Aunque existen muchas variedades de impulsores sublumínicos en la galaxia (cohetes de empuje químico sólido, impulsores atómicos, velas ligeras, estato-reactores), el más popular en el Imperio, y con mucha ventaja, es el motor iónico Hoersch-Kessel. Introducido originalmente en esta parte de la galaxia hace algunos centenares de años por mercaderes alienígenas, hoy en día casi todos los grandes fabricantes de naves instalan motores de tipo Hoersch-Kessel en sus vehículos.

El Hoersch-Kessel es extremadamente eficiente y potente. Aunque funciona mejor con uranio o con otros

metales pesados, se puede modificar para utilizar virtualmente *cualquier* sustancia como fuente energética. Los reactivos líquidos, las células de conversión energética e incluso las cápsulas de captación de iones se utilizan regularmente para proporcionar energía.

Otro punto a favor del Hoersch-Kessel es su versatilidad. Una versión reducida se utiliza en los cazas estelares y otras naves de altas prestaciones; se pueden fabricar motores más grandes para las naves más voluminosas.

Debido a su muy difundida utilización en toda la galaxia, la mayoría de los mecánicos de naves conocen bien el H-K; es fácil encontrar a alguien que pueda repararlo cuando se estropea. También es fácil encontrar piezas de recambio para la mayoría de Hoersch-Kessel de pequeño y medio tamaño, aunque para las naves más grandes o especializadas quizás se tengan que construir los recambios. El H-K no se estropea fácilmente; tiene pocas partes móviles; sin embargo, para conseguir la máxima eficiencia, las células de admisión y de encendido necesitan ajustes y alineaciones precisas, y deben ponerse a punto periódicamente. Si se ignora su mantenimiento durante demasiado tiempo, el motor puede quedar seriamente dañado o incluso ser irreparable.

A diferencia de los motores de hiperimpulsión, que propulsan las naves a través del hiperespacio, el H-K mueve la nave en el espacio real mediante una reacción de fusión que descompone el carburante en partículas cargadas. La energía resultante lanza la nave, proporcionando el empuje. La dirección de la nave se controla cambiando la dirección del escape mediante deflectores (los denominados "vectrales") o por motores H-K más pequeños utilizados como impulsores laterales.

Ya que el escape de la nave está muy caliente y es ligeramente radiactivo, en la mayoría de los planetas ha-

bitados la utilización del motor H-K es ilegal: en estos casos las naves confían en sus motores de repulsión. Adicionalmente, el personal de mantenimiento lleva rutinariamente indumentaria a prueba de radiación (y los inteligentes también pasan por periódicas inoculaciones antirradiación).

Armamento y Pantallas

Aparte de los fenómenos naturales que ya se han mencionado, hay otros peligros inherentes en el espacio. En las rutas del espacio abundan piratas, contrabandistas y alienígenas hostiles. El armamento (tanto ofensivo como defensivo) se ha desarrollado en proporción directa con las capacidades del viaje espacial.

A continuación se presentan las descripciones de los armamentos ofensivos y defensivos más comunes de los arsenales de la Alianza y del Imperio. Muchos se conocen por varios nombres en distintos sectores y pueden haber sutiles diferencias de sistema a sistema. Sin embargo, los nombres y descripciones que se dan a continuación siguen el uso estándar de la Marina Imperial, que también se utiliza por parte de las fuerzas de la Rebelión.

Aunque existen otras armas (nucleares, rayos de partículas, generadores de nova, etc.), normalmente sólo se encuentran en los Territorios del Borde Exterior o más allá.

Cañón láser y bláster

Nota: los términos "láser" y "bláster" son sinónimos, aunque el término "bláster" normalmente sugiere un arma más pequeña y ligera.

Los láseres y el armamento montado en naves presentan una gran variabilidad de potencia. Algunos se transforman y rediseñan a partir de armas de tierra (lo que normalmente significa que se dan sistemas de enfoque avanzados para mantener coherentes los rayos a larga distancia). Otros son versiones degradadas de armas más potentes (ver los Turboláseres, más adelante).

Los cañones láser y bláster suelen montarse en naves ligeramente armadas, como los cazas espaciales y las naves comerciales con licencia. Son capaces de realizar fuego rápido, pero son propensos a sobrecalentarse. Suelen radiar su energía en el espectro de luz visible, con lo que el artillero puede ver hacia dónde se dirigen sus disparos.

Algunos láseres pueden ser alterados para cambiar el color de su rayo a cualquier longitud de onda del espectro electromagnético. Esto permite que estas naves ataquen "invisiblemente" (disparando en el espectro no visible) para conseguir sorprender inicialmente al enemigo. Pero como estos ataques pueden ser detectados por sistemas de defensa electrónica sofisticados, esta táctica tiene una efectividad limitada.

Turboláseres

Las armas láser pesadas montadas a bordo de naves necesitan inmensas cantidades de energía para pasar a través de las pantallas y del blindaje de los grandes vehículos militares y para penetrar en las defensas planetarias. Para generar esta energía, se equipa a los turboláseres con generadores de turbina y bancos de capacitadores que acumulan y almacenan la energía necesaria para realizar una pulsación láser muy potente.

Debido al tiempo necesario para acumular energía, los turboláseres tienen normalmente una cadencia de fuego menor que la de los láseres normales, pero permiten pegar mucho más fuerte. Los turboláseres están estrictamente regulados; en teoría, sólo los gobiernos imperial, sectoriales o locales pueden construir o montar tales armas.

Cañones iónicos

Cuando un comandante quiere dejar indefenso a un enemigo, en vez de destruirlo directamente, se utilizan

los cañones iónicos. Las partículas de alta energía ionizadas, al dispararlas con suficiente fuerza, pueden hacer estragos en los sofisticados sistemas electrónicos y controles de las naves espaciales. Estas armas las utilizan principalmente las fuerzas de defensa planetaria y de sistemas (que suelen estar más interesadas en alejar o disuadir al enemigo que en destruirlo).

Las naves utilizan los cañones iónicos para inutilizar a un enemigo y luego utilizan otras armas más letales para acabar con él. Las armas iónicas también permiten capturar naves enemigas dañándolas lo mínimo posible.

Armas de protones y de impacto

Los torpedos de protones, los misiles de impacto y las bombas han pasado a ser las principales armas de ataque terrestre de las fuerzas espaciales ligeras. Esto se debe al hecho que incluso las naves pequeñas, como el Cazacabezas Z-95 y el bombardero TIE, pueden transportar estas armas y lanzarlas con precisión volando a gran velocidad y a baja altitud, lo que da poco tiempo para reaccionar a los sistemas puntuales de defensa del blanco.

A diferencia de los bombardeos espaciales más pesados, realizados con turboláseres montados en los inmensos Destruidores Estelares, estas armas son efectivas contra blancos protegidos por rayos y/o energía. Sin embargo, una pantalla de partículas completa desviará los torpedos de protones.

Los torpedos de protones llevan una cabeza energética de dispersión de protones. Las armas de impacto (tanto los misiles como las bombas) llevan una cabeza de penetración de blindaje que contiene un generador de energía compacto. Cuando explotan estas armas, despiden poderosas ondas expansivas que desorganizan los instrumentos y el material delicados y provocan daño por el choque y la sacudida en los blancos más resistentes.

Rayos de tracción

A lo largo de los siglos, se ha ido alterando el rayo de tracción desde herramienta comercial para el traslado de cargamento a potente arma ofensiva. Actualmente, los rayos de tracción militares son lo suficientemente potentes como para capturar y detener incluso a grandes naves en pleno vuelo.

La energía de tracción depende del tamaño del generador que la alimenta, por lo que generalmente cuanto mayor es la nave más potente es la atracción del rayo (sin embargo, algunos remolcadores espaciales comerciales de pequeño y medio tamaño de las instalaciones de muelles orbitales, tienen rayos tractores extremadamente potentes).

Según la doctrina militar actual, se utilizan los rayos tractores para detener la maniobrabilidad de la nave objetivo, permitiendo de esta manera que las armas de la nave alcancen el blanco con mayor precisión. Sin embargo, es extremadamente difícil que el rayo de tracción se fije en blancos que se desplazan a gran velocidad, y las naves pueden romper el agarre de la tracción si pueden maniobrar más allá del arco de cobertura del rayo.

Pantallas

Hay dos tipos de pantallas: las pantallas de partículas y las pantallas de rayos/energía. Se necesitan ambas para conseguir una protección completa y, por lo general, todas las naves militares restan equipadas con pantallas de ambos tipos.

Las pantallas de partículas protegen contra los misiles y los residuos espaciales, pero deben ser apagadas temporalmente si la nave quiere disparar sus propios misiles (o lanzar o recibir lanzaderas).

Las pantallas de rayos/energía protegen estrictamente contra láseres u otros rayos de energía; no detienen la materia. Las pantallas de rayos requieren para mantenerlas una gran cantidad de energía; la mayoría de las naves sólo las utilizan al ir a combatir. Como esta protección

sólo es útil en combate, sus aplicaciones están restringidas. Las naves no imperiales deben solicitar un permiso para llevar pantallas de rayos/energía y alegar una causa razonable que explique su necesidad. (El miedo a la piratería suele ser suficiente para asegurarse un permiso normal).

Sensores

El término "sensor" describe un amplio abanico de instrumentos complejos que detectan y analizan todo tipo de cosas: luz, ondas de radio y otras emisiones electromagnéticas; sonido, movimiento y vibración; campos gravitacionales, nucleares y magnéticos; calor, presión e indicios de productos químicos; e incluso hay otros sensores. Esencialmente, cualquier instrumento que mejore la habilidad de una persona para recibir información sobre su medio ambiente (desde macrobinoculares, a contadores geiger, a radares, a detectores de flujo magnético de largo alcance) es un sensor.

Mientras la mayoría de las naves utilizan los sensores para objetivos pacíficos (navegación, evitar colisiones, investigación y exploración), la Rebelión y la aparición de la piratería en muchos sistemas remotos están forzando que muchas naves compren nuevos sensores o que reconfiguren los ya existentes para adoptar características de combate.

La misión más importante de los sensores militares es la detección de naves. Considerando la enorme potencia de fuego que llevan las naves de guerra, con bastante frecuencia el primer tiro de una batalla decide quién es el ganador. Para encontrarse mutuamente, las naves utilizan sensores que exploran el espacio buscando calor, energía electromagnética, perturbaciones gravitacionales, movimiento, ondas de radio, refracciones de la luz y muchas más cosas.

Muchos sensores analizan un amplio espectro de información a partir de varios terminales sensores; otros se

enfocan en tipos particulares de energía, campos u objetos. Los alcances de los sensores varían desde corto alcance (pocos kilómetros) a extremadamente largo (hasta un millón de kilómetros), siendo los sensores especializados los que tienen mayor alcance. Debido al tamaño y a las limitaciones del computador, las naves pequeñas, como los cazas espaciales, suelen confiar en sensores de amplio espectro; las naves más grandes tienen muchos y diversos sensores especializados.

Aunque esto suele dar ventaja a la hora de detectar las naves más grandes, no todo resulta tan sencillo. Las naves más grandes son objetivos mayores: irradian más energía, reflejan más luz, provocan más perturbaciones gravitacionales. (Aunque un Rancor puede tener mejor oído que tú, tienes tantas probabilidades de oírlo mientras avanza por el bosque destrozando árboles, como él a tí.)

Tipos de sensores militares comunes

Existen miles de sensores diferentes. Naturalmente, algunos son más sensitivos que otros. Ninguno de ellos es perfecto; incluso los mejores sensores pueden no detectar algo cuando deberían hacerlo o pueden detectar imágenes "fantasma" que no existen en realidad. La radiación solar, las nubes de hidrógeno, los campos de asteroides, los pozos de gravedad intensos y otros fenómenos naturales pueden interferir e incluso bloquear los sensores. Evidentemente, las interferencias o el ocultamiento deliberado pueden ocultar cosas a la percepción de un sensor.

Aquí tienes una lista de algunos de los tipos de sensores más importantes.

Electro-foto-receptores (EFR): Estos son los dispositivos sensores más sencillos. Combinan información de sofisticados telescopios de luz normal, ultravioleta (UV) e infrarrojo (IR) para crear un holograma compuesto o una representación bidimensional. Sólo son útiles a corto alcance. La mayoría de los sensores de puntería utilizan EFR.

Transreceptores de espectro completo (TEC): Se les llama frecuentemente "sensores universales" porque utilizan una amplia gama de scanners para detectar todo tipo de objetos, energías y campos, pero no son demasiado sensibles. El tamaño de su receptor determina su efectividad; los discos detectores deben ser bastante grandes para detectar con precisión a largo alcance. La mayoría de las naves que no son de combate están equipadas únicamente con TEC.

Receptores energéticos especializados (REE): Los REE detectan cualquier emisión electromagnética dentro del alcance de despliegue del sensor, incluyendo transmisiones de comunicadores individuales, balizas de navegación, calor, luces láser, etc. A grosso modo, la fiabilidad de los REE se determina por la habilidad de su operador, sea una persona o un computador: como los REE recogen todas las emisiones de energía, es crucial distinguir la información importante de la inútil. Un mal operador podría identificar equivocadamente rayos cósmicos como una breve señal de comunicaciones enemiga; un operador experto puede filtrarla a través de una pantalla de energía estática para descubrir la identificación de una nave que intente pasar furtivamente. Los REE son los principales instrumentos sensores pasivos de los despliegues militares de sensores.

Trampas de cristal de campo gravitatorio (TCC): Estos costosos sensores utilizan una red de cristal sintético para detectar fluctuaciones en el campo gravitacional. Las TCC de alta calidad pueden detectar e identificar cualquier fluctuación en el campo de gravedad a cientos de miles de kilómetros a la redonda. Las TCC pueden quedar bloqueadas debido a la presencia de masa. Por ejemplo, una TCC registrará con mucha intensidad la presencia de un planeta cercano, pero quizás no localice una nave en órbita del otro lado del planeta.

Tipos de Sensores

Activo: Un sensor activo emite pulsaciones de energía y examina la energía reflejada o "rebotada" (radar, por ejemplo). Extremadamente efectivo a corto y medio alcance, pero menos efectivo a largo alcance. Como el sensor proyecta ráfagas controladas de energía, a otros sensores les resulta relativamente fácil localizar una nave que tiene sensores activos.

Pasivo: Los sensores pasivos examinan la energía emitida por otras fuentes (detectores de calor o simples telescopios, por ejemplo). Aún siendo menos efectivos que los sensores activos, los sensores pasivos gastan menos energía y no incrementan la "visibilidad" de la nave que los utiliza.

Barridos de sensores

Exploración: Mirar todo lo que rodea la nave. Puede ser lenta y minuciosa, o rápida y somera.

Búsqueda: Sólo busca un tipo determinado de objetivo, como por ejemplo una nave o una frecuencia de radio determinada. El operador debe especificar qué debe buscar.

Enfoque: Concentrar los sensores en un área determinada seleccionada por el piloto. Con esto se consigue una información mucho mejor sobre el área en la que se enfocan los sensores, pero da poca o ninguna información sobre las otras áreas. Cuando varias naves van en formación, los pilotos suelen enfocar sus sensores en áreas que se superponen. Por ejemplo, el piloto de cabeza enfoca sus sensores directamente hacia adelante, mientras los otros pilotos de su ala enfocan hacia los lados y hacia atrás.

Interceptores de señales de hiperondas (ISH): Estos sensores detectan fluctuaciones en el hiperespacio. Cuando una nave entra o sale del hiperespacio, el hiperespacio local queda perturbado: el tamaño de la perturbación viene determinado por la masa y la velocidad de la nave. Las naves que se encuentran en las proximidades y llevan ISH pueden detectar la perturbación. El ISH no puede determinar ni el origen ni el destino de la nave, pero puede registrar la salida de o la entrada al hiperespacio.

Además de detectar naves que entran o salen del hiperespacio, el ISH puede detectar transmisiones de hiperradio. Las hiperradios (inmensamente caras y horribles consumidoras de energía y también secreto imperial muy bien vigilado) transmiten mensajes a velocidades superiores a la de la luz provocando fluctuaciones menores en el campo de energía hiperespacial. Un ISH puede descubrir, y a veces pinchar, transmisiones de hiperradio (Descodificar tales mensajes es un asunto a parte).

Indicadores de formas vitales (IFV): Los IFV en realidad no son sensores; son sofisticados programas de computador que examinan la salida de datos de otros sensores para determinar si hay alguna forma de vida presente y, si éste es el caso, de qué forma de vida se trata. Por ejemplo, un sensor TEC puede determinar que hay una fuente de calor móvil (emitiendo calor a 30 grados) en tal nave espacial, la fuente tiene una masa de 80 kilos, la atmósfera de la nave contiene una buena cantidad de sulfuro y la gravedad de la nave está fijada a 0,96 Standard; un programa IFV examinaría esta información y decidiría que la nave probablemente lleva un Sullustan.

La calidad del IFV de una nave se determina por la sensibilidad de los sensores de la nave y la inteligencia del computador.

Contramiedas de sensores

Interferencia: La interferencia es la contramieda activa más común. Los generadores potentes pueden llenar grandes áreas con señales estáticas y aleatorias, que confunden y "ciegan" a los sensores. Un defecto de la interferencia es que, aunque oculta la posición exacta de la nave que provoca las interferencias, el interferente está emitiendo su localización general a cualquiera que se encuentre en el área. Además, la interferencia afecta a todo el mundo, sea amigo o enemigo.

Señuelos: Las naves pueden engañar a los sensores enemigos enviando pequeñas cápsulas o lanzaderas que emiten las mismas señales que emite naturalmente una nave grande. Sólo los sensores excepcionalmente sensibles pueden distinguir un buen señuelo de una nave real.

Sigilo: Reduciendo a propósito todas las emisiones, las naves pueden reducir en gran medida las posibilidades de ser descubiertas. Apagar los impulsores e ir a la deriva suele ser la primera y más efectiva técnica de evasión. Las naves que van a la deriva con baterías o capacitadores de energía son mucho menos detectables, pero evidentemente no pueden funcionar mucho tiempo sin encender los generadores de energía para el soporte de vida.

Las naves que intentan evadir la detección también pueden apagar sus sensores activos. Aunque hace mucho más difícil que las detecten, también las deja ciegas.

"Correr silenciosamente" es una técnica habitual: mientras se patrulla o se intenta permanecer sin ser detectado, las naves no envían transmisiones. El bloqueo total de las comunicaciones es difícil de mantener cuando varias naves están actuando conjuntamente, ya que entre naves deben transmitirse la dirección, el tiempo y los cambios de misiones.

Encubrimiento: El dispositivo de encubrimiento, la contramieda de sensores definitiva, es un escudo experimental que crea un sutil sesgo en la estructura del espacio que rodea la nave, haciendo que todas las formas

de energía se deslicen alrededor de la nave como si no se encontrase en ese punto, haciendo que la nave sea prácticamente invisible. Las especificaciones y la información técnica exacta del dispositivo de encubrimiento se encuentran entre los secretos más secretos del Imperio.

Los dispositivos de encubrimiento son extremadamente raros. Se encuentran entre los más sofisticados y complicados dispositivos que se conocen; sólo un puñado de ingenieros altamente especializados pueden hacerlos funcionar y mantenerlos. No se construyen en serie; cada uno debe ser construido a medida en cada nave. Además, los dispositivos de encubrimiento son enormemente caros; según se dice, a más de mil millones de créditos cada uno. Está claro que sólo las grandes compañías o los gobiernos se los pueden permitir.

El Imperio los ha declarado ilegales: contrabando de clase I. La fabricación, venta, compra o utilización sin permiso de un dispositivo de encubrimiento son crímenes cuya pena es la muerte.

Debido al coste y a la dificultad de mantenimiento, muy pocas naves imperiales están equipadas con dispositivos de encubrimiento. Según los rumores, la lanzadera personal del Emperador y posiblemente un nuevo Destructor Estelar experimental lo tienen.

No se sabe de ninguna nave rebelde que esté equipada con dispositivos de encubrimiento.

Soporte de Vida

Cada nave espacial tiene un sistema de soporte de vida que permite a los ocupantes de la nave sobrevivir las severas condiciones del espacio con relativa comodidad. El tipo de ambiente que crea el sistema depende del tipo de ocupante que deba acomodar. Todos los sistemas de soporte de vida deben proporcionar una atmósfera respirable y la mayoría deben proporcionar unas condiciones gravitacionales confortables.

Los sistemas de soporte de vida generadores de atmósfera más comunes se construyen alrededor de convertidores químicos. Unos convertidores biológicos o sintéticos recogen los elementos de desecho del piloto y los pasajeros (como el dióxido de carbono) y los devuelven a su forma utilizable. En los cazas espaciales, los convertidores son sencillamente plantas de reciclaje en miniatura; pero en las grandes naves, los convertidores pueden ser sistemas gigantescos, capaces de mantener muchos organismos vivos distintos.

Algunos cazas espaciales, sobre todo la serie TIE imperial, no tienen convertidores atmosféricos internos; en vez de ellos, cada traje de piloto tiene un convertidor.

Muchas naves espaciales están equipadas con convertidores que se pueden adaptar para proporcionar un ambiente cómodo para muchas especies diferentes. Claro está que esta capacidad viene limitada por las características físicas del interior de la nave: el diseño de los sistemas de soporte de vida debe tener en cuenta sus probables ocupantes.

Aparte de proporcionar atmósfera, los sistemas de soporte de vida también deben aportar un ambiente gravitacional para los pilotos y los pasajeros. En la mayoría de cazas espaciales, se utiliza tecnología de repulsión modificada para crear dentro de la carlinga un campo de antigравidad que niega todos los efectos de fuerza "G" resultantes de las maniobras de la nave. El efecto global sobre el piloto es un ambiente constante de cero-g, independientemente de la aceleración, desaceleración, giro y otras maniobras.

En las naves más grandes la situación es muy diferente. Inmensos generadores de gravedad, alimentados por los motores principales de la nave o por células de energía auxiliares, crean campos de gravedad constantes que se pueden hacer a medida y ajustar para que encajen con los ocupantes de la nave. En las naves de pasajeros de lujo, por ejemplo, determinadas áreas de la nave mantie-

nen campos más ligeros que otras, para los pasajeros más ancianos con dificultades para moverse; otras áreas mantienen campos de cero-g para competiciones deportivas; otras áreas, como los compartimentos de cargas, mantienen campos fuertes para asegurar la estabilidad. Evidentemente, una nave de lujo también está compartimentada para las diversas especies que viajan a bordo, y el campo gravitacional de cada compartimento debe ser ajustado a los pasajeros que contiene. Otras naves de tamaño medio y grande, como los cargueros ligeros, también tienen generadores de gravedad, pero no suelen ser tan flexibles.

Probablemente, los sistemas de soporte de vida más impresionantes se encuentran a bordo de las naves ithorianas. Estas se diseñan específicamente para las "manadas" en las que viven los ithorianos en la superficie de su planeta. Estas naves mantienen una atmósfera y un campo de gravedad tan parecidos a los del propio planeta que los ithorianos se han llevado consigo un trozo de su planeta natal a las estrellas. Junglas en miniatura, con toda la vegetación y la pequeña fauna en hábitats naturales, florecen a bordo de esas naves.

Equipo de Escape

Las directrices imperiales exigen que cada nave capaz de navegar por el espacio incluya algún tipo de sistema de escape de emergencia. A las naves que no cumplen estas directrices se les niega la licencia de funcionamiento, pero algunas naves consiguen colarse por la red burocrática. En teoría, cada nave debe tener un sistema de escape capaz de manejar a todos los pasajeros que se encuentren a bordo. En la práctica, los observadores imperiales conceden licencias si las naves tienen sistemas que puedan manejar al menos a una cuarta parte del complemento estándar de la nave.

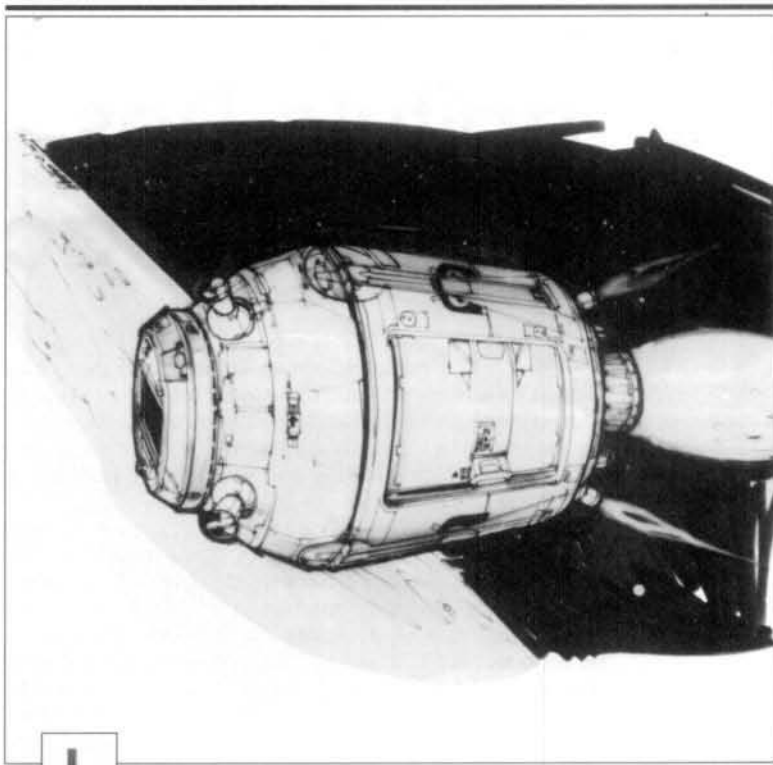
Asientos eyectables

Los vehículos de transporte pequeños, de una o dos personas, y las naves del tipo caza espacial utilizan un sistema de escape estándar de asiento eyectable. El sistema de asiento eyectable se basa en buena medida en la utilización por parte del pasajero de un traje de vuelo completamente ambiental, e incluso en estas circunstancias la supervivencia en el espacio profundo es improbable si no se produce un rescate inmediato. Idealmente, los sistemas de eyección funcionan mejor cuando el vehículo se encuentra en el campo atmosférico de un planeta. Los asientos "a prueba de choque" contienen recicladores de oxígeno y elementos de calefacción internos que se conectan directamente con el traje de vuelo. Unas unidades antigravitatorias bajan al suelo los asientos eyectados con absoluta seguridad.

Sólo los tripulantes que llevan trajes de vuelo ambientales con sus cascos sellados tienen alguna esperanza de sobrevivir la eyección al espacio. Los asientos contienen un reciclador de oxígeno y un elemento de calefacción de 24 horas, pero, incluso así, pocos pilotos sobreviven si no son recogidos en pocas horas. La mayoría de las eyecciones supervivientes tienen lugar dentro de hangares de naves o en atmósferas cerca de una base (cuando los pilotos "abandonan" cazas que están demasiado dañados para aterrizar con seguridad, por ejemplo). En tales casos, una unidad antigravitatoria alimentada por un motor de repulsión Belanti baja el asiento hacia la fuente de gravedad cercana más fuerte, sea una nave o la superficie de un planeta. Incluso en las mejores condiciones, el radio de la unidad antigravitatoria está limitado a 500 kilómetros.

Cápsulas de escape

Las naves más grandes están equipadas con cápsulas



Las cápsulas de escape son el sistema de evacuación de emergencia estándar que utilizan las grandes naves espaciales.

de escape de emergencia. Su número va de una o dos en cargueros ligeros a varios centenares almacenados en naves de cápsulas gigantes a bordo de Destruidores Estelares. Las cápsulas de escape son básicamente cápsulas espaciales de emergencia, de vuelo y de maniobrabilidad limitados, en posiciones clave dentro del casco de una nave, para proporcionar un acceso rápido en caso de emergencia. Una vez cargada, la cápsula de escape se suelta mediante cargas separadoras explosivas y es propulsada neumática o balísticamente fuera para que se aleje de la nave.

Si se utiliza la nave en el espacio profundo, la tripulación debe apuntar la cápsula hacia la dirección general del planeta ocupado o la ruta espacial más cercana, disparar los cohetes y esperar que alguien oiga la llamada de socorro.

Aunque están equipadas para aterrizar en un planeta, las cápsulas normalmente no llevan motores de repulsión. En vez de esto, confían en mecanismos inflables de flotación, paracaídas y sus cohetes direccionales para aterrizar con seguridad. La capacidad mínima de combustible sólo permite energía para ajustes direccionales minúsculos y algo de frenado una vez se llega a la atmósfera de un planeta.

Las cápsulas se almacenan con raciones de emergencia de comida y de agua limitadas (normalmente para dos o tres semanas), equipo de supervivencia, cohetes de señales y medpacs.

Las cápsulas de escape más grandes, llamadas "botes salvavidas", también son comunes entre las naves espaciales más grandes. Estos botes pueden llevar de 10 a 50 personas, según su tamaño, y son de hecho pequeñas naves espaciales por derecho propio. Están mejor equipadas que las cápsulas pequeñas y pueden mantener a los pasajeros durante más tiempo. Algunos están equipados con motores sublumínicos; algunos incluso contienen pequeños hiperimpulsores.

C

apítulo Dos

Cazas Espaciales

Los cazas espaciales, por su tamaño, son las plataformas de armamento más avanzadas tecnológicamente y más destructivas que jamás se hayan desarrollado. Las naves espaciales ligeras han pasado a ser parte indispensable de cada flota y de cada sistema de defensa planetaria de la galaxia.

Clasificar los cazas es casi imposible porque los hay de muchos tipos diferentes. Miles de constructores del Imperio, el sector Corporate y de algunos sistemas alienígenas construyen incontables modelos y versiones. Van desde lentas naves de patrulla de un solo pasajero y de corto alcance a cazas de ataque con múltiples motores, armados con torpedos de protones y capaces de realizar saltos hiperespaciales. Es más, los cazas espaciales frecuentemente están modificados o son reconstruidos para utilizar armas especiales, sensores, computadores de astrogración y otros equipos.

Todos los cazas espaciales llevan potentes computadores para interpretar las órdenes de sus pilotos en las miles de operaciones independientes necesarias para asegurar el control óptimo de la nave. Algunos computadores incluso son capaces de pilotar una nave por sí solos. Sin embargo, la experiencia demuestra que las naves manejadas por pilotos dan mejores resultados, especialmente en combate. Las naves espaciales controladas por computadores y droides no pueden responder de manera suficientemente rápida y buena a situaciones inesperadas. Los cazas espaciales con control remoto y controlados por computadores o droides caen dentro de la categoría de "zánganos" y sus prestaciones quedan por detrás de las naves pilotadas.

Los cazas rebeldes por regla general son superiores a sus contrapartidas imperiales. Los rebeldes, con menor número de naves grandes, confían más en los cazas y los fuerzan a servir en una más amplia variedad de misiones. Pocos cazas imperiales tienen capacidad de salto hiperespacial, mientras que casi todas las naves rebeldes pueden hacer por lo menos un salto hiperespacial. El Imperio confía en grandes cantidades de cazas lanzados desde los impresionantes Destructores Estelares, que dan apoyo pesado y transportan a los cazas cuando se requiere viajar por el hiperespacio. La Rebelión confía en naves de ataque rápidas que sean suficientemente potentes como para operar independientemente y tengan motores hiperespaciales para retirarse con rapidez.

Tradicionalmente, la Marina Imperial ha enfatizado las naves grandes y la concentración de la potencia de fuego para dominar la galaxia. Las tácticas irregulares y de ataque rápido experimentadas por la Alianza han obligado al Imperio a alterar su estrategia y desarrollar mejores cazas. La reciente introducción del interceptor TIE da a las fuerzas imperiales una nave de combate espacial de primera categoría e indica un mayor interés general por los cazas espaciales. Evidentemente, los cazas imperiales disfrutan de una apabullante superioridad numérica, de abastecimientos casi ilimitados y de la imponente potencia de fuego de los Destructores Estelares que los apoyan.

Más adelante se describen algunos cazas espaciales manejados por la Marina Imperial y la Alianza Rebelde.

A pesar de sus armas destructivas, de su fenomenal velocidad y de sus otras prestaciones, los cazas espaciales sólo son tan buenos como los pilotos que los manejan. Los requisitos básicos de todos los pilotos de combate son una gran osadía, disciplina y un instinto natural para pilotar. Pero los pilotos también necesitan un fabuloso vigor físico, conocimientos técnicos detallados de las habilidades de su vehículo y un buen entrenamiento en las tácticas propias y del enemigo. Se requiere un entrenamiento continuo y riguroso para asegurar que tomarán las decisiones adecuadas instantáneamente: porque delante del enemigo no hay segundas oportunidades.

Z-95 Cazacabezas

A pesar de los retrasos iniciales y de que se rebasaron los costes, el Z-95 "Cazacabezas" pasó a ser una de las naves espaciales militares con más éxito de todos los tiempos. Este ágil caza, compacto de motores gemelos, fruto de la colaboración entre dos marcas líder de la producción de vehículos espaciales (Industrias Incom y Subpro Corp.), ha demostrado ser sorprendentemente versátil, dando origen a centenares de modelos especializados y mejorados. Las variantes más populares del Z-95 incluyen el Z-95ER (de alcance ampliado), el Z-95ML (plataforma de lanzamiento de misiles), el Z-95C4d (bombardero de apoyo terrestre) y el Z-95XT (de dos plazas, para entrenamiento).

Aunque ya no se fabrica y actualmente está un poco pasado de moda, todavía siguen en servicio más Cazacabezas que cualquier otro tipo de caza espacial. Sirven en unidades de policía, agencias aduaneras y anticontrabando, fuerzas de defensa planetaria y flotas de reserva. Una gran cantidad no registrada de corporaciones, sistemas independientes y flotas piratas también utilizan Cazacabezas.

Un ala basculante y un fuselaje bien diseñados mantienen la estabilidad y reducen la tensión de las aceleraciones a alta gravedad y de los giros. El equipo estándar incluye sensores de detección y sistemas de interferencia; monitores de vuelo, motores y soporte de vida; y controles manuales de seguridad para la mayoría de las funciones automatizadas.

El Z-95 da al piloto una visibilidad casi de 360 grados. La carlinga contiene un equipo completo de soporte de vida, pero peca de ser demasiado estrecha. Todos los modelos posteriores incluyen un indicador de información de vuelo; a muchas versiones anteriores le ha sido instalado con posterioridad. La mayoría de los Cazacabezas llevan un fiable asiento eyectable "de honda" Loanchat y extintores de halón internos.

Los Z-95 son legendarios por mantenerse de una pieza a pesar de sufrir daños graves. Su supervivencia los hace populares entre los pilotos, a los que a veces les cuesta cambiar a cazas espaciales más nuevos y de mejores prestaciones. Sin embargo, en realidad, los Cazacabezas ya no pueden competir con ninguno de los cazas de la siguiente generación, como el Ala-X, el Ala-Y o la serie TIE.

Incom incorporó muchos de los sistemas y diseños de

más éxito del Z-95 en su programa T-65 Ala-X. El caza de superioridad espacial Ala-X debe muchas de sus excelentes prestaciones a las lecciones aprendidas con el Z-95.

CAZA ESPACIAL Z-95

Nave: Caza espacial Z-95 Cazacabezas de Incom/Subpro

Tipo: Caza especial de múltiples usos; muchas variantes

Longitud: 11,8 metros

Tripulación: 1; 2 en el Z-95XT y en algún otro modelo

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 85 kilos

Autonomía: 1 día; algunos modelos están equipados con mayores provisiones (hasta 4 semanas para el Z-95ER)

Multiplicador de hiperimpulsor: [Ninguno]

Computador de navegación: [Ninguno]

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad sublumínica: [3D+2]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [4D]

Armas:

Dos blásters triples (fuego acoplado)

Control de fuego: [1D]

Daño combinado: [3D]

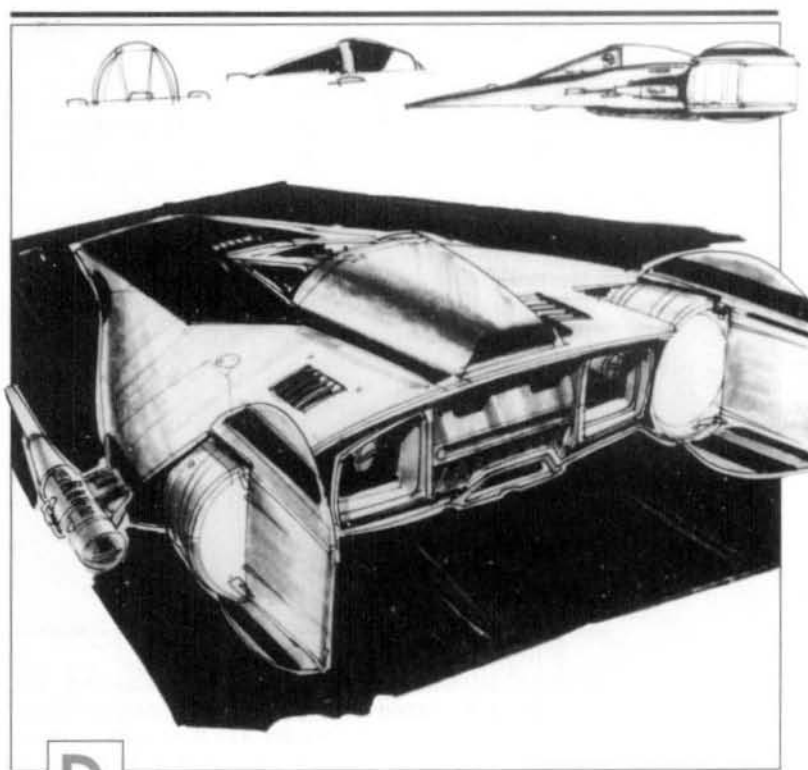
Misiles de impacto

Control de fuego: [1D]

Daño: [7D]

Pantallas:

Factor: [1D]



Dos impresionantes motores Novaldex J-77 "Event Horizon" proporcionan al Ala-A la mayor velocidad sublumínica de todos los cazas espaciales en producción.

tema de control, coordina y controla todos los sistemas de a bordo. Incluso así, para pilotar este vehículo y pivotar las armas aprovechando al máximo sus ventajas, se necesita más habilidad que la que tienen la mayoría de pilotos. Hasta ahora esto no ha supuesto ningún problema para la Alianza porque hay pocos Ala-A operativos. Puede que haya algo de verdad en la pretensión del Imperio que buena parte del éxito inicial de los Ala-A se debió a sus pilotos. Seguramente a la Alianza le va a ser cada vez más difícil encontrar pilotos cualificados para cada nuevo Ala-A que fabriquen.

El Ala-A lleva un despliegue completo de sensores, potente según los estándares imperiales, pero no tan sensible como los que llevan los Ala-X y Ala-Y. Además, el Ala-A lleva interferentes alimentados directamente por sus impresionantes motores. Estos pueden cegar completamente los sensores de una víctima mientras el Ala-A se precipita al ataque.

Uno de los perfiles de misión principales del Ala-A es la defensa de bases y de naves mercantes contra vehículos de ataque enemigos. Ésta es una de las razones por las que los rebeldes equipan al Ala-A con interferentes; pueden desorganizar los sensores de puntería de las naves de ataque enemigas y en consecuencia evitar que disparen con precisión contra el Ala-A y el objetivo que defiende.

Los interferentes del Ala-A son más efectivos contra los sistemas de sensores de las naves pequeñas, como los cazas. Los inmensos despliegues montados en las naves de flota son demasiado potentes para ser interferidos en igual medida, y los interferentes de un Ala-A se verían en las pantallas de un Destructor Estelar como una baliza.

Caza Espacial ALA-A

El Ala-A, desarrollado en secreto desde el estallido de la rebelión armada, fue ensamblado a partir del equipo, los repuestos y la tecnología inmediatamente disponible para las cercadas fuerzas de la Alianza. Su diseño pone énfasis en la seguridad en condiciones difíciles, en la velocidad y en la potencia. Sus dos plantas de energía extragrandes y su baja masa total le dan a este caza una velocidad sublumínica más elevada que cualquier caza fabricado del que se tengan referencias, incluido el nuevo interceptor TIE imperial.

Aunque el Ala-A sólo lleva dos cañones láser estándar, una configuración de montaje única mejora en gran medida su efectividad en combate. Un pequeño cojinete servo-hidráulico al final de la punta de cada ala permite que los cañones se eleven o bajen 60 grados. En consecuencia, los Ala-A pueden disparar contra objetivos desde muchos más ángulos que los otros cazas espaciales. Pueden abrir fuego mucho antes en una aproximación oblicua y continuar disparando incluso cuando empiezan a adelantarse. Algunos Ala-A modificados pueden pivotar sus cañones 360 grados para disparar directamente hacia atrás, pero son pocos. Un conversor de energía alimenta cada cañón láser.

El computador Microaxial LpL, un confirmado sis-

Caza Espacial de Asalto ALA-B

Cuando aparece un Ala-B en los sensores de una nave pequeña, el capitán suele estar tentado de cambiar de

CAZA ESPACIAL ALA-A

Nave: Caza espacial rebelde Ala-A
Tipo: Caza de interceptación y de múltiples usos.
Longitud: 9,6 metros
Tripulación: 1 piloto
Pasajeros: Ninguno
Capacidad de carga: 40 kilos
Autonomía: 1 semana
Multiplicador de hiperimpulsor: [x1]
Computador de navegación: [Limitado; dos saltos]
Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]
Velocidad sublumínica: [6D]
Maniobrabilidad: [4D]
Casco: [2D+2]
Armas:
 Dos cañones láser (fuego acoplado)
 Control de fuego: [3D]
 Daño combinado: [5D]
Pantallas:
 Factor: [1D]

rumbo. Una batería triple de cañones iónicos medios, dos lanzadores de torpedos de protones, un cañón bláster pesado y dos blásters hacen del Ala-B el caza espacial mejor armado de la galaxia. La mayoría de naves de patrulla e incluso algunas corbetas llevan menos potencia de fuego bruta. Los Ala-B proporcionan a las pequeñas flotas rebeldes buena parte de la muy necesitada capacidad de ataque en el espacio.

Uno de los cañones de iones de la nave dispara desde una cápsula de armamento montada en la punta del ala principal. La cápsula también contiene un lanzador de torpedos de protones de tipo emisor y un cañón láser. El segundo lanzador de torpedos de protones se encuentra debajo de las grandes entradas de refrigeración para los impulsores. Los blásters (normalmente dos, pero en algunos modelos pueden llegar a ser hasta cuatro) se encuentran agrupados en el morro de la cápsula de

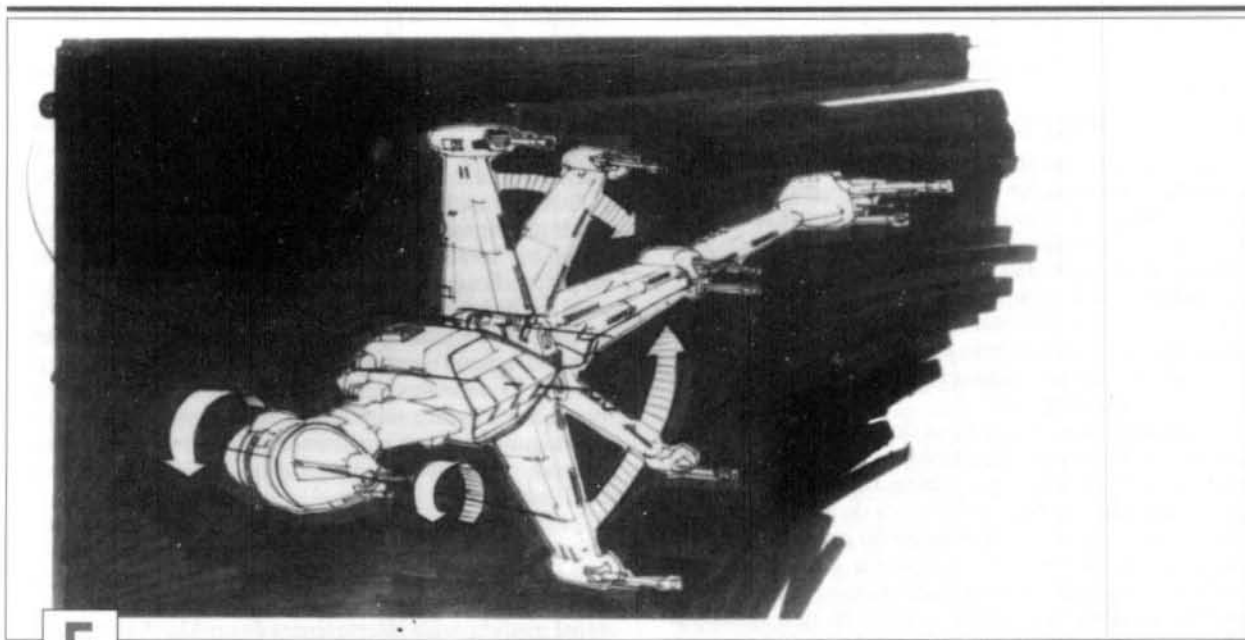
mando. La batería se completa con un cañón de iones montado en cada punta del ala cruzada.

Los cañones de iones y los torpedos de protones están acoplados para disparar contra el mismo blanco. Pueden disparar independientemente para una mayor precisión, conjuntamente en salvas para infligir daños mayores o alternándolos para fuego de cobertura e interdicción.

A las órdenes del piloto, un único computador de control de fuego y puntería dispara el cañón láser a muy poca potencia contra el blanco. Disparando continuamente de esta manera, el láser proporciona al computador una información casi perfecta del alcance al objetivo y del vector, sin hacer ningún daño. Una vez el láser queda fijo sobre el blanco, se disparan los cañones iónicos y los torpedos de protones. Este sistema asegura una probabilidad extremadamente alta de impactar con el primer disparo. Pero, evidentemente, revela el vector de aproximación del Ala-B a los artilleros defensores. En consecuencia, los pilotos de Ala-B rara vez utilizan el sistema de apuntaje y muchos lo han retirado totalmente. Los blásters disparan directamente con un control directo por parte del piloto.

El Ala-B utiliza un diseño radical, una cápsula de mando estabilizada automáticamente mediante un giroscopio. La cápsula contiene la carlinga, el sistema de soporte de vida, el computador de vuelo, un transreceptor de comunicadores y los sensores. Cuando se enfrenta en combate, los servo-giroscopios mantienen la cápsula en una posición fija, mientras el resto del caza va rotando, da la vuelta y se tuerce para evadir el fuego defensivo o para "barrer" con sus armas. Manteniéndose estable mientras la nave da vueltas a su alrededor, el piloto se puede concentrar en la ruta de vuelo y en apuntar.

Este extraño pero efectivo sistema es una pesadilla mecánica. Los Ala-B necesitan más mantenimiento por hora de vuelo que cualquier otra nave de combate rebelde. Aunque están bien contruidos y son robustos, los servo-giroscopios sufren tensiones tremendas al ser utilizados y pueden fallar si no están en las mejores condiciones. En caso de fallar dejan el ala inmóvil, obligando al piloto a volar en cualquier configuración de ala en la



E

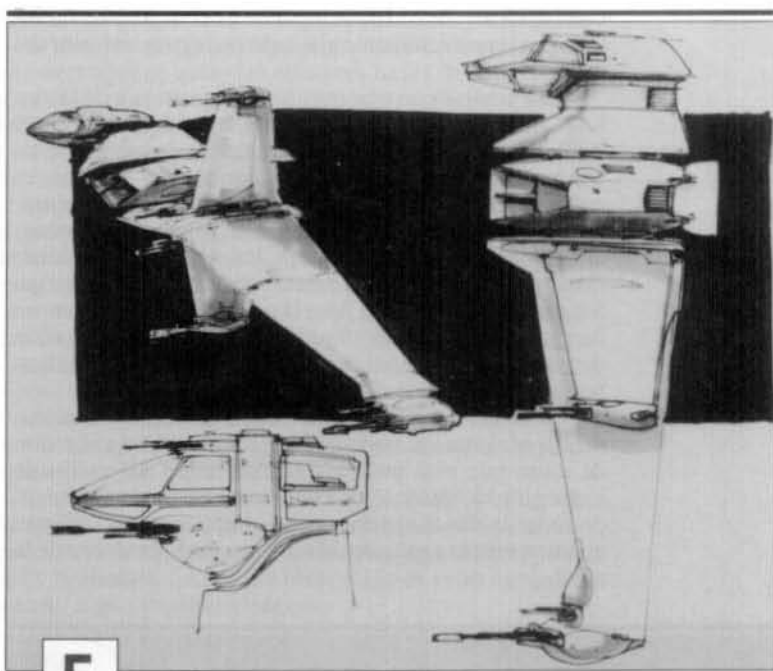
l Ala-B, el caza espacial más fuertemente armado del arsenal rebelde, utiliza un sistema servo-giroscópico radical que estabiliza la cápsula de mando mientras el ala primaria gira a su alrededor; esto permite que el piloto y los sensores de control de fuego sigan "cerrados" sobre al blanco.

que se encuentre cuando fallan los servos. Esto degrada notablemente la efectividad en combate. A diferencia de los cazas espaciales más convencionales, el Ala-B confía en su estabilización giroscópica para minimizar las tensiones gravitatorias durante las maniobras de combate. Cuando falla el sistema, los pilotos encuentran físicamente agotadores los giros cerrados y las maniobras rápidas.

Un único motor Quadrex Kyromaster impulsa a esta impresionante nave en el espacio real. Cuatro válvulas de refrigeración, llamadas comúnmente "entradas", en cada lado de una placa de escisión, disipan la energía y el calor del escape, pero la nave todavía emite una imagen infrarroja bastante fuerte. Su velocidad sublumínica máxima es bastante baja, pero las pantallas, que también se alimentan del motor, son fuertes. El sistema de giroscopio proporciona una carlinga estable y una plataforma de disparo flexible, pero la nave en conjunto no es tan maniobrable como los cazas espaciales más pequeños, como el Ala-X o la serie imperial TIE.

Caza Espacial ALA-Y

La Alianza Rebelde ha perdido más de sus sufridos caza-bombarderos Ala-Y que de cualquier otra nave espacial. Este indeseable récord no se debe a la deficiencia del vehículo, sino al simple hecho que los Rebeldes han enviado al combate más Alas-Y que cualquier otro caza



E

l caza espacial de asalto Ala-B.

CAZA ESPACIAL ALA-B

Nave: Caza espacial de asalto Ala-B de Slayn & Korpil

Tipo: Caza espacial pesado de asalto

Longitud: 16,9 metros

Tripulación: 1 piloto

Pasajeros: Ninguno, aunque la carlinga es lo suficientemente grande como para instalar una segunda persona en caso de emergencia, aunque a costa de reducir mucho el control de combate.

Capacidad de carga: 45 kilos

Autonomía: 1 semana

Multiplicador de hiperimpulsor: [x2]

Computador de navegación: [Limitado; dos saltos]

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad sublumínica: [3D]

Maniobrabilidad: [1D+1]

Casco: [3D]

Armas:

Tres cañones iónicos medios (fuego acoplado)

Control de fuego: [4D]

Daño combinado: [4D]

Dos lanzadores de torpedos de protones

Control de fuego: [3D]

Daño: [9D]

Un cañón láser

Control de fuego: [1D]

Daño: [7D]

Dos autoblasters

Control de fuego: [2D]

Daño: [3D]

Pantallas:

Factor: [2D]

NOTAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Los efectos del láser de puntería del Ala-B quedan reflejados en el elevado código de control de fuego de sus armas. Si, por cualquier circunstancia, el láser de puntería no es operativo, reduce los códigos de control de fuego a 2D.

El sistema de estabilización giroscópica del Ala-B falla cuando sufre daño pesado. Cuando falla, reduce todos los códigos de control de fuego a 1D (ya que la nave ya no tiene una plataforma estable) y la velocidad sublumínica a 2D.

espacial. Cargaron con el peso de las primeras batallas espaciales de la Alianza. Aunque ya no son tan rápidos, maniobrables ni fuertemente armados como otros cazas espaciales, los Ala-Y siguen siendo unos vehículos potentes, capaces de resistir y provocar daños tremendos.

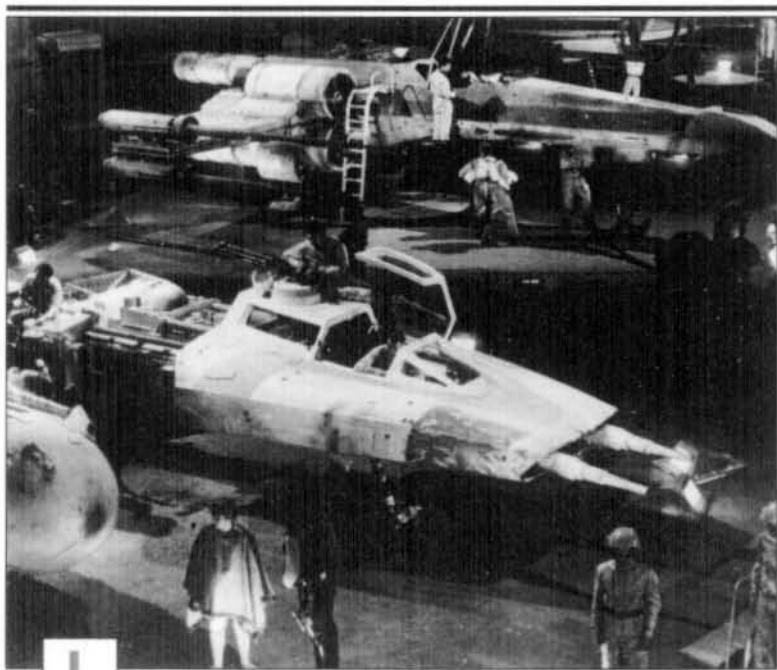
La Alianza mantiene dos versiones estándar del Ala-Y: el BTL-A4 de un asiento y el BTL-S3 de dos asientos. Ambos llevan idénticas armas. Dos cañones láser Taim & Bak IX4 disparan desde monturas internas en el morro, apuntando directamente en la dirección de vuelo. Estos láseres de cañón corto se alimentan a partir de un generador Novaldex en la parte trasera de la sección central. Por los lados exteriores de la sección corren cables de energía blindados hacia el módulo de la carlinga. Al disparar los cañones conjuntamente, se genera una impresionante pulsación paralela.

Los Ala-Y llevan dos lanzadores de torpedos de protones de tubo Arakyd flexible para atacar objetivos fuertemente protegidos. Se instala un lanzador dentro de cada compartimento de armas a cada lado del módulo de la carlinga. Cuando el piloto o el oficial de armamento activa los lanzadores, se abren las compuertas blindadas para darles paso. Un depósito central alimenta a ambos lanzadores, por lo que cualquiera de los dos puede, en caso necesario, lanzar la carga completa de 8 torpedos. Las tripulaciones en tierra pueden recargar los torpedos

con rapidez y facilidad sustituyendo el depósito entero, que queda perfectamente ajustado en la parte inferior del casco.

Una montura pivotante en la parte posterior de la carlinga lleva un cañón iónico ligero de doble cañón. En el BTL-A4, el Ala-Y de un solo asiento, se supone que un computador de puntería debería apuntar y disparar el cañón de iones. Sin embargo, las prestaciones del computador fueron tan malas durante las pruebas de producción, que fue eliminado. Ahora, los Ala-Y de un asiento disparan sus cañones únicamente desde una posición fija. Sin embargo los pilotos fijan la posición de disparo antes de cada vuelo. La mayoría de pilotos apuntan el cañón directamente hacia adelante por simplicidad, pero algunos prefieren apuntarlo directamente hacia atrás.

En el BTL-S3 de dos asientos, el oficial de armamento se sienta encarado hacia la popa y maneja el cañón de iones que está montado encima suyo. El cañón de iones gira 360 grados y se eleva hasta 60 grados. Haciendo rodar la nave, el piloto puede hacer que sus cañones apunten contra cualquier blanco que esté alrededor de la nave.



Los resistentes caza-bombarderos Ala-Y llevaron el peso de las primeras batallas de la Alianza contra el Imperio. Aquí vemos a uno sufriendo reparaciones importantes, que incluyen la sustitución de un ala.

Koensayr equipó a todos los Ala-Y con una posición para un droide astromecánico, aproximadamente a un tercio de la distancia de la sección central. El droide (normalmente una unidad R2 o R4), cuando se encuentra en su posición, se conecta directamente a la matriz del circuito central del caza y controla todos los sistemas de vuelo, motores y energía. El droide, regulando las fluctuaciones y las sobretensiones transitorias y ajustando los controles de orientación, proporciona un vuelo más suave y permite que el piloto se concentre en otras funciones menos mundanas. Si falla algún elemento o si el Ala-Y sufre algún daño, el computador de vuelo avisa al piloto y al droide. Si el piloto está demasiado ocupado, el droide responde como sea necesario, poniendo en funcionamiento los extintores internos de los motores o cerrando los sistemas que drenan energía. El droide también puede volver a poner en marcha los circuitos para recuperar el control perdido, reinicializar un equipo que ha fallado o

realizar reparaciones bastante extensas mediante servos remotos y actuadores hidráulicos.

Como la mayoría de cazas rebeldes, el Ala-Y realiza saltos hiperespaciales, pero no lleva un computador de navegación suficientemente poderoso para calcular completamente los vectores de curso y los ajustes de energía necesarios. Sin embargo, una unidad R2 puede almacenar la información necesaria y llevar los ajustes para 10 saltos. Los droides R4, que son más sencillos, sólo pueden manejar un solo salto con seguridad, por lo que se les utiliza poco para viajes hiperespaciales.

Dos grandes motores Koensayr Ion Jet impulsan al Ala-Y a velocidades sublumínicas. Los motores están unidos a cada extremo del ala cruzada, en la parte posterior de la sección central. Cuatro fuertes pilones se extienden detrás de cada motor para sostener discos vectrales en el paso del escape. Los vectrales esparcen y disipan las emisiones calientes del motor para reducir el perfil del Ala-Y en los sensores. Los vectrales también sirven como guías de impulso, reflejando el empuje de los motores. Incluso con los vectrales, la agilidad del Ala-Y es mediocre si se compara con la de otros cazas espaciales. En caso de emergencia, los pilotos pueden cerrar los vectrales para dar la vuelta al empuje de los motores; una acrobacia como ésta sólo funciona una vez, ya que en el proceso quema los vectrales y los pilones que los sostienen.

Los motores alimentan las pantallas deflectoras, que emanan a partir de generadores a lo largo del ala cruzada y de la sección central. La tripulación puede darle ángulo a las pantallas para conseguir una mayor protección o cubrir el espacio protegido por un generador de escudo dañado o destruido. Las pantallas del Ala-Y son bastante fuertes, pero una vez son penetradas, el equipo expuesto del ala y la sección central pueden destruirse con facilidad.

Los despliegues duales de sensores del Ala-Y están cubiertos por dos cúpulas curvadas, una delante de cada motor. Ambas cúpulas tienen paquetes de sensores activos y pasivos duplicados, el Fabritex ANx-y. Las vibraciones de los motores a veces desalinean las antenas por lo que los sensores pocas veces pueden funcionar a plena potencia. Los sensores pasivos se quedan particularmente afectados por las vibraciones de los motores. Los oficiales de armamento habilidosos pueden ajustar los sensores en vuelo, pero los pilotos de Ala-Y de un solo asiento tienen que apanarse con información reducida. La mala alineación de los sensores es particularmente problemática al detectar blancos a largo alcance; dentro del radio normal de las armas, los sensores activos de puntería no suelen quedar afectados.

Una cúpula cubre toda la carlinga. Unas placas largas y planas de acero-transparente proporcionan a la tripulación una visibilidad completa alrededor de la nave, pero restringen mucho la visión encima y debajo de la nave. Muchas tripulaciones instalan cámaras para cubrir esas áreas. Ambos tripulantes se sientan en asientos balísticos eyectables blindados y a prueba de choques de Koensayr. En el BTL-S3, bien el piloto o el oficial de armamento pueden disparar el asiento eyectable, pero al hacerlo lanzan ambos asientos.

La red de espionaje de la Alianza utiliza varios Ala-Y como correo a larga distancia por su reducido tamaño y su alta velocidad. Las naves del servicio de inteligencia han sido hasta cierto punto modificadas; se han eliminado los cañones ligeros de iones para conseguir más espacio para llevar equipaje. Una cúpula especial, partida por la mitad, permite que el pasajero salte dentro o fuera durante una breve parada. Se tienen noticias de que algunos pasajeros han sido lanzados en paracaídas a gran altura y han planeado con el paracaídas hasta llegar al planeta. Estos Ala-Y personalizados son tan raros que no tienen designación propia.

Tres impulsores de repulsión llevan la nave derivando en vez del tren de aterrizaje, para moverse en los reducidos espacios dentro de hangares y bases. Estos repulsores sólo funcionan cuando el tren de aterrizaje está bajado. En tierra, el piloto controla los repulsores con un minúsculo joystick que se encuentra bajo el lado izquierdo de la cúpula. Un control duplicado en el morro permite que los tripulantes en tierra dirijan el caza mientras van caminando a su lado.

CAZA ESPACIAL ALA-Y

Nave: Caza espacial BTL Ala-Y de Koensayr
Tipo: Caza de ataque
Longitud: 16 metros
Tripulación: 1 piloto y un droide astromecánico en el BTL-A4, más un oficial de armas en el BTL-S3
Pasajeros: Ninguno
Capacidad de carga: 110 kilos
Autonomía: 1 semana
Multiplicador de hiperimpulsor: [x1]
Computador de navegación: [Ninguno, utiliza un droide para 10 saltos]
Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]
Velocidad sublumínica: [3D+2]
Maniobrabilidad: [2D]
Casco: [4D+1]
Armas:
Dos cañones láser (fuego acoplado)
 Control de fuego: [2D]
 Daño combinado: [5D]
Dos lanzadores de torpedos de protones
 Control de fuego: [2D]
 Daño: [9D]
Dos cañones ligeros de iones (fuego acoplado)
 Control de fuego: [1D]
 Daño combinado: [4D]
Pantallas:
 Factor: [1D]

Caza de Superioridad Espacial ALA-X

El T-65 Ala-X de Incom representa lo más avanzado en prestaciones de cazas espaciales. Su alta velocidad, su potencia de fuego y sus sofisticados sistemas de vuelo y de combate hacen de él una de las más formidables naves existentes. Sus dominantes habilidades de combate, especialmente la capacidad de viajar por el hiperespacio, hacen que sea un verdadero caza de superioridad espacial.

El Ala-X fue el último caza espacial desarrollado por la Corporación Incom antes que el Imperio interrumpiese su producción de naves de guerra no destinadas para el Imperio. Sospechosos de ser simpatizantes rebeldes, muchos miembros del equipo de diseño del Ala-X fueron relevados de sus cargos e interrogados por agentes de la OIS. Pocas semanas después, en un sorprendente golpe que recibió poca publicidad, un equipo de comandos rebeldes ayudó a todo el equipo principal de diseño del Ala-X a desertar y apuntarse a la Rebelión. Dirigidos por varios pilotos de pruebas e ingenieros, volaron con todos los prototipos de Ala-X restantes, ¡cargados con los

planes de producción! Hasta ahora, sólo la Alianza Rebelde maneja o construye Alas-X. Se tiene constancia que destruyeron todas las restantes bases de datos sobre los Ala-X y no se sabe si el Imperio puede recuperar o reconstruir esa información perdida.

Reconociendo el valor y la versatilidad del Ala-X, los ingenieros rebeldes han trabajado febrilmente para incrementar la producción. Sin embargo, el Ala-X necesita aleaciones raras, componentes sofisticados y sistemas de control muy avanzados. Antes de poder empezar formalmente la fabricación, los técnicos rebeldes tuvieron que construir virtualmente desde cero las máquinas que fabrican los componentes. El hecho de que la Alianza haya sido capaz de fabricar Alas-X bajo estas difíciles condiciones es un tributo al ingenio y a la dedicación de sus científicos y sus técnicos. Los laboriosos métodos de producción utilizados significan que siempre hay un abastecimiento limitado de Alas-X.

La Alianza tiene tan pocos Ala-X, que los utiliza de forma casi continua, haciéndoles aterrizar sólo para reabastecerse de carburante, armamento, y para ser reparados y revisados. La intensa utilización de estas naves las somete a un tremendo desgaste.

Los modelos actuales de Ala-X presentan modificaciones de diseño en la velocidad y para facilitar las reparaciones. Unos paneles blindados exteriores se abren directamente a los motores sublumínico y de hiperimpulso y a otros sistemas; muchos componentes vitales se encuentran empaquetados en módulos que los técnicos pueden quitar y sustituir fácilmente.

En vista de sus ventajas, muchos comandantes rebeldes temen que el Imperio adopte muy pronto un caza espacial similar al Ala-X. De hecho, una cierta cantidad de comandantes de campo imperiales han presionado al Mando Supremo Naval para que sustituya sus cazas TIE por cazas espaciales con capacidad para viajar por el hiperespacio. Sin embargo tal cambio parece improbable por diversas razones.

En primer lugar, construir una flota de Alas-X sería caro y la mayoría de los recursos de la Marina Imperial se dedican a la construcción de Destruyores Estelares y al enorme proyecto de la Estrella de la Muerte.

En segundo lugar, se necesitaría mucho tiempo para reentrenar a los pilotos de TIE con su nuevo equipo y se reduciría temporalmente la efectividad en combate de los pilotos hasta que lo dominasen.

En tercer lugar, la mayoría de cazas espaciales imperiales operan desde grandes guarniciones o flotas, por lo que la necesidad de cazas hiperespaciales es limitada.

Finalmente, la reciente introducción del interceptor TIE proporciona a las fuerzas imperiales un caza espacial que es un 25% más rápido que el Ala-X estándar en el espacio real, que es donde tienen lugar todos los combates. Las pocas unidades imperiales que han recibido interceptores los han adaptado muy rápidamente, porque muchos de sus sistemas y características básicas de vuelo son muy similares a los del caza TIE. Además, el Imperio frecuentemente mejora los cazas TIE con sistemas de vuelo y armamento superiores.

El Ala-X es una impresionante nave de guerra por derecho propio, pero como en el caso del Ala-A, su relación de efectividad se debe en gran medida a la calidad de los hombres y mujeres que la manejan. La Alianza Rebelde selecciona entre sus mejores pilotos los individuos más motivados y con más talento para manejar este caza número uno: las naves de altas prestaciones exigen pilotos de altas capacidades.

El piloto, sellado en una carlinga compacta pero confortable, controla los complejos sistemas del caza mediante un potente computador de vuelo. La nave se maneja de manera muy similar al popular y ampliamente distribuido T-16 "Saltador aéreo" de Incom, tan familiar para muchos pilotos rebeldes "rurales". La carlinga in-

cluye un sistema de soporte de vida completo y un asiento eyectable a prueba de choque.

Cuatro láseres delanteros de cañón largo constituyen el armamento principal; dos lanzadores de torpedos de protones proporcionan potencia de fuego adicional contra blancos lentos. El piloto puede inclinar hacia adelante o hacia atrás las pantallas del Ala-X para conseguir una mayor protección. Un generador energético adicional asegura parte de la energía del soporte de vida, las pantallas, el armamento o la radio subespacial, incluso en caso de fallo completo del motor.

Los sensibles sensores y un equipo de comunicaciones de largo alcance permiten que los Alas-X operen independientemente a una distancia extremadamente grande. Unos circuitos protegidos conectan y controlan la mayoría de los sistemas. Hay sistemas de seguridad para los componentes más vitales.

Unas innovadoras hojas en S dobles y escindidas, frecuentemente llamadas "alas", dan prestaciones mejoradas de vuelo atmosférico al Ala-X. En combate las alas se despliegan en posición de "X", proporcionando una mayor cobertura al armamento. Los impulsores separados también mejoran la maniobrabilidad. En cualquier configuración de alas, el T-65, delgado como un estoque, presenta un perfil frontal o dorsal muy pequeño, haciendo que sea muy difícil de impactar.

Aunque los potentes motores del Ala-X incluyen módulos de impulso MKI de Incom para saltos hiperspaciales, estos cazas no van equipados con computadores de astrogración. En vez de ello, confían en la información almacenada en un droide astromecánico, normalmente una unidad R2. El droide se aloja en un encaje especial detrás de la carlinga. Cuando es instalado, el droide pasa a ser parte integral de la nave, conectándose directamente al computador de vuelo y a otros sistemas. Controla todas las funciones de la nave, incluyendo el sistema de soporte de vida del piloto y avisa al piloto de cualquier problema o peligro que sienta.

Como el Incom/Subpro Z-95 antes que él, el Ala-X se ha ganado una merecida reputación de encajar mucho daño. Parte del crédito hay que dárselo al droide astromecánico, que puede hacer volver a funcionar circuitos de señal y de control, extinguir fuegos de plasma y, de hecho, hacer reparaciones en vuelo.

El encaje para el droide incluye un "eyector", un sencillo mecanismo para lanzar al droide lejos de la nave; el eyector se dispara automáticamente siempre que se active el asiento eyectable del piloto. Si el piloto está herido,

los droides capacitados pueden hacer aterrizar un Ala-X. Muchos pilotos se sienten ligados a un droide en particular después de sobrevivir juntos a una misión muy dura, y se niegan a volar con cualquier otro.

Como otros cazas espaciales, los Alas-X sufren mejoras constantes. La versión más reciente del Ala-X es el T-65C-A2 de Incom. Sólo hay un puñado; la mayoría de los pilotos vuelan en uno de los confirmados modelos anteriores, como el T-65B estándar. Finalmente la mayoría de los Ala-X son modificados o se les instala materiales personalizados mientras los rebeldes los adaptan a las necesidades especiales o superan escaseces de recambios.

CAZA ESPACIAL ALA-X

Nave: T-65B Ala-X de Incom

Tipo: Caza de superioridad espacial

Longitud: 12,5 metros

Tripulación: 1 piloto más un droide astromecánico

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 kilos

Autonomía: Abastecimientos para una semana; puede ampliarse con cápsulas de energía y soporte de vida, pero perdiendo velocidad y maniobrabilidad

Multiplicador de hiperimpulsor: [x1]

Computador de navegación: [Ninguno, utiliza el droide astromecánico]

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad sublumínica: [4D]

Maniobrabilidad: [3D]

Casco: [4D]

Armas:

Cuatro cañones láser (fuego acoplado)

Control de fuego: [3D]

Daño combinado: [6D]

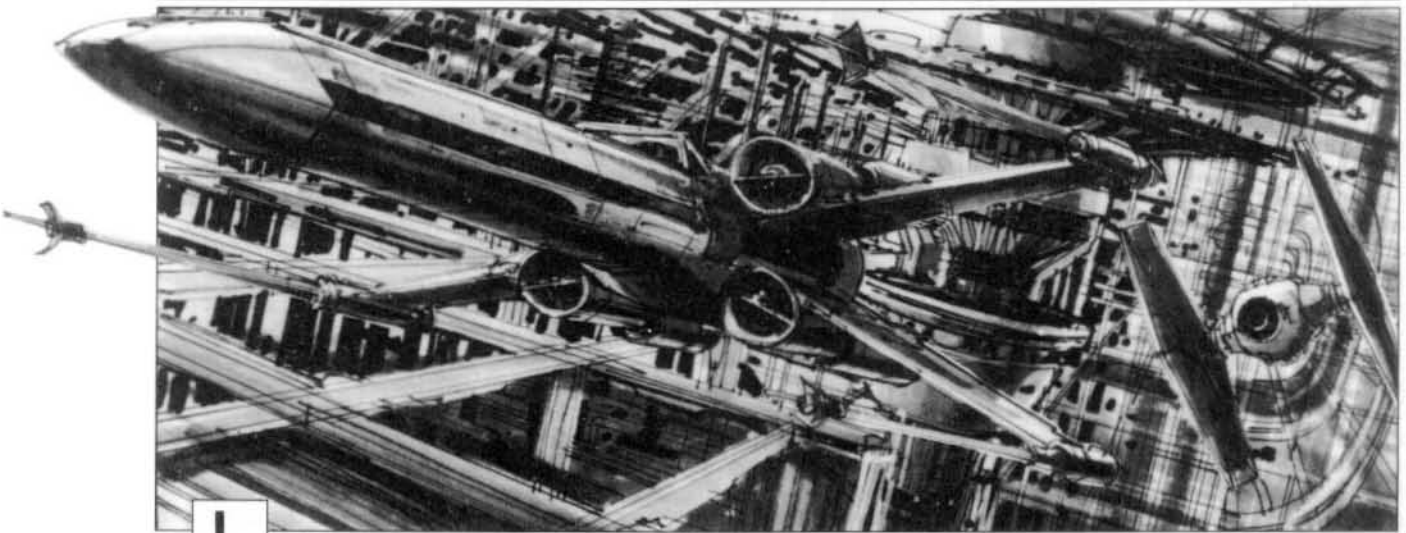
Dos lanzadores de torpedos de protones

Control de fuego: [2D]

Daño: [9D]

Pantallas:

Factor: [1D]



Los pilotos rebeldes transforman los cazas espaciales Ala-X en formidables armas de guerra, más por sus propias habilidades que por la efectividad de la nave. Aún así, los Ala-X son impresionantes naves de guerra por derecho propio (aunque empiezan a estar algo anticuados).

INCOM

T-65C-A2 ALA-X

Caza de superioridad espacial

Extracto del manual técnico (abreviado),
T-65C-A2/4.8

Ver diagrama técnico para la
situación de los componentes.

1. Cono frontal. El cono frontal está revestido de aleaciones endurecidas para minimizar los daños sufridos por impactos menores (principalmente meteoritos). Además, el cono frontal tiene capas de material que refleja el calor para proteger la nave del calor generado durante el vuelo atmosférico. El cono frontal se abre hacia arriba, aguantándose en unos puntales de tensión, para permitir el acceso al despliegue principal de sensores.

2. Ventana de sensores. Aunque está diseñado para ser transparente a los sensores, el cono frontal hasta cierto punto interfiere con la recepción de sensores, especialmente los pasivos. Esta "ventana" de material transparente para la energía proporciona una visión no obstruida para los sensores. Durante el vuelo atmosférico, un escudo metálico cubre la ventana.

3. Despliegue principal de sensores. Un paquete de transreceptores universales Carbanti capta toda la información de los sensores. Los principales componentes sensores incluyen un transreceptor de espectro completo Fabritech ANs-5d de "fijación-y-rastreo", un receptor energético Melihat "Multimagen" y un receptor fotoeléctrico mejorado Tana Ire para el seguimiento de terreno a baja altura. Un circuito multiplexer protegido retransmite la información al computador de sensores.

4. Computador de sensores. Aunque no es tan flexible como otros paquetes de sensores, este sistema de sensores Fabritech ANq 3.6 es bastante robusto y fiable. El computador y el droide astromecánico analizan e interpretan toda la información de los sensores y proporcionan al piloto una imagen compuesta a color a través del despliegue holográfico de la carlinga. El piloto puede escoger entre activar los sensores activos y los pasivos y puede especificar los modos de búsqueda, barrido o enfoque.

Este sistema puede rastrear hasta 1.000 objetos moviéndose a velocidad sublumínica, adquirir hasta 20 blancos potenciales, seleccionando el mejor o fijándose en el objetivo designado por el piloto. El piloto también puede programar el sistema para conseguir sensibilidad adicional para 120 perfiles de sensor específicos (normalmente perfiles de naves imperiales conocidas).

5. Antena de radio subespacial. Esta antena en forma de U esta formada por 10 kilómetros de cable ultradelgado superconductor estrechamente enrollado. Se abren unas válvulas para refrigerar la antena; un líquido refrigerante adicional se activa durante las transmisiones largas.

6. Computador de vuelo. Un computador Torplex totalmente integrado controla todos los mecanismos de energía, motores y vuelo y traduce las órdenes del piloto en los miles de minúsculas señales necesarias para controlar el caza. Un módulo de diagnóstico interno supervisa y prueba regularmente el computador, avisando al piloto si hay algún problema.

7. Despliegue holográfico. Un minúsculo proyector crea un holograma que presenta información importante de vuelo y de armamento sobre el panel de instrumentos. La información del holograma es transparente, por lo que no bloquea la visión del piloto.

8. Cúpula. Construida con acero-transparente blindado. La

cúpula es fototrópica: se oscurece automáticamente para proteger al piloto de estallidos o rayos de luz peligrosos. La porción delantera se abre para permitir el acceso a la carlinga.

9. Pantalla del computador de puntería. Cuando el piloto se ocupa del computador de puntería, se extiende este visor videoholográfico para dar información de tiro precisa al piloto.

10. Sistema de soporte de vida. Como el traje de vuelo entorpece el movimiento del piloto, el Ala-X incluye un sistema de soporte de vida compacto. Pequeños compresores, un regulador de temperatura y un filtro de oxígeno proporcionan un ambiente confortable y seguro en la carlinga. Aunque el sistema de soporte vida está diseñado para los humanos, se puede adaptar para otras razas.

11. Droide astromecánico. Un droide astromecánico, a menudo una unidad R2, trabaja desde un encaje detrás de la carlinga, asistiendo al piloto en muchas de las tareas necesarias pero tediosas asociadas con el viaje espacial. El droide supervisa todo el mantenimiento de a bordo y los sistemas de soporte de vida, inicia reparaciones en vuelo y aumenta las capacidades del computador de la nave.

Muchos droides astromecánicos pueden servir como piloto automático, asistiendo a los pilotos que están heridos o que, por cualquier otra razón, no son capaces de manejar los controles de vuelo. Además, el droide astromecánico contiene información de astrogración para que el Ala-X pueda realizar saltos hiperespaciales.

El encaje del droide incluye un mecanismo eyector para alejar al droide de un caza en explosión. El eyector se dispara simultáneamente con el asiento eyectable del piloto.

12. Generador energético. Para suplementar la energía del motor, un reactor centrífugo de fusión e ionización de vapor genera la energía para todos los sistemas de a bordo, incluyendo las pantallas deflectoras. Si las células de energía están agotadas, el generador puede impulsar los motores, pero con prestaciones muy reducidas.

13. Generador de pantalla deflectora. Aquí se generan las matrices de las pantallas por catalización y se alimentan los proyectores de deflectores del fuselaje.

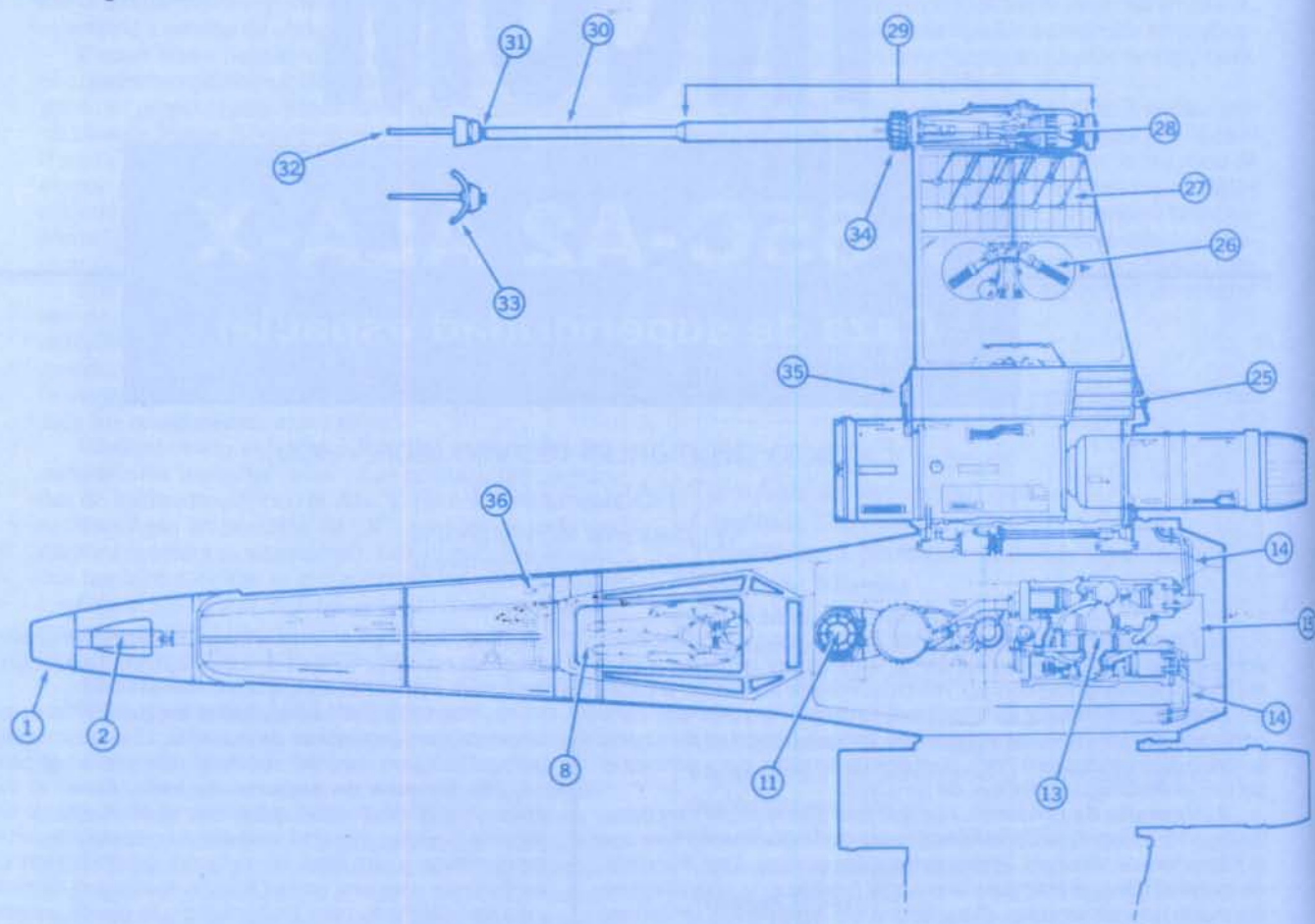
14. Conductos de los deflectores. Unos conductos protegidos alimentan las matrices deflectoras, desde el generador a los proyectores en el fuselaje.

15. Estimulador del servo de la hoja en s. Potentes servos gemelos controlan todos los movimientos de las hojas en s (alas). Unos fijadores de soldadura en frío mantienen los servos en posición. Un panel de acceso en la parte posterior del fuselaje conduce a todo el mecanismo del estimulador.

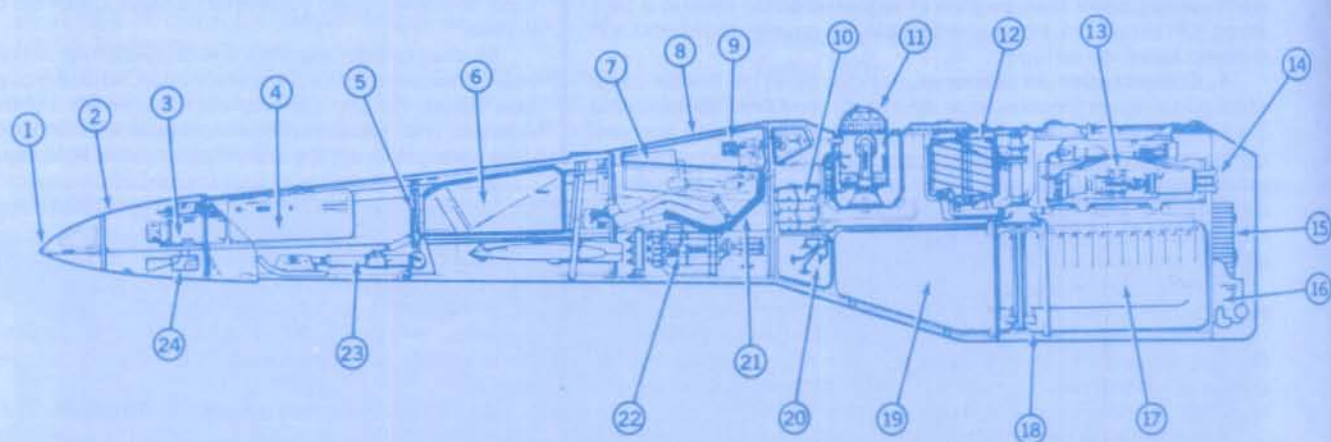
16. Sensor trasero de aviso. Un minisensor k-blakan Fabritech explora directamente detrás del caza, avisando instantáneamente al piloto de cualquier nave espacial que se aproxime o de barridos de sensores.

(continúa en la página 22)

Vista superior



Vista lateral



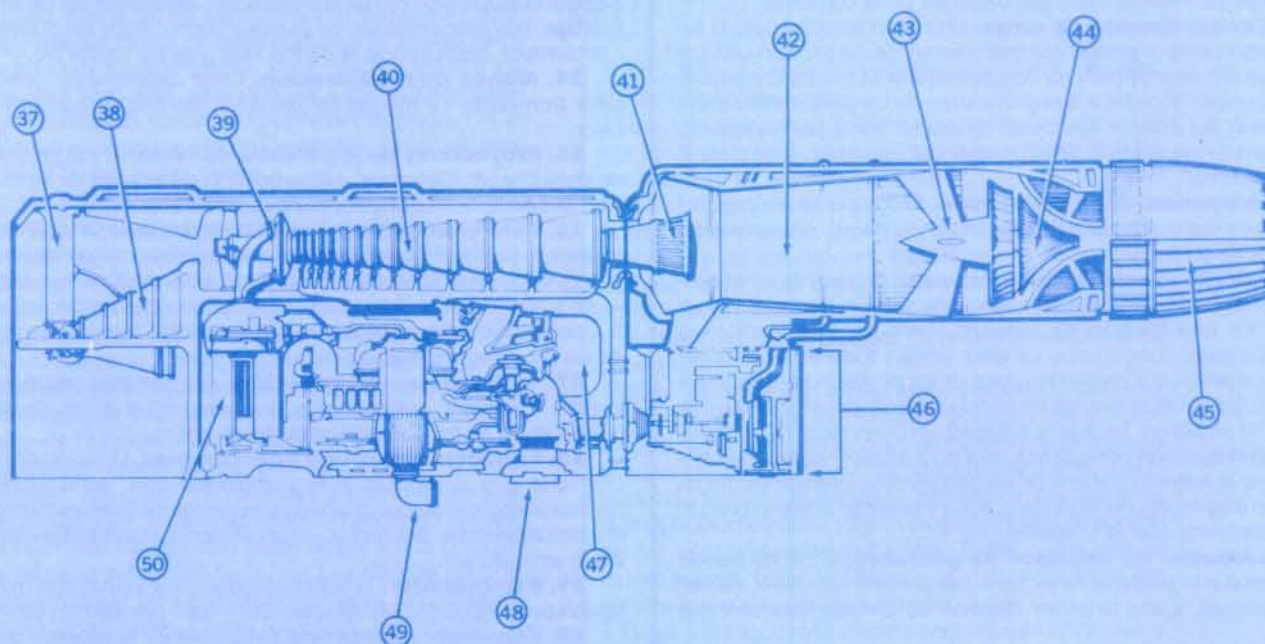
INCOM

T-65C-A2 ALA-X

Caza de superioridad espacial

Motor de empuje fusial 4L4 de INCOM

Vista lateral



Lista de los principales componentes

(ver las descripciones de estos componentes en el manual técnico)

- | | | |
|---|---|---|
| 1. Cono frontal | 19. Compartimento de carga | 36. Conexión externa con el computador |
| 2. Ventana de sensores | 20. Compensador de aceleración | 37. Veletas de refrigeración |
| 3. Despliegue principal de sensores | 21. Asiento eyectable Guidenhauser | 38. Extractor centrífugo de escombros |
| 4. Computador de sensores | 22. Lanzador de torpedos de protones | 39. Estabilizador |
| 5. Antena de radio subespacial | 23. Tren de aterrizaje | 40. Convertidor energético |
| 6. Computador de vuelo | 24. Interferente de sensores | 41. Regulador aluvial |
| 7. Despliegue holográfico | 25. Cable de energía del láser | 42. Cámara de fisión |
| 8. Cúpula | 26. Acoplamiento energético | 43. Turbo impulsor |
| 9. Pantalla del computador de puntería | 27. Células de energía de reserva | 44. Turbo generador |
| 10. Sistema de soporte de vida | 28. Estimulador del láser | 45. Góndola de expulsión |
| 11. Droide astromecánico | 29. Cañón láser | 46. Adaptador del impulsor de repulsión |
| 12. Generador energético | 30. Cañón del láser | 47. Inyector del agitador reactante |
| 13. Generador de pantalla deflectora | 31. Acoplamiento de la compuerta | 48. Entrada energética exterior |
| 14. Conductos de los deflectores | 32. Punta del láser | 49. Válvula de sobretensión energética |
| 15. Estimulador del servo de la hoja en s | 33. Supresor del retroceso | 50. Estimulador del hiperimpulso |
| 16. Sensor trasero de aviso | 34. Manga de refrigeración | |
| 17. Células de energía principales | 35. Proyectores de la pantalla deflectora | |
| 18. Conexión de recarga | | |

17. Células de energía principales. Unas células criogénicas almacenan la tremenda energía necesaria para impulsar los motores.

18. Conexión de recarga. Todas las células energéticas de la nave se recargan a través de esta conexión superconductor. La conexión incluye un filtro y un fusible internos para proteger al caza de sobrecargas energéticas y fluctuaciones de la corriente.

19. Compartimento de carga. Una gran escotilla bajo el fuselaje proporciona acceso al compartimento de carga, con una capacidad de dos metros cúbicos, adecuada para 110 kilos. Los pilotos también pueden acceder al compartimento de carga quitando parte del respaldo del asiento eyectable. La mayor parte del tiempo los pilotos almacenan material de supervivencia y de reparaciones en el "compartimento".

20. Compensador de aceleración. El compensador crea un campo de cero-g que protege la estructura y al piloto, neutralizando los efectos de las maniobras de alta velocidad.

21. Asiento eyectable Guidenhausner. En caso de emergencia, el piloto puede eyectarse del caza tirando de un lazo especial en el techo. En una fracción de segundo, unas cápsulas explosivas vuelan la cúpula, luego unos cohetes envían todo el asiento del piloto fuera del caza. Como la mayoría de los pilotos no llevan trajes espaciales, los asientos eyectables pocas veces salvan a los pilotos en el vacío. Sin embargo, los asientos tienen un buen registro de salvamentos en la eyección atmosférica, incluso a alturas extremadamente elevadas; el asiento contiene un abastecimiento limitado de oxígeno, puede desplegar una hoja-paracaídas y protege al piloto con un blindaje cerámico que lo envuelve.

22. Lanzador de torpedos de protones. El piloto puede disparar los dos lanzadores de torpedos de protones del Ala-X a la vez o por separado. Cada lanzador dispone de un depósito con tres torpedos.

23. Tren de aterrizaje. El tren de aterrizaje reforzado está diseñado para tratar con la tensión adicional que supone funcionar en áreas de despegue y de aterrizaje de instalaciones no mejoradas o en el campo. Los puntales de apoyo del tren están diseñados para plegarse en los aterrizajes forzosos para absorber mejor la energía del impacto. (Aunque cuesta mucho tiempo reemplazarlos, los trenes de aterrizaje son mucho más baratos que prácticamente cualquier otra parte del caza).

24. Interferente de sensores. Normalmente se trata de un interferente activo Bertrik "Plañidera", pero se llevan otros modelos. La Plañidera no es suficientemente potente para interferir sensores militares fuertes, sin embargo, puede a veces interferir misiles buscadores y pequeños sensores, como los que llevan la mayoría de cazas TIE.

25. Cable de energía del láser. Unos cables dinóricos protegidos de alta tensión alimentan la energía desde los convertidores energéticos del motor a cada cañón láser. Estos cables de energía corren por la parte trasera de cada ala, con lo que los técnicos pueden examinarlos y repararlos rápidamente o cambiarlos con facilidad.

26. Acoplamiento energético. Unos enormes acoplamientos energéticos permiten que las células de energía compartan y equilibren las reservas y la producción de energía.

27. Células de energía de reserva. Similares en diseño a las células de energía principales, los acumuladores criogénicos en la hoja en s (alas) almacenan energía adicional para los motores.

28. Estimulador del láser. Un único cristal prismático cuatríhlice en cada láser genera el rayo láser. La estructura cristalina se erosiona ligeramente cada vez que se dispara el láser, pero los cristales tienen una esperanza de vida estimada en 45.000 tiros.

29. Cañón láser. Cuatro cañones láser idénticos Taim & Bak KX9, montados en la punta de cada hoja en s, sirven como armamento principal del Ala-X. El piloto puede disparar las cuatro armas simultáneamente para conseguir el máximo efecto o, en secuencia, para formar una barrera casi continua.

30. Cañón del láser. Construido con las aleaciones más duras y resistentes, el cañón enfoca estrechamente el rayo láser y lo canaliza a la punta del láser. Aunque los cañones cortos mantienen mejor el alineamiento, el Ala-X utiliza cañones largos porque sus rayos más estrechamente enfocados tienen un radio efectivo más grande.

31. Acoplamiento de la compuerta. Este acoplamiento de cerradura enlazada permite que las tripulaciones en tierra sustituyan rápidamente las puntas y los supresores de retroceso. Como los acoplamientos deben mantener la punta en perfecta alineación con el cañón, son casi tan caros como las puntas de láser y los supresores de retroceso combinados.

32. Punta del láser. En realidad cada ráfaga láser la emite una

punta de aleación polarizada. Las puntas se deterioran con cada disparo, por lo que deben ser reemplazadas con cierta frecuencia.

33. Supresor del retroceso. Las puntas de láser dañadas o rayadas pueden provocar peligrosos retrocesos de láser. En consecuencia estos discos parabólicos de forma elegante reflejan hacia el exterior cualquier exceso de energía láser, alejándola del cañón y del fuselaje. Los retrocesos duros pueden sobrecargar los supresores, casi siempre destruyendo el cañón láser y la punta del ala.

34. Manga de refrigeración. Cada disparo láser genera un calor tremendo. La manga de refrigeración disipa rápidamente el calor.

35. Proyector de la pantalla deflectora. Los proyectores de línea Chepat "Defensor" a lo largo de la parte anterior de cada ala y en la cola emiten potentes pantallas deflectoras.

36. Conexión externa con el computador. A través de esta conexión, cualquier computador externo puede cargar información de navegación y sobre la misión directamente al computador de vuelo y al droide astromecánico. Las tripulaciones en tierra también pueden utilizar esta conexión para llevar a cabo tests de diagnóstico de los sistemas internos del caza.

37. Veletas de refrigeración. Las láminas microporosas enfrían los gases comprimidos que disipan el calor de la alta temperatura de los componentes del motor.

38. Extractor centrífugo de escombros. Un cono de deflexión que gira a muchas RPM combinado con "achicadores" de partículas especialmente diseñados, evitan que entren escombros en el compartimento del motor, especialmente cuando funciona en vuelo atmosférico.

39. Estabilizador. El flujo energético que va hacia el motor es estabilizado mediante un estabilizador lateral pi-invertido de Incom.

40. Conversor energético. Un conversor energético de combustión reactiva progresiva enciende y alimenta el motor con la energía de las células. Los cuatro convertidores del Ala-X proporcionan energía en paralelo a los sistemas internos, las pantallas deflectoras y los estimuladores del hiperimpulso.

41. Regulador aluvial. Un cono de absorción interno servo controlado controla el exceso de emisión de partículas.

42. Cámara de fisión. Unos catalizadores extremadamente volátiles reaccionan mediante fisión con el producto del conversor para producir un tremendo empuje: la fuente de la alta velocidad sublumínica del motor.

43. Turbo impulsor. Los impulsores inertes de primera fase, impulsados por el escape caliente, mueven las palas del turbo generador a velocidad lenta. Cuando el tiro energético es bajo o el motor funciona muy por encima de un punto muerto, los impulsores se vuelven a quedar fijos.

44. Turbo generador. Encendido por el turbo impulsor, este generador se mantiene a altas velocidades de motor y proporciona toda la energía de circuito y eléctrica para el motor. Este generador permite que el motor opere independientemente.

45. Góndola de expulsión. Esta góndola de geometría variable regula el empuje del motor para conseguir prestaciones óptimas. Los supresores de infrarrojos ayudan a esconder el escape caliente de la detección por parte de sensores.

46. Adaptador del impulsor de repulsión. Impulsado por el turbo generador, el AIR de Incom proporciona a los motores unas prestaciones de repulsión casi idénticas a las del T-16 Saltador Aéreo de Incom.

47. Inyector del agitador reactante. Después de inyectar los catalizadores de fisión al producto del conversor, este IRA "circuito cerrado" de Sarylcorp recupera los productos residuales de la fisión, que son "agitados" (reconvertidos termo-químicamente en catalizador).

48. Entrada energética exterior. A través de este enchufe energético estándar, el Ala-X puede captar energía desde una fuente externa (normalmente un generador portátil) para conseguir salidas rápidas y para mantener las células llenas durante alertas prolongadas.

49. Válvula de sobretensión energética. Este mecanismo de seguridad descarga casi instantáneamente el compartimento del motor de cualquier exceso de producción energética, productos residuales de la fisión o gases refrigerantes. La válvula está conectada con un sistema de extinción de carbono/halón 5k c3 para apagar el motor en caso de emergencia.

50. Estimulador del hiperimpulso. También llamado Unidad de Control Hiperespacial (UCH), un estimulador GBk-585 inicia los saltos hiperespaciales. Los estimuladores de cada motor están conectados con circuitos duales protegidos para "disparar" simultáneamente.

Caza Espacial TIE

Los cazas TIE escoltan las flotas, proporcionan reconocimiento, patrullan en espacio aéreo disputado, apoyan las tropas de tierra, se enfrentan a contrabandistas y piratas y cazan a los rebeldes. Para muchos pilotos espaciales los cazas TIE, más que los Destruyores Estelares, simbolizan el verdadero poder del Imperio. Pocas naves llegan a encararse con un Destructor Espacial, pero hay cazas TIE por todas partes.

El caza TIE fue diseñado y construido por Sistemas República Sienar (renombrado Sistemas de Flota Sienar -SFS- después de la caída de la Antigua República), conocida por ser una de las mejores casas de diseño de naves espaciales de combate de toda la galaxia. Desde el principio, los cazas TIE fueron fabricados en masa. SFS continuó fabricando grandes cantidades para el Imperio. Sin embargo, la producción se ha reducido recientemente a medida que se han ido desviando recursos para el programa de la Estrella de la Muerte.

Fácilmente reconocibles por sus paneles solares hexagonales, los cazas TIE utilizan un sistema de propulsión único. Los gases ionizados se aceleran en aceleradores de micropartículas hasta llegar a una fracción sustancial de la velocidad de la luz. Las rápidas partículas se despiden por las válvulas posteriores, propulsando la nave hacia adelante. Como los cazas TIE utilizan su masa propulsora de una manera extremadamente eficiente, llevan abastecimientos de combustible limitados. Como resultado, los diseños de motores iónicos gemelos alcanzan un gran impulso con una masa relativamente pequeña: ésta es la razón de la alardeada velocidad y maniobrabilidad del caza TIE. A plena potencia, los motores

Modelos de Caza TIE

T.I.E. El caza espacial original construido por Sistemas República Sienar.

TIE El primer caza, ligeramente mejorado, fabricado por los Sistemas de Flota Sienar bajo control directo por parte de la Marina Imperial.

TIE/ln Ahora es el caza TIE estándar con base en flotas. Este modelo lleva un generador energético separado para sus cañones láser.

TIE/rc Este caza espacial de reconocimiento está equipado con sensores extrasensibles y material de comunicación de largo alcance. Sólo está armado con un cañón láser.

TIE/fc Estos cazas proporcionan un control de fuego y una designación de blancos precisos para bombardeo naval de largo alcance de blancos en tierra o en el espacio. El caza maniobra cerca del objetivo, transmitiendo ajustes de puntería precisos a una nave de flota que se encuentra segura fuera del radio de acción de las contrabaterías enemigas. Estos cazas llevan designadores láser de blanco y comunicadores de información resistentes a interferencias.

TIE/gt Un casco más grande permite que estos cazas lleven un amplio abanico de torpedos y bombas. Se encuentra preferentemente en escuadrones de apoyo de tierra. Este modelo está siendo reemplazado por el más moderno Bombardero TIE.

CARTA DE PRESTACIONES DE LAS NAVES ESPACIALES

Tipo de nave	Multiplic. hiperimp.	Velocidad sublumín.	Maniobra	Casco	Armamento principal	Control de fuego	Daño	Armamento secundario	Control de fuego	Daño	Factor pantallas
Caza espacial Z-95	-	3D+2	1D	4D	2 Blásters triples (fuego acoplado)	1D	3D	Misiles de impacto	1D	7D	1D
Caza espacial Ala-A	x1	6D	4D	2D+2	2 Cañones láser (fuego acoplado)	3D	5D	-	-	-	1D
Caza espacial Ala-B	x2	3D	1D+1	3D	1 Cañón láser	1D	7D	Torp. protones	3D	9D	2D
Caza espacial Ala-X	x1	4D	3D	4D	4 Cañones láser (fuego acoplado)	3D	6D	Torp. protones	2D	9D	1D
Caza espacial Ala-Y	x1	3D+2	2D	4D+1	2 Cañones láser (fuego acoplado)	2D	5D	Torp. protones	2D	9D	1D
Caza espacial TIE	-	4D	2D	2D	1 Cañ. lás. doble	2D	3D	-	-	-	-
Caza espacial TIE/ln	-	5D	2D	2D	2 Cañones láser (fuego acoplado)	2D	5D	-	-	-	-
Caza TIE/rc	-	5D	2D+2	2D	1 Cañón láser	2D	2D+2	-	-	-	-
Caza espacial TIE/fc	-	4D	3D	2D	1 Cañón láser	2D	2D+2	-	-	-	-
Caza espacial TIE/gt	-	2D	1D	2D	1 Cañón láser	2D	2D+2	Misiles impacto	1D	8D	-
Interceptor TIE	-	5D+2	3D+2	3D	4 Cañones láser (fuego acoplado)	3D	6D	-	-	-	-
Bombardero TIE	-	3D	0	4D+1	2 Cañones láser (fuego acoplado)	2D	3D	Misiles impacto	3D	9D	-
Fragata aduanera imperial	x1	4D	1D	5D	4 Cañones láser (dirig. por sep.)	2D	5D	Torp. protones	2D	9D	3D
Carguero ligero	x2	2D	0	4D	1 Cañón láser	2D	4D	-	-	-	-
Halcón Milenario	x1/2	4D	1D	6D	2 Cañones láser Cuádruples	3D	6D	Misiles impacto	3D	9D	3D
Lanzadera interpla. standard	-	2D+2	0	5D	1 Cañón láser	2D	4D	-	-	-	1D

Perfil de un piloto imperial

Capitán de escuadrilla T. Alvak, MVD

Carrera: Educado como ingeniero general, Alvak asistió a la Academia Naval Imperial de Prefsbelt IV. Graduado con honores como tercero de su clase, cumplió los requisitos para la especialidad de navegación. Sirvió dos años como astrogrador y piloto de emergencia en la 98 Ala de Lanzaderas de Observación Avanzada "Tormenta Láser". La comisión de promociones lo elevó al rango de Líder de Escuadrilla al completar sus pruebas de astrogración en solitario. Dos años después fue transferido a la escuela de entrenamiento TIE a bordo del Destructor Estelar "Inflexible". Después de aprobar en vuelo con TIE, Alvak colaboró en la supresión de la Sublevación Solaest, ganando una Medalla de Vuelo con Distinción (MVD) y la promoción a Capitán de Escuadrilla. Alvak sirve actualmente en el Ala de Patrulla de Largo Alcance de la Flota Solaest.

Familia: Alvak creció en la Marina. Su padre era un oficial de carrera que sirvió como subnavegante en varias naves, después como controlador de muelle y finalmente como director de puerto en la base imperial de Tieos.

Perfil: Entregado, orgulloso y competente. Alvak es el modelo del correcto oficial de la Marina. Quiso pilotar cazas espaciales virtualmente desde que supo andar. Mantiene con gran seriedad el juramento que hizo al graduarse en la Academia: defender al Imperio y obedecer al Emperador a través de la línea de mando de la Marina. Sus subordinados lo encuentran exigente, meditabundo y remoto. Sus iguales lo valoran por su inteligencia, buen humor y por su habilidad para encontrar algo que beber incluso a años luz de la destilería más próxima. Sus superiores lo encuentran competente, fiable y en ocasiones insuficientemente respetuoso con la autoridad.

Capitán de escuadrilla T. Alvak, MVD

Estadísticas para el juego de rol

DESTREZA _____	3D	PERCEPCIÓN _____	3D
Blásters _____	4D	Negociar _____	3D
Parar sin armas _____	3D	Mando _____	4D
Esquivar _____	4D	Timar _____	3D
Granada _____	3D	Jugar _____	3D
Armas pesadas _____	3D	Escondarse/Furtivo _____	3D
Parar con armas _____	3D	Buscar _____	3D
Atacar con armas _____	3D+2		
FORTALEZA _____	3D	CONOCIMIENTOS _____	2D
Atacar sin armas _____	3D	Razas alienígenas _____	2D
Escalar/Saltar _____	3D		
Burocracia _____	2D+1	Levantar _____	3D
Culturas _____	2D	Vigor _____	3D
Lenguas _____	2D	Nadar _____	3D
Sistemas planetarios _____	2D	Bajos fondos _____	2D
TÉCNICA _____	3D	Supervivencia _____	2D
Prog/Rep computadores _____	3D		
Tecnología _____	2D	Demolición _____	3D
		Prog/Rep Droides _____	3D
MECÁNICA _____	4D	Medicina _____	3D
Astrogración _____	5D	Rep. repulsores _____	3D
Cabalgar _____	4D	Seguridad _____	3D
Manejar repulsores _____	4D	Rep. naves espaciales _____	3D
Artillería naval _____	5D		
Pilotaje naval _____	5D		
Escudos navales _____	4D		

iónicos gemelos hacen que los cazas TIE sean más veloces que la mayoría de naves comerciales y un digno rival para cualquier caza espacial de primera línea, incluyendo el T-65 de Incom!

Los pilotos pueden dirigir las partículas de iones casi en cualquier dirección, dando a la nave una excelente maniobrabilidad. Los pilotos experimentados realizan acrobacias y maniobras evasivas sorprendentes con la nave, haciéndola rodar sobre su eje, deslizar, dar vueltas y trenzar espirales. Pero los pilotos deben ser cuidadosos; invertir el empuje para romper la velocidad puede provocar daños estructurales graves a los pilones de soporte. Por eso, aunque los cazas TIE pueden girar casi instantáneamente, no pueden parar con rapidez.

A diferencia de la mayoría de los cazas espaciales utilizados por la Alianza Rebeide, ninguno de los cazas de la serie TIE está equipado con hiperimpulsores. Esto se debe en parte a que los cazas espaciales imperiales suelen estar apoyados por naves más pesadas, mientras que las naves rebeldes operan independientemente. También se debe en parte a que los hiperimpulsores tienen una masa considerable y su instalación reduciría notablemente la maniobrabilidad del TIE. Y, finalmente, en parte se debe a que los hiperimpulsores son caros. Ésta es una preocupación importante, dada la enorme cantidad de TIE fabricados.

Los cazas TIE están armados con dos cañones láser, montados dentro del casco esférico. Originalmente, los láseres tomaban la energía de los motores iónicos. Sin embargo, este hecho reducía la maniobrabilidad en caso de combates intensos, cuando se utilizaban los láseres con frecuencia. Actualmente, se ha instalado un generador energético independiente, incrementando el alcance y la letalidad de los láseres.

Los motores iónicos esencialmente no tienen componentes móviles ni de alta temperatura. Por eso necesitan mucho menos mantenimiento que la mayoría de las naves espaciales. Sin embargo, el resto de los sistemas del TIE se encuentran apretados de manera tan compacta en su pequeño casco, que es difícil acceder a ellos para hacer comprobaciones, reparaciones y recambios; en las raras ocasiones que se necesita realizar el mantenimiento, un TIE puede quedar fuera de acción durante días o semanas. La mayoría de los sistemas son productos estándar en el Imperio, por lo que los repuestos son fácilmente disponibles.

La mayor deficiencia del caza TIE es su falta de pantallas deflectoras. Los paneles solares y el casco están blindados, lo que proporciona alguna protección. Pero sin pantallas deflectoras, los TIE siguen siendo vulnerables a impactos directos por parte de láseres militares o blásters pesados. Oficialmente, los pilotos compensan esta carencia con evasiones ingeniosas y rápidos cambios de curso. En la práctica, los pilotos TIE se ven obligados a compensarla disparando primero, atacando en grandes cantidades y aceptando elevadas pérdidas.

Los pilotos de caza TIE forman un cuerpo de élite dentro de la Marina Imperial. Los candidatos potenciales a piloto, la mayoría voluntarios, deben provenir de unidades imperiales activas. La mayoría ya son pilotos o astrogradores certificados. Cada candidato debe pasar por un riguroso proceso de investigación y selección. Según se dice, sólo un 10% de los candidatos lo superan; el resto vuelve a sus unidades de origen. Los que pasan están sujetos a un entrenamiento prolongado y minucioso, que incluye cientos de horas de vuelo. Cada vez más, el entrenamiento tiene lugar en destructores estelares, y así los que se entrenan se ven expuestos directamente al ambiente y los requisitos de vuelo de las misiones reales.

La mayoría de cazas TIE, ya estén asignados a guardias, defensa planetaria o misiones de flota, actúan en equipo. Los pilotos de TIE aprenden y utilizan tácti-

cas que requieren esfuerzos coordinados: cortar rutas de evasión, pillar naves enemigas en fuego cruzado y cooperar con las naves grandes de la flota y con las tropas terrestres, según sea necesario.

Los pilotos de TIE están muy bien vistos tanto en el Imperio como entre sus enemigos. Incluso los pilotos rebeldes que manejan cazas espaciales más grandes y potentes sienten un gran respeto por los cazas TIE y por sus pilotos. Evidentemente, la apabullante cantidad de cazas TIE les suele dar su mejor ventaja.

La mayoría de Destruidores Estelares en activo llevan seis escuadrones de 12 TIE cada uno. Cada escuadrón se divide en tres escuadrillas de cuatro, que se dividen en dos elementos. Cada elemento se compone de un líder y de su hombre de ala, la unidad táctica más pequeña desplegada por la Marina Imperial. Normalmente dos escuadrones proporcionan una pantalla de escolta para la flota; dos realizan reconocimiento avanzado y los otros dos se quedan en reserva.

La mayoría de los cazas TIE con base en tierra pertenecen a la Marina Imperial, aunque sus tripulaciones dependen del comandante de la guarnición. Existe una sana rivalidad entre los pilotos con base en tierra y con base en el espacio; el empleo de las palabras "marmota" y "cabeza-vacía" es una manera fácil de empezar una pelea en cualquier bar de planetas Imperiales.

Unas pocas fuerzas planetarias y locales también disponen de versiones anteriores de TIE, aunque sus pilotos no están tan bien entrenados ni son tan rigurosos, y en general no actúan tan bien como sus contrapartidas imperiales.

El Imperio ha desarrollado varias versiones especiales del caza TIE. En muchos casos la Marina instala a posteriori las mejoras en los modelos más antiguos, sustituyendo equipamiento por versiones más recientes. Las mejoras que tienen más éxito se acaban incorporando finalmente a vehículos completamente nuevos, como el bombardero TIE y el nuevo interceptor TIE.

CAZA ESPACIAL TIE/In

Nave: TIE/In de los Sistemas de Flota Sienar

Tipo: Caza de superioridad espacial

Longitud: 6,3 metros

Tripulación: 1 piloto

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 110 kilos

Autonomía: 2 días

Multiplicador de hiperimpulsor: [Ninguno]

Computador de navegación: [Ninguno]

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad sublumínica: [5D]

Maniobrabilidad: [2D]

Casco: [2D]

Armas:

Dos cañones láser (fuego acoplado)

Control de fuego: [2D]

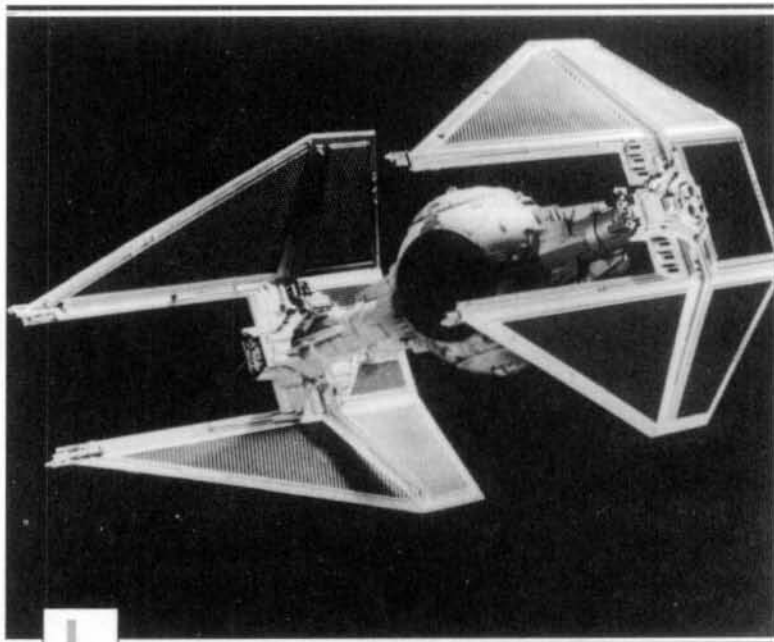
Daño combinado: [5D]

Pantallas: [Ninguna]

Interceptor TIE

El interceptor TIE es la más reciente incorporación a la serie de cazas espaciales TIE.

Después de la destrucción de la Estrella de la Muerte en la Batalla de Yavin, los comandantes y pilotos im-



La más reciente incorporación a la serie de cazas espaciales TIE es el Interceptor TIE. Rápido, potente y maniobrable, el interceptor supera a cualquier nave del arsenal de la Rebelión.

periales convocaron una reunión con los mejores diseñadores imperiales para decidir cuál era la mejor manera de contrarrestar el nivel inesperadamente elevado de osadía e ingenio rebelde, tal y como pusieron en evidencia las prestaciones de los pilotos y las máquinas de la Alianza Rebelde durante el combate. Después de muchos debates, el equipo de expertos llegó a la conclusión que el Imperio necesitaba un caza que fuese más veloz, más maniobrable y más letal: en pocas palabras, un caza que pudiera superar a los Alas-X y Alas-Y de la Rebelión.

Por razones tanto económicas como de diseño, decidieron mantener el diseño básico del caza TIE y modificarlo incorporando innovaciones que se habían incluido en el caza TIE de "alas dobladas" construido a medida para Darth Vader.

La velocidad máxima del nuevo interceptor TIE se mejoró incrementando el tamaño de los motores iónicos gemelos estándar y proporcionando el necesario aporte adicional de energía incrementando el tamaño de los paneles solares. Esto se había evitado en la serie original de cazas TIE para maximizar la visibilidad del piloto, pero en el interceptor se ha cambiado la forma de los paneles y se los ha hecho aerodinámicos. Utilizan el nuevo formato de ala-doblada que se encontraba en el prototipo de Vader, pero en vez de ser rectangulares tienen forma de daga para solventar el problema de la visibilidad. Según fuentes imperiales de confianza, el nuevo interceptor TIE es el caza espacial más rápido de toda la galaxia. Sin embargo, fuentes cercanas a la Alianza Rebelde sostienen que el Ala-A sigue estando por delante.

Se incrementó la potencia de fuego, montando cuatro cañones láser en las puntas de la parte delantera de los paneles solares modificados en forma de daga y prescindiendo de los cañones gemelos montados en el morro del caza TIE estándar. Además, el software de puntería del computador de control de fuego fue mejorado para permitir una respuesta más rápida y una capacidad de rastreo más precisa.

Fue difícil mejorar la maniobrabilidad: la serie TIE ya es una de las naves disponibles más maniobrables. Pero se desarrolló un nuevo sistema de proyección del flujo de

iones que permite al piloto ejecutar giros y rotaciones más cerrados, y los paneles más grandes y en forma doblada compensan cualquier pérdida de estabilidad.

El nuevo sistema de proyección del flujo de iones es quizás la innovación más interesante de las que se han utilizado en el rediseño. Unos precisos deflectores gemelos pueden manipularse individualmente, actuando con frecuencia para equilibrarse mutuamente en giros cerrados o maniobras prolongadas de rotación o esquivar. El piloto, sin embargo, no tiene que pensar en ello porque está totalmente controlado por el nuevo software mejorado de supervisión del mantenimiento de la nave. Esta innovación puede ser trasplantada a los cazas TIE de la serie estándar; pero por el momento no hay pruebas que las instalaciones de fabricación imperiales se estén preparando para llevar a cabo este ambicioso proyecto.

CAZA INTERCEPTOR TIE

Nave: Interceptor TIE de los Sistemas de Flota Sienar
Tipo: Caza de superioridad espacial
Longitud: 9,6 metros
Tripulación: 1 piloto
Pasajeros: Ninguno
Capacidad de carga: 110 kilos
Autonomía: 2 días
Multiplicador de hiperimpulsor: [Ninguno]
Computador de navegación: [Ninguno]
Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]
Velocidad sublumínica: [5D+2]
Maniobrabilidad: [3D+2]
Casco: [3D]
Armas:
 Cuatro cañones láser (fuego acoplado)
 Control de fuego: [3D]
 Daño combinado: [6D]
Pantallas: [Ninguna]

Algunos de los mejores diseñadores imperiales han criticado la decisión de no seguir adelante y dotar a la nueva nave de hiperimpulsores, pero el Mando Imperial tiene devoción desde hace mucho tiempo por los cazas espaciales basados en Destruidores Estelares.

Se desconoce la cantidad de interceptores TIE que efectivamente han salido de las cadenas de montaje, pero las diversas fuentes especulan que una fuerza considerable (quizás un escuadrón completo) ya está lista para volar.

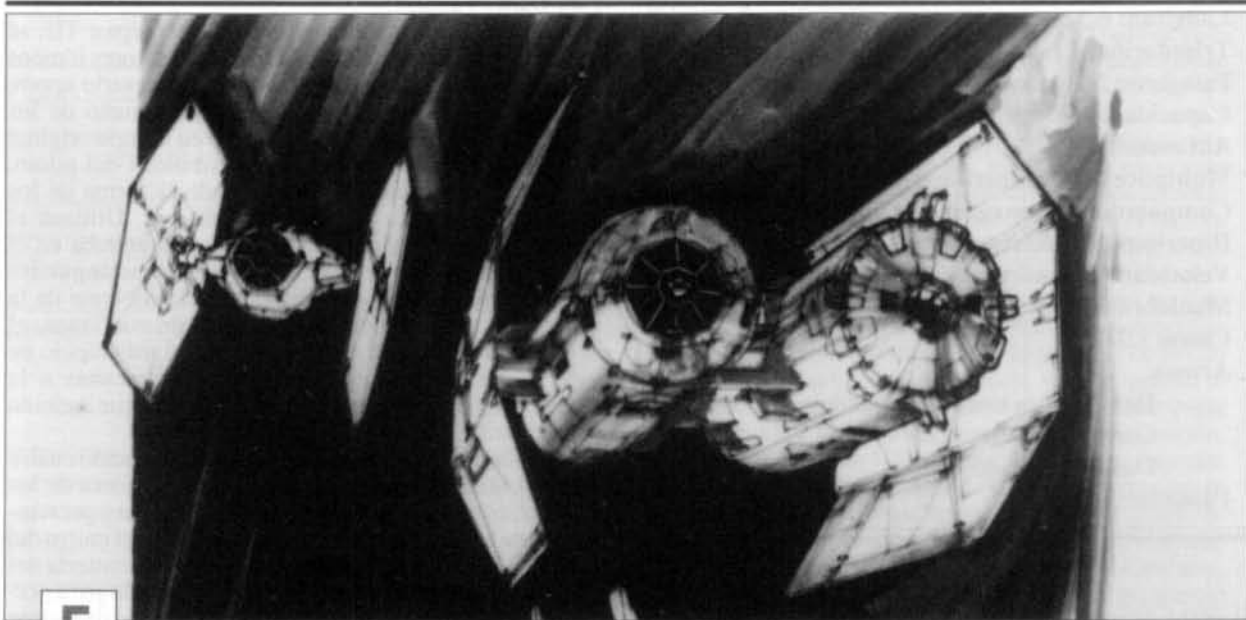
Bombardero TIE

El nuevo bombardero TIE de cápsulas gemelas, transportando bombas de protones de alto rendimiento, misiles dirigidos, minas orbitales y detonadores térmicos de caída libre, es un añadido letal a las fuerzas imperiales. Desarrollado a partir del caza espacial TIE/gt, el bombardero TIE ha probado su valía rápidamente. Puede librar ataques devastadores contra todo tipo de objetivos terrestres y espaciales con toda precisión.

El bombardero TIE proporciona a los comandantes imperiales un abanico de nuevas posibilidades. Los bombarderos TIE pueden operar en solitario, en parejas, en escuadrillas grandes o con otras naves. Pueden realizar bombardeos a gran altura u orbitales contra objetivos en tierra, o barrer a baja altura para realizar ataques por sorpresa. En el espacio, su largo alcance y su gran carga útil los hacen peligrosamente efectivos, particularmente cuando se coordinan con cazas TIE.

Desde que empezó la Rebelión, la respuesta armada del Imperio se ha ido ampliando. Se produjeron y pusieron en servicio más y más cazas TIE. A veces se les exigía realizar misiones para las que no estaban específicamente diseñados, incluyendo misiones de apoyo terrestre, ataques de largo alcance y bombardeo. Para llevar a cabo estas misiones, la Marina empezó a modificar algunos cazas TIE, fabricando modelos como el TIE/gt, pero la Marina tardó en reconocer (o admitir) su necesidad de un bombardero espacial específicamente diseñado.

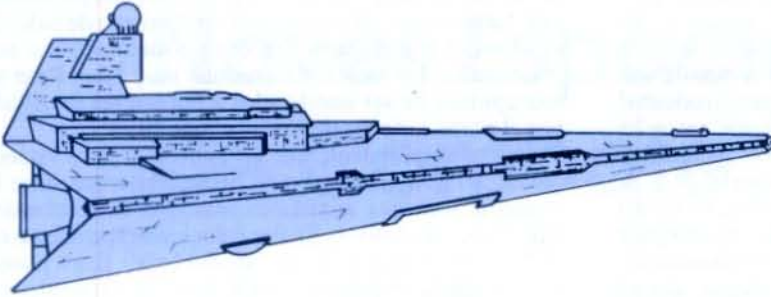
Las naves de flota, especialmente los Destruidores Estelares, infligen daños tremendos; sus bombardeos con cañones de iones, láseres y misiles suelen dejar úni-



E

l bombardero TIE, específicamente diseñado como tal, puede llevar a cabo golpes quirúrgicamente precisos contra objetivos con base en tierra (a diferencia de las plataformas espaciales como los Destruidores Estelares).

C omplemento Estándar de Cazas TIE de un Destructor Estelar Imperial



Número total de Cazas embarcados

48 cazas TIE (incluyendo 24 del modelo TIE/fc)
12 interceptores TIE
12 bombarderos TIE
(sustituyendo los modelos TIE/gt)
72 cazas espaciales *

* Sólo TIE; no incluye lanzaderas, lanchas y otros tipos de naves.

Un ala en cada Destructor Estelar

El ala incluye por definición cazas espaciales, pilotos, todo el personal de apoyo y material.

Todo el personal del ala informa al comandante del ala siguiendo una cadena de mando diferente del resto de la tripulación del Destructor Estelar.

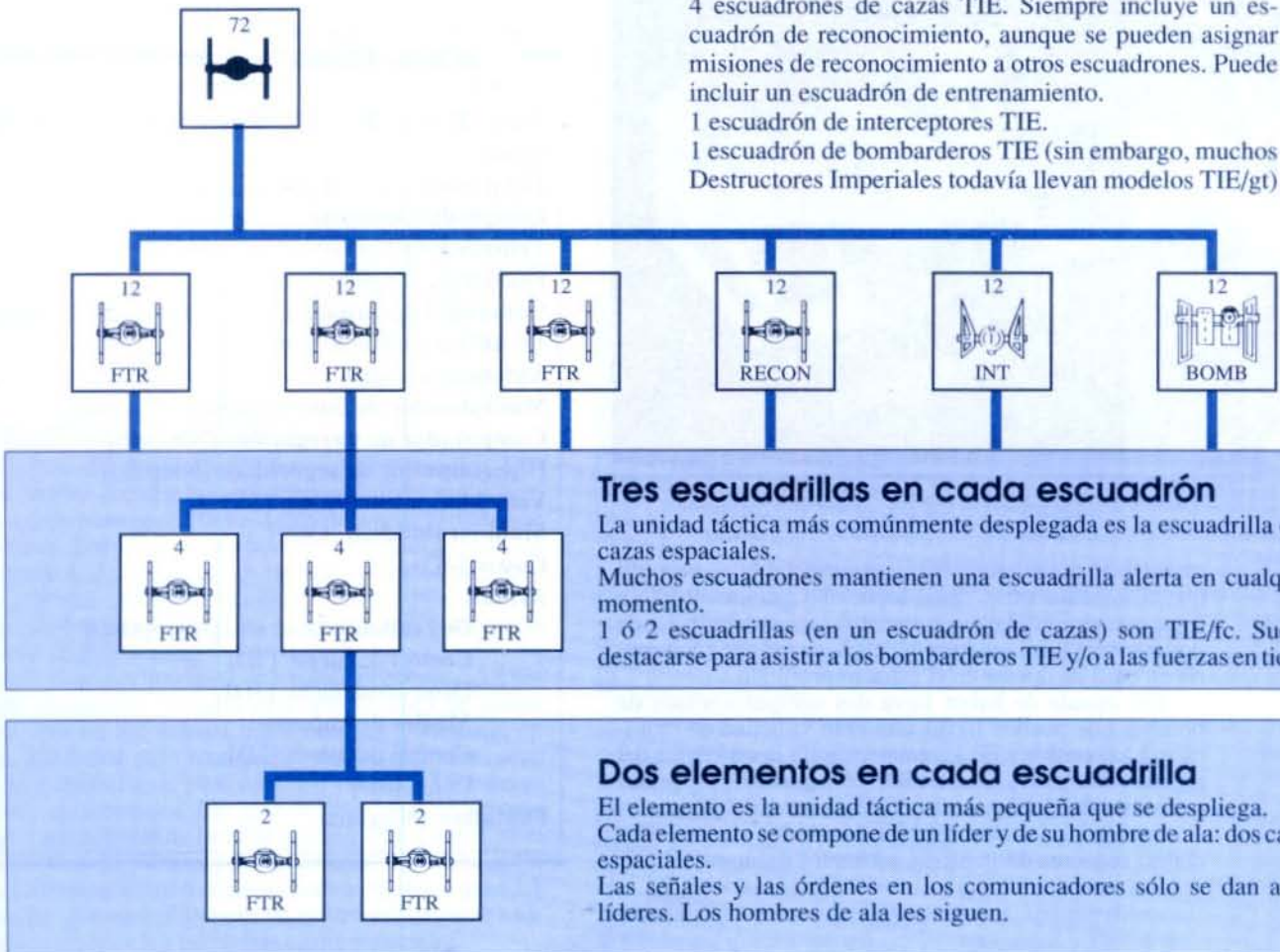
El comandante de ala informa al capitán de la nave.

Seis escuadrones en cada ala

4 escuadrones de cazas TIE. Siempre incluye un escuadrón de reconocimiento, aunque se pueden asignar misiones de reconocimiento a otros escuadrones. Puede incluir un escuadrón de entrenamiento.

1 escuadrón de interceptores TIE.

1 escuadrón de bombarderos TIE (sin embargo, muchos Destruyores Imperiales todavía llevan modelos TIE/gt)



camente escombros, sea en un planeta o flotando en el espacio. Pero cuando el Imperio necesita capturar a los enemigos, ocupar sus bases (o naves) o proteger recursos cercanos, dejar el blanco hecho polvo no es la respuesta más adecuada. Se necesita un arma más precisa: el bombardero TIE es la respuesta.

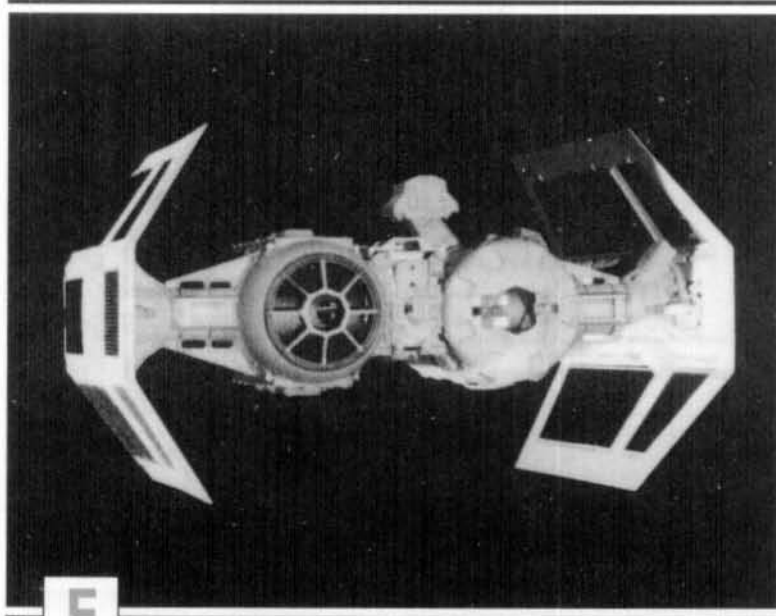
Los bombarderos TIE pueden realizar "golpes quirúrgicos" precisos. En una ocasión una escuadrilla de bombarderos fue capaz de barrer a baja altura y destruir un edificio ocupado por los rebeldes en el centro de una ciudad poblada... ¡dejando intacta el área que lo rodeaba! La precisión del bombardero TIE en algunos casos ha permitido que la Flota Imperial capture naves rebeldes (y sus tripulaciones) intactas, en vez de destruirlas.

Sistemas de Flota Sienar empezó el desarrollo del bombardero añadiendo un compartimento interno para bombas, visores especiales y otros materiales en un casco de TIE ampliado. Al final, se vio claramente que el equipo y las municiones necesarios no cabrían en la cápsula ampliada y se evolucionó hasta la actual configuración de cápsulas gemelas. El piloto del bombardero TIE se sienta en la cápsula de estribor, con todos los computadores de vuelo, el soporte de vida, los reguladores energéticos y equipo de comunicaciones empaquetado detrás suyo. El bombardero TIE fue el primero de los cazas espaciales imperiales en llevar asiento eyectable para el piloto, lo que lo hizo popular entre sus tripulantes. Como los bombarderos TIE operan con frecuencia en

células energéticas de carburante. El visor de bombardeo está construido por la división de microinstrumentos de Nordoxicon, un advenedizo en la industria armamentística. Según se dice, un piloto que utilice el visor puede hacer colar un detonador térmico en caída libre a través de la escotilla superior de una torreta láser rebelde, de noche, desde una altura de 10 kilómetros y en pleno huracán. La precisión, el alcance y el rendimiento de todos los misiles del bombardero TIE es un asunto secreto, pero según todos los indicios funcionan muy bien. Pero son susceptibles de ser interferidos y pueden ser derribados por algunos cañones defensivos rápidos.

No es sorprendente que los paneles solares estándar del caza TIE demostrasen no poder alimentar todos los extensos sistemas auxiliares añadidos al bombardero TIE. Sistemas de Flota Sienar solucionó el problema con el diseño muy mejorado del "ala doblada". Estos paneles captan mucha más energía ambiental que sus predecesores.

Aunque aún no han aparecido variantes del bombardero TIE, sólo es cuestión de tiempo antes que empiecen a hacerlo. Los grandes compartimentos de bombas y la capacidad energética de reserva lo hacen ideal para cargas especiales como cápsulas de despliegues de sensores, de material de transmisión de comunicaciones, de kits de cautela, de cañones láser adicionales o un cañón de iones pesado. Informes recientes indican que la Alianza Rebelde sospecha que algunos bombarderos TIE están equipados con señuelos de sensores. El hecho que la sección de bombas está dividida en dos compartimentos separados puede indicar que la Marina pretende instalar algún equipo especial en uno de los compartimentos en algún momento futuro.



BOMBARDERO TIE

Nave: Bombardero TIE de los Sistemas de Flota Sienar

Tipo: Bombardero espacial ligero

Longitud: 7,8 metros

Tripulación: 1 piloto

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: Ninguna en la cápsula de vuelo; 15.000 kilos en la de bombas

Autonomía: 2 días

Multiplificador de hiperimpulsor: [Ninguno]

Computador de navegación: [Ninguno]

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad sublumínica: [3D]

Maniobrabilidad: [Cero]

Casco: [4D+1]

Armas:

Dos cañones láser (fuego acoplado)

Control de fuego: [2D]

Daño combinado: [3D]

Misiles de impacto

Control de fuego: [3D]

Daño: [9D]

Pantallas: [Ninguna]

E

l bombardero espacial ligero TIE del Imperio.

atmósferas planetarias, el asiento eyectable es más útil que en muchos otros cazas espaciales, ya que el piloto tiene más posibilidades de encontrar un ambiente donde poder sobrevivir cuando es eyectado que el que encontraría en caso de operar en el espacio profundo.

La cápsula de babor lleva dos compartimentos de bombas que pueden llevar una gran variedad de munición. Las bombas sólo se arman cuando se está cerca del objetivo designado: una medida de seguridad para proteger el bombardero y las bases desde las que opera.

La cápsula de babor también da cabida a visores especiales, sensores de puntería, altímetro de rayo y varias

C

apítulo Tres

Naves Espaciales de Combate

Una sociedad que abarca toda la galaxia naturalmente desarrolló las naves espaciales no sólo para llevar bienes y personas de planeta a planeta, sino también para defender las rutas más transitadas de todos los peligros. Estas naves son vehículos grandes, fuertemente armados y blindados, capaces de dar cuenta de naves alienígenas, piratas y contrabandistas hostiles.

Hoy en día, estas impresionantes naves, cuyo tamaño va desde las Corbetas Corellianas a los gigantescos súper Destruidores Estelares, sirven tanto al Imperio como a la Alianza en una guerra civil que se desencadena entre todos los sistemas. En esta época de conflicto interestelar siguen siendo toda una necesidad.

En *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*, las naves espaciales de combate deberían utilizarse para fines dramáticos y para hacer avanzar el argumento de la aventura. La mayoría de los personajes-jugadores, si es que llegan a tener alguna nave, nunca vuelan en nada más grande que un carguero ligero. Las naves pequeñas sencillamente no pueden hacer ningún daño significativo a las grandes naves de combate, con sus impresionantes generadores de pantallas y su grueso blindaje. Es por esta razón que estas naves no tienen factores de casco ni de pantallas. Los personajes que se niegan a huir, esconderse o rendirse delante de tal enemigo se merecen una ronda de aplausos seguida por una muerte rápida.

Los códigos de habilidad de la tripulación de estas naves van desde 3D+2 (en naves no militares) hasta 8D (en los Destruidores Estelares Imperiales) en astrogracia, artillería naval y pilotaje naval. Para más información, consulta las páginas 58, 59, 61 y 62 de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*.

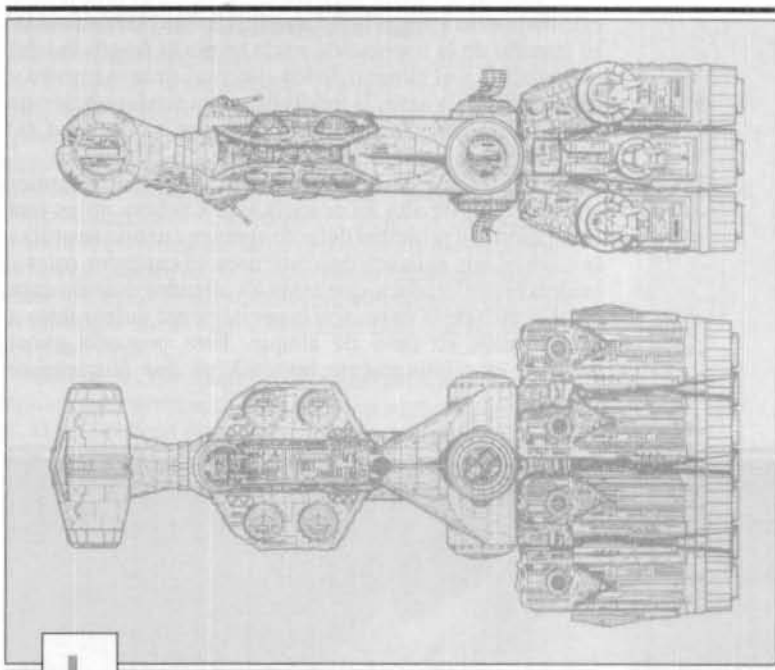
Corbetas Corellianas

La filosofía del diseño de naves pasa por ciclos. Durante varias décadas se construyen naves multiusos, donde cada nave puede llevar a cabo una gran variedad de funciones. Luego, sin razón aparente, se pone de moda la especialización y se diseñan las nuevas naves para que sólo realicen una única función. Las naves multiusos proporcionan flexibilidad; las naves de un sólo propósito son más económicas.

Actualmente, las naves de un sólo propósito van ganando partidarios en todo el Imperio. Esto se puede comprobar en los nuevos transportes de containers en masa diseñados para transportar cargas enormes, pero que no pueden llevar pasajeros; así como en las nuevas lanzaderas imperiales, que sólo llevan pasajeros pero no carga. La tendencia ha llegado al punto culminante en el diseño de naves militares como la Estrella de la Muerte, que es extremadamente efectiva contra objetivos grandes (planetas, por ejemplo), pero demostró ser bastante vulnerable de cara a los pequeños cazas espaciales.

Sin embargo, todavía quedan algunas de las viejas naves multiusos en fabricación. Una de las mejores es la

Corbeta Corelliana. Construida por la Corporación de Ingeniería Corelliana, se trata de una nave de tamaño medio que puede funcionar como transporte de tropas, nave de escolta ligera o transporte de pasajeros. El interior de la nave está diseñado modularmente, por lo que es fácil reconfigurar una de estas corbetas de uno de sus objetivos a otro, incrementando así su utilidad y su valor de reventa. Aunque no puede competir con las naves especializadas en sus especialidades, muchos creen que la adaptabilidad de la Corbeta compensa con creces sus debilidades.



La Corbeta Corelliana es una nave de tamaño medio que puede realizar funciones de transporte de tropas, nave de escolta ligera, transporte de carga o nave de pasajeros. Muchas de ellas se utilizan como naves diplomáticas consulares.

Aunque ahora son comunes a lo largo de toda la galaxia, al principio se fabricaron las Corbetas para venderse principalmente en el sistema corelliano; así, fueron diseñadas para ajustarse a los requisitos de su mercado. A los pilotos corellianos les gusta que sus naves sean rápidas en velocidad sublumínica y capaces de hacer rápidamente saltos hiperespaciales; a los corellianos también les gustan los interiores espaciosos y llenos de comodidades, sin mencionar un gran espacio de carga, las habitaciones de los pasajeros y los mejores sistemas

de armamento. La Corbeta aporta en muy buena medida todos estos elementos.

En su configuración militar, una Corbeta tiene poco espacio de carga y pocas distracciones; su espacio lo ocupan motores sublumínicos y generadores de escudos más grandes, computadores de control de fuego y defensivos, containers de combustible, sistemas de armamento y camarotes para la tropa. Una Corbeta militar requiere una tripulación de unas 165 personas para funcionar efectivamente.

Las Corbetas piratas, de contrabandistas y de burladores de bloqueo están equipadas de manera similar, aunque estas naves típicamente son más viejas y más desgastadas que sus contrapartidas imperiales.

Como nave de transporte, se puede configurar la Corbeta para acarrear una amplia variedad de cargamentos bajo una amplia variedad de condiciones. Se puede modificar para llevar mercancía a granel, como agua, cereales u oxígeno; puede ser compartimentada para llevar muchos tipos distintos de carga, manteniendo cada uno en las condiciones atmosféricas y gravitacionales adecuadas; se puede hacer de ella una práctica nave de pasajeros equipada con cualquier tipo de comodidades, desde camarotes de tercera clase a lujosas suites de primera clase. (Antes que el Emperador desbandara el Senado, muchos senadores utilizaban las Corbetas como correo diplomático.)

Según el valor y la atemporalidad (y la legalidad) de su cargamento, una Corbeta de transporte puede ser lenta y bien armada, rápida pero indefensa o, si el propietario está dispuesto a pagar lo necesario, rápida y bien armada. El tamaño de la tripulación varía según la fragilidad del cargamento y el tamaño de los sistemas de armamento y defensivos de la nave; la media para una configuración de cargamento compartimentado estándar es de 45 a 60 tripulantes.

Los defectos de diseño son una plaga en cualquier construcción de alta tecnología y la Corbeta no es una excepción. Su principal defecto aparece cuando se utiliza la nave en sus aplicaciones militares: el captador solar y la aleta estabilizadora, que están localizados dorsalmente en el centro de la nave, son especialmente vulnerables a ser dañados en caso de ataque. Este pequeño panel curvado es relativamente no-vital, ya que únicamente

controla la maniobrabilidad de la nave en atmósferas planetarias y capta energía solar para los sistemas secundarios y como seguro para las células energéticas. Sin embargo, las ondas de expansión fortuitas de impactos directos de armas pesadas en la aleta a veces pueden provocar graves vibraciones y recalentar los alojamientos del reactor y del motor principal, que se encuentran directamente debajo del estabilizador. Cuando sucede tal cosa, se deben apagar todos los sistemas o la nave corre el riesgo de sufrir una explosión del reactor. Corren muchas historias de naves pequeñas que inutilizan corbetas piratas que las persiguen, disparando repetidamente contra la aleta estabilizadora.

Para corregir este defecto, en algunas corbetas se han instalado posteriormente aletas más pesadas y se ha mejorado la protección del área dorsal. Si el capitán no puede permitirse esa mejora, suele reenfoque las pantallas ya existentes para proteger la aleta. Este truco no es tan bueno como la mejora total, pero puede mantener una corbeta en batalla durante suficiente tiempo para que entren en acción su velocidad y su maniobrabilidad.

Las corbetas corellianas ha servido bien en muchas flotas interestelares. Aunque van siendo sustituidas poco a poco por naves más nuevas y más fantásticas, las naves de esta clase tienen en todo el Imperio una merecida reputación de ser fiables y útiles, ya sirvan en tareas militares, consulares, corsarias o contrabandistas.

CORBETA

Nave: Corbeta de la Corporación Corelliana de Ingeniería

Tipo: Nave espacial multiusos de tamaño medio.

Longitud: 150 metros

Tripulación: 45-165, según su función.

Pasajeros: Hasta 600, según su función.

Capacidad de carga: 3.000 toneladas métricas.

Autonomía: 1 año

Multiplicador de hiperimpulsor: [x2]

Computador de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad sublumínica: [3D]

Maniobrabilidad: [2D]

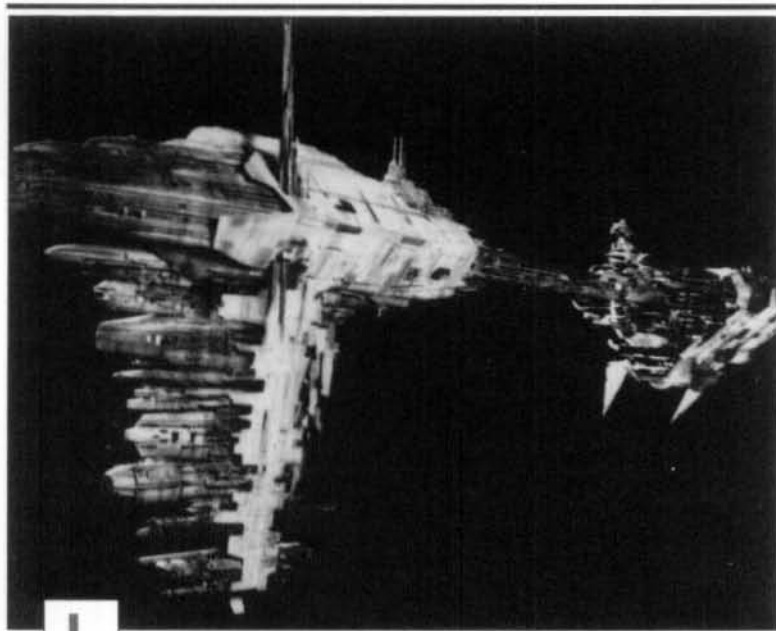
Armas:

Seis cañones dobles turboláser

(disparan por separado)

Control de fuego: [3D]

Daño: [8D]



La fragata escolta Nebulon-B del Astillero de Impulsores Kuat.

Fragatas de Escolta

"... container imperial de combustible Transtom destruido en camino hacia la flota principal... nave tesoro Walker y escolta de corbetas atacados y gravemente dañados por seis Alas-X rebeldes en el sector de Fakir... interceptor TIE desaparecido en misión de piquete cerca de Tatooine... convoy de reabastecimiento emboscado fuera de Engira, resultando en la pérdida de tres cargueros que transportaban varios centenares de toneladas métricas de comida y munición valoradas en 18,2 millones de créditos estándar..."

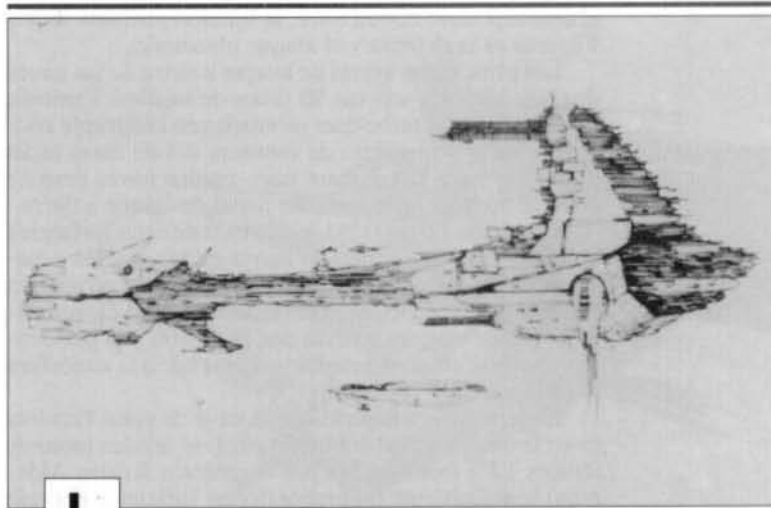
Extracto del informe de la Comisión Imperial sobre la Conducta en Guerra: "Efectividad de la escolta estándar y de las tácticas de patrulla contra la interdicción enemiga".

Durante los primeros días de la Rebelión, la Alianza tuvo éxitos significativos al atacar convoyes de abastecimiento imperiales. La Marina Imperial estaba poco dispuesta a relegar sus carísimos Destruidores Estelares a tareas de escolta y los cazas TIE eran incapaces de saltar al hiperespacio con los convoyes, dejándoles vulnerables en caso de ataque en su lugar de destino, hasta que se reuniesen con la nueva escolta de TIE. Durante un cierto tiempo, el Imperio utilizó las Corbetas como escolta, pero eran fácilmente superadas por los más maniobrables Alas-X rebeldes. Lo que se necesitaba era un vehículo más barato que un Destructor Estelar, pero equipado de manera similar con mucha potencia de fuego para dar cuenta de grandes ataques y capaz de llevar cazas TIE para derrotar a los enemigos más rápidos y veloces.

El Imperio encontró la solución perfecta con la Fragata Nebulon-B del Astillero de Impulsores Kuat. La Fragata Nebulon-B está bien dotada de turboláser y baterías láser, tiene buenos generadores de pantallas y rayos tractores, tiene sensores de largo alcance muy buenos y puede llevar dos escuadrones de cazas TIE (24 naves espaciales). La fragata es lenta y difícil de manejar (como la mayoría de naves de su tamaño) pero sus TIE pueden dar cuenta de cualquier cosa demasiado pequeña (o rápida) para la fragata.

Desde que la Marina Imperial ha empezado a asignar regularmente Fragatas Nebulon-B a misiones de escolta, los pilotos de Alas-X rebeldes se han ido dando cuenta que atacar convoyes imperiales ya no es el alegre paseo que solía ser. Incapaces de aguantar combates caza a caza prolongados contra TIE apoyados por los cañones pesados de una fragata, los rebeldes han tenido que recurrir a ataques relámpago contra los transportes enemigos, y aún así la Rebelión está perdiendo más pilotos y naves de lo que se puede permitir.

Afortunadamente, algunas fragatas han desertado o han sido capturadas por la Rebelión. Esto no sólo ha proporcionado a la flota rebelde parte de las tan necesitadas potencia de fuego y capacidad de transporte, sino que también ha resultado en la captura sin derramamiento de sangre de varios convoyes imperiales completos. Más de un convoy de transporte ha salido bajo la protección de



La fragata Nebulon-B (a escala con un transporte especial) es la escolta estándar de convoyes, tanto para el Imperio como para la Rebelión.

una fragata de escolta para descubrir, ya estando en el espacio profundo, que su escolta era un "corsario" rebelde.

Destruidores Clase Victoria

Uno de los productos residuales de la guerra es el rápido avance de la tecnología. Durante las Guerras Clónicas, la tecnología de diseño de naves de guerra mejoró a grandes saltos a medida que los ingenieros de ambos bandos buscaban desesperadamente construir naves más grandes, más veloces, mejor armadas y mejor blindadas.

Considerando lo que había en juego, la competición era comprensiblemente feroz: así que entraba en servicio una nueva clase de nave, el otro bando tenía que crear otra incluso mejor. A finales de esta era afectada por la guerra, la tecnología naval había avanzado más que en los 200 años anteriores.

Aunque incluso estas naves maravillosas han sido ampliamente superadas por las naves espaciales modernas, la mayoría de éstas puede trazar sus orígenes en las naves creadas o diseñadas durante las Guerras Clónicas. Además, varias naves fabricadas durante las Guerras Clónicas (el Destructor Estelar de clase *Victoria*, por citar sólo uno) todavía se encuentran intensamente en activo en la actualidad.

Los Destruidores Espaciales de clase *Victoria*, diseñados por el ingeniero de la República Walex Blissex, entraron en servicio muy al final de las Guerras Clónicas. Vieron poca acción durante las Guerras, pero pasaron a formar el grueso de la Marina de la República en los años siguientes. Aunque actualmente están siendo ampliamente sustituidos en la flota de guerra del Imperio por los más grandes y veloces Destruidores Estelares de clase *Imperial*, los *Victoria* que todavía siguen en activo van siendo relegados a misiones de defensa planetaria, que ciertamente realizan de forma bastante adecuada. Los almirantes de la Marina Imperial y los teóricos militares los pueden considerar anticuados, pero estas enormes naves espaciales, de casi un kilómetro de longitud, tienen una potencia de fuego suficiente para enfrentarse al típico escuadrón de ataque rebelde.

Las naves de clase *Victoria*, como sus primos más jóvenes de la clase *Imperial*, están diseñados para realizar tres funciones principales: defensa planetaria, asalto planetario y apoyo a tropas de tierra y combate nave contra nave. Mientras el diseño de los *Imperial* enfatiza

FRAGATA DE ESCOLTA

Nave: Fragata Nebulon-B del AIK

Tipo: Nave espacial de escolta

Longitud: 300 metros

Tripulación: 920 (78 oficiales y 842 marinos)

Tropas: 75

Capacidad de carga: 6.000 toneladas métricas

Autonomía: 2 años

Multiplicador de hiperimpulsor: [x2]

Computador de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [2D]

Maniobrabilidad: [1D]

Armas:

12 baterías turboláser

(disparan por separado)

Control de fuego: [3D]

Daño: [4D]

12 cañones láser (disparan por separado)

Control de fuego: [2D]

el combate nave contra nave, la función primaria de los *Victoria* es la defensa y el ataque planetario.

Las principales armas de ataque a tierra de las naves de clase *Victoria* son sus 80 tubos de misiles. También lleva 10 baterías turboláser montadas en cuádruple configuración y 40 baterías de montura doble; éstas están diseñadas para el combate nave contra nave, pero se pueden emplear fácilmente en papel de ataque a tierra.

Una de las ventajas más poderosas de estas fortalezas volantes es su capacidad de entrar en los niveles superiores de las atmósferas planetarias, cosa que no pueden hacer los nuevos Destruidores Estelares. Esta característica permite ataques a tierra con precisión y la persecución de vehículos que intentan escapar hacia la atmósfera planetaria.

La principal deficiencia de la nave de clase *Victoria* es su lenta velocidad sublumínica. Los débiles motores iónicos LF9 (construidos por Ingenieros Reales Alderaan) sencillamente no proporcionan suficiente energía para que los Destruidores Estelares igualen la velocidad de otras naves grandes, sin tener en cuenta los sorprendentemente rápidos cazas espaciales modernos.

Sin embargo, la clase *Victoria* sí tiene rápidas capacidades hiperespaciales. Las naves montan inductores DeLuxFlux de fabricación corelliana que consumen una tremenda cantidad de energía y que les permiten realizar saltos muy rápidamente y hacer los tránsitos hiperespaciales tan rápidamente como cualquier otra nave de guerra del arsenal imperial.

Así, la clase *Victoria* tiene una ventaja inconfundible cuando reacciona contra la piratería en sistemas cercanos, pero se ve severamente impedida durante acciones de flota y persecución.

DESTRUCTOR CLASE VICTORIA

Nave: Victoria I de Impulsores Estelares Rendili
Tipo: Destructor Estelar
Longitud: 900 metros
Tripulación: 5.200 (610 oficiales, 4.590 marinos)
Tropas: 2.040
Capacidad de carga: 8.100 toneladas métricas
Autonomía: 4 años
Multiplicador de hiperimpulsor: [x1]
Computador de navegación: [Sí]
Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]
Velocidad sublumínica: [2D]
Maniobrabilidad: [1D]
Armas:
10 cuatribaterías turboláser
 (disparan por separado)
 Control de fuego: [4D]
 Daño: [5D]
40 bibaterías turboláser (disparan por separado)
 Control de fuego: [3D]
 Daño: [2D+2]
80 tubos lanzadores de misiles de impacto
 (disparan por separado)
 Control de fuego: [2D]
 Daño: [9D]
10 proyectores de rayo de tracción
 (disparan por separado)
 Control de fuego: [3D]

La opinión imperante es que la tremenda derrota del Cuarto Escuadrón de Ataque Imperial, compuesto casi en su totalidad por naves de clase *Victoria*, en la Batalla de Denab se hubiese podido evitar si el escuadrón hubiese estado formado por naves más veloces. El Escuadrón Imperial fue desplegado en alas cuando atacaron los rebeldes; Grissermo, el comandante rebelde, concentró el fuego de sus grupos de asalto primero en una ala y luego en la otra, derrotando a cada una por separado. Las dos alas no pudieron moverse con suficiente rapidez como para unir sus fuerzas; si hubiesen podido, los teóricos militares creen que su superior potencia de fuego hubiese dominado con toda seguridad.

Como compensación parcial por su lenta velocidad, los Destruidores de clase *Victoria* llevan 10 generadores de rayos de tracción de alta intensidad para frenar o capturar a los oponentes que huyen. Los generadores están montados en la parte superior de torres bajas y robustas en cápsulas perfectamente blindadas y tienen líneas de visión notablemente claras. Los proyectores se despliegan de tal manera que pueden dedicarse a múltiples objetivos o concentrar sus rayos en una sola nave.

Además, cada nave de clase *Victoria* lleva cazas espaciales de escolta y patrulla. Las que están en el servicio imperial llevan dos escuadrones de cazas TIE; las naves de clase *Victoria* adquiridas por poderes aliados o subordinados, como la Autoridad del Sector Corporate, llevan otras naves. No es raro encontrarse con naves de clase *Victoria* con cubiertas de vuelo anticuadas.

Destruidores Estelares Imperiales

La construcción de naves de guerra es un negocio de larga duración y complicado. Sólo la fase de preconstrucción (concepción original, búsqueda de fondos, diseño, creación de las instalaciones de producción, entrenamiento del personal, requerimiento de materiales) puede durar, en las naves grandes, años enteros; la construcción de la nave no resulta mucho más rápida. Los gastos son excesivos, tanto en dinero como en mano de obra.

Como sería de esperar, la presión sobre los diseñadores y arquitectos navales es enorme; las riñas burocráticas y las intrigas políticas, los pactos y las batallas presupuestarias son increíbles. Cuando se aprueba el proyecto y empieza el trabajo sobre la nave, el Imperio se está comprometiendo con esa nave durante las siguientes décadas. En este punto, cualquier cambio (incluso el más trivial) en el diseño de la nave puede costar literalmente miles de millones de créditos y miles de horas de trabajo adicionales.

Cuando Lira Wessex, hija del diseñador del Destructor Espacial clase *Victoria*, propuso al Imperio la fabricación del Destructor Espacial clase *Imperial*, el agrio debate entre los estrategas militares de la Marina, la Comisión Imperial de Seguimiento Militar, el Sector Corporate y el Comité Presupuestario del Senado (hasta que fue desbandado) casi destruyeron al Imperio. Algunos creyeron que el *Imperial* era demasiado caro, otros que era demasiado difícil de manejar, otros sencillamente una imposibilidad de la ingeniería. La Marina, evidentemente, se enamoró del proyecto; y mediante una combinación de sobornos, presiones políticas y tráqueas inmisericordiosamente estrujadas, lentamente hizo cuadrar a los demás.

Años después, cuando la primera nave de la clase *Imperial* salió lenta y pesadamente del astillero (con sólo 50 millones de créditos por encima del presupuesto) y asumió tareas activas, se demostró que las creencias de la Marina eran correctas.

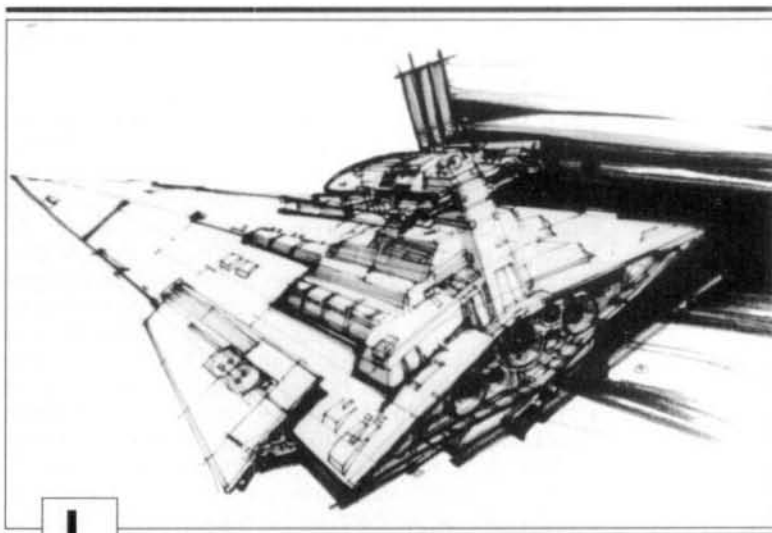
El Destructor Espacial de clase *Imperial* tiene suficiente potencia de fuego como para reducir una civilización a cenizas o enfrentarse a una flota de naves enem-

gas. Cada nave transporta una división de soldados de asalto completa, con sus naves de asalto y escudos caloríficos ablativos para desembarcos orbitales, 20 andadores AT-AT y 30 AT-ST para asalto terrestre y seis escuadrones de cazas TIE para escolta y patrulla.

Hay sistemas estelares enteros cuyo producto interior bruto es inferior al coste de un solo Destructor Estelar. Hay naciones enteras que, a lo largo de toda su historia, no utilizarán tanta energía como la que gasta un Destructor Estelar para realizar un único salto al hiperespacio.

La galaxia es enorme; ni siquiera el Imperio ha visitado una buena parte de las estrellas que se encuentran dentro de sus límites. Es imposible controlarlo todo. Lo mejor que se puede esperar es someter mediante el temor con la amenaza de la destrucción... y aplastar cualquier oposición que aparezca de manera pronta e implacable. Los Imperiales son las armas que utiliza el Emperador para gobernar la galaxia. Desplegando Destruyores Estelares y naves de apoyo en un sistema, el Imperio puede destruir virtualmente cualquier enemigo.

Sería imposible mantener una guarnición en cada sistema dentro del Imperio, pero los Destruyores Estelares le dan al Imperio la capacidad de proyectar su poder a cualquier sitio que desee en poco espacio de tiempo. La mayor parte de la Marina Imperial está permanentemente desplegada en patrulla por toda la galaxia, pero una



Los Destruyores Estelares de clase Imperial tienen una potencia de fuego suficiente para reducir un planeta a cenizas. Además llevan una división de soldados de asalto completa, vehículos de asalto terrestre y seis escuadrones de cazas TIE.

C ontra la Armada Pirata

Durante muchos años, el sistema Khuiumin fue la base principal de los famosos piratas Eyytym Batiiv. Eventualmente, el Emperador ordenó que dos naves de la clase *Victoria* (*Bombardero* y *Cruzado*) diesen cuenta de los renegados. Los piratas fueron avisados con antelación, pero no huyeron; creían que podían tratar con los dos anticuados y lentos Destruyores imperiales.

Los Eyytym Batiiv concentraron una armada de naves de tamaño pequeño y mediano: unos 70 cazas espaciales, 50 yates, una heterogénea mezcla de naves civiles convertidas en botes de misiles, una docena de transportes de carga y barcasas de mineral armadas con armamento improvisado y aproximadamente 28 corbetas y otras naves de patrulla capturadas a las fuerzas de policía locales de los sistemas cercanos. En total, la flota pirata consistía en más de 140 naves.

Al entrar en el espacio normal, los imperiales lanzaron sus cazas TIE y se desplegaron para la acción. El Capitán Dadebra, comandante del Destructor Estelar Imperial *Bombardero*, ordenó a su nave avanzar hacia lo más denso de los forajidos mientras el *Cruzado* se enfrentaba a los piratas a distancia.

Aunque parcialmente escudado por los cazas TIE, el *Bombardero* al principio recibió fuertes daños por la potencia de fuego concentrada de los Batiiv. Pero pronto empezó a demostrar lo que valía.

Las corbetas piratas fueron atrapadas por los proyectores de rayos de tracción. Las dotaciones artilleras Imperiales inutilizaron con facilidad las baterías de las corbetas atrapadas.

El Capitán Dadebra ordenó a las dotaciones de sus rayos de tracción que acercasen más las corbetas atrapadas, escudando al *Bombardero* de los otros piratas. Ordenó interferir las comunicaciones para impedir que los piratas coordinasen sus acciones.

Los restantes piratas estaban perplejos, incapaces de conseguir un tiro limpio contra el *Bombardero* pero no dispuestos a dar por perdidas sus naves más pesadas. Escuadrilla tras escuadrilla se lanzó contra el Destructor Estelar, intentando inutilizar sus proyectores de rayos de tracción. Los repetidos

ataques Batiiv fueron desbaratados por la precisión de la artillería defensiva y por salvas de misiles. Las interferencias constantes a largo alcance por parte del *Cruzado* añadieron más desconexión a la flota pirata.

Mientras los corsarios seguían atacando a los proyectores de rayos de tracción del *Bombardero*, el Capitán Dadebra ordenó a su complemento de soldados de asalto cero-g que abordasen las corbetas capturadas. Bajo fuego intenso, los soldados cruzaron el vacío y abordaron las naves piratas cercanas.

Una vez aseguradas las corbetas, Dadebra ordenó que la mitad de los artilleros del *Bombardero* fuesen a las naves recientemente capturadas.

No hace falta decir que, cuando las corbetas abrieron fuego contra la flota pirata con sus restantes cañones, fueron presa del pánico. Al no necesitar los cañones para practicar contra las corbetas, el *Bombardero* abrió fuego contra los restantes piratas, atrapándoles en campos de tracción y destruyéndoles con fuego de precisión de turboláser.

Los restos de la flota pirata empezaron a huir atropelladamente. El grupo más grande se alejó del pozo gravitacional de Khuiumin, intentando dirigirse al hiperespacio, pero fueron interceptados por el *Cruzado*, que se había mantenido en reserva esperando la llegada de ese momento.

Un segundo grupo se retiró a la relativa seguridad de la superficie de Khuiumin, intentando reforzar las defensas para el inminente asedio.

El último grupo siguió luchando contra el *Bombardero* y el escuadrón de corbetas recién capturado. Pero no eran enemigo para los Destruyores Estelares, ni siquiera para los mal llamados modelos anticuados. Los piratas fueron borrados del cielo.

El golpe de gracia vino un día después. Una pesada cortina de misiles de impacto del *Cruzado* aplastó las pantallas defensivas del baluarte pirata... e incluso el propio baluarte. Las bajas totales de la operación fueron 86 imperiales muertos y 238 heridos. Menos de 275 piratas de entre 8.000 escaparon con vida.

décima parte se mantiene en reserva en el Núcleo Galáctico, lista para responder raudamente a cualquier amenaza, se encuentre donde se encuentre.

La Marina Imperial está organizada en flotas, que se componen de un Destructor Estelar de clase *Imperial* acompañado de naves de apoyo y otras naves de combate menores. Cada flota puede operar independientemente. En principio, los Destrucción Estelares se pueden combinar en Grupos Operativos de tres, Escuadrones de Sector de seis o Flotas Territoriales de 24. Pero es raro que más de uno ocupe el mismo sistema estelar, excepto para fines ceremoniales. Tal concentración de fuerzas es rara vez necesaria: hay pocas cosas que puedan suponer un reto considerable, incluso a un solo Destructor Estelar.

Una nave *Imperial* es más que una plataforma para armamento: debido a la variedad de sus tareas (defensa planetaria, asalto planetario y combate nave contra nave) también debe ser en cierta medida estación espacial, muelle de reparaciones y transporte pesado. Además de los vehículos de combate, un Destructor Estelar Imperial lleva ocho lanzaderas de clase *Lambda* y muchos vehículos de reparación y recuperación. Al no estar diseñados para entrar en atmósferas planetarias, cada Destructor Estelar también lleva 12 barcasas de desembarco para transferencia de tripulación y de carga y para asalto terrestre. Las barcasas de desembarco están protegidas y armadas y pueden llevar hasta cuatro AT-AT (u ocho AT-ST) y 1.000 soldados cada una. También pueden trasladar armamento más pesado, abastecimientos y el material necesario para las operaciones planetarias.

Muchos Destrucción Estelares llevan bases terrestres enteras prefabricadas, que pueden bajarse y desple-

garse en cuestión de días. Cuando se despliega una base, el Destructor Estelar despacha 800 soldados, 2.220 personas de personal de apoyo, 10 AT-AT, 10 AT-ST y 40 cazas TIE como guarnición.

Evidentemente, el combate espacial es su función principal y los Destrucción Estelares están bien diseñados para ella. Los turboláseres y los cañones de iones están montados en baterías de cinco cañones. Cada batería contiene tres torretas, dos de las cuales son dobles y la otra sencilla. Las torretas pueden seguir conjuntamente un mismo blanco para concentrar la potencia de fuego o disparar independientemente para enfrentarse a múltiples blancos.

Sin embargo, la colocación de las baterías es un punto débil: hay pocos solapamientos de campos de fuego a corto alcance. Mientras esto no supone ningún problema en acciones contra naves oponentes grandes, es un defecto cuando se lucha contra naves pequeñas y muy maniobrables, que pueden pasar a toda velocidad más allá de los cañones.

Naturalmente, la mayoría de *Imperial* llevan cazas TIE para tratar con los oponentes pequeños; el presupuesto imperial para este año fiscal prevee fondos para asignar cubiertas de vuelo TIE a los restantes. Sin embargo, en vista del desastre de Yavin, es posible que se desvíen los fondos para propósitos más vitales.

DESTRUCTOR ESTELAR IMPERIAL

Nave: Imperial I de AIK

Tipo: Destructor Estelar

Longitud: 1.600 metros

Tripulación: 37.085 (9.235 oficiales, 27.850 marinos)

Tropas: 9.700

Capacidad de carga: 36.000 toneladas métricas

Autonomía: 6 años

Multiplicador de hiperimpulsor: [x2]

Computador de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [3D]

Maniobrabilidad: [1D]

Armas:

60 baterías turboláser

(disparan por separado)

Control de fuego: [4D]

Daño: [5D]

60 baterías de cañones de iones

(disparan por separado)

Control de fuego: [2D+2]

Daño: [3D]

10 proyectores de rayos de tracción

(disparan por separado)

Control de fuego: [4D]

Daño: [Ninguno; si impactan, capturan]

E l escuadrón de Lord Vader

Lord Darth Vader está al mando de un escuadrón especial de Destrucción Estelares, que consiste en el Destructor Estelar de clase *Super*, *Ejecutor*; los Destrucción Estelares de clase *Imperial*, *Devastador* y *Vengador*; y dos otras naves de procedencia clasificada. El suyo es un mando itinerante encargado de arrancar de raíz y destruir la Alianza Rebelde dondequiera que se puedan encontrar sus fuerzas. Cada una de las naves de su escuadrón fue escogida por su registro de éxitos bajo el fuego.

Devastador fue la nave insignia personal de Lord Vader hasta la Batalla de Yavin. Anteriormente, fue la nave insignia del grupo operativo de Lord Tion. Bajo el mando de Tion, *Devastador* erradicó muchos puestos avanzados rebeldes y vio acción pesada en la subyugación de Ralltiir, un planeta próximo a la Alianza Rebelde.

Vengador tiene una larga y valiosa historia; se ha visto involucrado en más de 436 supresiones planetarias desde que fue puesto en servicio. Cosa extraña, ha servido bajo el mando de ocho capitanes distintos en los últimos dos años.

La nueva nave insignia de Lord Vader y el orgullo del escuadrón es el *Ejecutor*, el primer Destructor Estelar de la clase *Super*. Esta clase de cuatro naves ya ha empezado a ganarse la aceptación en el almirantazgo y el Emperador propone construir más a medida que el tiempo y el presupuesto naval lo permitan. Pero incluso si se construye una cantidad adicional de Destrucción Estelares de clase *Super*, la Marina Imperial seguirá confiando en el estándar actual, el Destructor Estelar *Imperial*, probado y con mejor relación calidad-precio, como columna vertebral de la flota imperial.

Cruceros estelares Mon Calamari

Los Mon Calamari se están ganando rápidamente una reputación por toda la galaxia por su habilidad en el diseño de naves espaciales. Como beneficio de su herencia cultural, cada nave está diseñada para la eficiencia, la fuerza estructural y el atractivo estético. Aunque su planeta se encuentra en rebelión abierta contra el Impe-

rio, muchos nobles imperiales han adquirido de forma secreta naves Calamari como yates de placer. Semejante acción es evidentemente una traición, pero los ciudadanos de ilustre cuna pueden salirse de situaciones que, con toda seguridad, supondrían graves problemas para la gente normal.

Uno de los rasgos más sorprendentes del diseño de las naves Mon Calamari es que no hay dos naves calamari que sean precisamente iguales. Cada nave de una clase particular es sutilmente diferente de sus naves hermanas, no son realizadas a partir de un molde estándar sino manufacturadas como obra de arte original. Aunque es un placer estético, esta excentricidad provoca muchos quebraderos de cabeza al personal de mantenimiento y reparación no-calamari.

Mientras que los calamari sobresalen en vehículos de tamaño pequeño y medio, de vez en cuando han construido naves muy grandes. Recientemente han empezado a fabricar naves de guerra para la Rebelión, pero, como tardarán varios años en completarse, los calamari se han concentrado en convertir las naves ya construidas en naves de guerra de combate.

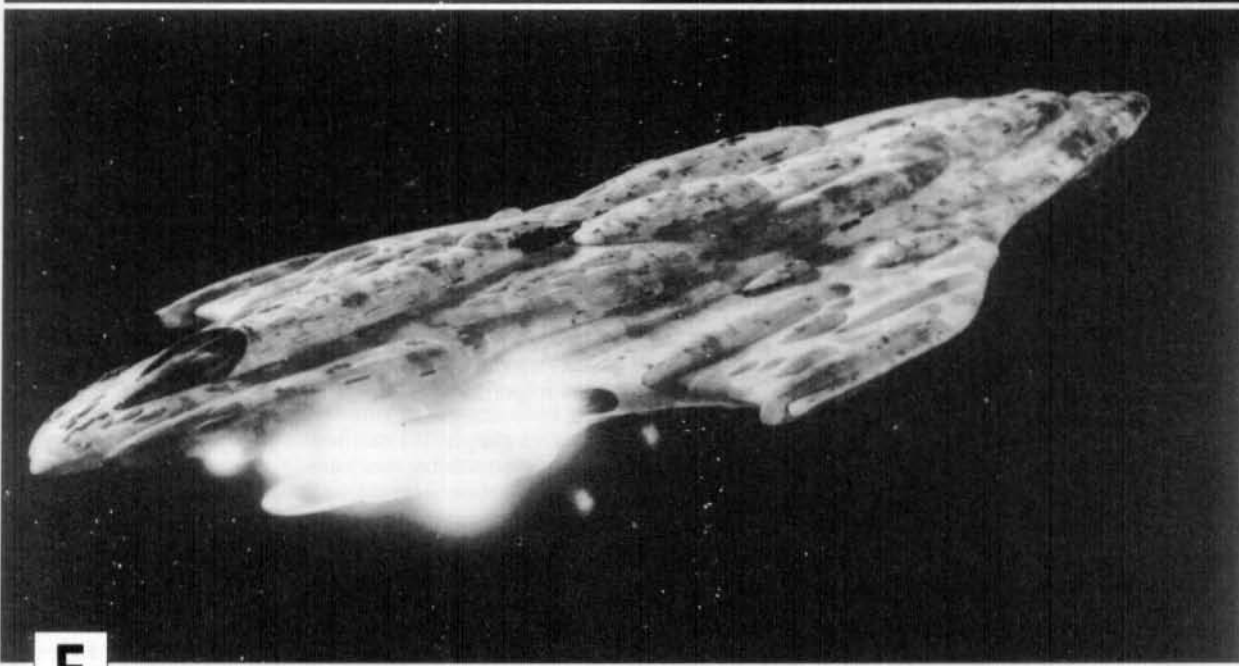
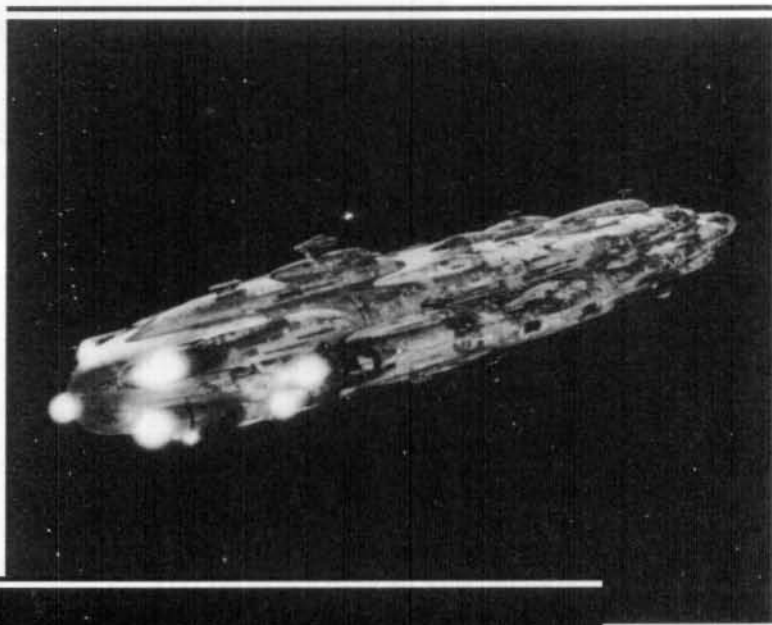
Una de sus primeras empresas en conversión de naves fue el Crucero Estelar MC80, una nave larga y casi cilíndrica contruida para llevar calamarianos a las estrellas en búsqueda de la coexistencia pacífica con otros seres. Las naves tienen una larga y honorable historia y son reverenciadas por todos los calamarianos... ahora debido a las desesperadas necesidades de la Rebelión han sido reestructuradas para la guerra.

El MC80 parece casi orgánico, como si en vez de ser construido hubiese crecido: está cubierto de cápsulas y protuberancias ordenadas según un modelo aparentemente fortuito. Estas cápsulas contienen despliegues de sensores, baterías de armamento escondidas, generadores de pantallas y cubiertas de observación.

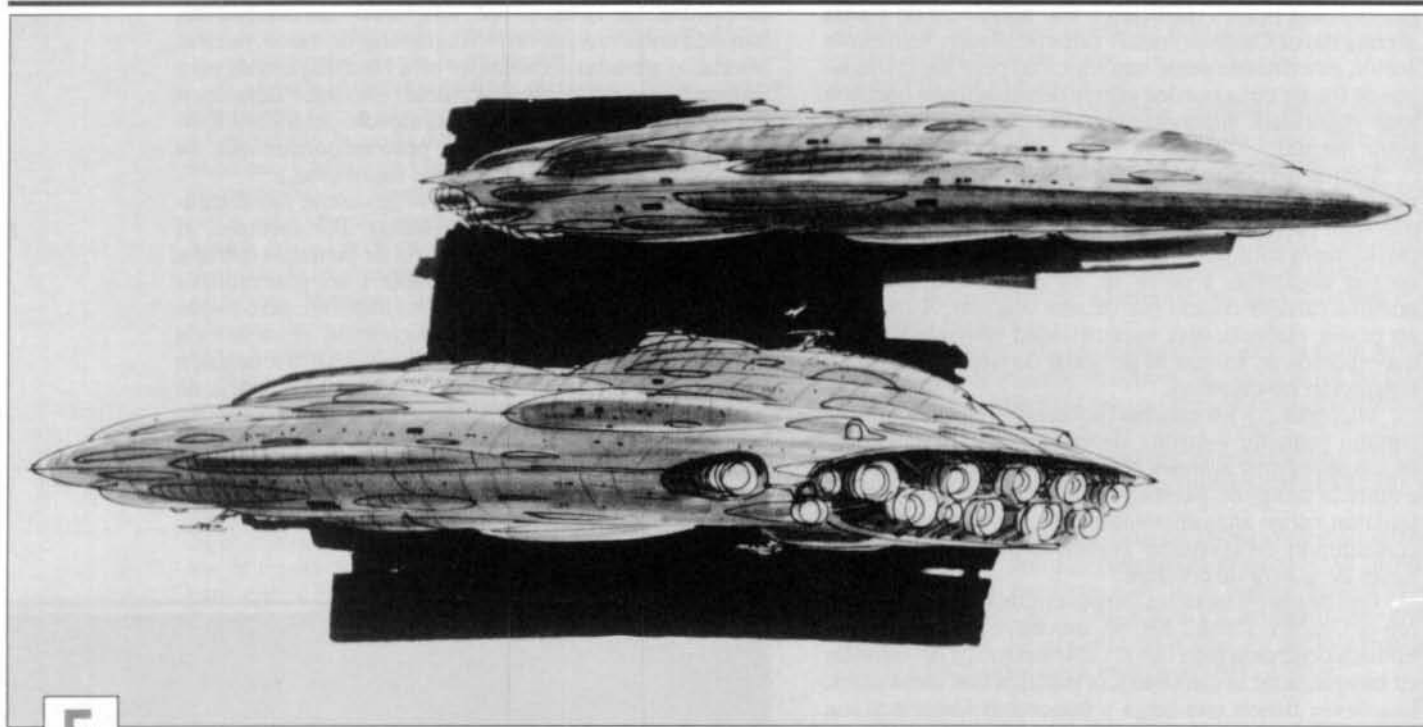
Originalmente, la nave estaba literalmente cubierta con compuertas de visión transparentes que permitían observar desde dentro las estrellas al pasar. Aunque esto hacía del Crucero Estelar una nave agradable en la cual viajar, tenía un efecto perjudicial para la supervivencia

en combate de la nave. Así, muchas de las compuertas han sido cubiertas por otros fragmentos de casco, puertas blindadas pesadas o cualquier otra cosa disponible para proporcionar protección adicional. (No hace falta decir que esto no mejora en absoluto el aspecto del MC80. Esto duele a los artísticos calamari, pero reconocen que, en tiempos de guerra, deben hacerse sacrificios.)

Una parte integral de la teoría de diseño naval calamari es la redundancia de sistemas. Por ejemplo, el MC80 tiene el triple de generadores de pantallas que una nave imperial de tamaño comparable. Cada generador es más débil que la unidad de pantallas imperial, pero juntos proporcionan una protección equivalente. Aunque esto dificulta el servicio y mantenimiento del MC80, también lo hace más fiable en combate. Si un sistema deja de funcionar, el MC80 sencillamente lo apaga y recalibra la energía a través de los restantes nexos de la cadena. Una pantalla recalibrada es menos potente que una cadena completa, pero la pantalla al menos queda intacta.



Ejemplos de diseños de naves espaciales Mon Calamari. Estos cruceros estelares se construyen de forma artesanal como obras de arte únicas. No hay dos que sean exactamente iguales.



E

El Crucero Estelar Calamari MC80 sirve a la Alianza: es una amenaza constante para la poderosa Marina Imperial.

CRUCERO ESTELAR MON CALAMARI

Nave: MC80 Mon Calamari
Tipo: Crucero Estelar
Longitud: 1.200 metros
Tripulación: 5.402 (668 oficiales, 4.734 marinos)
Tropas: 1.200
Capacidad de carga: 20.000 toneladas métricas
Autonomía: 2 años
Multiplicador de hiperimpulsor: [x1]
Computador de navegación: [Sí]
Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]
Velocidad sublumínica: [3D]
Maniobrabilidad: [2D]

Armas:

48 baterías turboláser
 (disparan por separado)
 Control de fuego: [2D]
 Daño: [4D]
20 baterías de cañones de iones
 (disparan por separado)
 Control de fuego: [3D]
 Daño: [3D]
Seis proyectores de rayos de tracción
 (disparan por separado)
 Control de fuego: [2D+2]
 Daño: [Ninguno; si impactan, capturan]

Un Destructor Estelar Imperial que pierde una pantalla, pierde una pantalla. No puede desviar la energía a ningún sistema de apoyo, sino que debe reenfoque las restantes pantallas para compensar.

La abundancia de sistemas múltiples requiere un mantenimiento constante para mantener al MC80 con la máxima eficiencia. Los espaciales Mon Cal trabajan continuamente para mantener sus naves en plena forma. Su dedicación, combinada con su amor por las estrellas, hace de ellos una raza espacial cuyo único rival son los corellianos.

Desafortunadamente para el Imperio, el grueso de la flota Mon Calamari (incluyendo sus Cruceros Estelares MC80) se han unido a la Rebelión. Tripuladas por algunos de los más valiosos viajeros espaciales de la galaxia, las naves Mon Calamari son una amenaza real para la Marina Imperial. Bajo su gobierno revolucionario, el propio mundo natal de los Mon Calamari está dedicando grandes esfuerzos a la construcción de naves de guerra adicionales y, a medida que los ingenieros calamari aprenden más de la tecnología imperial y la adaptan a sus propios fines, la calidad y el poder de impacto de sus naves mejora. La Marina Imperial no ha creído adecuado distraer una flota de otras tareas para aplastar a esos traidores; hasta que lo hagan, el Crucero Estelar MC80 al servicio de la Alianza seguirá siendo básico en las derrotas imperiales.

C

Capítulo Cuatro

Transportes Espaciales

La economía galáctica depende de tres cosas: bienes, consumidores y un sistema que acerque los bienes a los consumidores. En un mercado formado por miles de sistemas estelares diferentes, cada uno de los cuales se encuentra a años-luz del más cercano, cumplir el tercer requisito no es una tarea fácil.

Sin embargo, se puede ganar mucho dinero con ello. Si tienen suerte, los propietarios de naves pequeñas pueden ganar lo suficiente para mantenerse a sí mismos con vida y a sus naves en el espacio (y todavía más si, de alguna manera, evitan los opresivos impuestos imperiales); las grandes asociaciones pueden ganar millones de créditos al año.

Para entrar en esta mina de oro interestelar, miles de naves (barcazas, cargueros, naves container y naves de pasajeros) surcan constantemente el vacío.

A pesar de la Rebelión, el transporte interestelar sigue sin disminución. Aunque el viaje entre las estrellas ha pasado a ser más arriesgado (corsarios rebeldes, piratas e incrementadas capturas "legales" por parte de la milicia imperial y las naves aduaneras, se cobran su parte de las naves de transporte) el beneficio ha crecido a la par que el riesgo. Mientras hayan beneficios, habrá gente dispuesta a transportar bienes y gente a través de la oscura extensión del espacio.

En *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*, los grandes transportes no emplean pantallas de combate, pero su enorme tamaño los hace inmunes al fuego de la mayor parte de las naves pequeñas. Por esta razón, estas naves no tienen factores de *casco* ni de *pantallas*. Los códigos de habilidad de la tripulación de estas naves van de 2D a 6D en Astrogración, Artillería Naval y Pilotaje Naval. Para más información, ver las páginas 58, 59, 60, 61 y 62 de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*.

Barcazas Espaciales

Las barcazas espaciales son los caballos de tiro del comercio intrasistémico. Naves de corto alcance para trabajos pesados, las barcazas espaciales están equipadas con motores potentes y compartimentos de carga de tamaño considerable para desplazar bienes de manera rápida y eficiente entre las naves de carga más grandes capaces de saltar al hiperespacio, los almacenes orbitales de carga y los espaciopuertos planetarios.

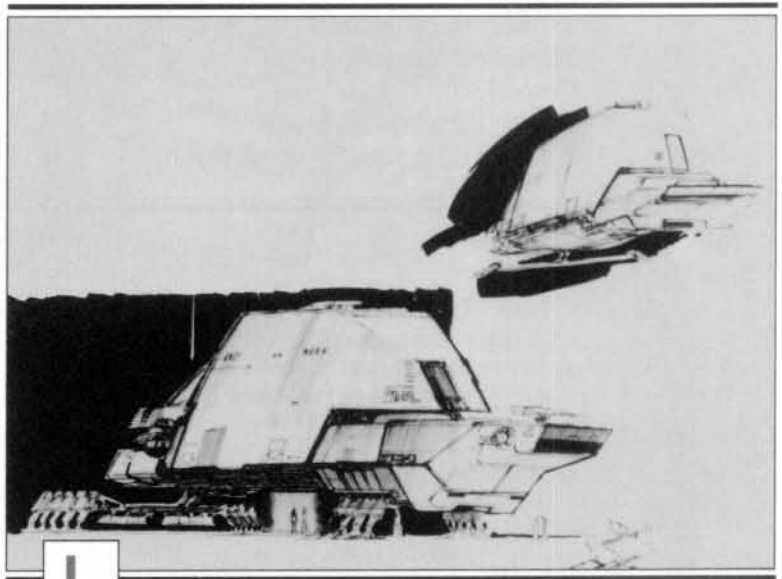
Hay muchos planetas densamente poblados en el Imperio, algunos con decenas de miles de millones de habitantes. Estos mundos están totalmente urbanizados y son totalmente incapaces de autoabastecerse; para evitar morir de hambre deben ser abastecidos constantemente desde fuera del planeta. Tales planetas están rodeados de redes de almacenes orbitales, bodegas de carga e instalaciones de amarre por todo el sistema, a través de las cuales deben pasar los alimentos, combustibles y otros bienes importados en su camino hacia el planeta.

Las inmensas naves de containers de fuera del sistema y los cargueros pesados que abastecen a estos mundos son demasiado grandes y poco maniobrables para utilizar las instalaciones de amarre alrededor de estos planetas: descargan en naves más pequeñas y maniobrables, como las barcazas espaciales, que envían los bienes a los

almacenes orbitales y a los espaciopuertos planetarios. La mayor parte de las barcazas tienen tanto impulsores subespaciales como de repulsión, lo que las hace adecuadas para maniobras intrasistémicas y planetarias. Las barcazas especializadas sin motores de repulsión se utilizan exclusivamente para el transporte entre almacenes orbitales.

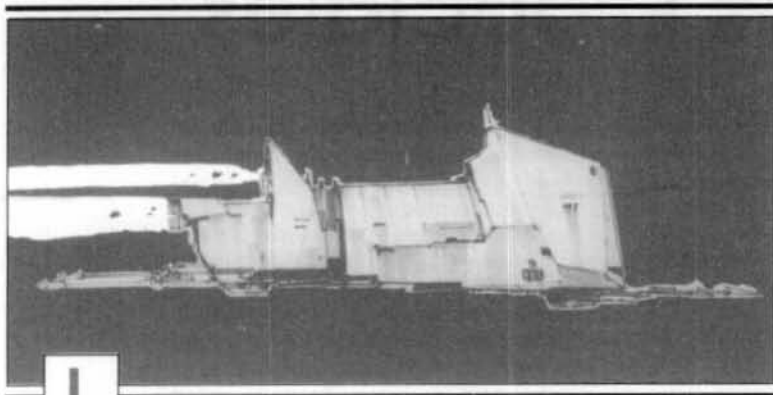
La tripulación de una barcaza estándar se compone de un piloto, un co-piloto y un droide de trabajo de quinto grado. Sin embargo, estas naves pueden funcionar si es necesario con una única persona. Las barcazas no llevan armamento, ya que suelen operar dentro de sistemas bien defendidos; pero sí están equipados con pantallas limitadas para protegerlas de pequeñas colisiones con otras naves y residuos espaciales. Aunque hay muchos diseños distintos de barcazas espaciales, la mayoría de barcazas y de naves de transporte más grandes tienen compuertas de amarre y escotillas estandarizadas para facilitar la transferencia de cargamento de nave a nave.

Debido a su gran capacidad de carga, su velocidad limitada y sus defensas casi inexistentes, las barcazas son presas tentadoras para los corsarios rebeldes y los piratas. Como las barcazas suelen operar en sistemas muy poblados y fuertemente defendidos, los piratas utilizan tácticas de golpear y huir para capturar estas succulentas presas. Una estrategia pirata estándar consiste en acercarse justo después de que la barcaza ha cogido una carga desde una nave fuera del sistema, destruir las comunicaciones de la nave con un tiro certero contra el despliegue de sensores, luego asaltar rápidamente la nave y vaciarla antes de que



Las barcazas espaciales llevan el cargamento entre naves grandes, almacenes orbitales y espaciopuertos planetarios. Estas naves de corto alcance para trabajos pesados tienen motores potentes y compartimentos de carga de tamaño considerable.

la policía del sistema se dé cuenta de algo. Esto es bastante arriesgado, pero un raid con éxito contra una barcaza cargada puede proporcionar beneficios netos de millones de créditos.



La barcaza espacial intrasistémica a X-23 Trabajador Espacial de Incom.

BARCAZA ESPACIAL

Nave: Trabajador Estelar X-23 de Incom
Tipo: Barcaza espacial intrasistémica
Longitud: 38 metros
Tripulación: 2, más un droide
Pasajeros: Ninguno
Capacidad de carga: 2.000 metros cúbicos con una masa máxima de 5.000 toneladas métricas
Autonomía: 1 semana
Multiplicador de hiperimpulsor: [No]
Computador de navegación: [Sí]
Hiperimpulsor de seguridad: [No]
Velocidad sublumínica: [1D]
Maniobrabilidad: [0]
Casco: [3D]
Armas: [Ninguna]
Pantallas: [Sin pantallas de combate]

Cargueros Ligeros

Los cargueros ligeros de construcción corelliana se encuentran entre las naves comerciales que se abundan con mayor frecuencia en la galaxia. Antaño esta clase de naves fue la columna vertebral del comercio y los intercambios galácticos, transportando bienes de sistema a sistema cuando lo exigía la demanda. Sin embargo, en los años recientes la demanda ha ido cayendo a medida que más y más empresas emplean grandes cargueros pesados y naves de containers para sus necesidades de transporte.

Los cargueros ligeros son de formas y diseños muy diferentes, pero todos se construyen alrededor de una cápsula de mando o puente e incluyen una sección de dormitorio/recreo y mucho espacio para las bodegas de cargamento. Casi todos tienen al menos las armas mínimas para proteger su cargamento de los elementos no amistosos que se encuentran en el espacio profundo.

Actualmente estas naves se encuentran con mayor frecuencia en los Territorios del Borde Exterior, surcando las rutas comerciales menos desarrolladas que las naves grandes desdennan. Aquí los pequeños comerciantes todavía pueden tener esperanzas de competir contra las gigantes corporaciones de transporte y ganarse un sustento decente. Aún así, muchos capitanes se ven obligados a aceptar trabajos extraños y, en algunos casos, recurrir a la piratería para poder cumplir sus objetivos.

Uno de los aspectos más fascinantes sobre esta raza de naves en vías de extinción es la lealtad, frecuentemente al límite del fanatismo, de sus propietarios y tripulaciones. Las naves son pequeñas, habitualmente poco confortables y se mantienen típicamente enteras a base de saliva, cables y los sueños de sus propietarios. Los propietarios de naves operan con un margen de beneficio extremadamente estrecho; muchos están endeudados hasta sus receptores oculares. El capitán y la tripulación trabajan en turnos largos, con frecuencia pasando semanas o meses en las solitarias extensiones del espacio sin ni siquiera las formas de distracción más primitivas y, cuando finalmente llegan a puerto, cualquier dinero que puedan ganar debe invertirse en las reparaciones y modificaciones de la nave. A pesar de todas estas privaciones, peligros y soledades a bordo de un carguero ligero, todavía hay miles en activo.

La mayoría de propietarios de cargueros ligeros no tardan en reconocer que hay que estar un poco loco para llevar la vida que llevan; la mayoría también dice que no lo dejarían ni por toda la especia de Kessel.

CARGUERO LIGERO

Nave: Transporte YT-1300 Corelliano
Tipo: Carguero ligero
Longitud: 26,7 metros
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 sublumínica: [2D]
Maniobrabilidad: [Cero]
Casco: [4D]
Armas:
 Un cañón láser
 Control de fuego: [2D]
 Daño: [4D]
Pantallas: [Sin pantallas de combate]

Halcón Milenario

"¿Nunca ha oído hablar del Halcón Milenario?"
 "¿Debería?"

-Han Solo y Ben Kenobi

El *Halcón Milenario* tiene el aspecto de maltrecho carguero ligero pasado de moda. Algunos aseguran que se mantiene pegado con saliva y cables... y están más en lo cierto de lo que creen. Pero en el *Halcón* hay mucho más de lo que se ve a simple vista. Con el paso de los años, una sucesión de propietarios diferentes ha reparado,

reconstruido y modificado la nave con cualquier pieza de recambio que pudiesen conseguir. Han Solo, el actual Capitán de la nave, ha cargado el *Halcón* con tantos conversores de flujo, turboimpulsores de deslizador y servomotores droides (ninguno de los cuales cumple los estándares del constructor) que incluso su propio computador de navegación predice que la nave no va a poder volar. Pero el *Halcón* no sólo vuela, ¡lo hace vertiginosamente!

Mientras el exterior de la nave sigue sin tocarse (ni, al parecer, pintarse) desde que salió de la cadena de montaje, el interior, incluyendo todos los sistemas de la nave, ha sido repetidamente modificado y reconstruido. Añadidos y alteraciones sorprendentes y dudosos (ninguno de los cuales tiene licencia de ninguna autoridad en la galaxia civilizada) rellenan este vehículo de aspecto deteriorado. El *Halcón* lleva un factor de armamento muy por encima de las posibilidades legales para naves no militares, más pantallas que algunos cazas espaciales y una relación empuje/masa superior a la que el constructor original hubiese creído posible.

Sorprendentemente, todas las mejoras y modificaciones se han conseguido mediante un poco de ingenio, recambios canibalizados y algo más que algo de suerte. Las reparaciones de naves espaciales, sin contar el nuevo equipamiento, son caras, incluso cuando el piloto realiza él mismo el trabajo. A Solo le encanta remendar su nave y no siente ningún escrúpulo por utilizar cualquier pieza de maquinaria disponible que pueda ajustar en un sistema, enganche o panel.

Como el *Halcón* Milenario ha pasado la mayor parte de su carrera involucrado en ocupaciones menos que decentes (contrabando, burlar bloqueos y cosas parecidas)

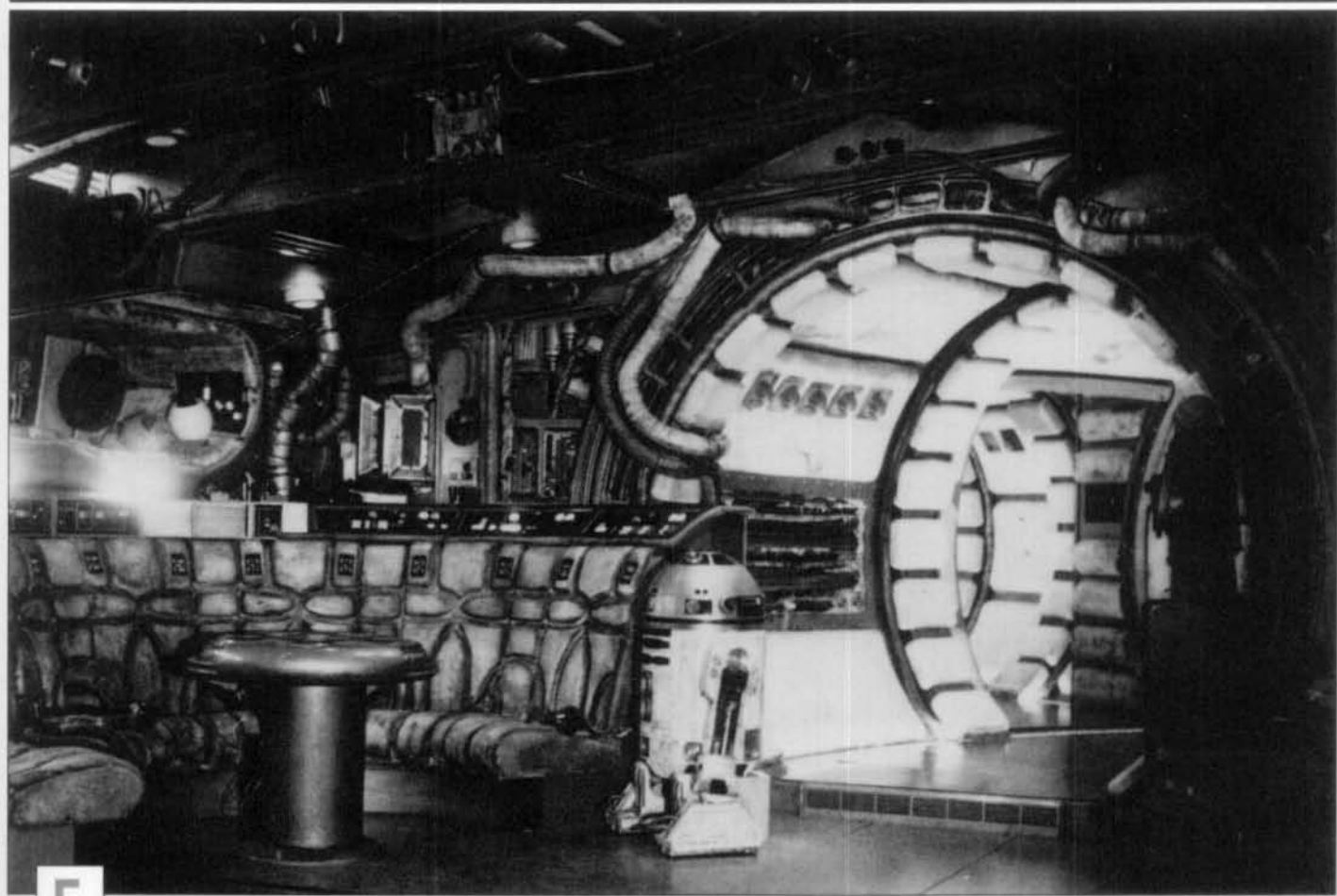
sus propietarios se han preocupado en extremo para asegurarse que parezca mucho más dejado y desvencijado de lo que realmente está. El casco del *Halcón* está oxidado, deslucido, abollado por micrometeoros y cicatrizado por fuego láser. Desde fuera parece un carguero de vapor en las últimas. Por tener un casco que parece poder romperse en cualquier momento, se mantiene en relativo buen estado; Solo y Chewbacca, su socio wookiee, han fundido y soldado placas de duralección rapiñadas sobre la mayor parte de las áreas vitales, proporcionando al *Halcón* una protección digna de las naves de guerra para sus motores y los compartimentos de la tripulación.

A pesar de su blindaje, Solo prefiere no poner a prueba el casco de su nave, cosa muy comprensible teniendo en cuenta la de veces que ha sido apedazado. En vez de ello, Solo tiene mucha confianza en un camuflaje de tipo diferente para evitar el combate u otras situaciones desagradables. Solo ha registrado el *Halcón* en cientos de puertos diferentes bajo docenas de nombres diferentes y el transponder de la nave está programado para emitir varios códigos de identidad. Además de las bodegas de carga estándar, el *Halcón* tiene diversos compartimentos protegidos contra sensores, escondidos por toda la nave. No hace falta decir que estas modificaciones son pero que muy ilegales.

"Qué pedazo de chatarra."

"Quizás no parezca gran cosa, pero tiene lo que hace falta, niño. Yo mismo he hecho algunas modificaciones especiales."

-Luke Skywalker y Han Solo



E

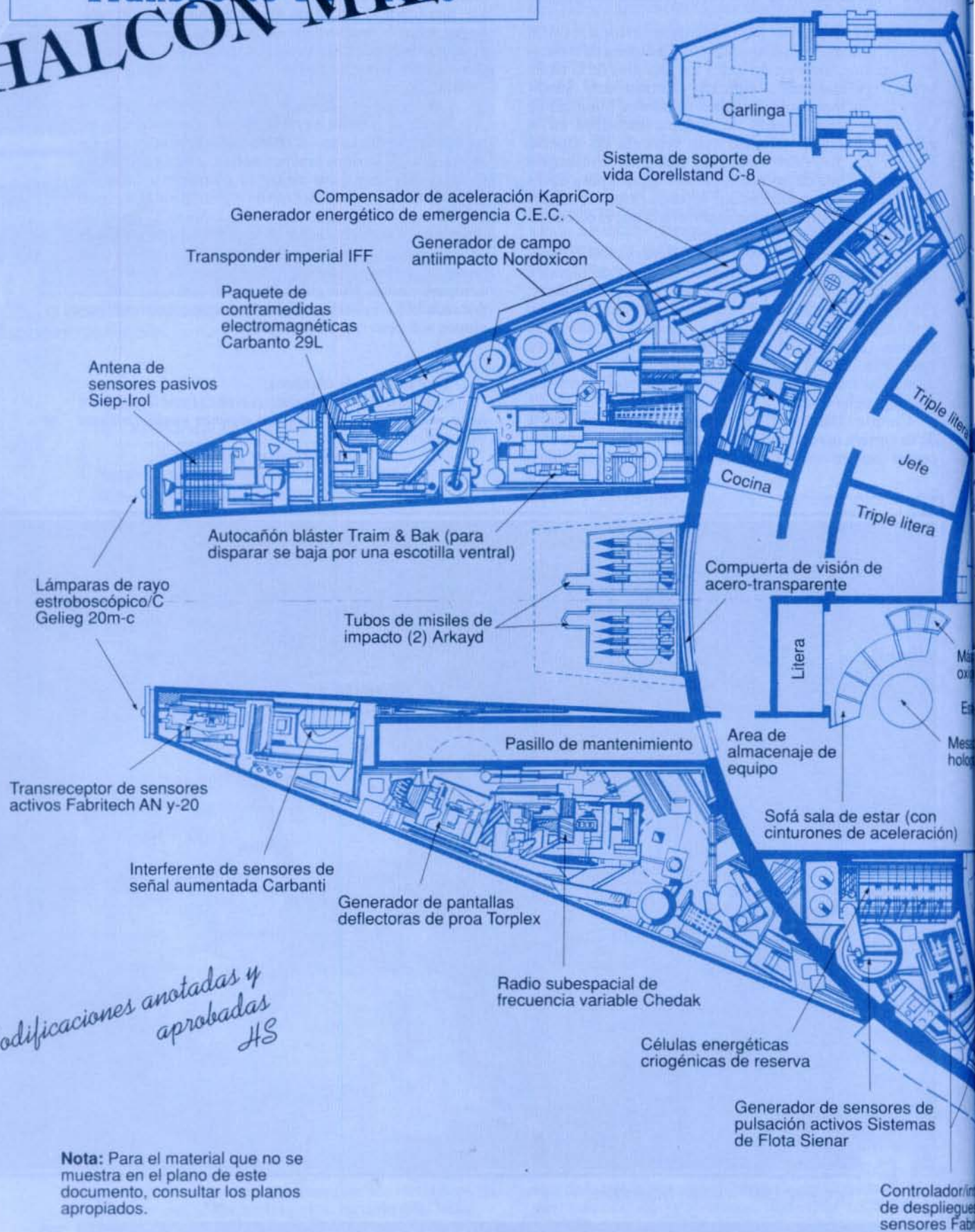
Interior del *Halcón* Milenario.

CORPORACION DE INGENIERIA

CORELLIANA

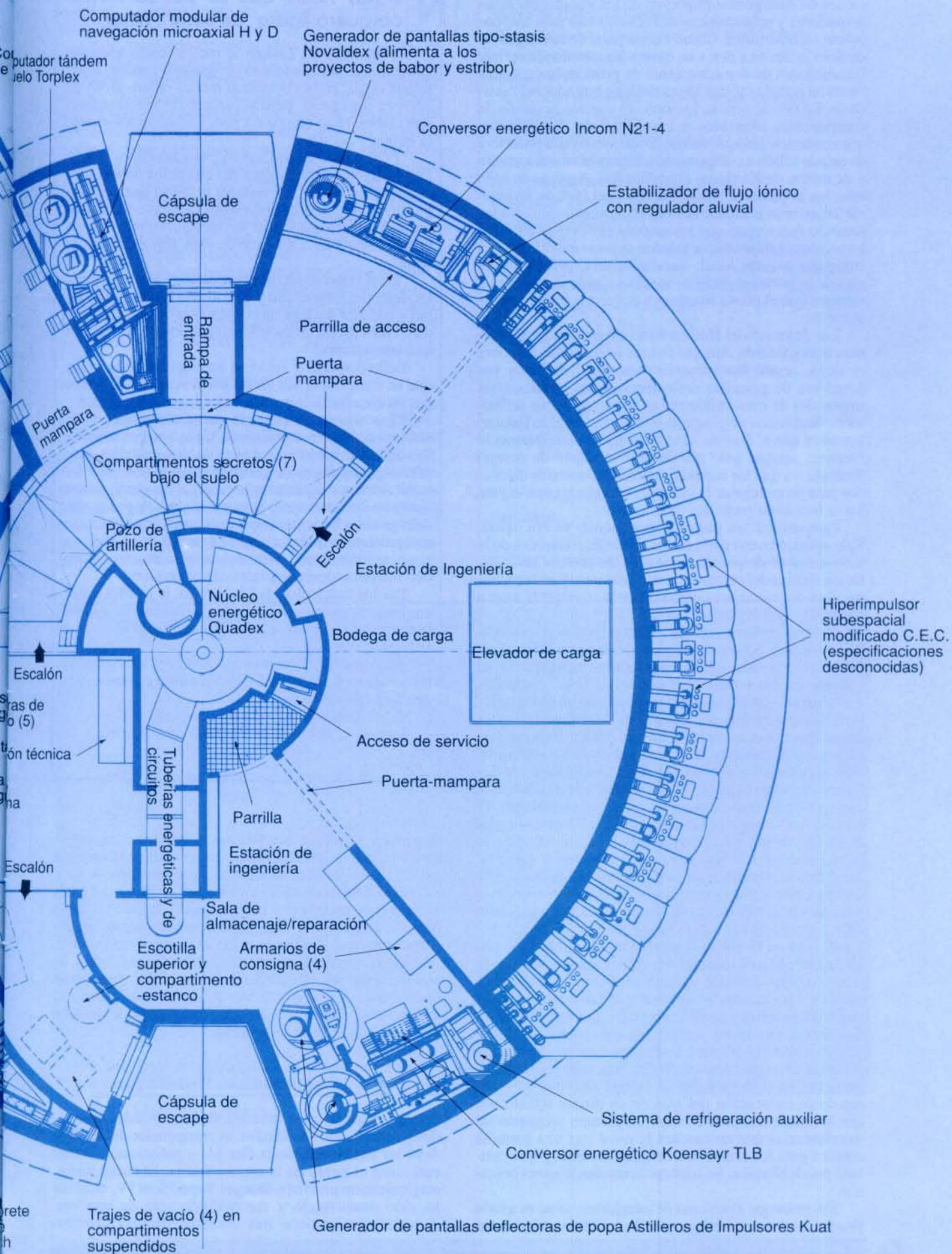
Transporte VT-1100

HALCON MILLENARIO



*Modificaciones anotadas y
aprobadas
HS*

Nota: Para el material que no se muestra en el plano de este documento, consultar los planos apropiados.



Quizás las mejoras más importantes son las del motor. Durante numerosas revisiones (y frecuentes reparaciones de emergencia imprevistas) los impulsores hiperespaciales y sublumínicos del *Halcón* han sido ampliamente reconstruidos. Como buena parte de los negocios de Solo le llevan a él y a su nave a lugares donde no hay instalaciones de mantenimiento de primera línea, pocas veces ha podido utilizar los recambios estándar del fabricante. En consecuencia, los motores son una pesadilla de componentes amañados y horriblemente modificados, que contienen cualquier cosa, desde tecnología primitiva de estado sólido a componentes de transportes de especie y de motos deslizadoras abandonados. A pesar de todo esto, los impulsores hiperespaciales del *Halcón Milenario* tienen unas prestaciones sustancialmente más rápidas (cuando funcionan) que los impulsores originales y los impulsores sublumínicos pueden superar en velocidad a cualquier piquete local, nave aduanera, gran nave de guerra imperial e incluso muchos cazas espaciales... siempre que el piloto se atreva a llevar los sublumínicos al límite.

Las defensas del *Halcón* han sido mejoradas de manera muy parecida. Aunque Solo se niega a discutir sobre el tema, según los rumores "adquirió" diversos generadores de pantallas deflectoras en las instalaciones imperiales de mantenimiento en Myomar. Estos deflectores, destinados originalmente para un Crucero Estelar, permiten que el *Halcón* aguante ataques increíblemente fuertes... aunque sólo sea durante un lapso de tiempo limitado, ya que los motores del *Halcón* no están diseñados para proporcionar la increíble energía necesaria para hacer funcionar pantallas de ese nivel.

Para reducir sus gastos e incrementar su eficiencia, Solo aparejó buena parte de los sistemas esenciales de la nave a través de paneles maestros de control en la estación técnica del compartimento delantero y en la carlinga. Si es necesario, una persona puede manejar la nave a través de estos lugares...

Aunque prefiere superar a sus oponentes por velocidad o astucia, Solo tampoco ha olvidado mejorar el armamento ofensivo del *Halcón*. Su armamento principal consiste en dos torretas cuádruples de láser, colocadas dorsalmente (parte superior) y ventralmente (parte inferior). Los estimuladores y unidades de enfoque de estas armas han sido mejorados para permitirles disparar descargas de energía mayores, aunque a costa de una corrosión significativa del cristal. Los cuádruples pueden dispararse manualmente o vía control remoto desde la carlinga de la nave (aunque con precisión reducida). El armamento secundario de la nave consiste en dos tubos de misiles de impacto montados entre las mandíbulas de proa. Finalmente, un cañón blaster ligero puede desprenderse de una cápsula de armamento escondida cerca de la carlinga; este arma antipersonal sólo se dispara cuando la nave se encuentra en tierra (con cierta frecuencia para cubrir alguna de las fugas rápidas de Solo).

El *Halcón* también se enorgullece de poseer un paquete completo de sensores y comunicaciones. La mayor parte de estos sistemas se encuentran montados dorsalmente en la extremidad delantera de babor, aunque los sistemas de refuerzo están repartidos por todo el casco. Los sistemas incluyen: sensores de seguimiento en tierra, sensores de largo alcance activos/pasivos y sensores de puntería de corto alcance. Todos han sido montados a partir de una gran variedad de fuentes distintas. El sistema de comunicación del *Halcón* es menos sofisticado que los sensores, pero incluye un potente programa de interferencias que enmascara la nave tras una pantalla estática para los sensores o respuestas falsas y que también puede bloquear las transmisiones desde naves cercanas.

Sin embargo, el sistema de interferencias no es a toda prueba. La primera vez que se utilizó, la pulsación era tan

N o hay nada que se pueda llamar carguero ligero "de serie", niño!

El capitán Rars Lefken se inclinó hacia adelante, apuntando con el dedo a su compañero para enfatizar lo que decía. Había bebido al menos cuatro jaras de cerveza-foz casera, pero al parecer sin ningún efecto apreciable. Hizo una pausa para vaciar ruidosamente la quinta y continuó.

"Por las rodillas de Garvan... hay más tipos de cargueros ligeros saltando por ahí que pelos tienes... oh, escamas; lo siento, mi vista ya no es lo que era. Demonios, cualquiera que posea una de estas condenadas cosas de alguna manera se ve envuelto en ello. Por los párpados de Vair... ninguno de ellos sigue siendo "de serie".

"Bien, coges media docena de cargueros: del mismo modelo, del mismo año y del mismo astillero, les pones a trabajar durante un cochino par de décadas bajo diferentes propietarios y luego los comparas. ¿Sabes qué encontrarás?"

Lefken sonrió y rascó su mentón barbudo. Algo que se encontraba allí chilló y se escabulló subiendo por su cara hasta la espesa mata de pelo. Continuó.

"Te encontrarás con seis naves, cada una con un sistema de impulsores distinto. Cada uno con diferente velocidad sublumínica y múltiples pantallas. Los pilotos automáticos de la mitad estarán destripados y sustituidos por algún arreglo casero; la mayoría tendrá sistemas de armamento personalizados. Algunos tendrán grandes bodegas de carga secundarias de aspecto estúpido atornilladas a la parte exterior de la nave... y si no, tendrán buena parte del espacio de carga lleno con motores hiperespaciales extraenergéticos.

Por los tentáculos de Myra, hijo: le puedes hacer cualquier cosa a una de estas criaturas y seguirá funcionando, tan suave y fácilmente como el día que la conseguiste."

Miró por la compuerta de visión del bar, sobre la pista de aterrizaje. Sonrió cálidamente a su nave, *Sueños de Lefken*.

"Quizás es por eso que las queremos tanto."

Lefken se levantó, se despidió afablemente y se fue.

potente que también interfirió las comunicaciones internas del *Halcón*, distorsionando las señales de la carlinga a los sistemas de la nave. Como en ese momento la nave se estaba tirando de cabeza a un pozo de gravedad (para sacudirse de encima una fragata imperial) Solo y Chewbacca se inquietaron comprensiblemente cuando se dieron cuenta que habían perdido el control de la nave. Afortunadamente, el interferente se fundió casi inmediatamente, permitiendo que Solo salvase el *Halcón* antes de consumirse. Aunque Chewie pretende que todos los defectos han sido corregidos, Solo todavía se estremece cada vez que lo pone en marcha.

¿Vino en esa cosa? Es más valiente de lo que creía.
-La Princesa Leia Organa a Han Solo

Para manejar la mirada de sistemas fundidos, amañados y modificados de la nave, el computador del *Halcón* debe ser extremadamente flexible y sofisticado. Lo es: casi hasta el punto de la esquizofrenia. El computador, originalmente un Hanx-Wargel SuperFlow IV, también ha sido desmontado y reconstruido más de una vez. Actualmente contiene tres cerebros droides distintos

como sirvientes del computador y memoria adicional; aunque en caso de emergencia funcionan bien conjuntamente, cuando no se utilizan a plena intensidad con tareas más importantes, los cerebros se riñen constantemente.

Como resultado de todas estas modificaciones, las averías son un problema crónico a bordo del *Halcón Milenario*. Invariablemente, si la cubierta del estimulador no se recalienta o los inyectores de los motores iónicos no se han deformado, entonces el integrador del control hiperespacial debe ser realineado y así sucesivamente. Deben haber pocos pilotos en la galaxia que puedan pilotar el *Halcón* con todos sus sistemas y componentes apedazados, pero pocos serían capaces de soportar el enfermizo programa de mantenimiento. Y aún así, todos darían gustosamente la mano derecha para poder intentarlo. Pero nunca tendrán la oportunidad mientras Solo siga en los controles.

En definitiva, sin la experiencia mecánica de Solo y Chewbacca, el *Halcón* nunca podría volar. No obstante, bajo sus cuidados amorosos, el *Halcón* consigue llegar donde haga falta, sea como sea, pasando de largo cualquier cosa que se interponga en su camino.

Cargueros Pesados

Los cargueros pesados acarrean la inmensa mayoría del cargamento interplanetario a través de la galaxia. Cientos de fabricantes producen cientos de modelos de cargueros pesados, mejorando continuamente los diseños y construyendo nuevas naves que satisfagan la demanda galáctica. A parte de la multitud de modelos actualmente en servicio, muchos propietarios modifican y personalizan sus naves para ajustarlas a sus necesidades particulares, incluyendo la adición de trenes de aterrizaje, cascos, motores, sistemas de control y sistemas de

HALCÓN MILENARIO

Nave: *El Halcón Milenario*

Tipo: Carguero ligero corelliano modificado

Tripulación: 2 (mínimo)

Pasajeros: 6

Capacidad de carga: 100 toneladas métricas

Autonomía: 2 meses

Multiplicador de hiperimpulsor: [x1/2]

Computador de navegación: [Sf]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sf]

Velocidad sublumínica: [4D]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [6D]

Armas:

Dos cañones láser cuádruples

(disparan por separado)

Control de fuego: [3D]

Daño: [6D]

Dos tubos de misiles de impacto

(fuego acoplado)

Control de fuego: [3D]

Daño combinado: [9D]

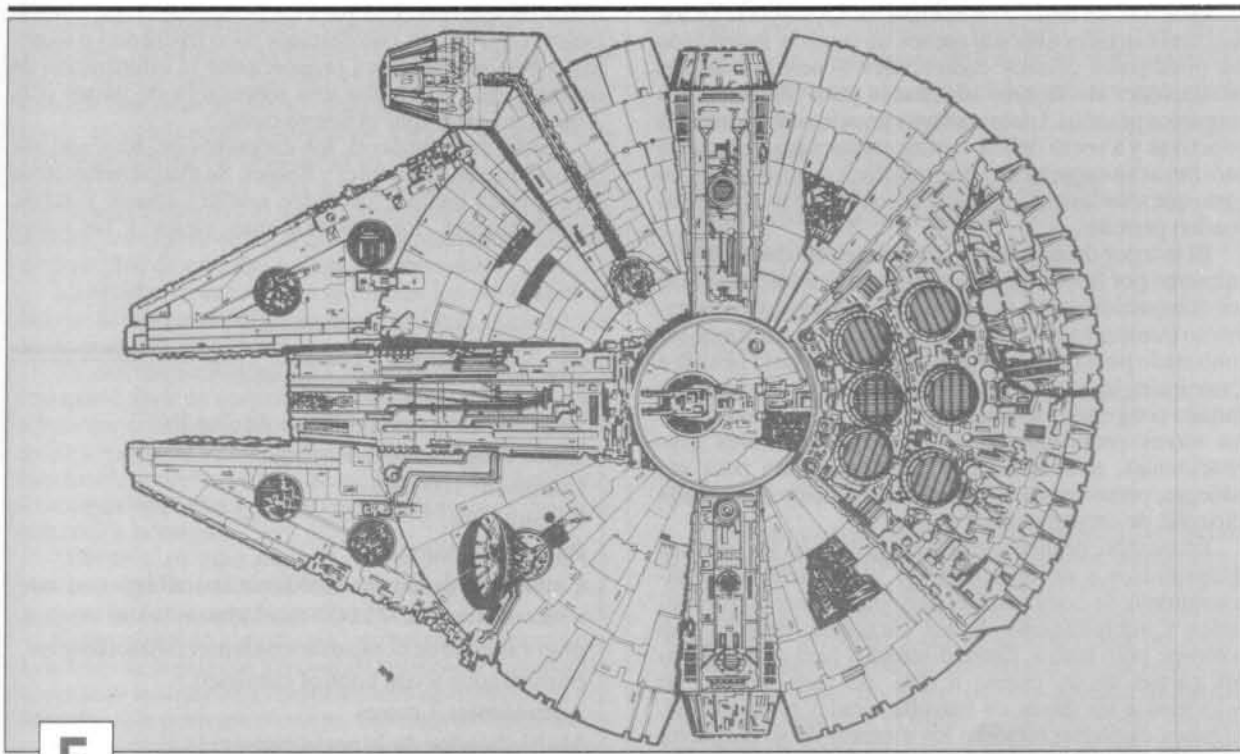
Un cañón láser ligero

Control de fuego: [4D]

Daño: [1D]

Pantallas:

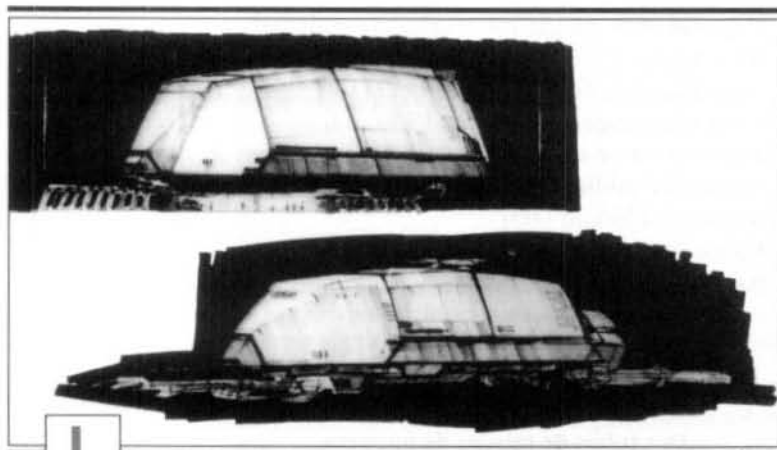
Factor: [3D]



E

| *Halcón Milenario*.

soporte de vida especializados. A pesar de su variedad, en realidad todos los cargueros pesados son bastante similares: después de todo, no hay tantas maneras de diseñar lo que esencialmente no es más que una caja con un motor hiperespacial adosado.



Los *Aris Brace* privados ostentaban el récord del Gremio de Comerciantes Corellianos de Viajes de carga continuos de más de cinco parsecs.

Para reducir los costes de operación e incrementar la utilización, la mayoría de los transportes pesados son naves de tamaño pequeño a mediano. Además de ahorrar créditos en combustible (el mayor gasto de un carguero), los cargueros más pequeños pueden amarrar en casi cualquier puerto, sin tener en cuenta ni su tamaño ni su localización, en tierra o en el espacio. La mayoría de los sistemas estelares tienen al menos un puerto y muchos de los principales centros comerciales tienen numerosas instalaciones de amarre adecuadas para los pequeños cargueros pesados. Las naves más grandes deben ser más selectivas y a veces deben confiar en barcasas espaciales para llevar su cargamento a la superficie de un planeta, un gasto que sólo las mayores asociaciones de navegación se pueden permitir.

El interior de un carguero pesado es ocupado principalmente por la bodega: una gran área abierta que puede ser compartimentada según las necesidades del cargamento transportado. Como un carguero pesado puede ser contratado para llevar elementos de maquinaria pesada a Tatooine en un viaje y detonita en polvo y embriones de ganado congelados a Calamari en el siguiente, las mejores naves proporcionan sofisticados controles gravitacionales, atmosféricos y de temperatura para sus bodegas, permitiendo el transporte seguro de una amplia variedad de cargamentos.

En tamaño, después de la bodega, vienen los motores sublumínicos y de hiperimpulso y las áreas de almacenamiento de combustible. Los impulsores hiperespaciales y sublumínicos de los cargueros pesados son potentes, pero lentos. Están diseñados para mover grandes cargas de un puerto a otro, no para superar en velocidad a las naves de patrulla locales o imperiales. Algunos capitanes mejoran los motores de su carguero, pero procuran mantener esa capacidad en secreto. La mejora de motores y el reacondicionamiento es un proyecto que sale muy caro y normalmente es visto de manera sospechosa por las autoridades planetarias. Aquellos capitanes que optan por este procedimiento normalmente lo hacen sin asegurarse la documentación necesaria, ya que el objetivo de tener motores más veloces es evitar complicaciones legales.

Los constructores de cargueros pesados asignan poco espacio para pantallas o armamento: la mayoría de las naves tienen, como mucho, armamento limitado a bordo, confiando principalmente en las patrullas militares (y en la suerte) como protección.

Un pequeño puente, la cubierta de mando y los camarotes de la tripulación ocupan el resto del interior de la nave. La mayoría de los cargueros requieren menos de dos docenas de tripulantes y hay instalaciones limitadas para ellos. Las tripulaciones de naves que operan en líneas de navegación ganan sueldos decentes, pero muchas naves independientes ofrecen poco más que un lugar donde dormir y comer... más un pasaje libre a cualquier puerto en la ruta de la nave. Este intercambio proporciona al carguero mano de obra barata y ofrece a muchos jóvenes el único medio por el cual quizás puedan ir a otros mundos. Sin embargo también significa que el carguero frecuentemente está tripulado por novatos.

Los maestros de nave, pilotos e ingenieros normalmente suelen ser competentes, aunque no siempre tengan habilidades muy altas. Los oficiales de la nave suelen recibir un porcentaje del beneficio en vez de salarios elevados. A la mayoría les sale por un igual; pocos llegan a ser muy ricos; sólo algunos muy raros y afortunados ganan lo suficiente como para comprarse su propia nave.

Los cargueros pesados utilizan los computadores más anticuados. Los sensores son limitados, y a veces consisten únicamente en monitores de colisión y transmisores subespaciales. Los pilotos automáticos también son muy poco sofisticados; por lo general simplemente pueden mantener la nave en un curso preestablecido y deben ser reprogramados manualmente si debe hacerse cualquier cambio. Como generalmente se mantienen en las principales rutas comerciales y en sistemas bien cartografiados, muchos cargueros no llevan computadores de navegación. (Por una suma mínima, los computadores de la Autoridad Portuaria proporcionan las coordenadas de salto precisas para las principales rutas comerciales. Los clientes con destinos poco frecuentes o remotos normalmente deben proporcionar la información de navegación... o calcular una sobrecarga de gastos si la Autoridad debe fijar el nuevo curso.)

Como regla general, los cargueros pesados son extremadamente resistentes y fiables. Se mantienen enteros y funcionan incluso tras sufrir grandes abusos y daños. Evidentemente, los modelos más viejos y las naves

CARGUERO PESADO

Nave: Transporte corelliano Acción IV

Tipo: Carguero pesado medio

Longitud: 100 metros

Tripulación: 8

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 30.000 metros cúbicos con una masa máxima de 75.000 toneladas métricas en una gran variedad de compartimentos parcial o totalmente presurizados y con control climático.

Autonomía: 3 meses

Multiplicador de hiperimpulsor: [x3]

Computador de navegación: [Ninguno]

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad sublumínica: [1D]

Maniobrabilidad: [Cero]

Armas: [Ninguna]

superexplotadas necesitan reparaciones, ajustes y recambios continuamente. Este mantenimiento ocupa mucho tiempo, pero no resulta particularmente caro porque estas naves utilizan recambios y sistemas estándar.

Muchos cargueros pesados son modificados o convertidos para tareas especializadas. Las conversiones más comunes son remolcadores, naves de salvamento, reabastecedores de flotas, naves de investigación y instaladores de satélites en el espacio profundo.

Mientras la mayoría de los grandes fabricantes tienen sus propias flotas de transportes, la mayoría de transportes pesados actualmente en funcionamiento son de propiedad privada. Algunos capitanes dirigen pequeñas flotas de transportes espaciales, pero por lo general cada carguero es independiente o propiedad de una familia. Debido al elevado coste de tales naves, muchos cargueros están hipotecados en la Red Bancaria Galáctica o instituciones de crédito similares.

Naves de Containers

También llamadas "supertransportes", las naves de containers están entre las naves comerciales más grandes del espacio. Grandes, lentas y horriblemente caras, son la manera conocida más eficiente de transportar enormes cantidades de carga a través de las vacías extensiones espaciales.

La facilidad y velocidad del manejo de la carga es lo que las hace eficientes. Estas naves sólo transportan containers de tamaño estándar, sean de forma cilíndrica o rectangular, según la nave. Generalmente, el tamaño de container más pequeño disponible es de 500 metros cúbicos, que puede llevar 1.000 toneladas métricas. (Sólo las grandes compañías pueden llegar a llenar uno de estos containers por ellas mismas; las compañías más pequeñas deben compartir containers.) Los clientes estiban y sellan el cargamento en el interior de los containers en los almacenes o puntos de distribución del planeta; unas lanzaderas automatizadas, cargueros ligeros u otros vehículos recogen el container y lo transfieren a un puerto orbital donde esperan la llegada del transporte. Cuando éste llega al puerto, unas pistas y elevadores de carga especialmente contruidos cargan y descargan simultáneamente los containers en sólo una fracción del tiempo que necesitan otras naves para manejar cargas mucho más pequeñas. Unos computadores de inventario distribuyen el peso de la carga equilibradamente en orden de prioridad de clientes y destinos previstos.

La rapidez es crucial; no se toleran los retrasos en el puerto. Si una parte del cargamento no llega a tiempo a la nave, se queda en el puerto.

Es casi imposible para la tripulación de un supertransporte abrir un container en tránsito. Aunque pueden adquirirse containers especiales contruidos con controles de soporte de vida, gravedad y temperatura completos, muchos prefieren embarcar las cargas frágiles en naves más pequeñas (y caras) que proporcionen cuidado personal a la carga.

Debido a su gran tamaño, los supertransportes no pueden aterrizar en los planetas. Deben ser asistidos por lanzaderas, barcasas y otras naves de superficie-espacio.

Contruidos en algunos de los mejores astilleros comerciales de la galaxia, los containers sirven como buque insignia de las mayores corporaciones de navegación del Imperio. Sus potentes motores, sus nuevos sistemas de control de circuitos protegidos y su equipo de seguridad los hacen extremadamente seguros y fiables. Las compañías de navegación que poseen naves de containers seleccionan sus tripulaciones, especialmente los oficiales, entre los mejores de sus flotas. Los alojamientos para la tripulación y las compensaciones suelen ser mejores que en cualquier otro tipo de nave de transporte.

Como la mayoría de las restantes naves de transporte,

Tamaños estándar de los containers de transporte

Longitud	Altura	Anchura	Volumen
10 metros	10 metros	10 metros	1.000 m. cúbicos
20 metros	10 metros	10 metros	2.000 m. cúbicos
40 metros	20 metros	10 metros	8.000 m. cúbicos

los containers no están particularmente bien armados ni blindados. Pero, debido al exorbitante valor del cargamento que transportan, suelen ir acompañados por naves de vigilancia capaces de luchar.

Por regla general, los transportes de containers sólo desplazan cargamentos entre planetas muy poblados, aunque la Marina Imperial los utiliza para reabastecer a sus flotas. No se sabe si la Alianza Rebelde maneja supertransportes, pero parece improbable ya que estas naves son muy caras y difíciles de ocultar.

NAVE DE CONTAINERS

Nave: Super Transporte XI de Astilleros de Impulsores Kuat

Tipo: Nave de containers grande

Longitud: 840 metros

Tripulación: 100

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 10 millones de metros cúbicos (hasta 40.000 containers estándar) con una masa máxima de 25 millones de toneladas métricas en 20 compartimentos, algunos de ellos presurizados y con control de temperatura limitado.

Autonomía: 500 días

Multiplicador de hiperimpulsor: [x3]

Computador de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [1D]

Maniobrabilidad: [Cero]

Armas: [Ninguna]

Naves de Pasajeros

Frecuentemente, la carga espacial más provechosa son las personas. Diplomáticos, dignatarios, comerciantes, mercaderes, hombres de negocios, científicos y correos privados y gubernamentales: todos necesitan viajar entre sistemas y planetas. Con el extenso uso de los hiperimpulsores y la buena cartografía de las rutas espaciales, montones de gente pueden permitirse tomarse unas vacaciones por el Imperio. Para servirlos, naves de pasajeros de todos los tipos surcan las sendas estelares: desde pequeñas naves intrasistémicas a gigantes naves de lujo interestelares.

El viaje por el espacio es relativamente barato y con él pueden realizarse grandes beneficios, especialmente a lo largo de las rutas espaciales muy transitadas. La competencia en estas rutas es especialmente feroz, e inmensas corporaciones que dirigen flotas de naves de

pasajeros intentan ganar pasajeros vendiendo los pasajes más baratos que los capitanes independientes, dejando fuera del negocio a muchos pequeños operadores. Para seguir siendo solvente en este campo hay que tener una sagaz astucia empresarial y la capacidad de anticiparse a dónde quieren ir los pasajeros.

Como es de esperar, la seguridad del pasajero, la calidad del servicio y la fiabilidad del calendario dependen de muchos factores, el menor de los cuales no es el precio del billete. Algunas naves independientes pueden ser más baratas, pero pocas pueden ofrecer la protección y los lujos que ofrecen las grandes flotas de transespaciales. En las naves de pasajeros gigantes se puede encontrar todo tipo de delicadezas, distracciones y alojamientos.

Hay decenas de miles de tipos diferentes de naves espaciales de pasajeros en servicio en cualquier momento dado a través del Imperio. Otras también surcan el Sector Corporate y áreas más remotas de la galaxia. Oficialmente, todas estas naves en el Imperio deben cumplir unas rígidas regulaciones de seguridad: deben llevar material de soporte de vida que abastezca el 120% de sus necesidades regulares, así como sistemas de refuerzo y seguridad completos; cada nave debería llevar suficientes cápsulas de escape y botes salvavidas para evacuar todo el complemento de la nave; deberían tener navegantes, timoneles, ingenieros y capitanes perfectamente entrenados y certificados; y, finalmente, todos deben estar totalmente asegurados contra retrasos y daños provocados por fallos mecánicos, colisiones, bloqueos imperiales, piratería y "actos de la naturaleza".

Pero en la práctica, las jurisdicciones superpuestas, las regulaciones confusas y contradictorias, las inmensas burocracias del transporte, los oficiales corruptos y la laxa aplicación hacen que sea posible que casi cualquier tipo de nave con asientos de aceleración libres pueda funcionar como "nave de pasajeros". Las grandes compañías que dirigen grandes transespaciales con rutas regulares es más probable que se ajusten a las regulaciones oficiales, pero en consecuencia generalmente también cuestan más.

Reservando pasaje

El intenso tráfico entre los principales planetas del Imperio hace que sea relativamente fácil encontrar pasaje. Los pasajeros pueden reservar espacio por anticipado en los vuelos regulares si están dispuestos a pagar por anticipado y algunos ofrecen descuentos si se compran los billetes con una antelación significativa.

El servicio a los sistemas menos frecuentados y a las áreas remotas es más difícil de obtener. Pocas naves de pasajeros operan fuera de sus sectores nativos, a no ser que tengan la base cerca del límite del sector. En consecuencia, los viajeros se ven obligados a esperar semanas o meses hasta que encuentren una nave que se dirija a un área cercana, o deben charrear su propia nave, cosa extremadamente cara. Alcanzar muchas áreas remotas desde los poblados planetas del "núcleo" suele ser largo y complicado: los pasajeros deben viajar hasta un punto intermedio y transferirse a otra nave.

Las autoridades planetarias, los gobiernos de sectores y el gobierno imperial han regulado muy de cerca el viaje interestelar, especialmente el de entrada y salida de las áreas inquietas. La mayoría de los operadores legales aplican cuidadosamente las restricciones y regulaciones del viaje, ya que las sanciones por no cumplirlas son rápidas y severas. Muchos operadores independientes y de naves pequeñas son mucho más conscientes de la seguridad que las grandes naves de pasajeros, ya que una sanción les podría dejar fuera del negocio. Por otro lado, con un poco de esfuerzo y de suerte, las personas con credenciales dudosas pueden encontrar otros independientes dispuestos a arriesgarse transportándoles.

Evidentemente, esto requiere dar con la justa compensación: ¡normalmente tres veces más que la tarifa normal!

Aunque la gente con documentación falsificada puede pasar por verificaciones de seguridad y entrar en transespaciales, esta práctica cada vez resulta más peligrosa ya que las patrullas imperiales paran y registran naves en ruta de manera cada vez más frecuente. Cada vez más, los rebeldes, los disidentes, los criminales y la gente que no se puede permitir las elevadas tarifas de un permiso recurren a sobornar contrabandistas y pequeños operadores independientes para conseguir un pasaje: parece ser más seguro que utilizar documentación falsificada.

Pequeñas naves de pasajeros

Aunque su definición exacta varía entre sectores, la clasificación general "pequeña nave de pasajeros" (PNP) incluye todas las naves equipadas con hiperimpulsores de menos de 100 metros de largo, que lleven menos de 500 pasajeros. En consecuencia, incluso las lanzaderas y los vapores convertidos caen dentro de esta categoría... así como los aerodinámicos cruceros construidos especialmente para ello.

Todas las PNP llevan registros planetarios con licencia de los Gobernadores imperiales. Es decir, cada nave debe registrarse en un puerto natal de un planeta específico y después operar con el permiso del Gobernador imperial que preside en ese planeta. Las naves pagan impuestos al puerto natal y deben renovar regularmente su licencia pagando las exorbitantes tarifas de registro a la Oficina de Transporte del Gobernador. Muchos propietarios poco escrupulosos se registran en varios planetas, con lo que no importa dónde estén, siempre pueden pretender que le han pagado los impuestos a otro.

Además, varios planetas ofrecen tarifas de registro baratas y bajo nivel de impuestos, con la esperanza de enriquecerse estimulando a una gran cantidad de naves a que se registren allí. Cabe destacar que estos planetas son notablemente laxos en su aplicación de las regulaciones de seguridad: aviso a los pasajeros.

Las PNP están clasificadas como independientes o naves que operan en líneas. Las grandes corporaciones operan en líneas con viajes regulares entre los principales planetas del sector. Este servicio es fiable y los alojamientos son tolerables, si no particularmente confortables. Los viajes normalmente sólo duran unos pocos días (o como mucho una o dos semanas) por lo que las naves no proporcionan extravagantes soportes de vida o instalaciones de recreo. Sin embargo, muchas de estas PNP sí ofrecen servicio de primera clase con cabinas y salones privados y alimentación exquisita.

La mayor parte de las PNP independientes viaja donde les llevan sus pasajeros, encontrando nuevos pasajeros en cada destino. El soporte de vida y las instalaciones de recreo varían drásticamente de nave a nave.

Muchas PNP están equipadas con alguna pantalla deflectora, pero pocas van armadas. En consecuencia, son susceptibles de ser atacadas por piratas. Deben confiar en la velocidad y en las patrullas imperiales para que las protejan, pero éstas no son siempre adecuadas, especialmente en las áreas periféricas. Ocasionalmente, también los rebeldes interceptan naves de pasajeros para proporcionarles una oportunidad de desertar, para robar comunicados imperiales o para secuestrar oficiales y agentes imperiales. A pesar de estos riesgos, los gobernadores imperiales todavía se muestran poco dispuestos a permitir que las naves de pasajeros lleven cañones láser y otras armas pesadas, porque es extremadamente difícil tenerlas controladas. Además, armar naves privadas significa admitir tácitamente que las fuerzas imperiales no pueden defender adecuadamente a los ciudadanos del Imperio.

Coste del pasaje

Transespacial de línea	desde 1.000 créditos
Transespacial "sin florituras"	500 créditos
Tercera clase	100 créditos
Nave chárter	desde 10.000 créditos
Coste multiplicado por:	
Ruta intensamente transitada	x 1
Ruta común	x 2
Ruta poco transitada	x 3
Ruta infrecuente	x 5
"¿Dónde dice que quiere ir?"	x ? (sólo chárters)

Transespaciales de lujo

Estas naves espaciales gigantes proporcionan alojamientos lujosos, un viaje agradable y rápido, un servicio impecable, comidas suntuosas y algunas de las mejores distracciones de la galaxia... a unos precios superiores a lo que la mayor parte de la gente pueda ganar en toda su vida. Sólo un pequeño porcentaje de la población puede permitirse viajar en un transespacial de lujo, aunque sólo sea una vez. Pero con billones de personas entre las que escoger, los transespaciales de lujo tienen las reservas completas año tras año, y normalmente por anticipado.

La economía ha dictado que la gran mayoría de las naves espaciales de pasajeros sean transespaciales de lujo (la clasificación general "transespaciales de lujo" incluye todas las naves espaciales no militares de más de 100 metros y equipadas para llevar más de 250 pasajeros). Aunque mayores que las pequeñas naves de pasajeros, los transespaciales de lujo frecuentemente llevan menos pasajeros ya que proporcionan alojamientos espaciosos, extensas instalaciones de recreo y, como tienden a emprender viajes largos, deben llevar más combustible y abastecimientos. Muchos son cargueros reconstruidos o naves reestructuradas dentro de cascos de clase M. Equipados con enormes motores, sistemas de refuerzo y seguridad, potentes pantallas y algunas torretas láser,

estas naves surcan las principales rutas y las áreas remotas en tours de vacaciones y excursiones con relativa seguridad. Sólo los piratas más armados de lo normal y verdaderas naves militares pueden dañarlos.

Aunque los transespaciales de lujo frecuentemente viajan a lugares distantes y remotos, en esos sitios ni dejan ni cogen pasajeros. El embarque y el desembarque sólo tiene lugar en el puerto de salida o en destinos oficialmente previstos a lo largo de la ruta. No sólo las regulaciones imperiales restringen y controlan cualquier desvío, sino que pocas áreas periféricas tienen instalaciones de amarre adecuadas para manejar estas grandes naves (o clientes que se lo puedan permitir).

TRANSESPACIAL

Nave: *Señora de Mindor*

Tipo: Transespacial de lujo

Longitud: 310 metros

Tripulación: 117 (12 oficiales, 24 tripulantes y 81 sirvientes)

Pasajeros: 600 en camarotes

Capacidad de carga: 1.000 metros cúbicos

Autonomía: 300 días

Multiplicador de hiperimpulsor: [x2]

Computador de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [3D+1]

Maniobrabilidad: [Cero]

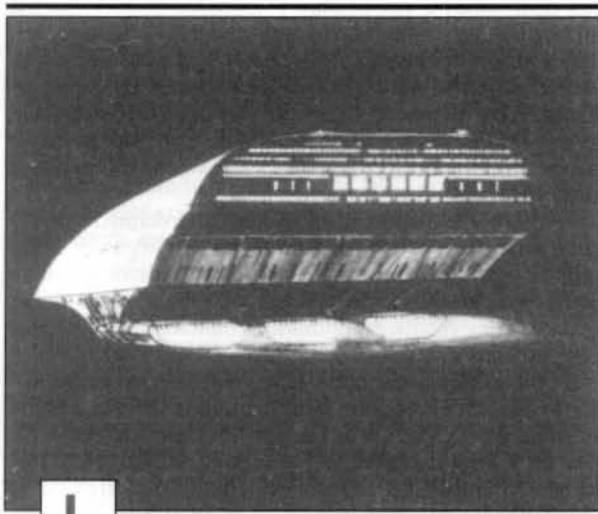
Armas:

Cuatro cañones láser gemelos

(fuego acoplado)

Control de fuego: [1D]

Daño combinado: [4D]



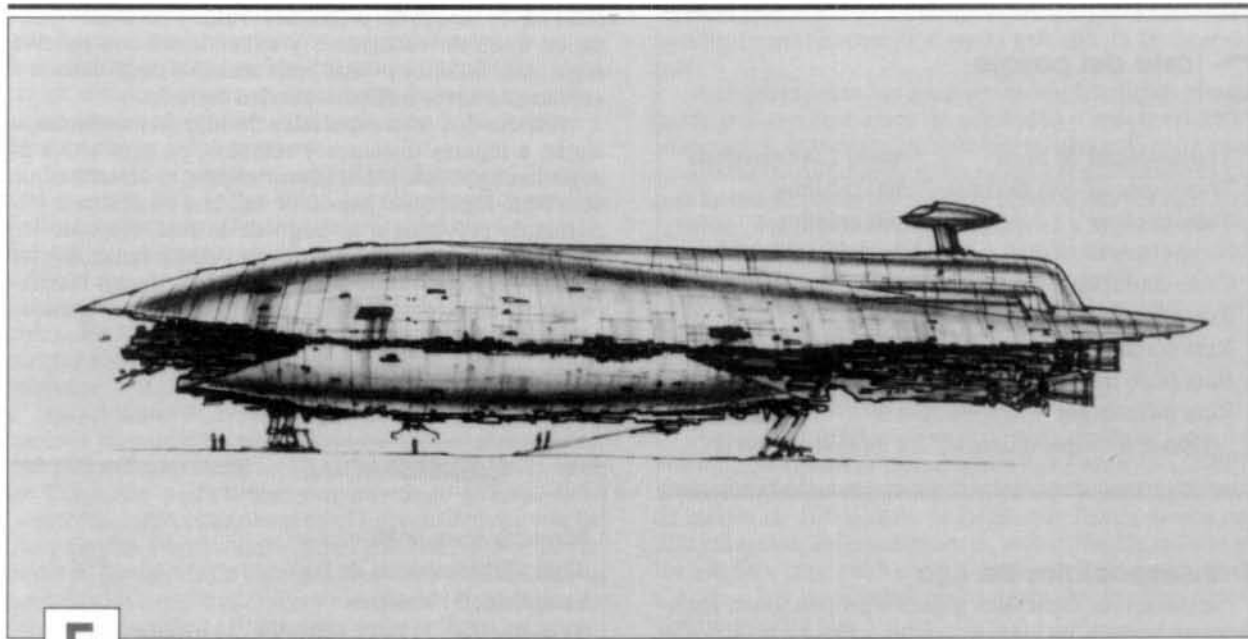
Las naves de pasajeros como la lujosa *Señora Mindor* viajan a través de las rutas espaciales, proporcionando espaciosos alojamientos y extensas instalaciones.

Transportes Rebeldes

Las bases y flotas rebeldes necesitan grandes cantidades de abastecimientos de todo tipo. Los cargamentos principales incluyen alimentos, combustibles, municiones y armamentos, recambios, maquinaria, medicinas y numerosas materias primas. Adicionalmente, los transportes rebeldes deben desplazar tropas, administradores, técnicos y a sus familias y, en caso de emergencia, evacuar bases.

Una extraña colección de naves convertidas y modificadas, grandes y pequeñas, conforman la flota de transporte de la Rebelión. Muchos transportes rebeldes empezaron como transespaciales; los ingenieros les eliminaron las suites de lujo y las instalaciones de recreo para dejar espacio a las bodegas de cargamento y el equipo de carga. La Alianza adquirió la mayoría de sus verdaderos transportes de uno en uno y de dos en dos, a medida que sus tripulaciones se unían a la Rebelión. Varias tripulaciones incluso desertaron de la Marina Imperial, trayendo consigo las naves de reabastecimiento de sus flotas. Algunos transportes fueron capturados en batalla: arrebatados de las manos de piratas o de convoyes imperiales.

La Rebelión controla muchos cargueros pequeños y por lo general los prefiere a las naves mayores porque pocos puertos rebeldes son lo suficientemente grandes como para manejar verdaderos transportes. Además, las naves más pequeñas son más fáciles de esconder. Las



El transporte rebelde modificado *Blasón Rampante*, erizado con antenas de sensores, de sigilo y de navegación.

Emboscada en Laramus

Actuando según la información recogida por espías rebeldes, las fuerzas de la Alianza emboscaron un convoy imperial protegido, en el sistema de Laramus. El crucero rebelde *Visseon II* salió del hiperespacio en solitario e inmediatamente atacó el convoy. El convoy imperial se dividió en dos grupos y aceleró para salir del pozo de gravedad de Laramus, para poder así saltar a la velocidad de la luz. El crucero rebelde sólo podía perseguir a un grupo. Al cabo de pocos minutos, las naves que perseguía se separaron, volviendo a obligar al crucero a seguir únicamente a una parte del convoy. Cuando el *Visseon II* se decidió, los otros transportes se reagruparon alejándose a toda velocidad. Entonces todas las naves de escolta imperiales convergieron sobre el crucero para acabar con él, con la seguridad de que el resto de su convoy estaba a salvo.

Fue en ese momento cuando una escuadrilla de cazas Ala-X y varias lanzaderas saltaron del hiperespacio delante del convoy desprotegido. Mientras la escolta imperial intercambiaba descargas con el *Visseon II*, los Ala-X volaron un transporte y ordenaron al resto que apagasen sus motores y se preparasen para ser abordados.

Bajo los vigilantes cañones de los Ala-X, las lanzaderas rebeldes se acercaron al lado de los transportes. Equipos de comandos de asalto tomaron el control de las naves imperiales. Al darse cuenta de lo que estaba pasando, la escolta imperial rompió el contacto con el *Visseon II* antes de llegar a producirle daños graves y corrieron de regreso a sus transportes. Los Ala-X se encararon con ellos y los retrasaron el tiempo suficiente como para que los transportes saltasen a la velocidad de la luz, cada uno a un destino diferente. Atrapados entre el *Visseon II* y los Ala-X, sin transportes que proteger, la escolta se alejó y terminó la batalla. Los resultados netos: la Rebelión capturó 14 transportes totalmente cargados... sin una sola baja.

reparaciones y las modificaciones también son más fáciles y rápidas en las naves más viejas y pequeñas.

A pesar de la frecuente y crítica escasez de transportes, la Alianza rara vez construye naves de transporte. Los astilleros rebeldes construyen casi exclusivamente naves de combate porque son mucho más difíciles de obtener por otros medios. Sin embargo, muchas tripulaciones de transportes han modificado sustancialmente su nave, mejorando el alcance, la velocidad y la capacidad de carga.

Con pocas excepciones, los transportes rebeldes están completamente desarmados. Deben confiar únicamente en el sigilo y en la escolta de los cazas espaciales para protegerse. Sencillamente, la Alianza no puede permitirse el lujo de armar todas sus naves y, de esta manera, ningún arma se queda inactiva mientras los transportes cargan, descargan y esperan ocultos.

Sin embargo, muchos transportes rebeldes están equipados con contramedidas de sensores para ocultar sus posiciones a las sondas y sensores imperiales. La mayoría lleva sofisticados computadores de navegación mejorados y pantallas deflectoras, ya que frecuentemente viajan solos y a través de regiones no cartografiadas. Los transportes que no van equipados con sistemas defensivos y computadores de navegación mejorados, en la medida de lo posible, viajan con naves que sí cumplen estos requisitos.

Algunos transportes rebeldes son reconstruidos y equipados para misiones especiales. En algunas naves rápidas (normalmente cargueros ligeros) se han instalado equipos de precisión de navegación y vuelo, para dejar, reabastecer y recuperar comandos clandestinos y espías. Las patrullas y misiones de largo alcance de cazas pueden ir acompañadas de tanques. Estos reabastecen y rearmen a los cazas en el espacio, incrementando de esta manera su radio de acción. Otros transportes han sido convertidos en naves hospital, o para llevar alienígenas que necesitan ambientes especiales o para utilizarlos como monitores de puntería.

C

apítulo Cinco

Droides

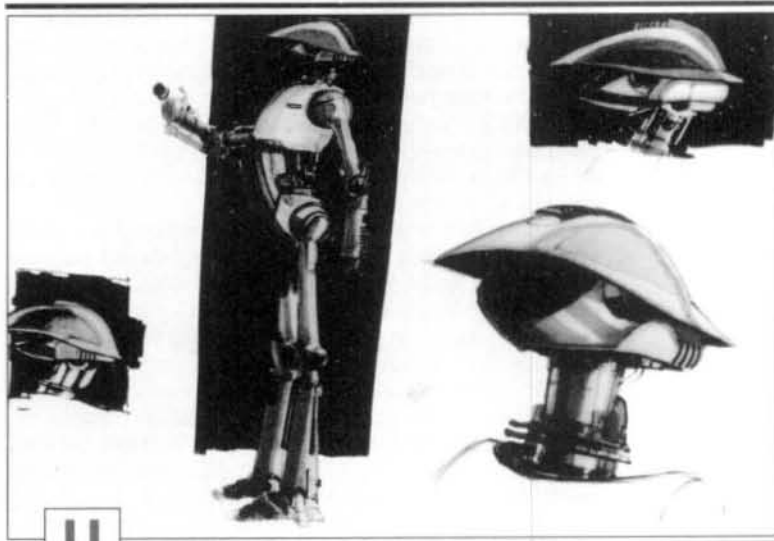
Los droides son autómatas diseñados para funcionar como asistentes o sirvientes o para realizar tareas demasiado peligrosas o serviles para los seres vivos. Algunos están diseñados para parecerse a sus creadores, mientras que otros están adaptados a un trabajo o ambiente determinados. Los droides, robots sofisticados, tienen inteligencia artificial y personalidad para facilitar su trabajo. Algunos son amistosos y extrovertidos, otros son descorteses y desagradables. Muchos droides incluso son capaces de desarrollarse personalmente y madurar con el paso del tiempo, a no ser, evidentemente, que sean reprogramados.

Según su equipamiento y su programación, los droides pueden ser diseñados para sobrevivir y funcionar en ambientes hostiles. El vacío completo, el calor y el frío extremos o las profundidades subacuáticas son sólo algunas de las áreas en que trabajan regularmente los droides. La piel metálica de incluso los tipos domésticos comunes puede soportar extremos ambientales severos, protegiendo de esta manera los delicados circuitos internos.

Algunos droides, normalmente los de la clase protocolaria, son capaces de hablar, permitiendo la comunicación directa con los seres vivos. Determinados droides se conectan con monitores de computador y se comunican con sus amos vía lecturas de pantalla. La mayor parte de las otras clases y subclases tienen su propio y único lenguaje, generalmente una serie de sonidos electrónicos y silbidos que utilizan para comunicarse entre sí. Todos los droides están programados para entender al menos un lenguaje no mecánico, generalmente el de su amo. Algunos pueden conocer millones de dialectos, según su área de especialización y su función principal. Unas pocas personas han aprendido a entender lenguajes droides básicos después de largas asociaciones con un particular modelo de una marca determinada.

Una célula energética construida en el interior de cada droide le proporciona la energía para mantenerlo en funcionamiento y debe ser recargada periódicamente. Según el tamaño, coste y eficiencia, las células energéticas pueden funcionar durante largos periodos de tiempo sin recargar, pero la mayoría necesitan input energético una vez al mes. Algunos droides pueden apagarse voluntariamente, cuando el tiempo y las circunstancias lo permiten, para conservar energía e incluso para realizar reparaciones internas.

Los droides se clasifican según su función principal. Los que tienen habilidades en ciencias físicas, matemáticas o médicas se clasifican como de primer grado. Las habilidades de ingeniería y técnicas se consideran de segundo grado. Los droides de tercer grado tienen habilidades de ciencias sociales y en áreas de servicio tales como traducción, protocolo, control de espaciopuertos, enseñanza y asistencia diplomática. Las aplicaciones de seguridad y militares se consideran de cuarto grado. Los droides de quinto grado están dotados para las habilidades serviles y otras funciones en las que la inteligencia no sea un requisito importante, como la minería, el rescate, el transporte y la limpieza. Independientemente de su clasificación, todos los droides tienen capacidades comunes. Éstas incluyen la locomoción, la recepción sen-



Un droide de tercer grado de control de espaciopuertos.

sorial, la lógica, la manipulación y alguna forma de comunicación.

Droides Astromecánicos

Los droides de utilidad astromecánica son robots sofisticados de reparación de computadores y recuperación de información, especializados en el mantenimiento de las naves espaciales y capaces de funcionar en ambientes hostiles tales como el espacio profundo. Bajos, rechonchos y por regla general cilíndricos, los astromecánicos son trípodos, moviéndose sobre un par de piernas con cadenas con una tercera pierna retráctil para terrenos difíciles.

A bordo de las naves comerciales y privadas no militares, los droides astromecánicos se conectan con los sistemas del computador de la nave, controlando y diagnosticando de manera continua las prestaciones de vuelo, iniciando reparaciones en caso necesario y aumentando las capacidades de navegación y de pilotaje. Sus complejos circuitos de intelecto barren instantáneamente en tiempo real la información técnica para localizar problemas potenciales o para depurar codificaciones erróneas.

Muchos cazas espaciales de uno o dos tripulantes tienen enganches especialmente diseñados para que estos droides trabajen desde ellos. El droide es virtualmente "enchufado" en la nave y pasa a ser parte integral del sistema de control del computador del caza: pero un droide es mucho más que una extensión de hardware.

Las populares unidades R2 diseñadas por Industrial Automaton, supervisan continuamente todos los sistemas y transmisiones de sensores, clasificando y evaluando millones de bits de información y pasando sólo lo más importante al piloto. Sus complejos computadores internos Intellex IV realizan más de 10.000 operaciones por segundo. Aconsejan e informan a los pilotos, envían-

do información directamente a través del monitor del pequeño computador del cuadro de mandos o mostrándola en el sistema de proyección de hologramas de la nave.

El droide tiene acceso a todo el resto de los sistemas mecánicos y computerizados de la nave, lo que le permite redirigir señales y circuitos de control. Sus sofisticados computadores almacenan cartas de navegación, información sobre hipersaltos y maniobras de evasión y combate táctico. En estas versátiles unidades se pueden almacenar hasta 10 saltos hiperspaciales preprogramados. Son casi copilotos, capaces de aumentar las capacidades de la nave y de sus pilotos. Los astromecánicos disponen de una amplia variedad de dispositivos para facilitar las reparaciones en vuelo. Muchos droides astromecánicos también son pilotos bastante hábiles, capacitados para hacer volar o aterrizar la nave si el piloto está incapacitado o simplemente necesita descansar. En caso de emergencia, los enganches de astromecánicos están equipados con dispositivos de eyección y la construcción de los droides les permite existir en el vacío durante un espacio de tiempo ilimitado.

Los droides astromecánicos están equipados con diversos dispositivos especializados. Su extenso paquete de sensores incluye receptores infrarrojos, receptores electrofotográficos, receptores energéticos de banda fija, receptores auditivos y detectores de calor y movimiento. Algunos también están equipados con sensores de formas de vida; sus computadores son lo suficientemente complejos como para utilizar la información para localizar el tamaño y el número de formas vitales en un área concreta, así como buscar una forma particularmente conocida en un radio dado. Proyector holográfico, conectores de almacenamiento/recuperación de información, aparatos contra incendios y diversos apéndices especializados de mantenimiento son comunes en la mayoría de los modelos. El R2, por ejemplo, es capaz de hacer un poco de todo: viene equipado con unidades de

DROIDE ASTROMECHANICO

Modelo: Astromecánico R2 de Industrial Automaton

Altura: 1 metro

Peso: 50 kilos

Habilidades:

Programación y reparación de computadores: [7D]

Reparación de naves espaciales: [7D]

Equipado con:

- Tres piernas con ruedas (una de ellas retráctil)
- Dos brazos retráctiles: un aferrador pesado y uno adecuado para trabajos delicados
- Un sensor video extensible
- Pequeño soldador eléctrico de arco
- Pequeña sierra circular
- Pantalla de video
- Proyector de hologramas
- Extintor

soldadura, aplicadores de electroshock, sierras circulares, cortadores láser, faros de gran potencia y aferradores con garras para asistirlos en su trabajo.

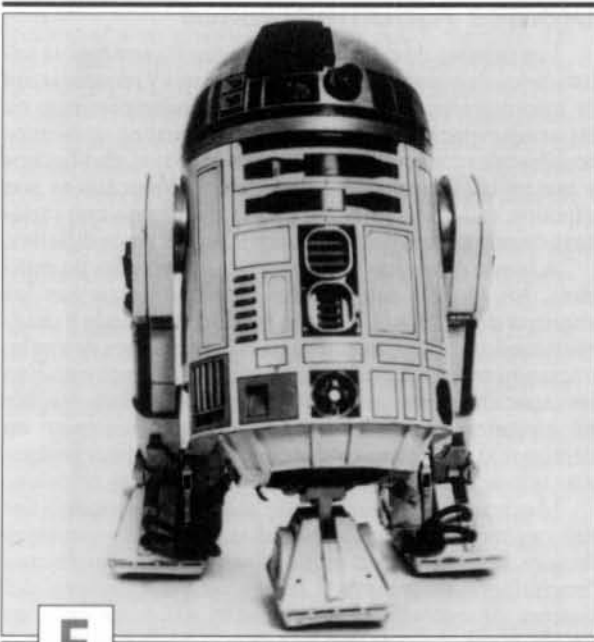
Droides de Protocolo

Los droides de protocolo suelen ser de forma humanoide, contruidos para que se puedan mezclar de la manera más suave posible en la sociedad humana. Su función principal se encuentra en las áreas de etiqueta y traducción, haciendo de ellos una ayuda extremadamente útil para diplomáticos, comerciantes y jefes de estado. Los droides de protocolo están versados en formas de ceremonia y costumbres sociales observadas por diversas culturas y razas de toda la galaxia. Están programados para tratar con el decoro en una amplia variedad de culturas y aconsejar a sus amos.

Debido al número casi ilimitado de culturas en la galaxia, los droides protocolarios son una necesidad para mantener la coexistencia pacífica entre las razas y las especies. Facilitan consejos y sugerencias respecto a la manera correcta de presentarse, al lenguaje corporal, a los métodos de alimentación correctos, a los rituales de cortejo y a otras prácticas que puedan resultar necesarias en el contacto cotidiano. El popular sistema verbocerebral AA-1 de SytheTech utilizado en los modelos de protocolo de Cybot Galáctica, por ejemplo, almacena prácticas de etiqueta de millones de especies y está diseñado para contrastar y analizar amenidades alienígenas.

La traducción de lenguas es una de las funciones más importantes de las series de protocolo. Con suficientes módulos de comunicación TransLang III, un droide de protocolo puede acceder a hasta siete millones de lenguas diferentes, incluyendo todos los dialectos principales, identicódigos frecuentemente utilizados, lenguajes droides y a veces dialectos arcaicos y muertos de sistemas conocidos. Coordinando estos circuitos a través del sistema verbocerebral, un droide de protocolo puede incluso registrar y analizar nuevas lenguas e intentar descubrir las estructuras necesarias para iniciar la comunicación. Por encima de todo esto, cuando traduce la comunicación entre dos grupos, la programación de protocolo coloca las frases en su contexto social correcto, de la manera más diplomática posible.

Hay una gran disponibilidad de módulos de personalidad y la mayoría de los droides de protocolo están



E

l droide astromecánico de Industrial Automaton está equipado con completos paquetes de programación de computadores y de información para la reparación de naves, lo que hace que este modelo sea indispensable para los pilotos de naves pequeñas.

programados para encajar en su ambiente de trabajo. Estos módulos les permiten simular manierismos y gestos comunes a la raza de su amo o importantes para sus tareas particulares. A los droides protocolarios imperiales asignados a asistir al interrogatorio de prisioneros, por ejemplo, se les da personalidades violentas e incompasivas, mientras a los modelos de Alderaan se les proporcionan maneras corteses.

Todos los droides de protocolo están equipados con sensores de microondas, fotorreceptores, unidades vocabuladoras de habla, sensores olfativos, transductores energéticos, servomotores pélvicos y antenas receptoras de banda ancha. Por su incómoda construcción, los droides de protocolo necesitan frecuentes baños de lubricación para mantener eficientemente en funcionamiento sus sistemas locomotores.

Los VerboCerebros AA-1 son quizás los circuitos de inteligencia artificial disponibles más sofisticados y deben equiparse con reguladores de creatividad para asegurar traducciones precisas sin adornos. Estos reguladores también restringen la capacidad de mentir de un droide, pero poco pueden hacer para evitar exageraciones o evasivas. Si a un droide de protocolo se le permite la retención a plena memoria durante un periodo de tiempo extenso, desarrollará una personalidad única y también aprenderá, crecerá y se adaptará a sus propias ideas y opiniones. Tales droides, o bien pasan a ser extremadamente leales y devotos a un amo o grupo, o se van por la suya, buscando constantemente la liberación de su origen. Los droides con memorias intactas, con el tiempo pueden llegar a ser buenos narradores de historias, cosa inaudita en los modelos recién salidos de fábrica. Muchos fabricantes sugieren periódicas limpiezas de memoria para evitar fallos técnicos por personalidad y caprichos por devoción.

Droides Médicos

Los droides, por sus inputs sensoriales extremadamente precisos, sus extremidades articuladas y su gran capacidad analítica, resultan médicos y cirujanos ideales. Evidentemente, los droides médicos requieren, para funcionar con seguridad, ingentes cantidades de información y programación. Como resultado, la mayoría de los droides médicos realizan funciones altamente especializadas, como llevar a cabo chequeos de diagnóstico corporal o administrar anestésicos. Los droides médicos son bastante frecuentes en toda la galaxia. La mayor parte de clínicas y hospitales (e incluso los médicos en la práctica privada) utilizan hasta cierto punto droides médicos.

DROIDE PROTOCOLARIO

Modelo: Humano-ciborg 3PO de Cybot Galáctica

Altura: 1,70 metros

Peso: 50 kilos

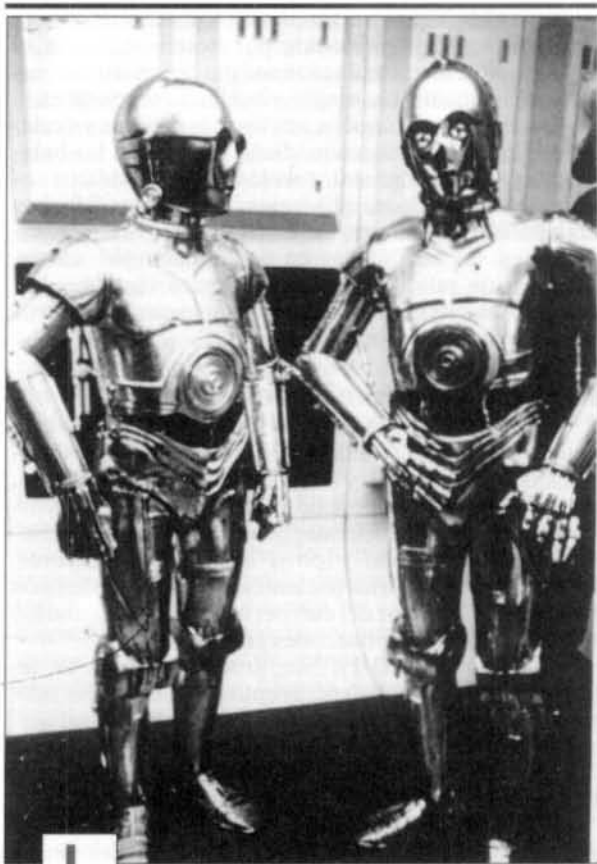
Habilidades:

Lenguas: [10D]

Culturas: [4D]

Equipado con:

- Sistema vocabulador de habla/sonido
- Antena receptora de banda ancha
- VerboCerebro AA-1
- Módulo de comunicación TranLang III (puede acceder a hasta siete millones de lenguas diferentes)



Los droides de protocolo 3PO de Cybot Galáctica suelen servir como ayudantes a diplomáticos, comerciantes y jefes de estado.

Muchos droides médicos no son móviles y hay que llevar a los pacientes hasta donde se encuentran. Muchos se conectan con computadores para que almacenen enormes conocimientos de anatomía humana y alienígena, síntomas y efectos, y técnicas y procedimientos médicos. Analizando los síntomas y buscando en extensos bancos de información, los droides médicos pueden diagnosticar y tratar rápidamente la mayoría de las enfermedades. Frecuentemente la distinción entre un droide médico y un computador médico es confusa. De hecho, muchos droides médicos fueron contruidos con computadores médicos y siempre funcionan en equipo, como una extensión ambulante.

Muchos droides médicos trabajan en conjunción con sofisticados tanques de rejuvenecimiento que estimulan la curación acelerada. Llenos de bacta, un fluido de tratamiento de fórmula especial, los tanques de rejuvenecimiento pueden curar incluso a los pacientes más gravemente heridos en menos tiempo que el proceso de curación natural... sin las cicatrices habituales.

Los droides médicos están programados para seguir códigos de conducta y honor estrictos, que les obligan a tratar todas las heridas y enfermedades con las que entran en contacto. En la mayoría de los casos se demuestra imposible alterar esta característica sin destruir la matriz de comportamiento del droide.

Los droides quirúrgicos son la élite de los droides médicos. Son bastante raros comparados con los otros tipos y siguen códigos de conducta similares, pero más complejos. Los droides quirúrgicos toman una gran responsabilidad con sus pacientes y pueden cortocircuitarse o apagarse si se encuentran en situaciones en las que no pueden realizar sus funciones adecuadamente. Similar-

mente, las huellas de sus propietarios pueden reforzarse o debilitarse en gran medida por experiencia; con el tiempo, muchos evolucionan para funcionar independientemente, sin ninguna huella de propietario.

Los droides quirúrgicos son los más capaces y versátiles de todos los droides médicos. Combinan las habilidades y los conocimientos de los droides médicos comunes con habilidades quirúrgicas adicionales. Muchos también son psicólogos bastante buenos. Sus conocimientos y sus habilidades no tienen parangón; ciertamente, en la sala de operaciones pocos cirujanos humanos o alienígenas pueden igualar estos definitivos cirujanos lógicos y objetivos.

Serie de droides médicos Emedé

Emedé-cero (MD-0): Los droides de diagnóstico ayudan a los médicos a diagnosticar enfermedades examinando a los pacientes con fotorreceptores sensitivos, termómetros, indicadores de presión sanguínea, rayos-X, visores de resonancia magnética, ultrasonidos, scanners de computación y otros sofisticados sensores. También interrogan a los pacientes, analizando la tensión de la voz y el lenguaje del cuerpo, mientras comparan los síntomas con las enfermedades conocidas.

Emedé-uno (MD-1): Son droides técnicos de laboratorio que realizan experimentos de laboratorio rutinarios y complejos para analizar y aislar bacterias, gérmenes, venenos y enfermedades. Trabajando en tándem con computadores, desarrollan vacunas, antídotos y antibióticos.

Emedé-dos (MD-2): Los droides anestesiólogos administran anestesia y supervisan las funciones vitales durante la cirugía. Cuando es necesario, controlan la circulación, la respiración y las funciones del sistema nervioso. Estos droides hacen recuperar el sentido a pacientes inconscientes de manera rápida y segura, con los mínimos efectos secundarios.

Emedé-tres (MD-3): Los droides farmacéuticos analizan, preparan y prescriben los fármacos y medicinas

necesarios para evitar y combatir las enfermedades y las infecciones. Son bastante comunes en las farmacias comerciales, pero los traficantes de drogas también utilizan modelos modificados. Las fuerzas imperiales ocasionalmente utilizan droides farmacéuticos para administrar fármacos experimentales para mejorar las prestaciones, la lealtad y la moral de las fuerzas imperiales... con diversos grados de éxito.

Emedé-cuatro (MD-4): Los droides de microcirugía utilizan vibroescalpelo miniaturizados, flexograpas y fibras ópticas para realizar cirugía delicada. Los reductores de servomotor y los estimuladores les proporcionan los movimientos lentos y extremadamente precisos necesarios para este nivel especializado de cirugía.

Emedé-cinco (MD-5): Los droides de medicina general son pequeños computadores de ciencia médica móviles, generalmente asignados a naves espaciales cuando no hay médico vivo disponible o resultaría demasiado caro. Sólo se pueden programar con los históricos médicos completos de un número limitado de seres, lo que les hace monitores perfectos durante vuelos prolongados. Pueden administrar primeros auxilios y realizar operaciones quirúrgicas sencillas. Se consideran como los "médicos rurales" del espacio.

La serie de droides médicos Emedé de Industrial Automaton sustituyó la anticuada serie de asistentes médicos FX, después de la bancarrota de Industrias Medtech hace algunos años. No obstante, todavía se pueden encontrar muchos de los robustos droides FX funcionando en muchas instalaciones médicas, frecuentemente cooperando con la impresionante serie Dos-Unobé de Geentech. El FX-7, por ejemplo, es un modelo que sirve de asistente a los cirujanos, sean droides o vivos. Sus sofisticados apéndices le proporcionan un juego de manos adicional durante procedimientos quirúrgicos altamente complejos.

Serie de droides quirúrgicos Dos-Unobé

Uno de los droides quirúrgicos más antiguos, pero de más éxito, es la serie Dos-Unobé de Geentech. Muchos de estos droides cibernéticos han funcionado sin un solo error durante décadas, ganando progresivamente experiencia y pericia. Lo que les falta de lo último en hardware, lo compensan con creces con habilidades refinadas.

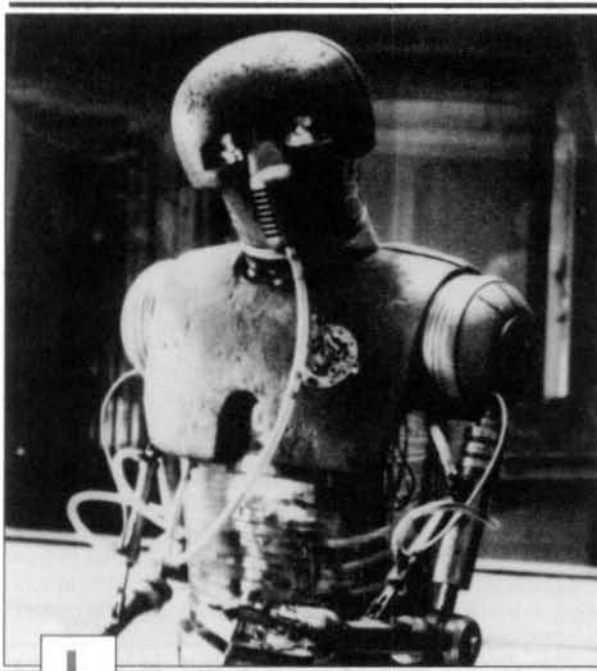
Estos droides de construcción sencilla poseen percepción y talento extraordinarios. Muchos se especializan en campos como la neurocirugía o la optometría, pero todos comparten una experiencia médica general.

Los droides Dos-Unobé incluso pueden llevar a cabo adaptaciones ciborg, sustituyendo partes dañadas del cuerpo tan complejas como las manos, integrando maquinaria automatizada en el sistema nervioso central del paciente.

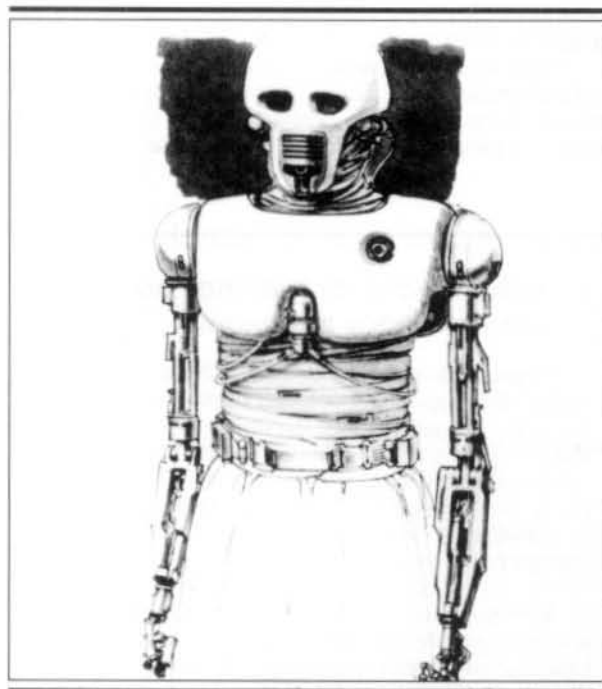
Como indicación de su utilidad, los droides Dos-Unobé son buscados por unidades militares de todo tipo. Muchos Dos-Unobé independientes sirven voluntariamente en la Alianza Rebelde.

Droides Sonda

Las sondas y los sensores remotos exploran de manera rutinaria áreas distantes, inaccesibles y peligrosas en toda la galaxia, pero sus habilidades son limitadas. Como mucho registran impresiones superficiales y transmiten información a su base de origen. No tienen funciones cognitivas y no pueden ni analizar ni sacar conclusiones de sus investigaciones. Con la tecnología droide, sin embargo, se desarrolló una nueva clase de sondas. Los droides sonda totalmente inteligentes, llamados "robot-sondas", son mucho más capaces y fiables que los simples sensores emisores remotos. Incluso cuando se programan para misiones específicas, los robot-sondas pueden actuar de manera inteligente e independiente para



La serie Dos-Unobé de droides médicos, contruidos por Geentech, se especializan en una amplia variedad de procedimientos quirúrgicos, incluyendo las adaptaciones ciborg.



DROIDE MEDICO

Modelo: Droide médico Dos-Unobé de Geentech

Altura: 1,50 metros

Peso: 75 kilos

Habilidades:

Medicina: [9D]

Razas alienígenas: [5D]

Equipado con:

- Computador de diagnóstico médico
- Computador analítico
- Diversos dispositivos quirúrgicos

seguir pistas, detectar y evitar daños inesperados, minimizar los riesgos y evaluar la información para determinar su relevancia. Además son capaces de protegerse a ellos mismos y su información escondiéndose, huyendo o luchando. En pocas palabras, los robot-sondas reaccionan ante lo que les rodea y aprenden por experiencia.

Los robot-sondas fueron desarrollados inicialmente mucho antes de las Guerras Clónicas por Industrias Galalloy para buscar metales en planetas y asteroides con los que alimentar el desarrollo industrial de las aleaciones, que en aquel momento estaba experimentando un boom. Posteriormente, cuando la Antigua República se expandía rápidamente en todas las fronteras, se utilizaron los robot-sondas para estudiar y cartografiar nuevos sistemas, rutas espaciales y localizaciones de colonias. Actualmente, la mayoría de robot-sondas sirven en funciones militares para el Imperio.

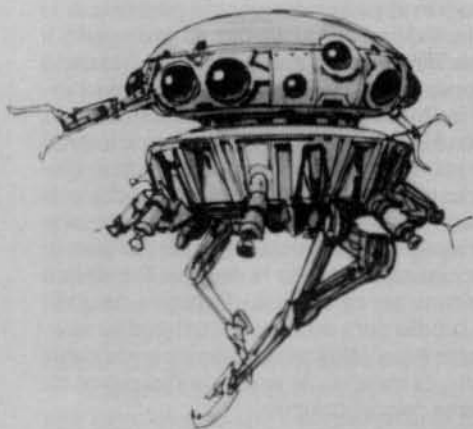
Aunque las misiones robot-sonda sólo cuestan una fracción de lo que cuestan las misiones con personal, los robot-sondas son prohibitivamente caros para todos excepto para las compañías más grandes y las fuerzas imperiales. Todavía se utilizan algunos en servicio comercial y científico, la mayoría en compañías mineras y forestales. Corre el rumor que algunos cazarrecompensas utilizan robot-sondas de manera limitada. No se tiene conocimiento que la Alianza Rebelde posea o utilice robot-sondas... pero si lo hiciesen sería con toda seguridad un secreto bien guardado.

Han habido muchas variedades de robot-sondas, pero sólo los mejores modelos (los que muestran la fortaleza necesaria para sobrevivir los rigores de la exploración espacial y las más recientes misiones militares y de espionaje) siguen fabricándose en grandes cantidades. Muchos de éstos son ahora modificados para misiones especiales y las unidades comerciales difieren en algunos aspectos de los robot-sondas militares. Sin embargo, todos los robot-sondas llevan un equipamiento básico similar.

Todos los robot-sondas están equipados con un amplio despliegue de sensores para examinar lo que les rodea. Funcionan mejor a corta distancia, pero son posibles los barridos de largo alcance. Los despliegues básicos de sensores controlan fenómenos acústicos, electromagnéticos, motrices, sísmicos y olfativos, barriendo constantemente miles de frecuencias a lo largo del espectro. Las cámaras ópticas, los ampliadores zoom, las miras infrarrojas, los creadores de imagen magnéticos, los radares, los sonares y los medidores de radiación suelen ser comunes. Los robot-sondas, barriendo aleatoriamente o en estructuras enfocadas, rara vez dejan de percibir cualquier emisión energética a cualquier alcance. Incluso detectan débiles transmisiones con comunicadores y movimientos a gran profundidad.

Estos droides altamente especializados analizan toda la información que les llega, buscando estructuras y anomalías, y comparando la información almacenada en memoria con el input sensorial. Programados para una curiosidad insaciable, persiguen descubrimientos sospechosos o inexplicables y registran toda la información para su posterior análisis, bien por parte del propio robot-sonda o por grandes computadores en la base del robot-sonda.

Los robot-sondas son de muchas formas y tamaños, pero el modelo imperial estándar tiene sobre un metro y medio de altura, es esférico o curvado para desviar los barridos sensoriales, con capacidades motrices y muchas extremidades articuladas para aumentar su versatilidad. Estas numerosas extremidades mecánicas capturan especímenes, recogen muestras, anclan el robot-sonda, exponen y examinan artefactos y manipulan herramientas y dispositivos. El movimiento se consigue mediante rodadores con cadenas o elevadores de repulsión, según la misión y el destino. Cuando están en misión militar, los



El *Víbora Arkyd* es el robot-sonda militar más versátil del Imperio. Además de otras capacidades, la reacción y selección de blanco de su computador de combate son muy rápidas y su puntería bastante precisa.

robot-sondas suelen ir equipados con armamento ofensivo y defensivo así como pantallas limitadas.

Los sistemas energéticos están contruidos para un funcionamiento extenso, lo que permite que un robot-sonda funcione durante años sin mantenimiento y sin recargarlo. Sus salidas energéticas varían, pero muchos almacenan energía adicional en capacitadores o baterías para casos de demanda repentina.

La mayoría de robot-sondas se lanzan en cápsulas desde naves en el espacio profundo. Si se utilizan para aplicaciones militares, las cápsulas están diseñadas para parecer meteoritos cuando llegan a la atmósfera del planeta. Tales cápsulas se utilizan en misiones con destinos específicos que no requieran el regreso físico del robot-sonda. Cuando la cápsula aterriza, el droide está solo; completará su misión de la mejor manera posible, transmitirá sus descubrimientos y conclusiones a su punto de emisión y luego completará cualquier nueva orden que reciba.

Los robot-sondas científicos o los que están en servicio comercial normalmente continúan controlando su planeta de destino, realizando pruebas u ocupándose de otras actividades hasta que eventualmente llegue un equipo con personal. Los robot-sondas militares pueden llevar a cabo misiones similares, pero en la mayor parte de casos sus órdenes secundarias son de autodestruirse.

A otros tipos de robot-sonda se les proporciona naves orbitales independientes desde las cuales realizar sus misiones. Estas "naves" son poco más que cápsulas glorificadas que volverán a su base cuando completen la tarea asignada. Los robot-sondas orbitales no pueden investigar la superficie del planeta excepto mediante sensores de largo alcance. Las naves no tienen energía suficiente para escapar de la atracción gravitacional del planeta desde más cerca de casi el espacio exterior. Sin embargo, si una misión específica requiere esa habilidad, puede ser diseñada e incorporada al sistema.

Determinados robot-sondas militares, llamados "cazadores", están envueltos por cápsulas hiperespaciales. Estos containers incluyen un sofisticado tándem de despliegue de sensores/computador de navegación que puede detectar una nave cuando realiza el salto hiperespacial y calcular las rutas posibles. Una vez calculadas, el cazador puede duplicar el salto hiperespacial y, con algo de suerte, seguir la presa a su destino. Algunos ca-

zadores pueden llegar a realizar hasta tres saltos antes de agotar sus motores.

Todos los robot-sondas retransmiten de manera rutinaria información codificada. Los robot-sondas imperiales generalmente funcionan secretamente sin querer que se detecte su presencia; en años recientes, incluso las firmas

Perfiles típicos de misiones para los robots-sondas imperiales

Piquete de radar: Los comandante imperiales suelen desplegar robot-sondas, además de patrullas de cazas TIE, alrededor de sus flotas para controlar el tráfico y proporcionar un aviso por anticipado. Estos robot-sondas no se quedan estacionarios más de un par de días. Derivan y vuelan hacia nuevas posiciones en estructuras complejas para que sea más difícil seguirles el rastro.

Persecución: Después de una batalla, los robot-sondas imperiales pueden perseguir rebeldes, contrabandistas u otras naves que huyen. Si sus cálculos son correctos y tienen suerte, seguirán al enemigo a través del hiperespacio a su base. Luego los robot-sondas pueden volver con la localización.

Rescate: Después de las batallas espaciales, los robot-sondas imperiales pueden explorar el sector, incluyendo los planetas cercanos, buscando botes salvavidas y cápsulas de escape. Estas extensas búsquedas generalmente sólo se realizan cuando faltan oficiales de alto rango o prisioneros importantes.

Cacería: Cada vez más, las fuerzas imperiales despachan robot-sondas en búsqueda de bases y naves rebeldes. Envían robot-sondas, a veces cientos a la vez, en patrullas aleatorias y en áreas en las que se sospecha concentración. Los robot-sondas frecuentemente se autodestruyen cuando son detectados para evitar que los rebeldes sepan con seguridad que han sido descubiertos... y para evitar que el robot-sonda y su programación secreta caigan en manos rebeldes. Los robot-sondas también cazan bases piratas y de contrabandistas, cuando estos grupos son demasiado molestos.

comerciales quieren evitar que la competencia sepa qué se proponen. Los scramblers y otros dispositivos de codificación hacen que sus comunicaciones sean tan seguras como sea posible, tanto que incluso los droides de protocolo tienen dificultades para descifrar un código de robot-sonda.

Los robot-sondas comerciales generalmente no van armados. De hecho, las leyes imperiales prohíben que dentro de los límites del Imperio funcionen droides sonda comerciales armados. Por otro lado, la mayoría de los robot-sondas imperiales llevan al menos un cañón bláster y, según se necesite, otras armas.

Droides Asesinos

Los droides asesinos son máquinas de matar inteligentes: armas automatizadas programadas para perseguir víctimas específicas y destruirlas con daños extremos. Aunque ya hace varias décadas que son ilegales, estos mortíferos robots todavía vagan en número desconocido por muchos sectores de la galaxia. Las esti-

DROIDE SONDA

Modelo: Droide sonda Vívora Arakyd

Altura: 1,50 metros

Fuerza: [4D]

Habilidades:

Bláster: [4D]

Sistemas planetarios: [4D]

Búsqueda: [4D]

Armas:

Cañón bláster

Daño: [4D+2]

maciones van desde un puñado de miles limitados a los Territorios del Borde Exterior, a varios millones esparcidos por toda la galaxia. De éstos, se desconoce cuántos están en estado latente y cuántos están siguiendo activamente su programación primaria. Existen pocos registros fiables que indiquen cuántos fueron desarrollados o puestos en servicio inicialmente, y la mayor parte de estos documentos son altamente clasificados.

Generalmente equipados con una o más armas de energía o de proyectiles, así como una gran variedad de armamento adicional, los droides asesinos son oponentes formidables. Expertos en el sigilo, suelen conseguir disparar el primer tiro contra una víctima específica y consiguen una relación de muertes de más del 90 por ciento. Sus reflejos son más rápidos que los de cualquier humano y la mayoría de alienígenas y, por lo general, también tienen más fuerza. Hay miles de variedades conocidas de droides asesinos, ya que cada tipo fue fabricado en pequeñas cantidades y diseñado a medida de misiones o ambientes particulares.

Los droides asesinos van desde sencillas plataformas de armamento móviles, como los "intrusos" que aparecen frecuentemente en las holopelículas, a droides altamente inteligentes y sofisticados que operan independientemente de agencias vivas, frecuentemente durante años seguidos. Los droides asesinos simples (como los Intrusos) normalmente no son verdaderos droides; ni son totalmente inteligentes, ni capaces de aprendizaje ni procesamiento complejo. Suelen atacar víctimas identificadas en lugares específicos.

Los verdaderos droides asesinos localizan a sus víctimas, les siguen el rastro, recogen información y montan operaciones a prueba de fallos, frecuentemente en lugares seguros e inaccesibles. Los más sofisticados llevan a cabo investigaciones independientes para determinar quiénes son sus víctimas y dónde se encuentran. Difíciles de destruir o capturar, los verdaderos droides asesinos fueron diseñados para parecer droides estándares y son capaces de realizar muchas de sus funciones. Sus sistemas defensivos, incluyendo una programación de personalidad para evitar conflictos y sus interpretadores de lenguaje corporal, les ayudan a evitar la detección y seguir bajo cubierto.

El terreno y ambiente de la operación suele dictar el mecanismo de transporte de cada droide. Sin embargo, muchos de los mejores droides asesinos están equipados con sistemas de repulsión compactos que les dan gran velocidad y libertad de movimiento. Los droides asesinos son de todos los tamaños, desde pequeños globos de medio metro de diámetro a gigantes totalmente articulados del tamaño de los mayores Wookies.

Los droides asesinos fueron diseñados originalmente para localizar y eliminar víctimas específicas, como prisioneros evadidos y criminales peligrosos (cosa que

realizaron a la perfección), durante los días de la Antigua República. Los prototipos posteriores, designados como "droides de guerra", fueron diseñados para utilizarlos como guardianes y soldados en las fronteras indómitas del Borde Exterior por gobiernos locales, líderes planetarios, nobles menores y el Sector Corporate. Pero rápidamente se hizo evidente que podían realizar a la perfección ocupaciones más oscuras y siniestras.

Los señores guerreros locales, los pequeños dictadores y los jefezuelos criminales vieron una utilidad para estos droides que les proporcionaría de manera rápida más poder sin riesgos personales. Rápidamente los droides asesinos ya estaban golpeando de planeta en planeta, asesinando rivales políticos y ejecutivos de la competencia con total eficiencia. Nadie estaba a salvo de estos asesinos, nadie estaba inmune a sus actividades clandestinas.

Con la misma rapidez que ganaron popularidad, los droides asesinos cayeron en desgracia. Pero eso no impidió su utilización. El miedo pasó a ser una cosa tangible entre el escalón superior más allá del Núcleo Galáctico y la paranoia alimentó una mayor utilización de los robots asesinos. El Senado intentó poner fuera de la ley a esta clase de droides, pero la Antigua República estaba en su ocaso y su influencia era como las últimas bocanadas de un moribundo. Para empeorar las cosas, alguno de los senadores más corruptos empezó a utilizar droides asesinos en un intento de solidificar sus posiciones crecientemente debilitadas.

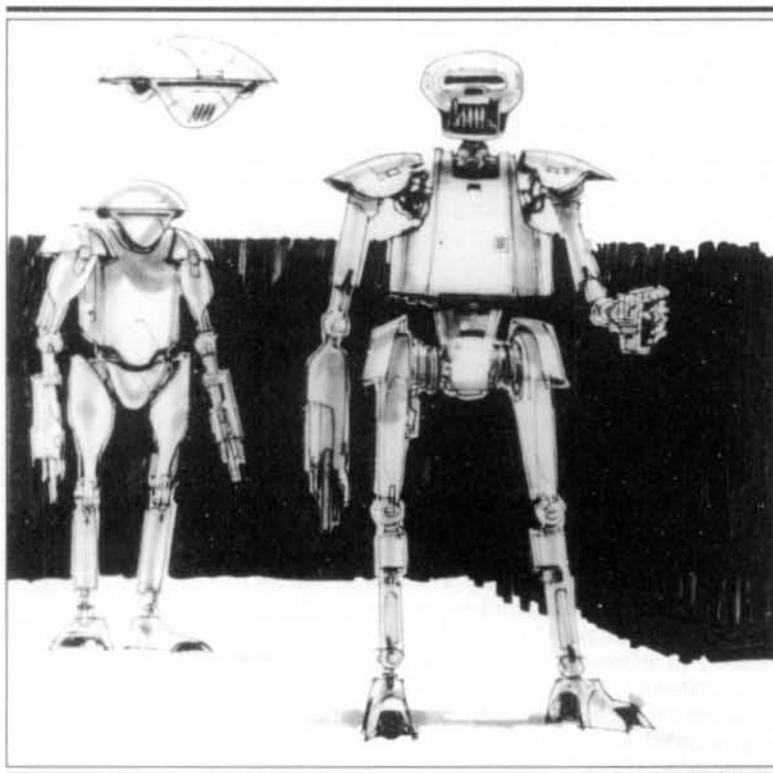
Víctimas equivocadas, inocentes asesinados y espectadores heridos o muertos pasaron a ser un espectáculo más o menos extendido en los últimos días de la Antigua República. Se desarrolló una fuerte oposición a los droides asesinos después de varios incidentes que recibieron mucha publicidad en los que los droides, generalmente atrapados o rodeados, masacraban a muchísimas personas. En Caprioril, un mundo del núcleo normalmente tranquilo, un droide destruyó 20.000 espectadores en una arena de aceleradores. (Vió que era la manera más eficiente de eliminar a su víctima, el Gobernador Amel Bakli, que había ido a ver la competición.)

Los droides asesinos no fueron prohibidos hasta el alzamiento del Nuevo Orden, después de ser utilizados contra el propio Imperio. Se mostraron capaces de penetrar en las bases, oficinas e incluso naves de flota más seguras del Imperio. Algunos oficiales gubernamentales especialmente tiránicos fueron asesinados antes de que se desarrollasen contramedidas efectivas (pero no completamente seguras). Notoriamente, un droide asesino es sospechoso de matar la tripulación de vuelo de la lanzadera *Sark I*, provocando el espectacular choque sobre el palacio imperial en Weeden, que mató a Lord Torbin, el Gran Inquisidor.

Por edicto imperial, el Imperio ya no autoriza a los droides asesinos en ninguna provincia o territorio. Ningún ciudadano, corporación o agencia puede registrarlos o manejarlos... bajo pena de muerte. Además, las personas que den cobijo, reparen o ayuden a droides asesinos, conscientemente o no, están sujetos a severas penalizaciones.

Incluso así, sigue habiendo muchos droides asesinos sueltos. Los asesinos independientes "solitarios" son bastante frecuentes y por regla general también son los más peligrosos. Son impredecibles y autónomos, sirviendo a su programación primaria según su propia, y a veces retorcida, interpretación.

Algunos expertos especulan que la inhabitualmente fuerte persistencia en misiones de pocas miras empieza a erosionar su otra programación, llegando a dominar completamente sus impulsores lógicos. Sus módulos de aprendizaje empiezan a evaluar nueva información basada únicamente en su utilidad para los objetivos de la misión. Este fenómeno, unido a sus potentes módulos de



Los droides asesinos son máquinas de matar inteligentes capaces de provocar una gran destrucción. Aunque actualmente son ilegales en la mayor parte de la galxia, algunos droides solitarios todavía continúan siguiendo su programación original.

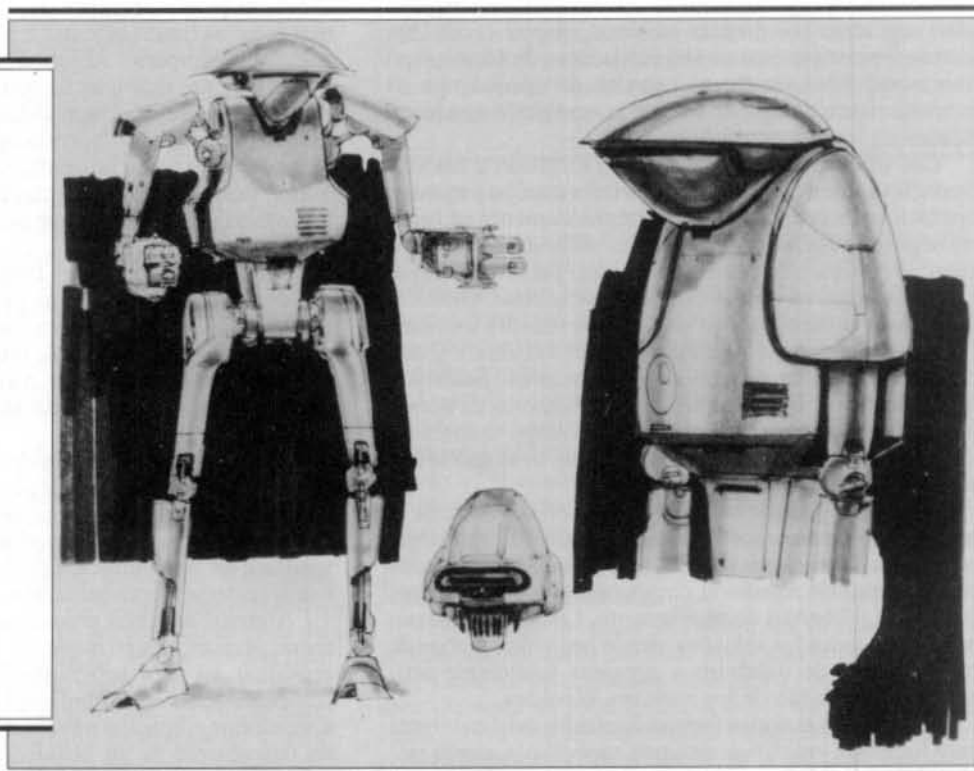
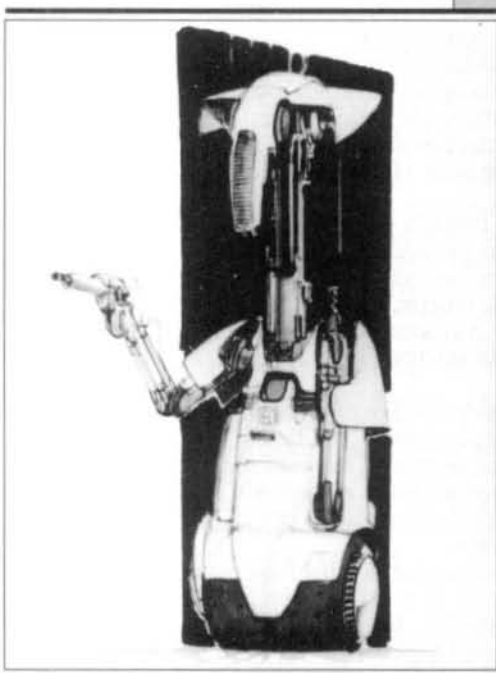
supervivencia-motivación, pueden explicar por qué los droides asesinos siguen sobreviviendo durante tantos años después de acabarse su asociación con los humanos o los alienígenas.

La mayoría de solitarios completaron sus misiones originales hace mucho tiempo y están a la espera de nuevas instrucciones que nunca llegarán. Lógicamente, estos droides deberían haberse desactivado. Desgraciadamente, muchos se inquietaron y empezaron a buscar nuevas misiones por ellos mismos. Otros decidieron que su faena no estaría completa hasta que fuesen eliminados todos los miembros de una facción. Unos pocos incluso reinterpretaron su programación para que implicase la destrucción de todas las formas vitales. Estos últimos, obviamente, son los más peligrosos.

Los droides solitarios generalmente empiezan a perseguir víctimas "alternativas" o "secundarias" de sus misiones originales, incluso si eliminaron a las víctimas principales. Otros reinterpretaron sus instrucciones originales para generar objetivos para nuevas misiones. Muchos persiguen criminales y forajidos como cazarrecompensas por cuenta propia, generalmente con compatriotas orgánicos para esconder sus identidades. Algunos se vuelven locos y empiezan a golpear aleatoriamente a cualquiera que esté remotamente asociado con su víctima original, sea de la misma familia, ocupación o incluso especie. Tales ocurrencias son extrañas, pero generalmente acaban en una gran pérdida de vidas seguida de la destrucción del droide.

Algunos también encuentran su camino en el crimen organizado. Los piratas utilizan droides asesinos para sabotear o inutilizar naves y los señores del crimen, como los famosos Jabba el Hutt y Ploovo-Dos-Por-Uno, se dice que utilizan estos mecanoides para una gran variedad de tareas desagradables.

También se cree, pero es casi imposible de documentar, que varias agencias de la ley utilizan droides asesinos, aunque nunca los identifican como tales. Suelen estar falsamente registrados como droides similares pero legales, tales como modelos de reconocimiento y nego-



ciación. Los departamentos locales de policía les llaman "especialistas en situaciones tácticas", "droides de vigilancia", "calibradores de armamento" o "droides de ejecución remota". Aunque utilizados para buenos fines (rescatar rehenes y en operaciones antiterroristas), suelen burlar todos los procedimientos estándares de operación, regulaciones y leyes para eliminar a los sospechosos, manifestantes problemáticos u oponentes políticos.

Las fuerzas imperiales, específicamente las Divisiones de Salvaguarda Interna (DSI), se sabe que utilizan droides asesinos. Algunas fuentes pretenden que un tercio de los arrestos y eliminaciones secretos de alto nivel de las DSI los realizan droides asesinos, aunque casi siempre haya un agente presente. No se sabe si la utilización por parte de las DSI de estos droides está permitida oficialmente o si son utilizados ilícitamente por burócratas poco dispuestos a desprenderse de ellos.

DROIDE ASESINO

Modelo: Eliminator 434 (fabricante desconocido)

Altura: 1,8 metros

Fuerza: [5D]

Habilidades:

Bláster: [5D]

Búsqueda: [5D]

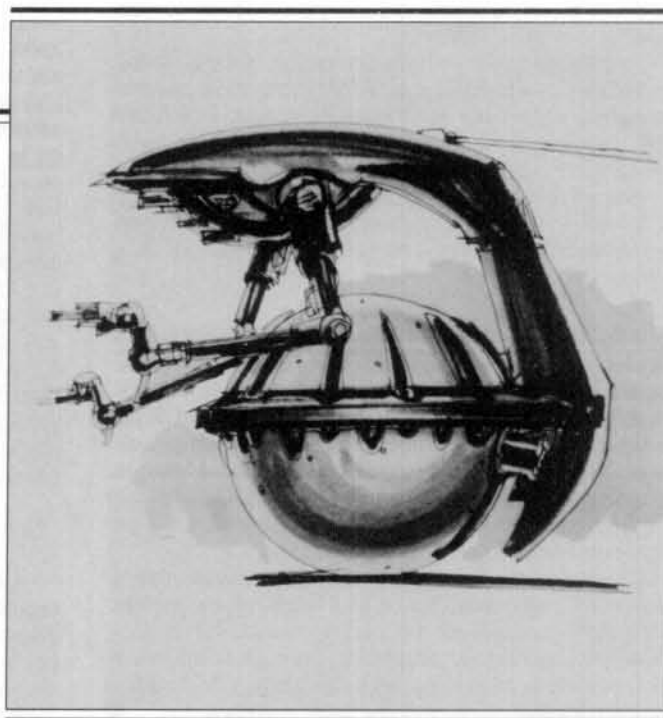
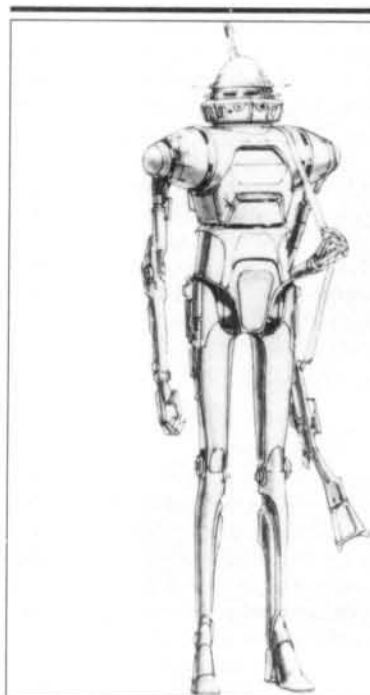
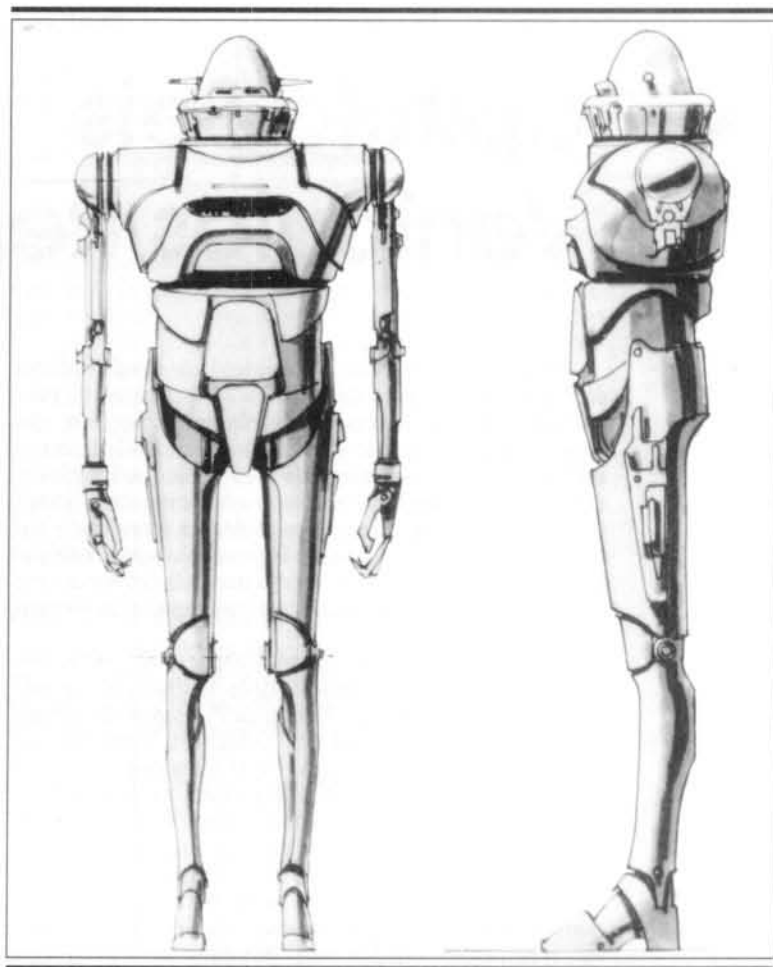
Armas:

Cañón bláster

Daño: [6D]

Lanzador de misiles de impacto

Daño: [7D]



C

apítulo Seis

Vehículos Repulsores

Desde el desarrollo de la tecnología de los elevadores de repulsión, la mayor parte de las otras formas de propulsión atmosférica han sido suplantadas por este sistema de conversión energética más limpio, silencioso y eficiente. Algunos fabricantes pretenden que los elevadores de repulsión han vuelto obsoletos motores primitivos tales como los de combustible, los atómicos y los nucleares. Aunque sigue siendo posible obtener vehículos de motores primitivos, la gran mayoría del transporte atmosférico se realiza mediante naves repulsoras (llamadas deslizadores).

Los elevadores de repulsión hacen levitar a vehículos de superficie y naves atmosféricas ligeras vía emanaciones antigravitatorias, llamadas "campos de repulsión". Éstas impulsan a los vehículos formando un campo de gravedad negativo que presiona contra el campo gravitatorio natural de un planeta. Los elevadores de repulsión se utilizan como motores secundarios en naves espaciales que deben realizar vuelos y amarres atmosféricos. La cantidad de aplicaciones para los elevadores de repulsión todavía no se ha agotado y constantemente aparecen nuevos vehículos diseñados sobre esta tecnología. Algunos están limitados a poco más que motores con asientos acolchados que viajan a ras de suelo, mientras otros son inmensos vehículos de lujo capaces de pasar rozando el techo atmosférico de un mundo.

Pero el factor principal que determina el éxito de los elevadores es su adaptabilidad. Estos motores se pueden reestructurar para manejar una amplia variedad de fuentes energéticas, lo que les hace útiles en toda la galaxia. Las fuentes energéticas varían tanto como los tipos de vehículos, dependiendo en gran medida de los recursos y la tecnología locales. Energía solar, hidrocarburos, fisión y fusión son las fuentes energéticas disponibles más comunes.

Deslizadores contra cazas espaciales

A efectos de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*, cuando se pilote en atmósferas planetarias, los códigos de velocidad *sublumínica* y *maniobrabilidad* de un caza espacial corresponden directamente a los códigos de *velocidad* y *maniobrabilidad* de un deslizador. (Aunque los cazas espaciales vuelan a mucha más velocidad y son más ágiles en el vacío, la resistencia del aire y la gravedad afectan considerablemente sus prestaciones.)

Recíprocamente, los códigos de *fuerza estructural* y *armamento* de un deslizador están a la misma escala que los de *casco* y *armas* de un caza espacial. En consecuencia, puedes realizar combates entre deslizadores y cazas espaciales como lo harías entre cazas y deslizadores por separado.

Deslizadores y combate personal

Los vehículos de repulsión siguen las mismas reglas que los cazas espaciales cuando atacan a personajes (ver página 65 de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*). Es decir, los códigos de daño de las armas de los deslizadores se doblan cuando disparan contra persona-

jes, los blásters personales sólo hacen 1D de daño contra deslizadores, etc.

Deslizadores Terrestres

El deslizador terrestre es básicamente cualquier vehículo ligero de transporte de superficie que confíe en la propulsión mediante elevadores de repulsión. Muchos también utilizan motores de propulsión de turboempuje para conseguir mayor velocidad. Estos vehículos flotan aproximadamente a un metro del suelo y alcanzan velocidades de hasta 250 kilómetros por hora; algunos modelos más recientes son incluso capaces de ir a velocidades superiores. Representan la forma de transporte planetario personal más común.

Muchos fabricantes producen una amplia variedad de modelos, pero los más populares son el TX-3 Void-Spider de Bepin Motor, el Ubrikkian 9000 z001, el Mobquet Deluxe y el nuevo XP-38 de SoroSuub. Cada uno tiene su propio diseño, desde el Ubrikkian de forma globular al Mobquet de forma de cohete. La mayoría de los fabricantes sacan modelos de uno o dos pasajeros, así como grandes vehículos familiares. Muchos van equipados con control de crucero, piloto automático y sistemas de comunicación/entretenimiento Wengel; hay diversas opciones adicionales disponibles.

El deslizador terrestre XP-38, el modelo más avanzado y vendido de su clase en el mercado, puede alcanzar velocidades de 320 kilómetros por hora, tiene un techo de crucero de dos metros y dispone de un paquete de sensores opcional. El piloto automático está construido en la parte posterior del vehículo y tiene la forma del popular droide astromecánico R2 de Industrial Automaton. Este rasgo, junto con el bajo asiento reclinable y el panel de control avanzado, según la publicidad, "te da la sensación de pilotar un caza espacial".

Algunos fabricantes les llaman a sus vehículos de repulsión "flotadores" o "rozadores", pero todos son deslizadores terrestres adaptados. Algunas agencias locales de la ley y la Alianza Rebelde protegen estas naves con blindaje y las equipan con cañones bláster para crear vehículos de patrulla o de ataque ligero. Sin embargo, los deslizadores terrestres sirven mejor como vehículo personal, transporte civil o nave de recreo.

Deslizadores Aéreos

Los deslizadores aéreos son pequeños vehículos de repulsión en forma de cuña con un techo de vuelo de 250 kilómetros y una velocidad máxima de 900 kilómetros por hora. Incom fabrica los dos modelos más populares: el Acelerador Aéreo T-47 y el Saltador Aéreo T-16.

La velocidad y la agilidad son las dos principales bazas a la hora de vender deslizadores aéreos. Utilizan flaps de control mecánico para frenar y cambiar de dirección. Su diseño aerodinámico les permite girar sin reducir la velocidad, lo que les hace casi imposibles de rastrear con sensores de predicción de vuelo.

El Saltador T-16 tiene además de la propulsión de repulsores unos motores iónicos traseros que le propor-

DESILIZADOR TERRESTRE

Vehículo: Vehículo deslizador terrestre

XP-38 de SoroSuub

Tripulación: 1

Pasajeros: 1

Capacidad de carga: 10 kilos

Código de velocidad: [2D]

Maniobrabilidad: [2D]

Fuerza estructural: [2D]

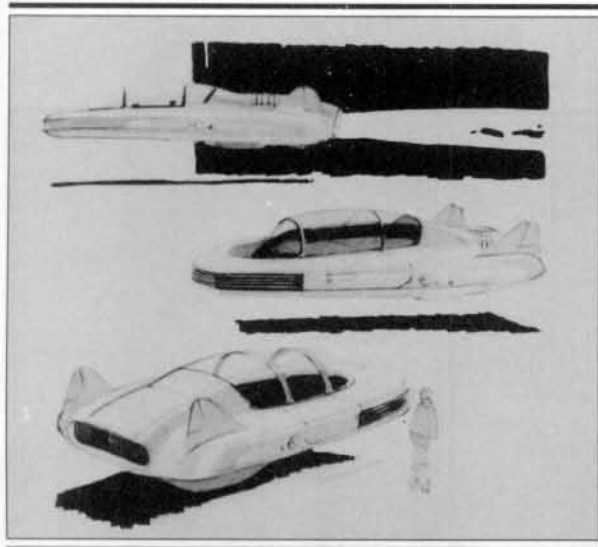
Armamento: Ninguno

Techo de vuelo: 2 metros

cionan más velocidad (1.200 km/h) y un techo de vuelo superior. Muchos pilotos de caza Ala-X se entrenan con T-16 por la similitud de control, respuesta y manejo.

Los deslizadores aéreos suelen comprarse como vehículos deportivos o para el transporte familiar. Los jóvenes en particular disfrutan con los deslizadores aéreos, convirtiéndolos frecuentemente en "barras calientes" con muy poco esfuerzo. Pero el transporte personal y el pilotaje ocioso no son los únicos usos de este versátil vehículo.

Las milicias locales, las agencias de la ley y la Alianza Rebelde reestructuran y convierten de manera regular deslizadores aéreos en formidables plataformas de armamento para uso militar. La Rebelión, por ejemplo, ha desarrollado un sistema para adaptar deslizadores aéreos rápidamente a ambientes hostiles, como páramos desolados o desiertos. Estas naves popularmente llevan el nombre del ambiente; se les puede llamar por ejemplo "deslizadores de nieve" o "deslizadores de arena" una vez reconvertidos.



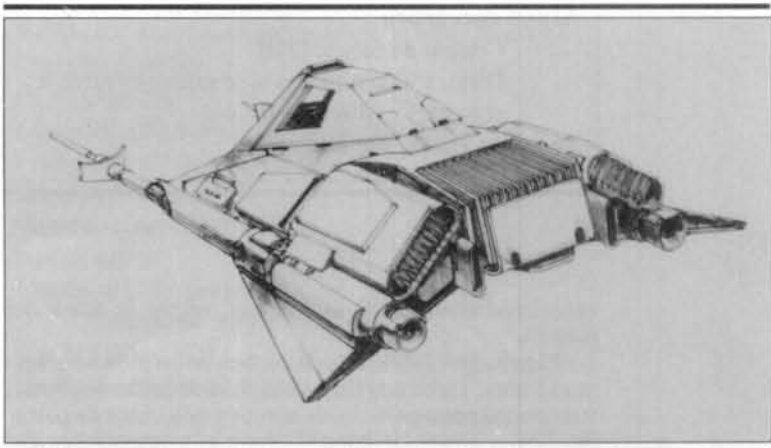
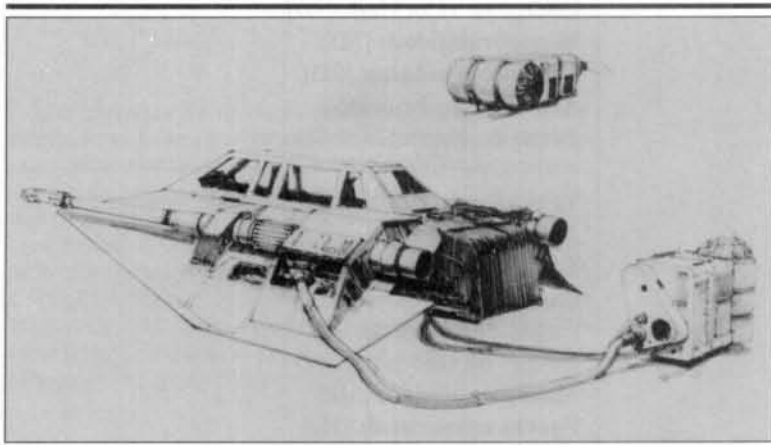
Los deslizadores aéreos sirven como vehículos deportivos, de transporte personal y militares. (El deslizador de nieve rebelde es un deslizador aéreo transformado.)

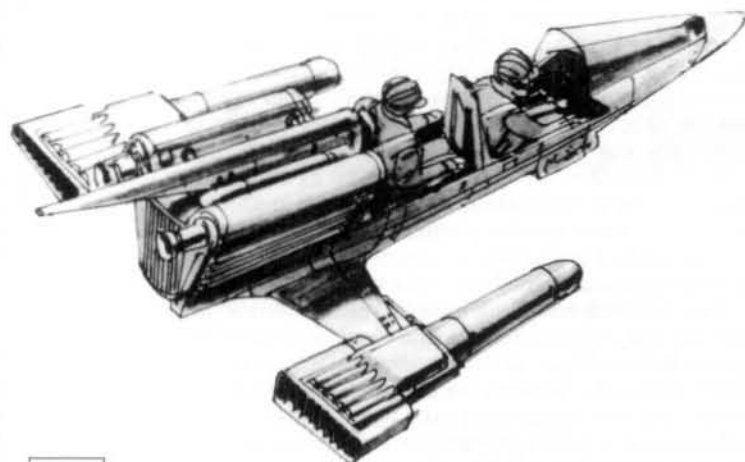
Cuando se reestructuran para servicios militares, los deslizadores aéreos se equipan con placas de blindaje pesado revestidas y anguladas para conseguir la máxima deflacción de impactos. Sobre las válvulas de admisión y escape se colocan protectores de polvo, y se incorporan sistemas de aislamiento o refrigeración para tratar con los extremos térmicos. Las naves rebeldes están armadas con dos cañones láser pesados delanteros, así como un arpón energético con un cable de arrastre de alta tensión y discos de fusión. La carlinga estándar es eliminada y sustituida con una cápsula de carlinga Ala-Y modificada. Esto les proporciona a los pilotos rebeldes controles con los que están familiarizados, gracias a lo cual casi no necesitan entrenamiento, si es que lo necesitan.

Los deslizadores aéreos militares utilizan una tripulación de dos; el piloto se sienta en el compartimento frontal de la carlinga, mirando hacia adelante, el artillero está estacionado mirando hacia atrás. Los deslizadores aéreos reconvertidos, rápidos, ágiles y fuertemente armados, son el principal vehículo de combate de apoyo terrestre utilizado por la Rebelión.

Coches de las Nubes

Los coches de las nubes son vehículos voladores atmosféricos de doble cápsula que tienen tanto elevadores de repulsión como motores iónicos. El original diseño de doble cápsula proporciona compartimentos separados para el piloto y el pasajero, conectados por una planta energética iónica. La velocidad de crucero máxima es de 1.500 kilómetros por hora; la altitud máxima es de





D

eslizador aéreo T - 13 de Incom.

DESLIZADOR AEREO

Vehículo: Deslizador aéreo T-47 de Incom

Tripulación: 1

Pasajeros: 1

Capacidad de carga: 10 kilos

Código de velocidad: [3D]

Maniobrabilidad: [3D]

Fuerza estructural: [2D]

Armamento: Ninguno

Techo de vuelo: 250 kilómetros

Vehículo: Deslizador de nieve de combate de la Alianza Rebelde

Tripulación: 2

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 10 kilos

Código de velocidad: [3D+1]

Maniobrabilidad: [3D]

Fuerza estructural: [3D]

Armamento:

Doble cañón láser (fuego acoplado)

Control de fuego: [2D]

Daño combinado: [4D]

Arpón energético

Control de fuego: [2D]

Daño: [3D o ninguno si se utiliza el cable de arrastre y el disco de fusión]

Techo de vuelo: 175 kilómetros

similares a los de los cazas espaciales Ala-B, pero sin su capacidad de viajar por el espacio. Su alta velocidad y su configuración de cápsulas gemelas hacen de los coches de las nubes excelentes vehículos de control de tráfico y seguridad. Cuando se utilizan para estas funciones suelen equiparse con cañones blásters fijos de disparo delantero, uno en cada cápsula.

El motor iónico miniaturizado Quadex Kyromaster es una versión menor del tipo que se utiliza en los Ala-B. Debido a los problemas de sobrecalentamiento frecuentes en los mayores motores del Ala-B, los diseñadores de Bepin decidieron dejar el motor del coche de las nubes descubierto para proporcionarle la máxima refrigeración.

Muchas agencias planetarias de control de tráfico aéreo utilizan coches de las nubes para patrullar por el espacio aéreo, guiar a los vehículos más grandes hacia las plataformas de aterrizaje y localizar transportes y vehículos de contrabandistas, señales de identificación e infecciones de mynocks. La única área en la que los coches de las nubes no sirven de manera útil es en el combate. Son extremadamente vulnerables a cualquier daño, y por lo

COCHE DE LAS NUBES

Vehículo: Coche de las nubes de cápsulas gemelas

Tormenta IV de Bepin Motors

Tripulación: 1

Pasajeros: 1

Capacidad de carga: 10 kilos

Código de velocidad: [3D]

Maniobrabilidad: [2D+2]

Fuerza estructural: [1D]

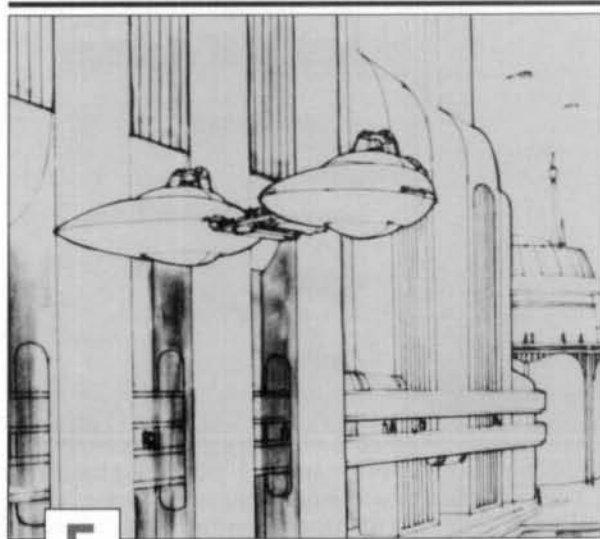
Armamento: (sólo naves de patrulla)

Doble cañón bláster (fuego acoplado)

Control de fuego: [1D]

Daño combinado: [1D+2]

Techo de vuelo: 250 kilómetros



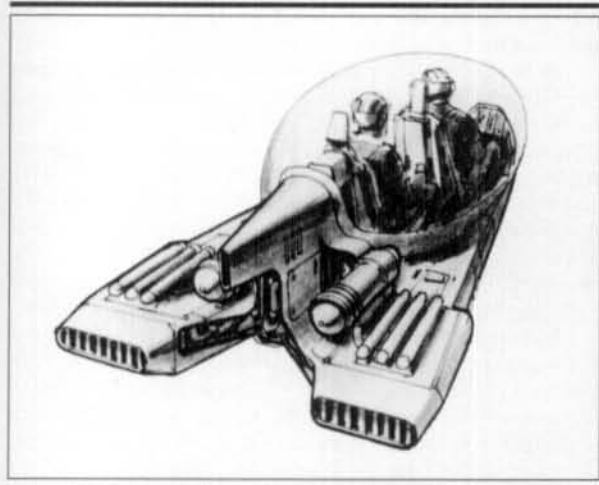
E

l coche de las nubes de cápsulas gemelas Tormenta IV de Bepin Motors sobre la Ciudad de las Nubes.

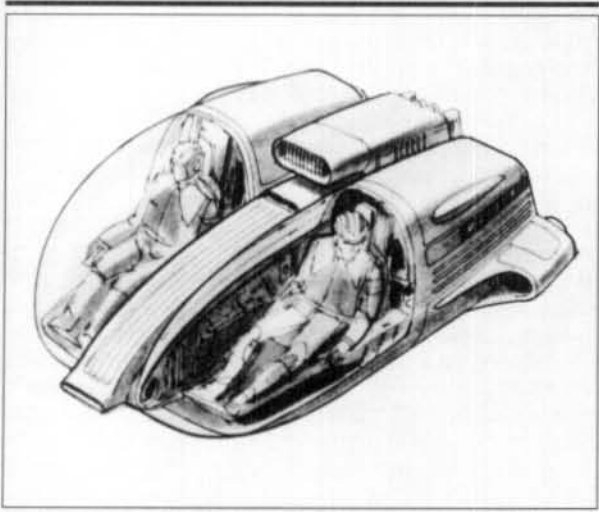
aproximadamente 250 kilómetros, según la masa del planeta.

El principal fabricante de coches de las nubes es Bepin Motors. Tiene una línea completa de naves de placer, transportes personales, taxis aéreos y vehículos de patrulla. Los sistemas de control, manejo y propulsión son

general se rompen así que son impactados por fuego de bláster o de láser. No se les puede instalar pantallas o blindaje adecuados por el bajo rendimiento energético de sus motores. Además, el diseño no se presta a armamentos pesados o fuentes energéticas lo suficientemente potentes como para proporcionar energía durante batallas largas.

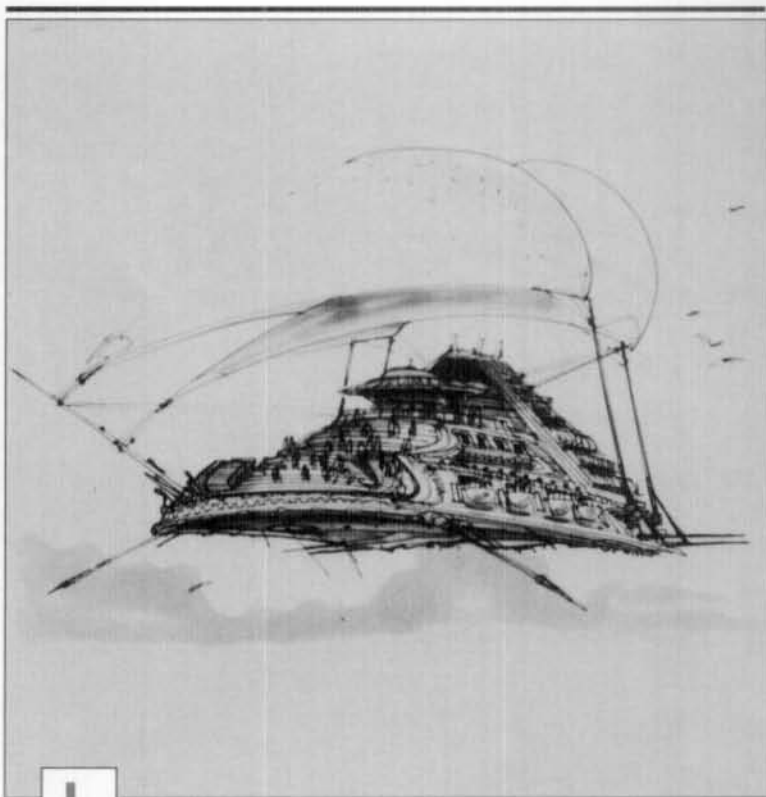


Los coches de las nubes se utilizan para patrullar por el espacio aéreo, para guiar las naves que llegan y para controlar los transportes que aterrizan. No son adecuados para aplicaciones militares.



Barcazas de Navegación

Las barcazas de navegación son enormes vehículos antigravitacionales que se utilizan para cruzar grandes superficies relativamente llanas. Utilizando motores de repulsión, una barcaza de navegación puede viajar hasta 100 kilómetros por hora e ir a un techo máximo de 10 metros. Las barcazas de navegación también están equipadas con grandes velas (de aquí el nombre) que pueden propulsar al gigante vehículo únicamente mediante energía eólica, llegando a velocidades de hasta 30 kilómetros por hora.



Las barcazas de navegación sirven como vehículos de lujo y naves de turismo sobre mares de arena, agua o hielo.

Las barcazas de navegación, frecuentemente naves de lujo, se utilizan principalmente como vehículos turísticos, para distracción o como complejo vacacional. Atraviesan regularmente mares de arena, agua y hielo, proporcionando a los pasajeros los confort de un buen hotel, mientras viajan por un terreno exótico. Una compañía conocida por sus viajes en barcazas de navegación es Viajes Galaxia. Pero los cruceros en barcazas de navegación son caros, y normalmente sólo los pueden emprender los hombres de negocios ricos, las realezas planetarias o los oficiales imperiales de alto rango.

BARCAZA DE NAVEGACION

Vehículo: Barcaza de navegación de lujo Ubrikkian

Tripulación: 26

Pasajeros: 500

Capacidad de carga: 2.000 toneladas métricas

Código de velocidad: [1D]

Maniobrabilidad: [0]

Fuerza estructural: [2D]

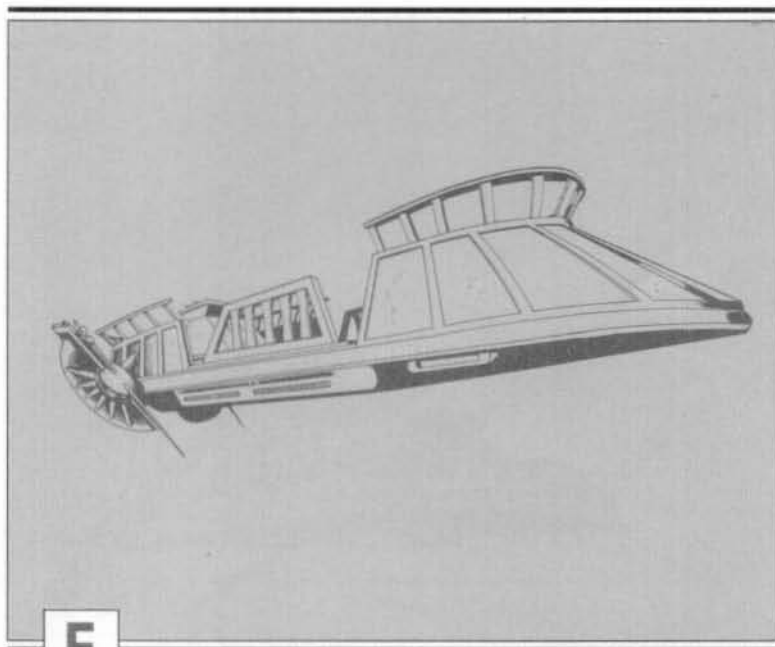
Armamento:

Cañón bláster pesado

Control de fuego: [1D]

Daño: [3D]

Techo de vuelo: 10 metros



E

Esquife de carga Bantha II de Ubrikkian.

Esquifes

Los esquifes, vehículos antigravitacionales de superficie de unos 10 metros de largo, son naves utilitarias que se utilizan como transporte de carga. Utilizando motores de repulsión, los esquifes pueden viajar hasta 250 kilómetros por hora a un techo de unos 50 metros (según el planeta). Los esquifes abiertos se manejan desde la popa mediante un timón, con dos aspas de gobierno para controlar la dirección. En el timón hay otros instrumentos, lo que permite que el piloto tenga el control total desde una posición ventajosa.

Fácilmente manejable, incluso los droides trabajadores pueden conducirlo. Estos vehículos los emplean frecuentemente las compañías de navegación para desplazar sus cargamentos entre los puertos planetarios y los almacenes. Dos elevadores de carga electromagnéticos y una rampa de abordaje facilitan la carga y descarga. Los esquifes pueden reestructurarse para uso de pasajeros, llevando un máximo de 16 personas de manera bastante confortable. Los esquifes también se utilizan como vehículos de apoyo y emergencia a bordo de las barcasas de navegación.

Motos Deslizadoras

Originalmente diseñadas para servir como vehículos

ESQUIFE

Vehículo: Esquife de carga Bantha II de Ubrikkian

Tripulación: 1

Pasajeros: 16

Capacidad de carga: 120 toneladas métricas

Código de velocidad: [1D]

Maniobrabilidad: [0]

Fuerza estructural: [1D]

Armamento: Ninguno

Techo de vuelo: 50 metros

personales terrestres baratos y rápidos, las motos deslizadoras han ganado rápidamente una parte significativa del mercado de los vehículos repulsores. Actualmente hay pocos modelos que se ajusten al prototipo "barato", ya que los modelos más grandes, más rápidos y más caros son la norma y no la excepción.

Las motos deslizadoras son vehículos de repulsión para una o dos personas capaces de viajar a alta velocidad por la superficie de un planeta. Las marcas son numerosas y los modelos van desde pequeños vehículos de recreo a motos militares blindadas.

Actualmente las motos deslizadoras más populares las fabrican Aratech, Ikas-Adno y Mobquet; cada casa tiene un modelo para satisfacer las demandas más exigentes. Más pequeñas que los aceleradores pero más potentes que los scooters deslizadores, las motos deslizadoras sacrifican altura para conseguir velocidad. La maniobrabilidad a baja altura y a gran velocidad es quizás el rasgo que mejor contribuye a vender la mayoría de modelos, y por lo general su reducido tamaño las hace convenientes y apropiadas para la mayoría de terrenos.

El diseño básico incluye un motor trasero con prolongaciones frontales de equilibrio y control. El conductor y el eventual pasajero se sientan sobre el motor en una silla especialmente construida que incluye arneses de seguridad y la mayor parte de los controles secundarios de manejo. Los controles primarios están contruidos en los manillares y pedales. De las prolongaciones sobresalen unos pequeños paneles direccionales, que generalmente son cuatro. Mediante la manipulación de manillares y pedales, el conductor controla la velocidad y la dirección de su moto deslizadora.

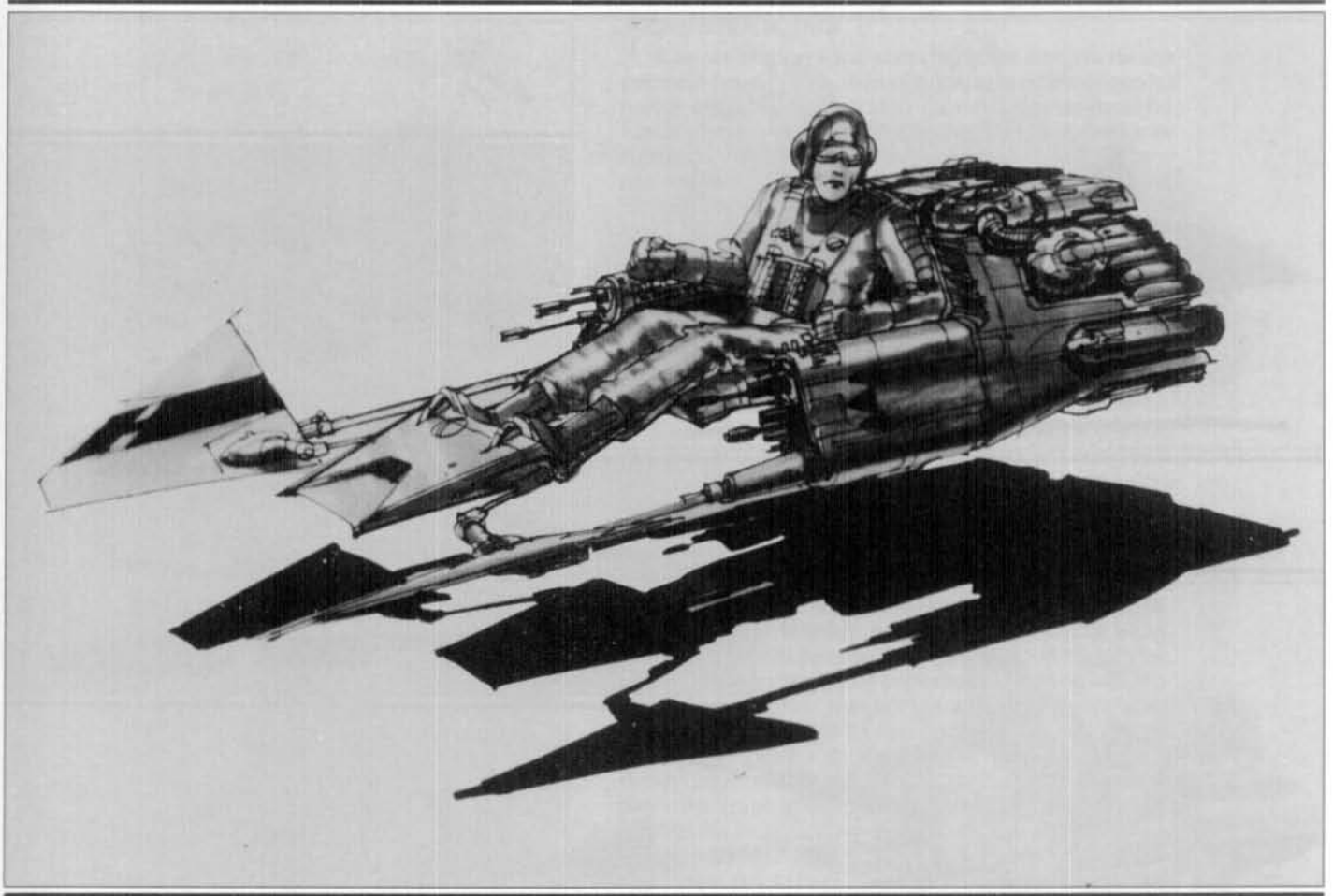
Las motos funcionan con baterías que necesitan recargarse aproximadamente cada 600 kilómetros, según la velocidad a la que hayan circulado. Algunos de los modelos más recientes y la mayoría de las versiones militares tienen abastecimientos energéticos autorecargables, pero incluso éstos necesitan tiempo para crear suficiente energía para alimentar los motores de repulsión.

El público general utiliza las motos deslizadoras preferentemente como vehículo de placer de altas prestaciones, disfrutando de maniobras a alta velocidad que sólo se pueden conseguir con estas máquinas. Algunos planetas tienen terrenos restrictivos donde sólo las motos más pequeñas pueden navegar. En estos mundos, las deslizadoras son necesidades antes que lujos.

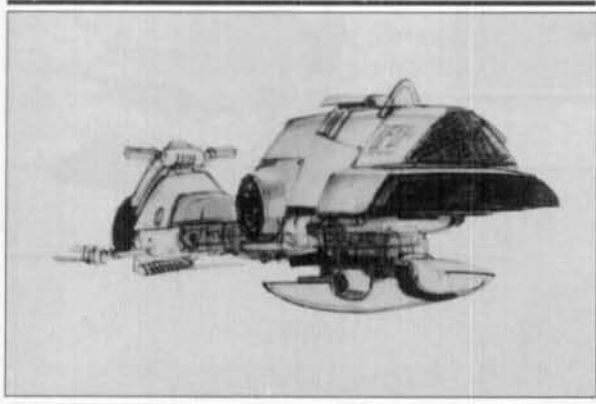
Aratech fabrica el modelo militar 74-Z, así como la popular Demonio Amarillo 100. La Demonio Amarillo es un modelo de dos plazas con un gran sistema de propulsión QuietLift 1400. Su principal competidora es la Rastreadora III de Mobquet, una potente moto con un gigantesco motor de repulsión TurboToo. La Rastreadora tiene versión civil y militar, pero al ser más grande y ruidosa que la 74-Z todavía tiene que ganarse la aceptación generalizada entre los soldados exploradores imperiales. La moto deslizadora civil más vendida es la Halcón Estelar de Ikas-Ando. Esta rápida y aerodinámica moto es popular entre la juventud de la galaxia y es relativamente barata.

Las motos deslizadoras militares suelen ir armadas con un pequeño cañón láser y como protección están blindadas. Además, llevan o bien células energéticas adicionales o fuentes de combustible autorrecargables. Las utilizan las bases de guarnición imperiales para operaciones de reconocimiento, misiones de correo y tareas generales de patrulla. Una rama especial de soldados de asalto está entrenada específicamente como unidad de reconocimiento con motos deslizadoras.

Las fuerzas de policía locales también utilizan motos deslizadoras para tareas similares a las militares, pero la mayor parte de sus conductores no están tan bien entrenados como los motoristas imperiales.



En el mercado se encuentran numerosos modelos de motos deslizadoras, incluyendo éstas de la Corporación SoroSuub.



MOTO DESLIZADORA

Vehículo: Moto deslizadora militar 74-Z de Aratech

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 3 kilos (equipo personal)

Código de velocidad: [4D]

Maniobrabilidad: [3D+2]

Fuerza estructural: [2D]

Armamento:

Cañón láser

Control de fuego: [2D]

Daño: [3D]

Techo de vuelo: 25 metros

Vehículo: Halcón Estelar de Ika-Adno

Tripulación: 1

Pasajeros: 1

Capacidad de carga: 3 kilos

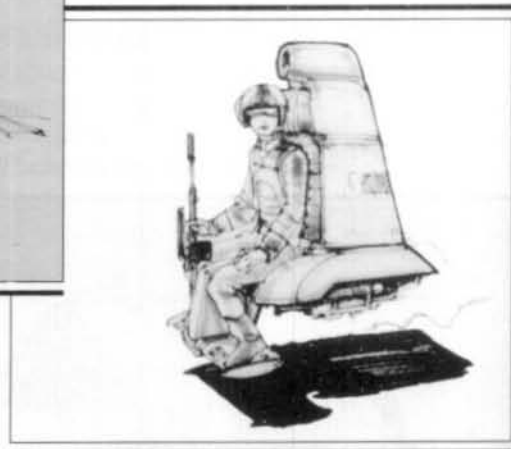
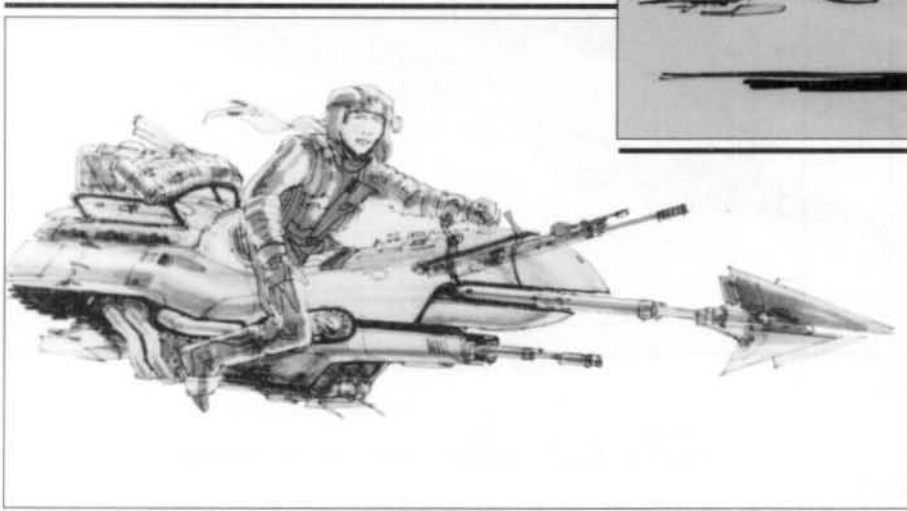
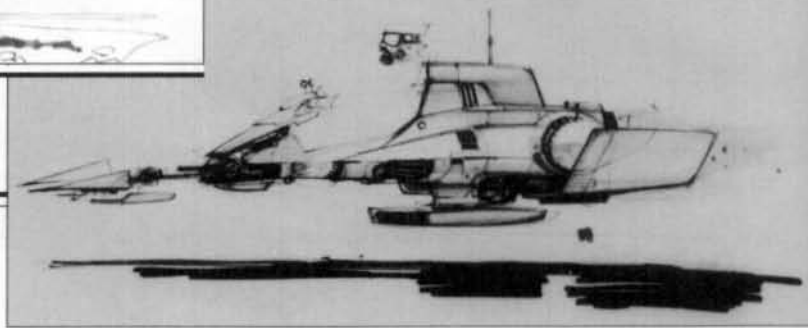
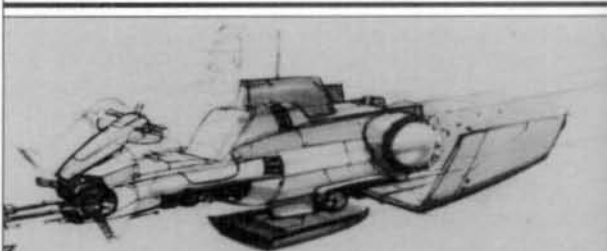
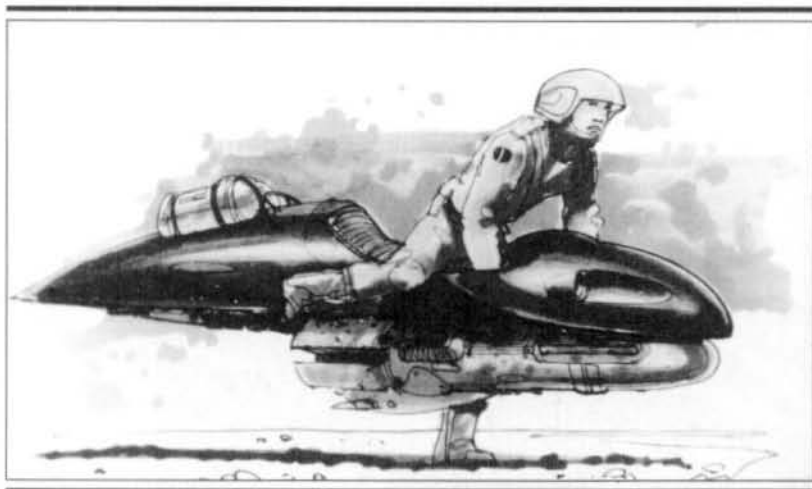
Código de velocidad: [3D]

Maniobrabilidad: [3D]

Fuerza estructural: [1D]

Armamento: Ninguno

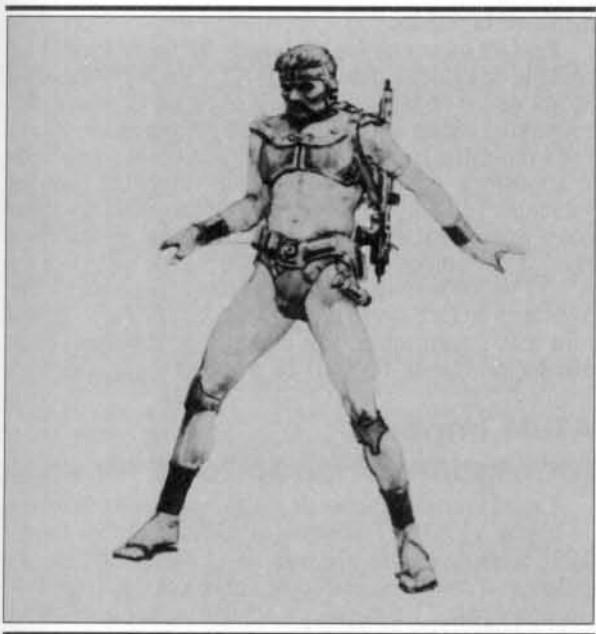
Techo de vuelo: 10 metros



De arriba a abajo: moto deslizadora Halcón Estelar de Ikas-Andos, un modelo de moto deslizadora de Mbquet que pronto saldrá al mercado, una moto deslizadora militar 74-Y de Aratech, Zoom II de Incom y el scooter deslizador de Ubrikkian.



La popular moto deslizadora Demo-nio Amarillo 100 de Aratech.



Un miembro de la famosa banda de aceleradores Estrella Negra (arriba) y uno de sus compatriotas a bordo del acelerador de carreras Nebulon-Q (abajo).

Aceleradores

Los aceleradores son esencialmente motores de alta potencia con asientos. Son rápidos, más potentes que las motos deslizadoras y mucho más difíciles de manejar. Los aceleradores incorporan una unidad de elevador de repulsión y un avanzado motor de turboempuje para crear una verdadera máquina de velocidad. Pueden alcanzar velocidades de hasta 600 kilómetros por hora y tienen un techo de vuelo máximo de 400 kilómetros.

Estos vehículos utilizan manillares con controles separados para elevación, empuje y freno. Las rodillas del piloto se doblan sobre auxiliares de control que hacen girar y ladear el vehículo. Los potentes impulsores crean una aceleración impresionante que obligan al piloto y al eventual pasajero a estar atados al acelerador. Sin cinturones, los pilotos caerían de los aceleradores.

Las carreras de aceleradores son un espectáculo deportivo muy popular en el Núcleo Galáctico y en las regiones exteriores más avanzadas. Es un deporte peligroso, pero hay mucho dinero disponible y los corredores capacitados adquieren el status de héroes en el Imperio. Quizás el más famoso fue Ignaz Ominaz, cuya carrera fue cortada en seco por la tragedia del droide asesino de Caprioril. Este deporte requiere inmensas arenas cubiertas, llamadas pistas de aceleración, con decenas de miles de asientos y una inmensa pista de vuelo circular con obstáculos, túneles y otros riesgos. El Imperio ha invertido innumerables créditos en la construcción de pistas de aceleración y hay carreras de manera casi continua.

Algunas bandas de forajidos en los Territorios del Borde Exterior utilizan aceleradores como símbolo de su particular grupo y como vehículo para llevar a cabo raids. Las bandas de aceleradores como los Demonios Nova y los famosos Estrella Negra son buscados por las fuerzas imperiales por crímenes como piratería, asalto en vía aérea y asesinato.

Debido a los peligros que supone la utilización de tales vehículos y al extenso entrenamiento que se requiere para manejarlos, los militares imperiales decidieron adquirir motos deslizadoras, que son más seguras y manejables, para que las utilizaran los Exploradores Imperiales.

ACELERADOR

Vehículo: Acelerador de carreras Nebulon-Q de Mobquet

Tripulación: 1

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 2 kilos

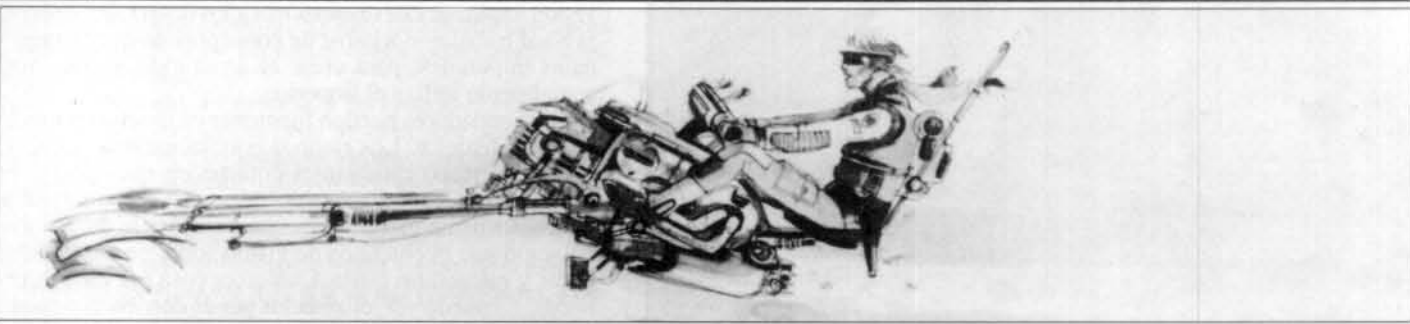
Código de velocidad: [5D]

Maniobrabilidad: [4D]

Fuerza estructural: [1D]

Armamento: Ninguno

Techo de vuelo: 350 kilómetros



C

apítulo Siete

Vehículos Imperiales de Asalto Terrestre

Cuando el Imperio diseñó su máquina de guerra galáctica, se decidió que para complementar las impresionantes flotas de Destruyores Estelares y a las inabarcables hordas de soldados de asalto, necesitarían un vehículo de ataque de superficie de igual furia. Pero, ¿qué forma debía tomar el vehículo? Se dejaron de lado los elevadores de repulsión, debido a que sus restricciones de tamaño y su poco probada estabilidad no encajaban con el molde imperial. Se rechazaron los reptadores por ser demasiado lentos y poco elegantes. Y, finalmente, los variados terrenos de miles de planetas a lo largo de toda la galaxia no encajaban con cualquier tipo de transporte con ruedas. Así, el ingenio imperial desarrolló el Transporte Blindado Todo Terreno: el Andador AT-AT.

Se tuvieron en cuenta tres consideraciones principales mientras el AT-AT pasaba las primeras fases de diseño. En primer lugar, el Mando Imperial quería un vehículo de ataque que inspirase miedo y terror al enemigo. En segundo lugar, querían un vehículo que proporcionase a su tripulación la ventaja real e imaginaria de la superioridad de altura sobre las fuerzas enemigas. En tercer lugar, pedían que el vehículo estuviese

fuertemente armado y blindado para proporcionar la máxima potencia de fuego y protección. El AT-AT cumplió y superó cada uno de estos requisitos.

Ninguna otra fuerza militar en la galaxia (incluyendo la Alianza Rebelde) tiene nada parecido a estos monstruos mecánicos con base en tierra. Son los tributos mortíferos a los esquemas mentales imperiales: gobernar mediante el miedo.

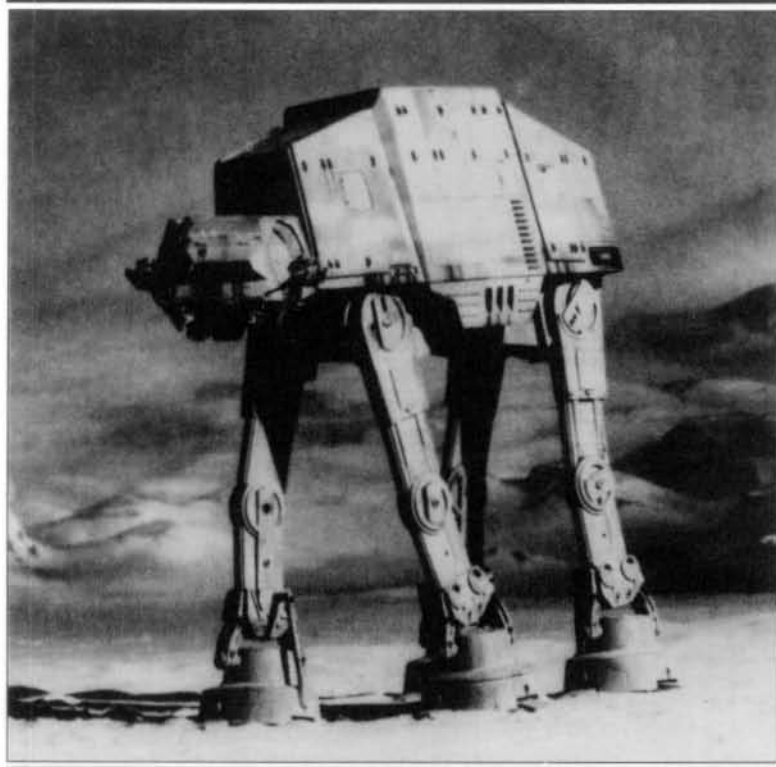
En *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol* los códigos de velocidad de los AT-AT y los AT-ST están a escala de los códigos de velocidad de las criaturas. Sin embargo, cuando los andadores se enfrenten contra naves a repulsión o cazas espaciales que operen dentro de la atmósfera, dobla los códigos de velocidad para los vehículos voladores. Los códigos de armas de los andadores están a escala de los códigos de los repulsores y cazas. Los códigos de daño de las armas de los AT-AT y AT-ST se doblan cuando disparan contra personajes. Ver página 65 de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol* para más información. Los códigos de habilidad de la tripulación van de 4D a 8D en artillería y pilotaje.

AT-AT Imperial (Transporte Blindado Todo Terreno)

Creado como vehículo de asalto terrestre y transporte de tropas, el AT-AT imperial o andador es una formidable arma de guerra. De más de 15 metros de alto, un andador se mueve velozmente sobre sus cuatro impresionantes patas. Un piloto, un artillero y un coordinador de combate (comandante) manejan el vehículo. Los AT-AT son vehículos blindados cuadrúpedos fuertemente armados con cabinas de control articuladas en el interior. Para los seres de mundos con vida nativa cuadrúpeda, los AT-AT suelen parecer bestias de guerra gigantes: sus cabinas de control como cabezas balanceantes; los láseres montados en la barbilla sugieren legendarios monstruos con colmillos. Estas asociaciones son intencionadas, un intento por parte de los diseñadores de AT-AT de inspirar miedo en sus oponentes.

Muchas compañías facilitan componentes para la construcción de los AT-AT, pero el vehículo es montado en los Astilleros de Impulsores Kuat, bajo estricta supervisión imperial. Los diseñadores y los desarrolladores de la Kuat trabajaron a partir de conceptos de diseño originales imperiales, para crear el arma todo terreno que actualmente utiliza el Imperio.

Los andadores pueden funcionar en muchos tipos de terrenos distintos. Los campos gravitacionales, climas y tipos de terreno cambiantes entorpecen muy poco sus prestaciones. Como vehículo de asalto urbano resulta particularmente efectivo, ya que su altura le da a la tripulación una buena línea de visión sobre pequeños edificios y estructuras bajas. Cualquier cosa por encima de la cual no pueda ver, el andador puede derribarla o pasar a través de ella sin demasiados problemas. Su grueso



L a promoción del Teniente Veers

Veers estudió el equipo de mando del General Irrv con macrobinoculares. Desde lo alto de la plataforma de amarre de lanzaderas, tenía una visión decente de la ceremonia. Realmente no había esperado ser invitado; no era un miembro de pleno derecho del equipo de mando. No, Veers era simplemente un teniente recién ascendido, al mando de un único AT-AT. Naturalmente, su opinión no había contado para nada en la reunión del equipo de mando, cuando objetó toda la idea de la ceremonia. El General, que la había ideado, abofeteó a Veers con un desmerecimiento y le confinó a la base "mientras dure" (fuese lo que fuese lo que quiso decir).

Observó a su andador, que se encontraba en su puesto, debajo de la cubierta de las lanzaderas. Los otros dos AT-AT de la guarnición se encontraban de patrulla a muchas millas de distancia. El piloto y el artillero de Veers compartían su castigo, distrayéndose realizando verificaciones de diagnóstico al vehículo con la ayuda de un par de droides técnicos B-3Z. Les observó y luego se volvió hacia el espectáculo que estaba a punto de comenzar a menos de 10 kilómetros de distancia.

Las lentes aumentaron la escena, dándole la sensación de encontrarse allí. Y allí se encontraban el General Irrv y sus oficiales jefes en uniformes imperiales de gala, con aspecto bobo y confiado. A su lado se encontraba una legión de soldados de asalto, llevando armas ceremoniales que servían más para ostentar que para combatir. Desplazando la visión hacia la derecha, Veers enfocó a los otros participantes. Estudió la severa determinación en el semblante de Kloff, gobernador de la gente del planeta Curloon III. Con él se encontraban una docena de guerreros, también en traje ceremonial. A diferencia del general, Kloff no había traído consigo al grueso de su fuerza de combate para esta reunión. Esto preocupó a Veers.

Clinch, zoom.

Ese idiota, Irrv, no parecía estar en absoluto preocupado.

Veers había llegado a Curloon III con el primer equipo de investigación, para proporcionar protección mientras se construía la guarnición imperial. Aprendió mucho en el corto espacio de tiempo que estuvo con los investigadores. Sabía una cosa: la ceremonia a la que Kloff había accedido no tenía precedentes en la historia de Curloon. Los curloones nunca se someterían voluntariamente al yugo imperial mediante un sencillo intercambio de armas rituales. Sencillamente, no era su manera de ser.

"Podríamos conseguir este planeta con una demostración de fuerza y derramando un poco de sangre curloona," se ofreció Veers, "pero no con una ceremonia superficial." Desafortunadamente, la ceremonia era idea del General...

"¡Tonterías, Teniente!" explotó Irrv. "Su entrenamiento en la Academia ha hecho de usted una persona sedienta de sangre, eso es todo. Una palabra más, Veers," advirtió el General, "y haré que monte dewbacks en Tatooine!" Los Tenientes nunca ganan discusiones con Generales.

Estrujando la memoria, Veers barrió el gentío para ver si daba con alguna pista sobre el plan de Kloff: debía tener uno. Los curloones eran gente sencilla, con una cultura sencilla, tallados por una historia de violencia y destrucciones sorprendentes. Debido a una inacabable serie de guerras, los curloones nunca llegaron a alcanzar la tecnología para llegar al resto de la galaxia. El viaje espacial iba más allá de sus capacidades. Pero

eso no paraba el comercio y eventualmente se introdujeron las armas de energía en el planeta. Fueron esas armas las que le dieron a Kloff el poder para unir el planeta y acabar con las guerras.

La Antigua República había conocido Curloon III, pero lo había dejado a sus anchas. El Emperador no era en absoluto de esa manera. Ordenó al General Irrv que subyugase el mundo de la manera que creyese oportuna. El problema, pensó Veers, es que Irrv es un necio.

Empezó la ceremonia y Veers dirigió su atención a través de sus macrobinoculares. Miró como Kloff aceptaba una espada naval de manos de Irrv y tranquilamente la enfundó en el ayudante del General, el Coronel Jaffers. Al instante, se confirmaron las sospechas de Veers. De lugares escondidos que formaban un círculo alrededor de los imperiales aparecieron miles de guerreros curloones, blandiendo armas energéticas. Veers dejó caer los macrobinoculares y empezó a ladrar órdenes. Haría falta un milagro y tiempo para salvar al equipo de mando y a la unidad de soldados de asalto. Veers tampoco tenía demasiada esperanza. Pero tenía su andador.

Veers y su tripulación realizaron apresuradamente la secuencia de preparación. Se encendieron los motores; las luces indicaron que funcionaban todos los sistemas. Luego, sabiendo que era una ofensa que le podía suponer la corte marcial, Veers dio la orden de ponerse en marcha; el AT-AT empezó a andar, ganando velocidad por momentos.

En la ceremonia, Irrv ordenó a los soldados de asalto que formasen un anillo de defensa a su alrededor. Sus soldados combatieron bien, pero las armas de disfraz no eran comparables a los bláster curloones. Kloff y sus guerreros se aprovecharon de su pasmosa superioridad numérica para ir desgastando a los soldados de asalto. El anillo protector se fue reduciendo más y más a medida que iban cayendo los imperiales. Kloff ordenó a sus hombres que presionasen más, pero...

El suelo empezó a temblar. Kloff miró boquiabierto hacia el horizonte; un inmenso monstruo metálico surgió por encima de las copas de los árboles. La bestia parecía hambrienta, balanceando su terrible cabeza de un lado a otro, como si buscara una presa. Se movía velozmente y con cada paso se iba aproximando más y más, derribando árboles y aplastando arbustos a medida que se acercaba para ayudar a sus amos imperiales.

Muchos guerreros curloones fueron presa del pánico y huyeron. No tenían la intención de morir bajo enormes cascos o servir de alimento a un horror de metal. Habilidosamente, Veers dirigió amplias descargas desde las baterías de armamento, barriendo un área alrededor de los imperiales. Grath, el comandante de los soldados de asalto, reorganizó a sus soldados y ordenó que luchasen en dirección al AT-AT, buscando refugio entre sus patas gigantes.

Pero ya no era necesario. Los restantes curloones viendo que su fuego de bláster rebotaba sobre la piel metálica de la máquina, rompieron y huyeron desordenadamente. Veers ordenó a su artillero que disparase a voluntad, atrapando curloones mientras corrían.

Vers sonrió a Irrv desde la compuerta de visión. "General," dijo, "creo que me debe una disculpa."

Irrv enrojeció visiblemente. "Lo que le debo, Teniente Veers, es una corte marcial por desobedecer mis ord..." Nunca acabó la frase.

Así que caía el cuerpo de Irrv, el Comandante Grath enfundaba su bláster. "Mayor Veers, ¿sería tan amable de escoltarnos de regreso a la Guarnición?"

¿Mayor Veers? Le gustó como sonaba. Veers volvió a sonreír. "Claro, señor. ¿Preferiría ir montado?"

blindaje puede absorber fuego de bláster pesado con poco o ningún daño, y es virtualmente impenetrable en luchas cerradas a corta distancia. Las colinas accidentadas y el terreno montañoso, incluyendo precipicios y pendientes pronunciadas de hasta ocho metros de altura, son superados fácilmente por los gigantes AT-AT. El terreno desigual, como el que se encuentra en pantanos y junglas, los frena un poco, pero siguen siendo más efectivos que cualquier otro transporte terrestre sobre terrenos similares.

La "cabeza" alberga la tripulación de mando en una abigarrada y compacta carlinga. Los emplazamientos del armamento del andador también se encuentran en esta sección, presentando a la tripulación un amplio campo de visión a través de la compuerta de acero-transparente blindado. La cabeza puede elevarse o bajar 30 grados y girar hasta 90 grados. Dos cañones láser pesados delanteros (montados en la barbilla) y dos blásters medios (uno a cada lado de la cabeza) constituyen el arsenal del andador. Detectores de alcance electrónicos, computadores de puntería, despliegues de sensores y proyectores holográficos, proporcionan a la tripulación en caso necesario una línea de visión de 360 grados pintada por ordenador. La cabeza está conectada con el compartimento de pasajeros mediante un túnel "de cuello" semiflexible y menos blindado. Los ataques sobre un andador normalmente se concentran en este punto vulnerable, lo que hace necesario reparar o sustituir regularmente estas secciones.

La sección de cuerpo de un andador puede llevar 40 soldados de asalto totalmente armados y preparados para la batalla. Para cargar y desembarcar tropas, el AT-AT se arrodilla doblando sus patas de tres juntas y bajando su cuerpo hasta tres metros del suelo. Una rampa de aterrizaje cae desde la parte trasera del vehículo para desplegar a los pasajeros. Adicionalmente, se pueden utilizar unas escotillas en los flancos, cuando está amarrado en una plataforma imperial de embarque.

Los AT-AT son lanzados sobre una zona de combate desde enormes barcas-lanzaderas especialmente diseñadas, que transportan a los andadores desde los Destruyores Estelares o guarniciones cercanas para desplegarlos sobre el área de batalla.

Los andadores fueron diseñados para ataques de "choque" estrepitosos: son visibles a gran distancia a medida que avanzan lenta y progresivamente hacia el enemigo, y el suelo tiembla de verdad cuando se aproximan estos monstruos. Cualquier cosa que se interponga

en su camino es fortuitamente aplastado bajo sus impresionantes cascos metálicos.

Su aproximación, sin embargo, es engañosamente rápida; parece como si se acercasen lentamente. En realidad, con cada paso cubren una gran distancia y los rebeldes que se han enfrentado contra ellos informan que "los tienes encima antes de darte cuenta".

Los andadores son vehículos de asalto de primera línea sin igual. Sólo las defensas cuidadosamente preparadas, un ataque directo para inutilizar los emplazamientos de armas o el fuego concentrado sobre el cuello tienen la menor de las posibilidades de éxito.

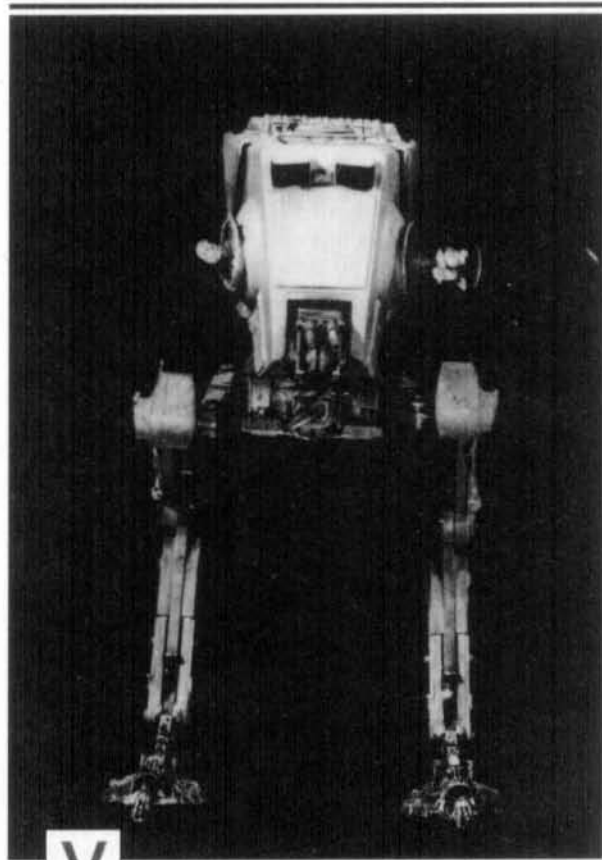
AT-ST Imperial (Transporte de Exploración Todo Terreno)

Los AT-ST imperiales, o andadores exploradores, fueron diseñados para el reconocimiento y el apoyo de fuerzas de primera línea. De poco más de seis metros de altura, estos exploradores de dos patas pueden avanzar rápidamente en terreno abierto. Son más rápidos y maniobrables que los AT-AT, pero menos armados y blindados.

En combate, se utilizan principalmente para proporcionar fuego de cobertura cuando escoltan soldados de asalto que van a pie. Cuando acompañan a AT-AT, cubren los flancos y acaban con los soldados de a pie que evaden las armas más pesadas de los andadores o les intentan atacar desde debajo. Suelen bajar de barcas-lanzaderas, enviados directamente desde guarniciones imperiales, o van con los AT-AT para desplegarlos cuando empieza la batalla.

ANDADOR AT-AT

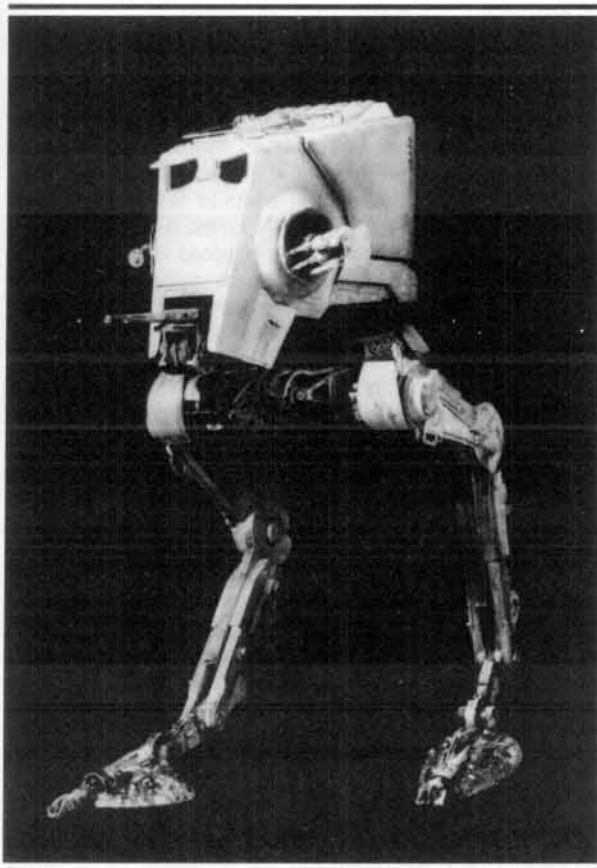
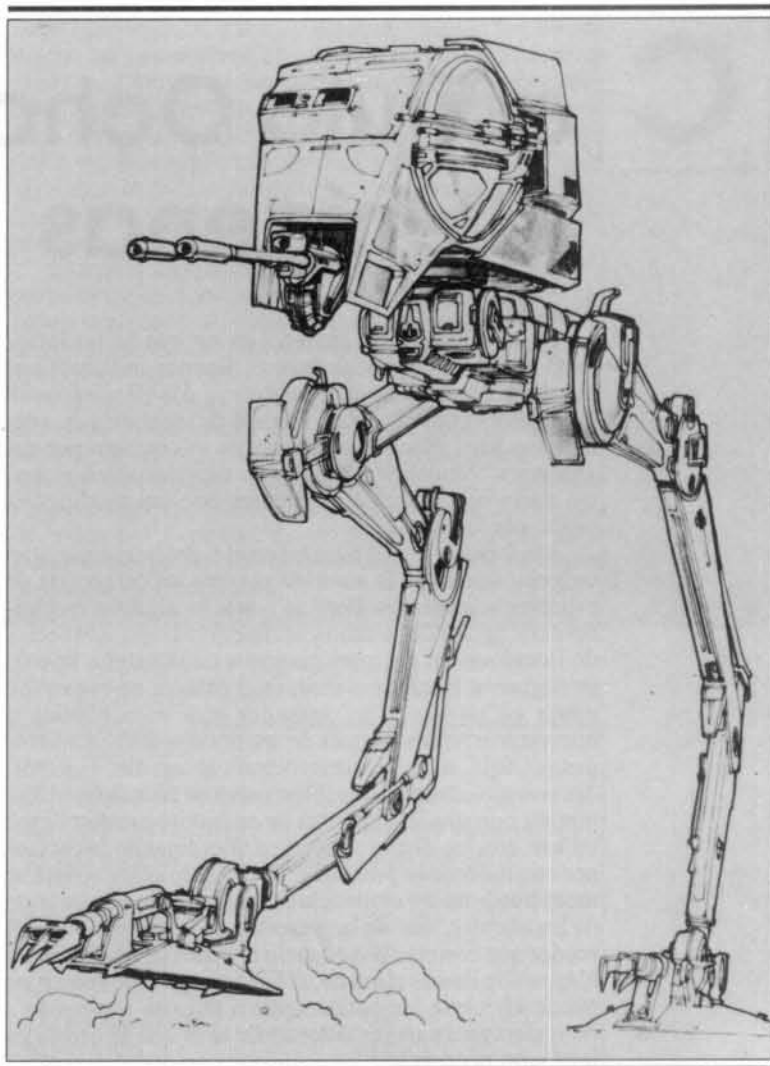
Vehículo: Transporte blindado todo terreno
Tripulación: 3
Pasajeros: 40
Capacidad de carga: 400 kilos
Código de velocidad: [2D]
Fuerza corporal: [6D]
Armas:
Dos cañones láser pesados (fuego acoplado)
 Control de fuego: [2D]
 Daño combinado: [6D]
Dos blásters medios (fuego acoplado)
 Control de fuego: [2D]
 Daño combinado: [3D]



V istas frontal y lateral del Transporte de Exploración Todo Terreno (AT-ST Imperial).

Debido a su velocidad y maniobrabilidad en terreno claro, los exploradores pueden ser mortales en combate contra infantería. De la sección de la mejilla del AT-ST sobresalen dos cañones bláster gemelos montados sobre un pivote. En la cápsula de sensores de babor hay dos cañones bláster ligeros gemelos también montados en pivote y un lanzador de granadas sobresale de la cápsula de estribor. Además, cada pata metálica está equipada con garras de acero que pueden cortar cables dispuestos para hacer caer al explorador o cortar en rodajas a los soldados que se acerquen demasiado. Sólo un cañón bláster pesado o un cañón láser pueden penetrar la gruesa piel del explorador, pero incluso en ese caso hacen falta muchos impactos directos para provocar daños sustanciales.

Sin embargo, los ligeros andadores de exploración son vulnerables a las defensas fijas, como cables para tropezar, trampas, pozos y cargas explosivas. Para estos vehículos bípedos el equilibrio es un serio problema. Después de varias acciones fallidas en los que AT-ST sin apoyo se vieron fácilmente frustrados, los tácticos del Imperio dictaron que las acciones de los exploradores debían ir precedidas por infantería para detectar, limpiar o marcar tales trampas; además, ahora la tripulación utiliza sensores para localizar trampas defensivas en un área y miras telescópicas avanzadas de puntería les dan la superioridad en potencia de fuego contra la mayor parte de los blancos terrestres. Pero el hecho sigue siendo que en terreno claro y relativamente llano, los andadores exploradores pueden resultar vehículos de asalto ligero muy potentes.



ANDADOR AT-ST

Vehículo: Transporte de exploración todo terreno

Tripulación: 2

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: 40 kilos

Código de velocidad: 3D

Fuerza corporal: 3D

Armas:

Un cañón bláster gemelo

Control de fuego: [1D]

Daño: [4D]

Un cañón bláster ligero gemelo

Control de fuego: [1D]

Daño: [2D]

Lanzador de granadas de impacto

Control de fuego: [1D]

Daño: [3D]

C

apítulo Ocho

Alienígenas

De los millones de planetas en los que ha evolucionado la vida, muy pocos (quizás algunos millares) han llegado a desarrollar vida inteligente. De ellos nacieron incontables civilizaciones, muchas de las cuales desaparecieron hace mucho tiempo y sólo se conocen por sus artefactos. Actualmente, miles de especies inteligentes, tan variadas como los ambientes que las produjeron, vagan por la galaxia.

Las formas de vida basadas en el carbono que respiran oxígeno son las más numerosas entre las categorías de especies inteligentes. Pero se conocen algunos respiradores de agua y de metano y se dice que diversas especies de flotadores en gigantes gaseosos tienen algún tipo de inteligencia. En algunas áreas de la galaxia, no es extraño entrar en un bar o en cualquier otra zona pública y encontrarse representantes de una docena de razas alienígenas. Aquí, unos bípedos identificables; allí, insectoides con ojos compuestos. Elementos de tamaño de saltamontes con una inteligencia de enjambre pueden llevar un bar, con los distintos cuerpos coordinando las acciones con misteriosa precisión. Por lo alto, el humo que se mece puede no ser evidencia del abandono complaciente de los clientes, sino de la presencia de un ser gaseoso. El roedor que corretea por el suelo te puede apuntar con un bláster si le llamas alimaña; el hexópodo de ojos enormes puede ofrecerse simpáticamente a pagarte una ronda... pero siempre es mejor determinar si lo que te ofrece es letal para tu especie.

De los miles de razas alienígenas, pocas han llegado a alcanzar la tecnología del hiperespacio, pero muchas de las que no lo han hecho comercian con viajeros del espacio, y algunas abandonan sus mundos primitivos para encontrar la aventura, ganancias o la felicidad entre las estrellas. Ocasionalmente, varias razas alienígenas viven en armonía en un único sistema; desgraciadamente, tal concordia es más la excepción que la regla. Los seres que evolucionan en ambientes muy diferentes frecuentemente tienen unas perspectivas del mundo tan diferentes que a veces chocan violentamente.

Este volumen no puede describir enciclopédicamente todas y cada una de los miles de razas alienígenas conocidas; al menos podemos tratar de algunas de las más conocidas.

Ewoks

Los ewoks, inteligentes bípedos peludos de un metro de altura, son una raza curiosa de buen carácter. Su sociedad es bastante primitiva y sus atuendos se componen de poco más que capuchas, plumas decorativas y huesos de animales, evitando cualquier otra ropa.

La lengua ewok es líquida y expresiva y puede ser pronunciada (a diferencia de la mayoría de las lenguas alienígenas) por la mayor parte de humanos. La inversa es evidentemente cierta y algunos ewoks que han interaccionado con los comerciantes, que muy irregularmente visitan su bello pero empobrecido mundo, han aprendido una especie de lengua franca ewok-básico. Esto permite que los pocos seleccionados conversen con las razas de la galaxia... o casi. A veces, lo que empieza



con una petición perfectamente razonable para que "pasen la comida púrpura" puede acabar significando algo completamente diferente.

La luna boscosa de Endor, el mundo nativo de los ewoks, tiene vida abundante. La baja inclinación axial y la órbita regular del primario de la luna, un gigante gaseoso, dan como resultado un clima templado y confortable. La esfera densamente boscosa está cubierta de árboles gigantes que crecen a alturas superiores a los 300 metros. Sirven de hogar a los ewoks y buena parte de la cultura ewok está relacionada con ellos.

Los ewoks son hasta cierto punto un enigma. Viviendo en agrupaciones tribales primitivas a gran altura entre los árboles de la luna boscosa de Endor, son asustadizos pero guerreros feroces cuando son amenazados. Son valientes, suspicaces, despiertos, curiosos y leales cuando uno se ha ganado su confianza, pero el hecho de vivir en bosques llenos de grandes predadores les ha hecho precavidos en sus tratos con los demás.

La luna boscosa puede parecer pacífica e idílica, pero el paisaje forestal es el hogar de muchas bestias terroríficas. Durante el día, los ewoks forrajean por el suelo del bosque con relativa seguridad, pero incluso los más jóvenes saben que no hay que aventurarse fuera de sus poblados después del crepúsculo, cuando los carnívoros vagan por el bosque oscuro, a la espera de cenar desafortunados ewoks alejados de la protección de sus árboles gigantes.

Los poblados ewok se construyen con barro, paja y madera y se suspenden a gran altura sobre el suelo del bosque. Los conglomerados de poblados utilizan los troncos de los gruesos árboles como apoyo, utilizándolos frecuentemente como paredes internas de sus grandes

chozas. Donde los árboles se apiñan, los ewoks edifican plazas, construyendo plataformas abiertas entre los muchos troncos. Pasarelas y escaleras de madera, escaleras de cuerda y lianas conectan las chozas dentro de los conglomerados.

Los ewoks tienen una religión compleja que se centra, como ocurre con todos los demás aspectos de sus vidas, alrededor de los árboles gigantes. Las leyendas hacen referencia a los grandes árboles como "espíritus guardianes" y "padres de la gente". Los ewoks creen que sus árboles son poderosos seres inteligentes de larga vida. Cada poblado tiene un hechicero que, junto con el jefe, gobierna la comunidad e interpreta los muchos signos, portentos y presagios que regularmente excitan a los supersticiosos ewoks. Sus creencias místicas también parecen incluir muchas referencias a la Fuerza, aunque nunca se menciona con ese nombre.

La música juega un papel importante en la cultura ewok. Se utiliza en ceremonias religiosas, celebraciones, narraciones de historias y como medio de comunicación. Muchas de las tonadas religiosas que embrujan los bosques han pasado verbalmente de generación en generación y algunas de ellas son realmente antiguas. Por los bosques se oye el eco de la música de tambores, emitiendo información y avisos de conglomerado de poblados a conglomerado. Los ewoks generalmente son gente feliz y amiga de la diversión y esto quizás se expresa mejor en su música de danza, que es muy abundante. Se interpreta en toscos instrumentos primitivos y, en manos de músicos ewok con talento, cobran vida y parecen hablar de pura alegría y festividades.

La principal lealtad de un ewok es hacia su tribu: dará su vida incondicionalmente por defenderla. Este sentimiento de comunidad y de apoyo mutuo está profundamente arraigado en las pequeñas criaturas y a veces sale a relucir en sus raras relaciones con otras especies. Mientras que un ewok nunca traicionará a la tribu en la que ha nacido, quizás se vea obligado a pasar mucho tiempo alejado de su poblado nativo. En estos casos, un ewok adoptará a aquellos con quien se encuentra, creando un sucedáneo de agrupación tribal tan importante como el núcleo. Casi ni se oye hablar de guerra entre ewoks.

Aunque tecnológicamente primitivos, los ewoks son astutos e ingeniosos. Son expertos en la creación de herramientas, armas, trampas y otros artilugios que uti-

licen madera, tela, lianas y piedras. Cuando los ewoks entran por primera vez en contacto con las máquinas se muestran cautos y asustadizos. Pero muy pronto la curiosidad supera el miedo y un deseo casi infantil de jugar lleva a la experimentación. Incluso pueden llegar a aprender a manejar algunas máquinas y disparar blásters (si alguien es lo suficientemente valiente para dejarles practicar), pero son de lejos mucho mejores con los arcos y las hondas tradicionales.

El agudo sentido del olfato de los ewoks hasta cierto punto compensa su pobre visión, lo que les hace excelentes seguidores de pistas. Algún sexto sentido, quizás un rudimentario sentido de la Fuerza, les avisa del peligro como si lo pudiesen oler en el aire.

Endor ha tenido poco contacto con el Imperio o la Rebelión y los ewoks no tienen un gobierno central organizado al cual puedan exigir apoyo ninguno de los bandos. Sin embargo, harán todo lo que esté en su poder para proteger sus hogares de una invasión y desconfían de todos los extraños. La amistad de un ewok debe ganarse, no puede ser engatusada o ganada mediante demostraciones de poder.

EWOK

Estas estadísticas describen un ewok en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Para crear un ewok personaje jugador, ver la página 125 de ese libro.

DESTREZA:	2D+2
PERCEPCIÓN:	3D
CONOCIMIENTOS:	1D
FORTALEZA:	2D
MECÁNICA:	1D+2
TÉCNICA:	1D+2

Gamorreanos

Los gamorreanos son criaturas porcinas de piel verdosa, famosas por su gran fuerza y su salvaje brutalidad. Un macho maduro mide aproximadamente 1,80 metros y puede pesar más de 100 kilos; los gamorreanos tienen hocicos, quijadas, pequeños cuernos y colmillos de aspecto porcino. Su fuerza bruta y su retraso cultural hacen de ellos perfectos mercenarios y trabajadores serviles.

Los gamorreanos entienden la mayoría de las lenguas alienígenas, pero la estructura de su aparato vocal impide que puedan hablar claramente en cualquier lengua que no sea la suya nativa. Para cualquier raza que no esté familiarizada con esta lengua, el gamorrés parece una sarta de gruñidos y chillidos. Pero de hecho se trata de una compleja y diversa forma de comunicación muy adecuada para sus creadores porcinos.

Gamorr es un planeta agradable con un terreno variado que va desde llanos helados a bosques de hoja caduca. Pero, a pesar de la agradable ecología, la historia gamorreana está singularmente marcada por guerras constantes. Sencillamente, a los gamorreanos les encanta aporrear y cortar y acuchillar.

En la cultura gamorreana las hembras realizan todo el trabajo productivo. Cultivan, cazan, tejen, fabrican armas y llevan los negocios. Los machos se pasan todo el tiempo entrenándose para la guerra y en la guerra.

Los gamorreanos se organizan en clanes. Un consejo de matronas en cada clan establece alianzas y gobierna

Informe al Mando Imperial

BREAKZZZ8755

Código _____ Omitido

ImpExplSegRec

Sector Modell

Misión 759/B

IX3244-B

IX3244-B informando. Éxito misión. Descubierto un sistema adecuado previamente inexplorado. Esta luna boscosa se ajusta perfectamente a los requisitos de Lord Vader. La única amenaza concebible, la presentan unos bípedos peludos enanos. Su tecnología es irrisoriamente primitiva. Lanzas, arcos y hondas de patéticos salvajes no suponen ninguna amenaza para los disciplinados soldados asalto imperiales. Podemos ignorar estas despreciables bolitas peludas con toda seguridad.

FININFCortocierro



las relaciones con los demás. Al principio de la temporada de campaña, que va desde principios de la primavera a finales de otoño, ordenan la acción de los machos.

Los machos gamorreanos se entrenan en las artes de la guerra y el armamento desde que nacen. Su cultura y herencia les deja poca elección. Disfrutan con las masacres y la violencia y cada primavera salen a saquear los hogares de otros clanes y traen de regreso lo que han saqueado para disfrute de sus hembras. Los machos que demuestran ser valerosos consiguen más prestigio y la posibilidad de elección de pareja. Los que no, generalmente mueren por "selección natural".

Los gamorreanos están muy entrenados en la utilización de armas primitivas de ataque cuerpo a cuerpo como espadas, hachas de batalla y mazas pesadas. Estas son las armas preferidas por esta gente porcina. Pero cuando descubrieron una galaxia entera rebosando de guerras que librar y batallas que vencer, los gamorreanos rápidamente aprendieron las ventajas del bláster. Los machos de muchos clanes ahora son mercenarios y ganan sólidas divisas interestelares para comprar productos tecnológicamente avanzados. Sin embargo, todavía se sigue considerando de mal gusto utilizar armas energéticas durante las guerras en Gamorr.

Gamorr también es el hogar de unos parásitos llamados morrts. Del tamaño de un ratón campestre, los morrts son sanguijuelas que se alimentan de organismos vivos. Siguen con sus huéspedes durante toda su larga vida, engordando y cada vez más satisfechos con los fluidos corporales durante muchas estaciones. Extrañamente, los gamorreanos encuentran que los morrts son amistosos, mimosos y leales y tienen a los grandes parásitos como animales de compañía y símbolo de status. Un gamorreano próspero puede estar cubierto de 20 o más, pero tales cantidades son raramente vistas excepto entre los señores guerreros o las matronas del clan. Los morrts son las únicas criaturas de la galaxia por las cuales los gamorreanos muestran afecto abiertamente.

La primera nave comercial que aterrizó en Gamorr pasó a ser el premio de una dura guerra entre cinco clanes. La tripulación de la nave miró fascinada cómo cinco

ejércitos combatían por el derecho a aproximarse. Después de dos días de sangrientos combates, emergió un vencedor de la carnicería. Los gamorreanos victoriosos avanzaron orgullosamente para reclamar el premio de los cielos; inmediatamente aporrearon la nave, reduciéndola a pequeñas piezas irreconocibles. Después del séptimo suceso similar, los comerciantes enviaron una nave fuertemente armada con nuevas órdenes: no iniciar una relación comercial, sino capturar gamorreanos como esclavos.

No pasó mucho tiempo antes de que se descubrieran más utilidades lucrativas de los gamorreanos. Pronto fueron contratados como guardianes, soldados profesionales, mercenarios y cazarrecompensas... y los gamorreanos nunca se han divertido tanto.

Los gamorreanos trabajarán para cualquiera, si el dinero es bueno y les gusta el trabajo. Sirven felizmente como esclavos si el trabajo implica muchos combates. Un problema con el empleo de gamorreanos son sus prácticas contractuales; los gamorreanos no consideran que un trato sea vinculante si no está sellado con sangre. Además, los señores de la guerra tradicionalmente ponen a prueba el temple de un recluta obligándole a luchar por su posición. Por eso, cuando un forastero busca empleados gamorreanos, se espera de él que proporcione una prueba. Para hacer un trato fuertemente vinculante, el empleador en potencia debería él mismo poner a prueba al gamorreano. La actitud del gamorreano es sencilla: si un forastero no puede derrotar a su mercenario, no vale

Carta de Orttuga a casa (traducida y parafraseada del gamorrés)

Querida Venorra;

Todo el honor para el clan. Espero que los pequeños estén bien y pegándose a más no poder. Jabba es un buen jefe. Me ha dejado matar muchos prisioneros. Muy divertido. Estos extranjeros viven lujosamente; este lugar hace que incluso el hogar de nuestro clan parezca excremento de ungorr. Cuando vendiste mi contrato, tenía mis dudas sobre esta faena, pero ahora me alegro. ¡Tendrías que haber visto las pruebas que me hicieron antes de aceptarme! Jabba me dio la peor paliza que jamás haya tenido el privilegio de sobrevivir.

Comparto un lujoso cubículo infestado de bichos (buenos como aperitivo) con otros nueve. Tenemos mucha comida y bebida. Incluso tenemos que luchar mucho. Pero Jabba lo llama "cumplir" y "protección". Me dieron uno de esos blásters, pero la mayor parte del tiempo utilizo mi hacha de batalla.

¡Incluso he tenido el honor de ser barrido y rasgado por el Rancor! ¡Cómo me divertí cuando casi me mata! Ahora vive bajo el palacio de Jabba y a veces Jabba nos deja que miremos cuando lo alimenta. ¡El Rancor es un animalito maravilloso! Es grande, grande de verdad. Tiene colmillos grandes y garras grandes. Sabe cómo luchar, puedes apostar lo que quieras. Sencillamente tiramos a alguien al pozo y vemos como el Rancor va a por él. Me salen chichones sólo de pensar en él.

Lo siento, ahora debemos irnos. Debo hacer que los granjeros de humedad me paguen la protección. Enviame algún mensaje de vez en cuando, ¿vale? Diles a todos que les mando recuerdos. ¡Y mata a algunos de esos estúpidos del clan de Rogak!

Hasta luego,
Orttugg

la pena trabajar para él. Estas máquinas porcinas de luchar respetan de verdad una buena paliza.

El Imperio utiliza gamorreanos como trabajadores esclavos y muchos gobiernos independientes, agencias privadas y organizaciones clandestinas los utilizan como guardianes y soldados. No son particularmente útiles para la Rebelión, ya que los gamorreanos tienden a disparar así que se presenta la primera oportunidad... y luego siguen disparando.

GAMORREANO

Estas estadísticas describen a un gamorreano en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Para crear un gamorreano personaje jugador, añade 6D a las siguientes estadísticas.

DESTREZA:	3D
PERCEPCIÓN:	2D
CONOCIMIENTOS:	1D
FORTALEZA:	4D
MECÁNICA:	1D
TÉCNICA:	1D

Ithorianos

Los ithorianos son naturales del sistema estelar Ottega, en el Cluster Inferior Plooriod. Las otras razas les llaman "cabezas de martillo" por su rasgo más prominente y extraño. Los ithorianos tienen un largo cuello que se riza hacia adelante y acaba en una cúpula en forma de T.

Los ithorianos hablan el lenguaje común de la galaxia, aunque con un giro peculiar. Los ithorianos tienen dos bocas, una a cada lado de su largo cuello doblado. Esto produce un efecto "estéreo" cuando hablan que puede resultar desconcertante para seres que no estén familiarizados con ellos. Su lengua nativa utiliza este efecto estéreo, haciendo de su lengua una de las más interesantes de oír pero más difíciles de hablar.

Ithor, el cuarto planeta del sistema estelar Ottega, es un exuberante mundo tropical rebosante de variada fauna y flora nativa. Buena parte de él ha sido domesticado por los ithorianos, pero todavía hay grandes regiones de territorio inexplorado y salvaje. Dos masas de tierra y numerosas islas de Ithor siguen en su subdesarrollado estado original. Incluso los continentes "desarrollados" parecen junglas abandonadas para la mayoría de viajeros espaciales. El clima de Ithor es tropical y los humanos y muchas razas humanoides pueden vivir en el planeta, aunque algunos puedan encontrar molestos el calor y la humedad. Es un mundo en donde la tecnología y la naturaleza coexisten armoniosamente, manteniendo una civilización avanzada y pacífica supervisada por los ecológicos ithorianos.

Los ithorianos viven en lo que se ha descrito como "manadas". En realidad son ciudades que migran alrededor de los tres continentes civilizados del planeta. Cada manada es una compleja maravilla tecnológica: en forma de disco y de varios niveles de altura, las manadas cabalgan sobre la superficie en motores repulsores de elevación, albergando a los ithorianos y sirviendo como centros de comercio, industria y cultura. Desarrolladas tras largos milenios, las manadas representan una solución lógica y elegante al problema de la conservación del sistema ecológico de Ithor, mientras se proporciona a los Ithorianos una sociedad tecnológica. Herbívoros, los ithorianos "pastan" en la vegetación de su planeta sin acabar de poner el pie sobre su superficie y su creencia en

la igualdad ecológica les prohíbe coger del suelo más de lo que cada rebaño necesita. En la práctica, por cada planta que consume el rebaño, se plantan dos.

Este modo de vida llevó de manera bastante natural y temprana al primer al viaje espacial en la historia ithoriana: las naves ithorianas son sencillamente "manadas" espaciales equipadas con hiperimpulsores. Viajan por las rutas espaciales como caravanas, llevando mercancías extrañas de un extremo a otro de la galaxia. Cada nave-manada espacial está diseñada para el confort ithoriano, construida para imitar el ambiente de su mundo. Son junglas interiores con tormentas artificiales, atmósferas húmedas, vida salvaje planetaria y amplios pasillos de vegetación exuberante.

A pesar de sus extrañas costumbres y apariencia, los ithorianos son gentiles y amantes de la paz. Manifiestan un gran respeto por todas las formas vitales y alteran la ecología de su planeta tan poco como sea posible. Se mantienen en sus manadas flotantes, aventurándose en la superficie del planeta sólo cuando es necesario. Pero los ithorianos también son curiosos y gregarios, razón quizás por la cual se aventuraron al espacio como mercaderes. Como tales, son bienvenidos en toda la galaxia. En muchos sistemas de los Territorios del Borde Exterior, la llegada de una manada de Ithor es motivo de celebración.

Aunque los Cabezas de Martillo creen en la coexistencia pacífica, también creen en la protección de lo que aprecian. Las manadas espaciales utilizan pantallas deflectoras y armas para contener a los contrabandistas y piratas. Pero no son rival para las naves de guerra imperiales. El propio Ithor se enorgullece de poseer un sistema defensivo muy avanzado, lo que permite que las manadas planetarias viajen sin armamento.

A pesar de que se necesitan muchas habilidades para mantener en funcionamiento las manadas, la mayoría de ithorianos optan por recibir entrenamiento en los campos agrícola, artístico y diplomático, además de las ocupaciones mercantiles y de viaje espacial. Muchos incluso escogen ser sacerdotes ecológicos, sirviendo a la "Madre Jungla" y preservando la naturaleza en Ithor.



La gente de Ithor practica una forma de gobierno comunal. Cada manada es autónoma e independiente. Una vez cada estación ithoriana (unos cinco años estándar) las manadas se encuentran en "la Reunión". La Reunión, un gran espectáculo para los forasteros, atrae turistas de toda la galaxia. Las manadas se unen en una ceremonia regia que parece una danza majestuosa sobre la jungla. En la Reunión, los narradores de historias cuentan cuentos maravillosos, las familias honran viejos compromisos, las parejas intercambian votos matrimoniales y los ithorianos en general debaten su lugar en la galaxia. Cualquiera manada espacial que se encuentre en la vecindad participa en ella, pero en el espacio profundo se organizan versiones reducidas de la Reunión para aquellos ithorianos que se encuentran lejos del planeta cuando llega el "Tiempo de la Reunión".

Las manadas espaciales comercian tanto con el Imperio como con la Alianza Rebelde, pero quieren evitar problemas. No tienen ninguna razón para favorecer uno u otro bando, siempre y cuando se les permita seguir realizando sus actividades en paz. Recientemente, un Destructor Estelar imperial se puso en órbita alrededor de Ithor y depositó una guarnición de soldados de asalto. Las

quejas ithorianas han sido ignoradas; el Imperio pretende que sólo quieren "supervisar" las actividades mercantiles ithorianas.

Jawas

Nativos del planeta desierto de Tatooine, los jawaes son carroñeros inteligentes de aspecto de roedores, obsesionados con la recogida de hardware anticuado y abandonado. De un metro de altura aproximadamente, llevan capas y capuchas toscamente tejidas por ellos mismos, para protegerlos de los rayos hostiles de los soles gemelos de Tatooine. Normalmente sólo unos ojos de brillo intenso relucen bajo los oscuros confines de una capucha jawa; pocos han llegado a ver qué se esconde dentro de la oscura vestimenta. Pero una cosa está clara: para las otras razas, el olor de un jawa es desagradable y más que ligeramente ofensivo.

Los jawaes entienden el lenguaje común del Imperio, pero prefieren su lengua natural, un torrente de gruñidos guturales y siseos inteligibles para la mayor parte de los habitantes de Tatooine... al menos para los que deben tratar con ellos. Los jawaes también hablan un extraño y variable dialecto de su lengua que resulta incomprensible para los no-jawaes; esto ayuda en gran medida a su habilidad para negociar con extraños. Los granjeros de humedad suelen aprender a las malas que es más seguro tratar con un jawa que negociar con un comité jawa.

Los jawaes vagan por el desierto de Tatooine, recogiendo droides abandonados, maquinaria rota y cualquier otro resto de tecnología avanzada que puedan encontrar. Viajan en enormes hogares-fortaleza con cadenas llamadas "reptadores de las arenas", rastreando los inacabables páramos en busca de restos. Estos mecánicos migrantes son básicamente tratantes de residuos tecnológicos que recogen lo que la gente tira para venderlo a otros. Se sabe que han llegado incluso a coger material de las manos de granjeros de humedad... especialmente si no está guardado o firmemente fijado en su lugar. Después de unas pocas semanas de reconexiones y alteraciones, estos comerciantes poco escrupulosos

ITHORIANO

Estas estadísticas describen un ithoriano en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Para crear un ithoriano personaje jugador, añade 6D a las siguientes estadísticas.

DESTREZA:	2D
PERCEPCIÓN:	2D+1
CONOCIMIENTOS:	2D+2
FORTALEZA:	2D
MECÁNICA:	1D+1
TÉCNICA:	1D+2

Iggjel y la Madre Jungla

Sé que va en contra del camino de la manada, pero tuve que ayudar a mi compañero de manada Iggjel. En ese momento no entendí por qué lo hice, pero él debía ver el dominio de la Madre Jungla, caminar sobre su suelo puro e inmaculado.

Mi compañero de manada Iggjel pertenece a la Manada Wayland, como yo. Somos aprendices de pastores que algún día cuidaremos de las granjas a bordo de nuestro vehículo. Pero la exuberante jungla de las tierras inexploradas atraía a Iggjel y necesitaba mi ayuda para responder a esa llamada.

Armado únicamente con un bastón energético y un agri-kit, Iggjel abordó mi rozador y fuimos hacia el continente del que no habían mapas y por cuya costa había estado viajando la manada durante las últimas semanas. Durante esos días estuve buscando por encima de la abigarrada vegetación y observando como Iggjel escuchaba su silenciosa llamada. La Madre Jungla quería a mi compañero de manada y no podía hacer menos que ayudarlo.

Nuestro pequeño vehículo se deslizó rozando las olas danzantes, aproximándose a una playa vacía. Esta desolada extensión de arena era un portal, ya que más allá de su costa empapada de sol se encontraban las inmensas junglas de las tierras desconocidas de Ithor.

Paré el rozador sobre el agua, dejando que se meciera a unos pocos metros de la blanca y pura arena. Se nos enseña que nunca pongamos el pie sobre las tierras inmaculadas y no podía estropear las dunas con el paso del motor del rozador.

Iggjel asintió. Entendió mis dudas. Habíamos crecido juntos, soñando nuestros sueños y planeando nuestros planes. Pero ahora esto se había acabado. Miré a los ojos de mi compañero de manada y me di cuenta que nunca lo volvería a ver. Pero aún así, siento alegría, no pena, por ese día fatídico. Tocó la curva de mi cabeza, en el despido tradicional de nuestro pueblo y recogió su bastón y su mochila. Con una última mirada a la manada, su enorme masa llenando el horizonte, Iggjel bajó y posó sus pies en la limpia arena virginal. Este acto, no importa lo que digan los ancianos, no era un acto de desafío. Era amor.

Iggjel caminó hacia el impenetrable muro verde de plantas y arbustos y se abrió, permitiéndole acceder a las tierras nunca pisadas por los de las manadas. Durante un breve momento creí ver a otros en las profundidades de la abundante vegetación, pero luego la puerta se cerró y todo quedó como antes.

Había visto como la Madre Jungla escogía un sacerdote, asistí a la gloria de Su llamada. Deseé suerte y buen viaje a mi compañero de manada, luego giré lentamente mi rozador y volví a la manada.



hacia la Rebelión ni hacia el Imperio. Sus únicos intereses consisten en hacer tratos y adquirir más y más de su preciosa tecnología.

JAWA

Estas estadísticas describen un jawa en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Para crear un jawa personaje jugador, añade 6D a las siguientes estadísticas.

DESTREZA:	2D
PERCEPCIÓN:	1D
CONOCIMIENTOS:	2D
FORTALEZA:	1D
MECÁNICA:	3D
TÉCNICA:	3D

pueden incluso intentar vender el equipo al propietario original... con un sustancial margen de beneficio, evidentemente. (La mayoría de las razas considerarían que esto es traición y robo; los jawas lo consideran un buen negocio.)

Los jawas son inherentemente paranoicos y lo temen todo, pero aparentemente sólo tienen dos enemigos naturales: los moradores de la arena y los dragones krayt. A los moradores de la arena no les gusta atacar cosas tan grandes como un reptador de las arenas, pero constantemente buscan oportunidades para asaltar equipos de rapiña jawas que se alejan demasiado de las fortalezas móviles. Los dragones krayt no tienen tales escrúpulos y se sabe que han atacado en diversas ocasiones los gigantescos vehículos terrestres.

Aunque cobardes, si se les presiona demasiado, los jawas utilizarán sus armas: blásters de diseño propio, montados a partir de piezas de una amplia variedad de fuentes mecánicas. Hay informes de granjas de humedad totalmente aplanadas por reptadores. Se desconoce si estos raros incidentes son sucesos accidentales o alguna forma de justo castigo, pero la mayoría de los jawas preferiría escabullirse antes que luchar.

En las pocas ciudades que se elevan en los yermos de Tatooine, se pueden encontrar jawas adulando excitadamente la vasta concentración de vehículos y droides que allí se encuentran. Frecuentemente su miedo deja paso a sus tendencias obsesivas en presencia de tanta tecnología avanzada y las criaturas deben ser repetidamente alejadas a la fuerza. Muchos visitantes se quejan de salir de una cantina para encontrarse con docenas de jawas correteando sobre sus deslizadores recién limpiados, toqueteándolo y babeándolo de una manera desagradable.

A pesar de su apariencia, los jawas son consumados reparadores con una maña innata para analizar cualquier tipo de maquinaria. Quizás no entiendan la teoría robótica o los motores de repulsión, pero pueden hacer que un droide averiado trabaje o que funcione un deslizador terrestre insensible... al menos el tiempo suficiente para vendérselo a un granjero de humedad desesperado.

Los jawas no están interesados ni en la política local ni en la galáctica (y probablemente no se lo permitirían si lo estuviesen) y no han mostrado ninguna inclinación

L a vida en un reptador de las arenas jawa

Soy QT-3PO, droide de protocolo. Me piden que explique lo que sé de esas desagradables criaturas: los jawas. Tuve la singular desgracia de ser su huésped cuando el carguero de mi amo aterrizó para hacer reparaciones en Mos Eisley. Estaba dando unas vueltas examinando el paisaje cuando varios jawas solicitaron a la fuerza mi presencia a bordo de su "reptador de las arenas". Acepté graciosamente su invitación, intensamente consciente de sus blásters de aspecto perverso.

El vehículo jawa me recordó un nido de roedores silurianos, cribado de tubos de entrada escondidos, de escotillas de acceso y de escalerillas. Observé como las criaturas correteaban de una manera particularmente desagradable, almacenando desgraciados droides para algún destino horrible. Muy pronto se me hizo aparente que hacen su hogar en el oscuro y abigarrado interior de los imponentes vehículos terrestres. (Entre nosotros, son totalmente inconscientes de convenciones sociales como bañarse o limpiar sus prendas.)

El reptador que visité era un sorprendente (aunque terrorífico) logro técnico. Era un vehículo de superficie autopropulsado, con cadenas y de varios pisos, que aparentemente servía como depósito para los jawas y los materiales recuperados. Supongo que cada reptador es una comunidad diferente; el que vi cobijaba a más de 300 ocupantes. Nadie sabe si adquieren sus reptadores de las arenas de la manera habitual de los jawas o si los jawas de hoy en día son los restos de una raza avanzada (cosa que dudo completamente). Sea lo que fuere, mantienen el vehículo apedazado, reparado y en funcionamiento, a pesar de la poco civilizada y sucia manera de tratar a sus huéspedes.

Vi pocas pruebas de gobierno organizado y casi ninguna práctica social familiar. Los rasgos que exhiben en público son sólo una ligera indicación del desagradable comportamiento que vi dentro del reptador. Las desordenadas bodegas estaban llenas de recambios, máquinas canibalizadas y deformes droides de todos los tamaños, formas y funciones. ¡Esos pobres droides me explicaron historias que hicieron recalentar mis servomotores! Una desgastada unidad R4 me explicó que después de que los jawa satisfacen su obsesiva curiosidad, venden las máquinas o las desmontan para crear algún extraño e híbrido invento jawa. Estaba seguro que me esperaba un destino parecido. Pero mi amo finalmente me encontró y me rescató, pagando prudentemente lo que los jawas le pedían.

En resumen, la experiencia no fue agradable, y si alguna vez vuelvo a encontrarme con alguna de estas desvergonzadas criaturas será demasiado pronto.

Mon Calamari

Los mon calamari, o calamarianos, son una inteligente especie anfibia bípeda de color asalmonado con manos palmeadas, cabezas abovedadas y grandes ojos. Toman el nombre de su acuoso planeta, Calamari, que comparten con los quarren.

El agua cubre la mayor parte de la superficie de Calamari. El planeta es tectónicamente estable y, como resultado de ello, las montañas son raras y las islas y minúsculos continentes que existen contienen ciénagas, pantanos y cadenas lacustres.



Los calamari y los quarren hablan una lengua similar, pero la mayoría de los calamarianos han adoptado como propia la lengua común de la galaxia. Debido a la desafortunada historia reciente de Calamari, se pueden encontrar calamarianos tanto en campos de trabajo imperiales como en las filas de la Alianza Rebelde. Son por lo general de voz suave, amables y razonables como personas, incluso en sus tratos con el Imperio.

Los mon calamari son criaturas terrestres habitantes de las costas con afinidad con el agua. Sus ancestros primitivos subsistían principalmente gracias al pescado, los crustáceos y las frutas y, con el paso de los milenios, desarrollaron un rudimentario sistema de acuicultura, criando peces en rediles y cultivando quelpo. Los avances tecnológicos fueron lentos según los estándares humanos, retrasados por la pobreza de minerales del manto de Calamari. Quizás este lento avance explique la pacífica historia de los calamari; o quizás la explicación radica en la propia amabilidad de los mon calamari.

Los calamari descubrieron y contactaron con los quarren, que habitaban en las profundidades marinas; después de alguna confusión inicial, desarrollaron una civilización simbiótica. Así empezó la verdadera edad dorada de su planeta. A medida que avanzaban los calamari, construyeron gradualmente grandes ciudades flotantes

que se convirtieron en centros de aprendizaje, gobierno y cultura. Fueron ayudados por los quarren, que, minando los minerales despositados en las aberturas volcánicas del mar profundo, proporcionaron los metales necesarios para una tecnología avanzada. Actualmente estas ciudades mecánicas flotantes salpican de puntos los océanos, como continentes artificiales descansando sobre un mar constante.

Las ciudades flotantes de los calamari se extendieron tanto sobre como debajo del agua, proporcionando el espacio necesario para las granjas de peces, los centros industriales y las instalaciones de alojamiento. Deslizadores de olas viajan de ciudad en ciudad y lanzaderas van y vienen de las grandes plataformas espaciales que están en órbita alrededor del planeta a las ciudades que cabalgan sobre las olas. Los quarren viven en los niveles más profundos de las ciudades, mientras que los mon calamari prefieren los niveles más cercanos al sol.

Los calamarianos han creado una cultura altamente civilizada. El arte, la música, la literatura y la ciencia están a un nivel de creatividad no superado en la galaxia conocida. Casi desde el principio, la literatura calama-

E l rescate de Ackbar

Ackbar fue uno de los primeros mon calamari esclavizados por el Imperio. Líder popular y respetado en la Ciudad de Coral, Ackbar fue asignado a la nave-insignia de una flota imperial como intérprete y sirviente personal. Para causar buena impresión, un oficial de la flota presentó al calamariano como regalo para el Gran Moff Tarkin. Siguiendo la conquista inicial del planeta, Tarkin dejó la subyugación de los calamarianos a otros y volvió a casa a supervisar sus territorios; con él fue Ackbar.

Como esclavo siempre atento, Ackbar aprendió mucho sobre el Imperio y sus militares, sabiendo que un día esa información le sería muy útil. Aprendió sobre las teorías de guerra del Imperio y escuchó las razones que tenía el Imperio para ajustarse al gran plan del Emperador. También supo por primera vez de la rebelión que crecía en la galaxia. Pero Tarkin no estaba preocupado por esa rebelión; sólo sonreía y murmuraba amenazas sobre una nueva arma que haría invencible al Imperio.

Ackbar se encontró ocasionalmente en posición de examinar documentos militares secretos y se dedicó a aprender todo lo que pudo sobre las tácticas y estrategias imperiales, esperando sin esperanza que algún día fuese capaz de utilizarlo contra el Imperio. Pero el arma secreta del Emperador obsesionaba continuamente a Ackbar; lo único que pudo saber era que esa arma no sólo podía arrasarse un planeta, sino destruirlo totalmente.

Luego llegó la orden; tenían que hacer las maletas. Una lanzadera debía llevarlos hacia el arma que Tarkin había insinuado: una nueva estación de batalla. Mientras estaban en tránsito, la lanzadera fue atacada por una fuerza de élite de rebeldes enviada para asesinar al Gran Moff. Apareció un Destructor Estelar para ayudar a Tarkin y se escapó, dejando a Ackbar atrás. Huyó con los rebeldes.

Dedicándose él mismo y su pueblo a la causa de la Rebelión, los conocimientos de Ackbar sobre el imperio le hicieron rápidamente indispensable en la Alianza. Ahora el Almirante Ackbar y la flota mon calamari luchan para restaurar la justicia en una galaxia asediada.

riana ha descrito las estrellas como islas en un mar galáctico. Muestra un anhelo apasionado por explorar el espacio en busca de otras civilizaciones con las que compartir esperanzas y aspiraciones, como los calamari han hecho con los quarren. (Sin embargo, los quarren ven esta relación con una luz algo diferente.) La tecnología avanzada les dio finalmente los medios para cumplir sus sueños de comunión galáctica... pero la nube de la guerra hundió su mundo acuático en la oscuridad.

La primera nave espacial calamariana se encontró con el Imperio e hizo sondeos pacíficos. El Imperio, no obstante, no vio una civilización avanzada con la que comerciar; en vez de ello vio una civilización avanzada y una gente amable, y en consecuencia estúpida, lista para ser conquistada. El Imperio vio una especie naturalmente esclava cuyas industrias podrían explotar para servir a la máquina de guerra del Imperio.

Cuando las fuerzas imperiales les invadieron, fueron recibidas como amigos. Pero cuando el Imperio empezó a incautar propiedades y a tratar los instrumentos de poder y de gobierno calamarianos con desprecio, fueron impulsados a la resistencia pasiva.

El Emperador no iba a tolerar ningún desafío. Ordenó la destrucción de tres ciudades calamarianas como muestra de su poder. El mar creció con la sangre de miles de seres. Ésto, estaba seguro, acobardaría a sus enemigos.

La respuesta fue inesperada. Esta pacífica raza, este mundo sin historia de guerras, se alzó como uno solo, transformando utensilios de paz (instrumentos de cocina, aperos de jardín, herramientas metalúrgicas) en armas de guerra. Los calamari destruyeron a sus enemigos, expulsando la primera ola de invasión.

El Emperador intentó esclavizar a los calamari; en la práctica, les enseñó el arte de la guerra.

Ahora las industrias de Calamari tienen un nuevo propósito.

Fabrican armas como quería el Imperio, pero no para su uso. Los calamarianos buscaron sus sueños entre las estrellas. Lo que encontraron fue una guerra terrible y un sueño diferente: un sueño de libertad, un sueño de esperanza, un sueño mantenido por un creciente grupo de razas que se llama la Alianza.

La capacidad industrial, las naves y la tecnología de los calamari resultan una gran ayuda para la Alianza, pero son posiblemente lo menos importante que ofrecen los calamari: se les llama "el alma de la Rebelión" y aportan a la Alianza la entrega, su fortaleza y una visión de un congreso de muchas razas creando conjuntamente una civilización promotora de vida y que abarque toda la galaxia. Los mon calamari se han tomado muy a pecho la causa, comprometiéndose a luchar hasta que el Imperio sea destruido... o hasta que los calamari sean borrados de la galaxia.

MON CALAMARI

Estas estadísticas describen un mon calamari en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Para crear un mon calamari personaje jugador, ver la página 131 de ese libro.

DESTREZA:	2D
PERCEPCIÓN:	1D+1
CONOCIMIENTOS:	2D
FORTALEZA:	2d
MECÁNICA:	2D+1
TÉCNICA:	2D+1

Quarren

También llamados "Cabezas de Calamar", los quarren son una especie humanoide inteligente, cuya cabeza parece un calamar de cuatro tentáculos. Con piel correosa, ojos turquesa y dedos succionadores, esta raza anfibia comparte el mundo de Calamari con los mon calamari de ojos tristes, viviendo en la profundidad de sus grandes ciudades flotantes.

Los quarren y los calamarianos comparten la misma lengua, pero los quarren son más prácticos y conservadores en sus puntos de vista. A diferencia de los mon calamari, que también han adoptado la lengua común de la galaxia, los quarren se han mantenido fieles a su lengua oceánica, utilizando la otra únicamente cuando tratan con forasteros.



Calamari es un mundo acuoso con pocas masas terrestres. La tierra que existe son las marismas pantanosas y cenagosas de donde surgieron las primeras civilizaciones acuaculturales cuando los calamarianos emergieron del mar azul-verdoso. Los quarren siguieron habitando en el mar, capaces de vivir en el aire pero prefiriendo la cálida seguridad del mar. Eventualmente las dos razas empezaron a cooperar, los mon cal (así los llaman los quarren) proporcionando las ideas y los quarren proporcionando los metales para hacer realidad esas ideas. Ahora las grandes ciudades flotantes dominan los océanos. Se extienden muy por debajo de las olas y sirven como centros de aprendizaje, cultura y gobierno. En los niveles inferiores de esas metrópolis flotantes viven y trabajan los quarren.

Los quarren son gente pragmática, poco dispuesta a confiar en nuevas ideas o conceptos elevados. Su panorama de la vida, tal como se evidencia en su arte y su literatura, es en cierta medida el opuesto de los mon cal. No sueñan en mañanas más brillantes, pero se aferran a

los recordados ayer. El mar es donde pertenece la gente, no sobre pedazos de metal flotante o fuera, entre las estrellas. Aún así, los quarren ha seguido a los mon cal de las profundidades del océano al inacabable vacío del espacio, beneficiándose de los sueños y aspiraciones de la raza de ojos tristes y pasando a depender cada vez más de ellos.

Esta dependencia ha creado fricciones entre los dos pueblos oceánicos, como también queda indicado en la literatura, y puede encontrarse en la raíz de algunas hostilidades que se manifestaron en la época de la llegada de las primeras naves imperiales. Lo que los calamarianos veían como una oportunidad para encontrarse con otras especies y unirse en una hermandad galáctica, rápidamente terminó mal cuando las naves imperiales abrieron fuego sobre los calamarianos, destruyendo varias naves mon cal y dañando algunas ciudades en la superficie. Las pocas defensas que poseía el planeta acuoso en ese día fatídico resultaron inoperantes cuando se necesitaron; corren rumores persistentes de que los quarren ayudaron a los imperiales, saboteando la red protectora.

Ambas razas fueron rápidamente esclavizadas por el

Imperio, obligadas a trabajar en campos de trabajo para alimentar la máquina de guerra imperial. Pasó poco tiempo antes de que volviese a haber solidaridad contra los forasteros y, dirigidos por los mon calamari, se implementaron teorías de resistencia pasiva contra las fuerzas imperiales.

Pero el Ejército Imperial no se disuade tan fácilmente y la reacción fue una atrocidad de las que pocos en la galaxia podrían llegar a creer posible. Ciudades flotantes enteras fueron borradas de la existencia por la Flota Imperial, coloreando el océano de rojo con la sangre de la gente del planeta. Este acto unió las fuerzas de los habitantes del planeta y juntos se alzaron desesperadamente para expulsar a los invasores imperiales con armas toscas y la pura fuerza de voluntad.

Desde este día de cooperación, muchos quarren han huído del sistema para buscar una vida en cualquier otro lugar de la galaxia. Se han mantenido a propósito lejos de la Rebelión y del Imperio, optando por trabajar en ocupaciones más oscuras. Se encuentran quarren entre los piratas, esclavistas, contrabandistas y en varias de las redes de espionaje que funcionan por el Imperio.

L a venganza de Seggor Tels

Vi a mi pueblo viviendo en las sombras, dejando las riquezas y la gloria para los pomposos mon cal. Vi como mi pueblo (nosotros) construíamos *sus* ciudades y trabajábamos para *sus* sueños. No dije nada porque el odio, la envidia, amargaban mi alma.

Soy Seggor Tels, quarren, y desprecio a nuestros hermanos de planeta con todo mi corazón. Sólo oír su nombre me pone los tentáculos rojos de cólera: los soñadores, los buscadores de las estrellas, los mon cal.

De todas maneras, ¿por qué están tan preocupados por las estrellas? El mar es quien nos dió la vida, nuestro señor. Deberían soñar con él, no con luces brillantes más allá de nuestro alcance. Les seguimos fuera del mar, obligados por sus grandes ideas y sus quiméricas palabras, a las costas pantanosas de nuestro mundo. Rendimos el mineral que extraíamos del suelo del océano, libre e ignorantemente. Luego les ayudamos a construir sus catedrales de esperanzas e imaginaciones: *sus*, no *nuestras*.

Nunca vieron como era nuestra vida en las entrañas de sus ciudades flotantes, no podían entender por qué no teníamos ningún deseo de alcanzar lo imposible. ¿Era tan difícil pedir cuál era nuestra opinión? ¿Hubiese influido, al final? Fuesen sus sueños, o sus deseos o cualquier otra cosa, los mon cal finalmente consiguieron lo que se proponían. ¡El Mar los reclame! ¡Fue culpa suya si hice lo que hice! ¿No lo ven?

Ackbar y su Consejo Calamariano estaban tan excitados cuando realizaron el primer contacto con el Imperio. Iban a ver cumplido su sueño. Iban a encontrarse con gentes de otra estrella. Y en su autosuficiencia y autosatisfacción nunca comprendieron que eran otros sueños los que necesitaban cuidado, otras visiones que se pudrían en las sombras calamarianas que tapaban el sol. Cuando se me acercó el agente imperial, un explorador avanzado que se había infiltrado entre nuestras confiadas defensas, supe qué era lo que debía hacer.

Sí, fui yo, Seggor Tels, quien bajó nuestras pantallas planetarias ese día fatídico y permití el acceso de la flota imperial a nuestro mundo. Pero los mon cal obligaron a mi mano: ¡había que darles una lección! ¿Ven a dónde llevaban los intangibles deseos de los mon cal? ¡Y como reí al ver caer a los poderosos mon cal!

Pero mi risa murió cuando el Imperio forzó su voluntad de hierro sobre todos nosotros. Fuimos esclavizados, mon cal y quarren por igual. Por fin, muy pronto, ambas razas estuvimos en igualdad de condiciones, esclavos bajo la bota blindada del Imperio.

Reí en voz alta cuando los insignificantes mon cal se resistieron a la imponente flota del Imperio con sus ideales, resistieron al poder absoluto únicamente con sueños frágiles. Pero algo dentro de mí se agitó cuando los imperiales mataron a los que se negaban a trabajar en las factorías y maldije a los mon cal mientras sus ciudades eran destruidas una tras otra. Lloré tanto por los calamarianos como por los quarren mientras esperaba ver el final del barrido destructor. Ahora éramos esclavos, y ningún sueño o deseo fantasioso podía derrotar a un amo tan poderoso.

Pero había un sueño en algún lugar de las estrellas. Era un sueño poderoso que hablaba de esperanza y sonaba por todo el mundo como una fantasía mon cal. Esa Rebelión era real, sin embargo, y el forastero que habló con nosotros encendió los corazones de los calamarianos. Juraron que el Imperio pagaría por sus atrocidades, pero me preguntaba quién debería ser juzgado por siglos de injusticia.

De todas maneras, había que hacer algo respecto al Imperio. Otra vez me veo obligado a tomar parte en un cenagal de origen calamariano. Reuní a mi pueblo, le convencí de mantenernos al lado de nuestros odiados hermanos y juntos expulsamos a los invasores de nuestro mundo.

El Imperio proporcionó a los quarren una cosa: los medios para encontrar nuestro lugar en la galaxia. Mucha de mi gente ha abandonado Calamari, sin que les preocupen ni los mon cal ni los imperios ni las rebeliones. Sólo buscan una nueva vida. Yo me he quedado, con el inacabable océano, también para buscar algo. Quiero entender por qué sigo llorando de noche por los que murieron, por qué sigo odiando a los soñadores que lo provocaron todo y por qué me siento avergonzado por mi papel. Quizás lo que realmente busco es mi propio sueño.

QUARREN

Estas estadísticas describen un quarren en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Para crear un quarren personaje jugador, añade 6D a las siguientes estadísticas.

DESTREZA:	2D
PERCEPCIÓN:	2D+1
CONOCIMIENTOS:	1D+2
FORTALEZA:	2D+1
MECÁNICA:	2D
TÉCNICA:	1D+2

Moradores de la Arena (Incursores Colmilludos)

Altos, fuertes y agresivos, los Incursores Colmilludos, o "Moradores de la arena", son una especie humanoide nómada que se encuentra en el planeta desierto de Tatooine. Comúnmente, llevan vendajes y harapos para protegerse de los intensos rayos de los soles gemelos de Tatooine y un sencillo aparato respirador para filtrar las partículas de arena y añadir humedad al seco aire abrasador.

La lengua de las gentes de la arena es una ininteligible mezcla irada de consonantes y gruñidos. Ninguna de las partes más civilizadas de Tatooine tiene nada que ver con los nómadas del desierto, y los granjeros de humedad evitan en la medida de lo posible el contacto con esta gente. Por estas razones, la lengua de los moradores de la arena sigue siendo un misterio.

Envueltos como momias en inacabables fajas, vendajes y pedazos sueltos de tela, estos nómadas son maestros del sigilo y poco se sabe de su cultura o de sus hábitos, pero sí se sabe que estos feroces nómadas son poderosos y peligrosos luchadores endurecidos por los deslumbradores soles y por las áridas arenas del desierto. Tienen miedo a pocas cosas, pero pueden ser rechazados por potentes muestras de fuerza. Viajan en bandas de 20 ó 30 individuos, nunca permaneciendo demasiado tiempo en un mismo sitio. No muy numerosos, los moradores de las arenas se mantienen en las regiones más desoladas del mundo desierto.

Las gentes de la arena han domesticado a los bantha, que les sirven como bestias de carga. Su arma preferida es el gaderfii, o palo gaffi, una doble hacha fabricada con restos metálicos rapiñados de vehículos abandonados o estrellados. También llevan rifles bláster, pero no son tan refinados y certeros como, por ejemplo, las armas de los soldados de asalto imperiales.

Los moradores de la arena sienten repugnancia por los colonos humanos y matan muchos cada año (y en una ocasión llegaron a atacar las afueras de Anchorhead). Si surge una oportunidad en la que puedan matar sin arriesgar demasiados de sus guerreros, los moradores de la arena atacarán granjas de humedad aisladas, pequeños grupos de viajeros o grupos de rapiña jawa. Se mantienen alejados de las inmensas fortalezas reptantes de los jawa, de las granjas fuertemente protegidas, de las ciudades y asentamientos más grandes y del temido dragón krayt. A medida que van llegando más y más colonos a Tatooine, los incursores rara vez se alejan de los páramos aislados. Parecen querer evitar confrontaciones que pudiesen llevar a toda la fuerza de la población humana de Tatooine en contra de ellos. Este contacto infrecuente con los granjeros de humedad proporciona una paz inestable para los habitantes del planeta.



MORADORES DE LA ARENA

Estas estadísticas describen un incursor colmilludo en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Para crear un incursor colmilludo personaje jugador, añade 6D a las siguientes estadísticas.

DESTREZA:	2d+1
PERCEPCIÓN:	2D
CONOCIMIENTOS:	2D
FORTALEZA:	3D+2
MECÁNICA:	1D
TÉCNICA:	1D

Sullustanes

Los sullustanes son humanoides mofletudos con orejas de rata y grandes ojos redondos. Los sullustanes miden de metro a metro y medio y viven en cavernas subterráneas bajo la superficie de su severo mundo.

Sullust es un planeta volcánico con una atmósfera poco hospitalaria que consiste en espesas nubes ondulantes de aire caliente y nocivo. Pero las más frescas y húmedas cavernas resultan un ambiente confortable para la gente sullustana. La superficie de Sullust sólo puede ser desafiada durante cortos espacios de tiempo por la minúscula gente que habita bajo tierra, pero hay algunas formas de vida no inteligentes y por lo general extremadamente peligrosas en la superficie. Otras razas deben llevar aparatos protectores e incluso los sullustanes se ponen el equipo para excursiones largas.

Una variedad sorprendentemente amplia de formas de vida habita en las costas de los lagos subterráneos, al lado de los océanos de lava hirviente e incluso en las cavernas habitadas por los sullustanes. La mayor parte de esta vida salvaje es inofensiva y sirve como fuente de comida y ropa. Los pocos predadores que acechan en la superficie del planeta rara vez se aventuran bajo tierra.

Los sullustanes hablan una lengua parloteante y son conocidos en toda la galaxia como pilotos y navegantes capaces. Sus grandes ojos luminosos están adaptados a las cavernas nocturnas de su mundo nativo y sus orejas

Cántico por un nómada caído

Wenny Boggs se internó en el desierto más de lo que había previsto. Todavía seguía el esquivo rebaño de ratas womp cuando se dio cuenta de donde estaba y de lo bajos que se encontraban en el cielo los soles gemelos de Tatooine. Sería más seguro acampar que cruzar kilómetros de arena vacía en la oscuridad; la noche de Tatooine pertenece a la gente del desierto. Con toda seguridad no quería enfrentarse a un grupo de caza formado por esos temibles seres. Giró su deslizador terrestre hacia un saliente de colinas rocosas, buscando un punto defendible para pasar la noche.

La grieta no era ni espaciosa ni confortable, pero le protegería. Con un rifle bláster al lado y un pedazo de Insta-Comida SoroSuub para masticar, Wenny se instaló.

El sueño finalmente venció al joven, a pesar de lo mucho que lo combatió. La oscuridad del desierto y los suaves sonidos de la noche se combinaron para adormecer a Wenny en un sueño ligero. Entonces empezaron los cánticos y Wenny se despertó de repente. La canción que oyó era obsesivamente triste, pero ahora la noche estaba tranquila. ¿Pudo haberlo soñado?

Lo volvió a escuchar otra vez, el eco del sonido desde detrás de los picos dentados a su espalda. Era un cántico sombrío y melancólico que cautivó al joven granjero. Wenny decidió que debía ver al cantante. Colgándose el rifle a la espalda, escaló las rocas para echar una ojeada.

Abajo se encontraba un estrecho cañón que serpenteaba en los altos riscos. Un solo bantha esperaba a la entrada del cañón, sin jinete, pero equipado con mochilas y bolsas que claramente pertenecían a un Incursor Colmilludo. No había ninguno a la vista, pero la canción continuaba, atrayéndole, arrastrándolo hacia los riscos. Wenny no podía ofrecer resistencia.

El pasillo de rocas se vació en un círculo ahuecado

rodeado por altos muros de piedra. En el centro del círculo se encontraba una plataforma llana de piedra, rodeada de pilas de rocas pintadas, elevándose como tótems a antiguos y desconocidos dioses. Y allí estaba el cantante, inclinado sobre una figura estirada en la piedra llana. Era un Incursor Colmilludo, unos de los temibles miembros de los moradores de la arena y no cantaba con la áspera y gruñona voz de su especie, sino con una voz dulce, triste, melodiosa, no estorbada por el filtro respirador que su gente siempre lleva.

Este Incursor se había quitado el filtro, pero Wenny no podía conseguir una buena visión de la criatura bajo los vendajes. Estaba completamente paralizado por el cántico del incursor, extrañamente melancólico y soñador, no áspero y temible, como Wenny hubiese imaginado. Pero además, ¡nunca hubiese imaginado que los moradores de la arena incluso pudiesen cantar!

La figura de la plataforma parecía vieja y débil. Mientras Wenny miraba, el anciano alcanzó y cogió la mano del que cantaba. Murmuró algo al oído del joven, luego su mano cayó y murió.

Durante un momento muy largo todo estuvo en silencio. El cántico había acabado de manera tan abrupta como la vida del viejo. El joven incursor, envuelto en ropas harapientas, con el casco y el filtro respirador a un lado, se mecía hacia adelante y hacia atrás mientras miraba a su difunto compañero. Luego empezó a gemir, su angustia rompiendo la noche y resonando por todo el cañón. En algún lugar, a millones de kilómetros, el grito del bantha se unió al de su amo.

Wenny inclinó su cabeza. Nuca había imaginado que los moradores de la arena (los incursores colmilludos) fuesen seres emotivos y con sentimientos. Se secó los ojos y dio un saludo final al anciano, luego volvió silenciosamente a su escondrijo para esperar el alba de Tatooine.

exageradamente grandes les permiten percibir los sonidos más débiles. Poseen un intenso sentido de la orientación por lo que una vez un sullustán viaja por una ruta o examina un mapa, esta ruta pasa a estar grabada en su memoria. Sin esta habilidad natural, los sullustanes no podrían vivir en los pasillos laberínticos debajo de su mundo natal.

La gente de Sullust ha expandido y adaptado sus cavernas naturales creando bellas ciudades subterráneas. Muchos visitantes vienen a pasear por las calles adoquinadas y adquirir bienes únicamente disponibles en los mercados subterráneos.

Sullust también es la sede de la Corporación SoroSuub, una compañía líder en el sector del procesamiento de mineral que dispone de divisiones de energía, minería espacial, envase de alimentos y tecnoproducción por toda la galaxia. Casi el 50% de la población sullustana debe su subsistencia a SoroSuub.

Aunque muchos sullustanes se han aliado a la Rebelión, SoroSuub ha proclamado tajantemente su apoyo a la política y dictados del Emperador. Para mantener alguna medida de autonomía para su planeta y no permitir que la corporación quede absorbida en la máquina imperial, SoroSuub ha disuelto el gobierno planetario y se ha instalado como autoridad suprema. El Imperio está complacido con este arreglo; les hace ganar una red industrial civil y sus recursos, así como el control de un sistema planetario sin necesidad de utilizar tropas de guarnición, que mejor se utilizan en otras partes.

Sin embargo, la mayoría de sullustanes encuentran que toda esta situación es extremadamente desagradable. La raza tiene un sentido del humor y una perspectiva de la vida que es muy diferente de la que se podría esperar de gente que vive en cavernas oscuras. Son alegres, agradables y les gustan las bromas pesadas. Desgraciadamente, el nuevo gobierno SoroSuub mira con mala cara la frivolidad y, a medida que la vida se va volviendo más deprimente en las ciudades subterráneas, más y más sullustanes se apuntan a la causa de la Rebelión.

SULLUSTAN

Estas estadísticas describen un sullustán en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Para crear un sullustán personaje jugador, añade 6D a las siguientes estadísticas.

DESTREZA:	2D
PERCEPCIÓN:	2D
CONOCIMIENTOS:	1D+1
FORTALEZA:	2D
MECÁNICA:	3D
TÉCNICA:	1D+2



Twi'leks

Los twi'leks son humanoides altos y delgados, indígenas del sistema estelar Ryloth en el Borde Exterior. Dos apéndices tentaculares gemelos sobresalen de sus cráneos, cosa que les distingue de los centenares de razas alienígenas que se pueden encontrar en la galaxia conocida. Estas gruesas protuberancias prensiles bien proporcionadas sirven para funciones sensoriales y cognitivas muy adecuadas en los lóbregos ambientes twi'lek.

Capaces de aprender y hablar la mayoría de lenguas humanoides, el propio lenguaje de los twi'lek combina sonidos pronunciados con sutiles movimientos de sus "colas de cabeza", cosa que permite a los twi'lek hablar con casi total intimidad, incluso en presencia de otras razas alienígenas. Pocas especies llegan a coger algo más que impresiones superficiales de los complicados y sutiles movimientos de los apéndices, e incluso los lingüistas que más se han dedicado a ellos tienen dificultades para traducir la mayoría de idiomas twi'leki, la lengua de los twi'lek. Los droides de protocolo más sofisticados, no obstante, tienen módulos que sí permiten una rápida interpretación.

Ryloth, el principal planeta del sistema estelar, es un seco mundo rocoso de valles sombríos y picos cubiertos de niebla. Su atmósfera es algo más débil que la de la mayoría de mundos habitados, pero se mantiene dentro del rango respirable por las razas humanas. La rotación del planeta es tal que una cara del planeta se tuesta constantemente bajo los duros rayos de su sol, mientras la otra se encuentra sumida para siempre en una fría oscuridad. Esta oscuridad alberga a la mayoría de los habitantes del mundo, incluyendo los twi'leks.

La cara oscura del planeta no sería más que una roca helada si no fuese por las corrientes arremolinadas de aire caliente que soplan desde las regiones barridas por el sol. Llamados "tormentas de calor", estos huracanes secos pueden ser mortales, ya que a veces alcanzan temperaturas por encima de los 300 grados y dan lugar a ráfagas superiores a los 500 kilómetros por hora. Pero también proporcionan la calidez necesaria para mantener la ecología de la cara oscura del planeta.

Los twi'leks son omnívoros y cultivan mohos y hongos comestibles. También crían rycrits de aspecto vacuno para alimento y vestido.

Los twi'leks no son guerreros. En el combate, prefieren la astucia y el ingenio, ya que estos atributos son claves para la supervivencia en Ryloth. "No se puede vencer una tormenta de calor", según dice un proverbio twi'lek. "Hay que cabalgar sobre ella". Este adagio es indicativo de la primitiva civilización industrial twi'lek, basada en molinos de viento y turbinas de aire. Construidos en la superficie rocosa de Ryloth, proporcionan energía para calefacción, circulación de aire, alumbramiento e industrias menores dentro de sus complejos urbanos.

Un complejo urbano twi'lek es una impresionante red de catacumbas y cámaras interconectadas que albergan y protegen a la gente twi'lek. Están contruidos directamente en los salientes rocosos y en las caras de los precipicios que criban la fría cara crepuscular del planeta. Cerrados, abigarrados y opresivos, estos complejos de piedra sobresalen del suelo, indistintos de las montañas que los rodean: un reflejo de la maliciosa naturaleza twi'lek. Según los rumores, estos complejos se extienden profundamente en el planeta, pero pocos forasteros han llegado a aventurarse en sus sombrías fauces.

Cada complejo urbano es autónomo y está gobernado por un "clan de cabeza", que consiste en cinco twi'leks que supervisan colectivamente la producción, el comercio y todo lo demás. Estos líderes han nacido con esta posición y tienen poder absoluto. Cuando muere un miembro del clan de cabeza, los cuatro restantes están

Proclamación número 137d de la Corporación SoroSuub

Compañeros sullustanes. En el 62º día del 8.494 año sullustano, se hace saber, para el mejor bien de nuestro Sullust, que el Consejo Sullustano ha sido disuelto indefinidamente. Para llenar el vacío que ha creado esta acción necesaria, el Consejo de Dirección de SoroSuub servirá como autoridad planetaria suprema hasta que finalice la crisis. Sabemos que todos nos uniremos bajo el logotipo de nuestra corporación para hacer que la transición sea lo más suave posible.

Además, SoroSuub apoya totalmente la política del Emperador Palpatine, como se desprende de su más reciente alocución en el Senado Imperial.

Desgraciadamente en nuestro planeta funcionan agencias que ponen objeciones a las políticas del Imperio y a los sueños para nuestro futuro. Esto ha provocado una crisis que, si no se soluciona, amenaza la destrucción de nuestro planeta. Nosotros, en SoroSuub, estamos dedicados a la armonía de Sullust y nos entregamos a la promoción de la paz por toda la galaxia.

También somos conscientes de la existencia de rumores sobre una banda de forajidos, que se autodenominan la Alianza Rebelde, que está esparciendo mentiras viciosas y peligrosas sobre el Emperador. Estos criminales son gente descontenta, que pretende minar el trabajo benéfico de un ser verdaderamente grande. Cualquiera que tenga información que permita identificar y capturar seguidores "rebeldes" será fuertemente recompensado.

Tened cuidado, esos criminales son impredecibles y peligrosos. El toque de queda protector seguirá en efecto hasta que pase el peligro.

Éste es un día de celebración. Junto con nuestro amigo el Emperador, Sullust marchará hacia la nueva y próspera galaxia que preveen los imperiales. Únete a nosotros y entra en un mañana mejor.

Siin Suub, Presidente
Corporación SoroSuub

obligados a seguir a su colega a las "Tierras Brillantes", dejando sitio para la siguiente generación.

Al no tener capacidad para viajar por el espacio, los twi'leks dependen de los piratas, contrabandistas y mercaderes de los sistemas vecinos (principalmente Tatooine) para buena parte de sus contactos con el resto de la galaxia y su sustento, una gran parte del cual se basa en la exportación de ryll. El ryll, utilizado principalmente para fines medicinales, es un mineral que también se utiliza como sustancia recreativa (pero extremadamente peligrosa y adictiva) y popular en el Sector Corporate.

La omisión del viaje espacial en su tecnología ha hecho a los twi'leks vulnerables a muchos de los elementos más bajos de la galaxia. Las naves esclavistas frecuentemente rastrean el planeta para alimentar su próspero comercio y los contrabandistas realizan incursiones regulares a los depósitos de ryll. Determinados clanes de cabeza twi'lek se han adaptado a la situación (una característica twi'lek), vendiendo a su propia gente para preservar sus complejos urbanos. Ven la alternativa (el pillaje descontrolado a gran escala) como incluso más devastadora que los tratos controlados con esclavistas "honorables". Los esclavistas, a su vez, les proporcionan una cierta protección ante sus colegas menos escupulosos.

Lamentablemente, el comercio esclavista crece a medida que los twi'leks (especialmente las hembras) ganan popularidad entre los que compran y venden especies inteligentes.



Los twi'leks libres (que han conseguido llegar al espacio como seres libres) pueden encontrarse frecuentemente entre las clases piratas, contrabandistas, mercaderes y criminales, y a veces sirven de espías para el Imperio.

Los twi'lek ven la Rebelión y el imperio como tormentas de calor oponentes que barren la galaxia. Los twi'lek normalmente evitan las tormentas de calor, moviéndose a su lado para aprovecharse de las corrientes de aire caliente resultantes.

La supervivencia y el beneficio son sus consideraciones principales y, a corto plazo, se doblan hacia la

dirección más provechosa y menos peligrosa. Eventualmente, las dos tormentas acabarán pasando y los twi'lek pretenden estar allí cuando la galaxia se refresque hasta niveles más aceptables.

TWI'LEK

Estas estadísticas describen un twi'lek en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Para crear un twi'lek personaje jugador, añade 6D a las siguientes estadísticas.

DESTREZA:	2D
PERCEPCIÓN:	3D+1
CONOCIMIENTOS:	2D
FORTALEZA:	1D
MECÁNICA:	1D+2
TÉCNICA:	2D

Los twi'leks y sus colas de cabeza

Los twi'leks exhiben un pavoneo orgulloso respecto a sus colas de cabeza. Son una fuente de vanidad, como el cabello, las colas y las alas en otras especies. Se pueden pasar horas manteniendo cuidados estos apéndices y no es extraño que las hembras twi'lek hagan alarde de sus colas de cabeza recién decoradas en los complejos urbanos.

Estos apéndices prensiles sirven para útiles funciones comunicativas y sociales en la cultura twi'lekiana. Envueltos sobre el hombro, crean un efecto decorativo. Colgando directamente hacia abajo como colas gemelas, ayudan a mantener el equilibrio. El movimiento y las posturas de las colas de cabeza reflejan los estados de humor, deseos y opiniones de una persona. Numerosos movimientos sutiles puntúan las palabras habladas y añaden matices a las conversaciones. Además, cada twi'lek utiliza sus propios gestos con los apéndices (consciente o inconscientemente) para individualizarlo en la similitud confinadora de los complejos urbanos.

Las hembras twi'lek suelen ser reclamadas para realizar danzas ceremoniales utilizando movimientos del cuerpo y de las colas de cabeza. Seductoras y cautivantes, estas danzas hacen que los twi'leks sean especialmente populares como esclavos en los sectores menos civilizados de la galaxia. Incluso el Emperador (según los rumores) tiene un harén de danzadoras twi'lek para ocasiones especiales.

Wookies

Los wookies son antropoides inteligentes que por lo general crecen hasta más de dos metros de altura.

Tienen caras simiescas con ojos azules y penetrantes; una gruesa pelambrera les cubre el cuerpo. Son potentes, quizás la raza inteligente más fuerte de toda la galaxia conocida, y sus acciones vienen dictadas por un carácter violento, incluso letal.

Son, sin embargo, capaces de sentir una amable compasión y una profunda amistad perdurable. De hecho, los wookies forman lazos llamados "familias de honor" con otros seres, no necesariamente de su misma especie.

Estas amistades a veces son más fuertes que incluso los lazos familiares, y darían sin pensárselo sus vidas para proteger a amigos de la familia de honor.

La fuerza pura y energía bruta de la gente wookiee les hace excepcionalmente buenos en el combate cuerpo a cuerpo. Una vez un wookiee ha cogido con sus grandes manos a un oponente, la disputa virtualmente ha acabado. Al no darse cuenta de su propia fuerza, se sabe de wookies que han arrancado brazos y piernas de droides, chafado maquinaria insolente y aplastado blindajes de soldados de asalto que en ese momento se encontraban ocupados (accidentalmente, claro está).

Los wookies sin embargo son maestros en la utilización de armas de alta tecnología, como blásters, rifles desorganizadores y cañones bláster navales. Pero los wookies tienden a encariñarse con armas más arcaicas: una de las particularmente favoritas es el lanzaproyectiles. Este arma manufacturada con aspecto de ballesta es un invento wookiee que necesita la gran fuerza de un wookiee para amartillarla y cargarla. A veces llamada ballesta láser, lanza proyectiles energéticos apuntados con la mira telescópica del arma. Los proyectiles explosivos provocan mucho daño donde impactan.

Los wookies se comunican mediante una serie de gruñidos y refunfuños. Los wookies, que aprenden rápido, enseguida pueden entender nuevas lenguas con las que se encuentren. Pero la construcción de su aparato vocal hace que les sea imposible hablar lenguas que impliquen un alto grado de matices vocales.

El mundo natal de los wookies, Kashyyyk es un planeta arbóreo con junglas de belleza y peligro sin parangón. El ecosistema del planeta está dividido en siete



niveles horizontales, uno sobre el otro. Los wookies comparten el nivel superior con una gran variedad de criaturas voladoras. Entre las altas ramas de los gigantescos árboles de Kashyyyk, los wookies viven en agrupaciones familiares que forman parte de la comunidad de un árbol que a su vez forma parte de una ciudad-arbol más grande.

Aunque no son tan primitivas como los poblados ewok entre los árboles, las ciudades-arbol wookies utilizan componentes naturales y manufacturados, elementos no tecnológicos. Pero los wookies no se oponen a las máquinas de tecnología avanzada. En sus hogares de múltiples niveles se incorporan muchos dispositivos ahorradores de tiempo y los wookies parecen haber nacido para la reparación de tecnología, el pilotaje de naves y la programación de droides.

A los visitantes de Kashyyyk se les exige que se mantengan en las ciudades wookies y no se aventuren hacia abajo, hacia la superficie del planeta. El ambiente natural es crecientemente hostil a medida que uno va bajando hacia niveles inferiores del ecosistema. Algunas de las criaturas que merodean por el suelo de la jungla hacen parar incluso a los wookies más grandes... y los wookies se paran ante muy pocas cosas.

Desde la llegada del Imperio, la vida de un wookiee no es cosa fácil. Debido a su gran fuerza, estos seres resultan unos trabajadores excelentes en los campos de trabajo del Imperio. El mismo Kashyyyk está bajo la ley marcial y sus habitantes esclavizados por las omnipresentes fuerzas imperiales. Pocos wookies viajan por las rutas espaciales como seres libres y los que lo hacen son vigilados cuidadosamente por agentes del Imperio. El más famoso (o infame) wookiee libre es Chewbacca, copiloto del *Halcón Milenario*, héroe de su pueblo y valioso miembro de la Rebelión.

Costumbres wookies

Los wookies tienen una costumbre interesante relacionada con la amistad y las deudas de honor. Su práctica más sagrada es la "deuda de vida". Este juramento wookiee de lealtad se da a la persona o personas que han salvado la vida de un wookiee. Bajo la deuda de vida, un wookiee está moralmente atado a su salvador y viajará de un extremo a otro de la galaxia a su lado. Una deuda de vida no es esclavitud, sino un acto personal de honor de un wookiee para pagar lo que no tiene precio. Un wookiee nunca romperá una deuda de vida, ya que hacerlo supondría romper un honor sagrado. El honor es uno de los conceptos más importantes de la cultura wookiee, y perder el propio honor es equivalente a la muerte.

Otra costumbre wookiee es la "familia de honor". Ésta es una unión de amistad especial entre un wookiee y otro ser o seres. Una familia de honor comprende los verdaderos amigos de un wookiee, los compañeros inseparables que darían la propia vida para protegerse.

Quizás el mejor ejemplo de estas costumbres involucra al wookiee Chewbacca y a sus amigos Han Solo, Luke Skywalker y la Princesa Leia Organa. Chewbacca está unido por deuda de vida a Solo desde que el contrabandista le salvó de la esclavitud hace ya muchos años. Han viajado juntos por toda la galaxia conocida en el *Halcón Milenario*, exhibiendo un aprecio y un verdadero amor que va más allá del noble concepto de la deuda de honor. Cuando sus caminos se cruzaron con los del joven Skywalker y la Princesa, los jóvenes rebeldes pasaron a ser la familia de honor de Chewbacca. Ahora estos compañeros se han comprometido mutuamente y a la causa que defienden, la de la Alianza Rebelde. Ningún wookiee ha tenido una familia de honor más fuerte que éste.

WOKIEE

Estas estadísticas describen un wookiee en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Para crear un wookiee personaje jugador, ver la página 137 de ese libro.

DESTREZA:	2D
PERCEPCIÓN:	1D
CONOCIMIENTOS:	1D
FORTALEZA:	4D+1
MECÁNICA:	2D
TÉCNICA:	1D+2

C

apítulo Nueve

Criaturas

Una minúscula proporción de los planetas de la galaxia han desarrollado una vida nativa, pero cada uno de ellos mantiene miles de formas vitales. La mayoría de los planetas son de rocas muertas y gas, pero aún así, la galaxia está llena de vida.

La absoluta diversidad de vidas es sorprendente. Hay criaturas que respiran metano, óxido nítrico o plasma; criaturas que nadan en los bancos de nubes de los gigantes gaseosos; juegan en los mantos acuáticos de las lunas heladas o sobreviven en el casi vacío de los mundos pequeños. Hay seres que nadan, vuelan, caminan, saltan, levitan, planean sobre el agua, cavan túneles y algunos incluso se impulsan estornudando.

Citar los nombres de todas las especies conocidas ocuparía un libro mil veces mayor que éste. Describir detalladamente cada una de ellas requeriría el trabajo de mil vidas. En realidad todo lo que podemos hacer aquí es describir un escaso grupo.

En las siguientes páginas describimos algunas de las criaturas mejor conocidas de la galaxia. La mayoría están domesticadas y, en consecuencia, se encuentran en muchos planetas, pero unas pocas son predadores peligrosos que han pasado a ser famosos como los monstruos de las películas populares. Cada artículo viene acompañado por una discusión de sus habilidades, temperamento y su lugar en el ecosistema.

Banthas

Los banthas son grandes herbívoros cuadrúpedos adaptados a los ambientes llanos, que respiran oxígeno y cuya base es el carbono. Los adultos miden de dos a tres metros a nivel del hombro, siendo el macho ligeramente más grande que la hembra. Del cráneo de los machos crece un par de cuernos en espiral.

Los banthas son animales extremadamente adaptables que sobreviven confortablemente en climas que van desde desiertos a tundras y se tiene referencia de que pueden pasar semanas sin comer ni beber.

Se desconoce el planeta originario de los banthas. Han existido desde tiempos prehistóricos en al menos una docena de planetas de la galaxia. En los planetas donde medran, han establecido un nicho en la ecología planetaria. Como los banthas han existido en tantos mundos distintos durante tanto tiempo, se podrían esperar algunas derivaciones genéticas, que han ocurrido en realidad. Las subespecies de banthas varían considerablemente de tamaño, coloración, agrupación social, comportamiento y especificaciones metabólicas.

Las manadas de banthas salvajes retumban en muchos planetas. Los pastores de banthas crían las bestias dóciles por su carne y por su piel. En muchos sistemas, los viajeros pueden encontrar restaurantes que sirven filetes de bantha, y las botas y capas de piel de bantha son accesorios populares entre las clases superiores.

Debido a su gran tamaño, fuerza y adaptabilidad en climas rigurosos, los banthas resultan unas bestias de carga excelentes. Esto queda bien demostrado en Tatooine. Allí, los esquivos y peligrosos moradores de la

CRIATURAS EN EL JUEGO DE ROL

Hay una cuadro como éste al lado de la descripción de cada criatura, donde se proporciona la información que te permite usar la criatura en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*.

Las criaturas, al igual que los personajes, tienen atributos de destreza, percepción y fortaleza. Pero, a diferencia de los personajes, no tienen habilidades, conocimientos ni capacidades mecánicas o técnicas.

Una criatura nunca puede parar ataques, pero se utiliza su destreza cuando ataca (en vez de "atacar sin armas") y cuando intenta saltar, mantener el equilibrio o realizar algún otro truco físico que pueda fallar.

La fortaleza de una criatura se utiliza para resistir el daño. La mayor parte del tiempo, también se utiliza la fortaleza como código de daño de la criatura cuando ataca, pero si una criatura tiene cuernos, garras o colmillos particularmente peligrosos, la descripción puede especificar un código de daño mayor.

Cuando necesites saber si una criatura se da cuenta de algo, se utiliza su percepción (ver página 36 del reglamento).

Las criaturas que pueden ser montadas tienen *códigos de testarudez* (ver página 36 del reglamento).

Cuando una criatura se ve envuelta en una persecución con un vehículo repulsor o un caza espacial, dobla el código de velocidad o de velocidad sublumínica del vehículo.

arena han empleado a los banthas como animales de carga y monta durante muchos miles de años.

El bantha tiene pocos enemigos naturales. En Tatooine, por ejemplo, sólo una bestia se atreverá a cazar un bantha sano para conseguir comida: el temido Dragón Krayt; él mismo es más grande que cualquier bantha, menos los más grandes. Aunque se sabe que los dragones krayt comen una amplia variedad de criaturas, los banthas (como las ratas womp) son su fuente de alimentación favorita. El bantha domesticado es quizás la posesión más codiciada y mejor guardada en el planeta desierto. Tanto la gente de la arena como los granjeros de humedad se preocupan especialmente para proteger estos animales de los dragones y otros peligros.

La relación entre los banthas y los moradores de la arena de Tatooine es interesante. En ningún otro sistema conocido se han agrupado conjuntamente los bantha y una especie inteligente. Los moradores de la arena parecen tener un lazo especial con los banthas; los antropólogos especulan que los banthas son considerados como miembros iguales de las tribus de la arena.



El bantha domesticado ha sido utilizado desde tiempo inmemorial por los misteriosos incursores colmilludos de Tatooine como bestias de carga. Se especula que consideran a los banthas como miembros con iguales derechos a sus tribus nómadas, y ambos dependen el uno del otro para sobrevivir en la desolación desértica. Los más recientes habitantes de Tatooine, los granjeros de humedad, también utilizan banthas como bestias de trabajo.

BANTHA

DESTREZA: 2D

PERCEPCIÓN: 2D

FORTALEZA: 8D

Testarudez: 2D

Código de velocidad: 2D

Tamaño: los adultos miden de 2 a 3 metros a nivel del hombro.

Combate: Los banthas son herbívoros pacíficos. En estado salvaje sólo luchan para defender a las crías y a la manada. Los banthas suelen huir cuando son atacados. Cuando son atrapados, o cuando deben defender a las crías, los machos banthas forman un círculo alrededor de sus crías y hembras. Atacan bajando la cabeza y sacudiendo sus cuernos.

Daño: 7D

En el pasado se entrenó a los banthas como animales de guerra. Los banthas de guerra cargan contra el enemigo, pisoteándolo cuando lo tienen debajo. Los bant-

has no entrenados no atacarán de esta manera, aunque algún descuidado ha sido pisoteado por manadas de bantha en estampida.

Daño: 8D

Utilizando los bantha en el juego de rol: Los personajes jugadores encontrarán banthas más frecuentemente como bestias de carga o de montura. Como montura, son controlados por un conductor, que transmite sus órdenes a la bestia con ligeros golpes con un palo. Los personajes pueden utilizar la habilidad de cabalgar en bestias para controlar banthas entrenados (ver página 36 del reglamento). Un bantha puede llevar hasta 500 kilos de carga, o un conductor y hasta cuatro personajes más. El paso balanceante de los banthas puede provocar mareos en sus jinetes. Si los personajes jugadores montan en un bantha durante más de una hora, puedes exigir tiradas de cabalgar para evitar la náusea (dificultad 5).



Dewbacks

Los dewbacks son grandes omnívoros de aspecto de lagarto nativos de Tatooine, que respiran oxígeno y están basados en el carbono. Los adultos miden de 1,3 a 2 metros a nivel del hombro. Son activos durante las cálidas horas del día y lentos durante la noche. La coloración va desde gris y marrón hasta rojo y azul apagado; son frecuentes los dibujos de camuflaje. Los dewbacks, que se sienten cómodos en un mundo desierto, pueden verse con cierta frecuencia cavando en las dunas en busca de matojos, pequeños animales (como las ratas womp) y humedad.

Los dewbacks son animales solitarios, pero una vez al año vuelven a los páramos de la tierra de Jund donde participan en un extraño ritual de apareamiento. Grandes

cantidades de estos animales cubren las arenas brillantes y el desierto parece vivir y reptar durante varios días. Cuando acaba el frenesí, las hembras ponen nidadas de miles de huevos, y luego vuelven a sus vidas de errantes solitarios hasta que la naturaleza les vuelve a llamar. Medio año después, durante la migración de la rata womp, los huevos se abren a los jóvenes dewbacks, que deben sobrevivir los peligros de los páramos sin ayuda por parte de sus antecesores.

La mayoría de los dewbacks son salvajes, pero algunos han sido domesticados y se utilizan como bestias de montura. Las autoridades locales de Tatooine los utilizan como animales de patrulla porque son muy adecuados para las altas temperaturas y las arenas voladoras que suelen dañar los vehículos deslizadores. Incluso ante fuertes tormentas de arena, un dewback llevará a su jinete a su destino sin apenas una queja o un gruñido. Un dewback es más rápido y más ágil que el perseverante bantha, dando a las patrullas una medida de superioridad sobre los incursores colmilludos y los lentos reptadores de arena de los jawas.

Sin embargo, sus hábitos de apareamiento son un inconveniente para la domesticación del dewback. No se reproducen en cautiverio; un propietario que quiera que sus animales se reproduzcan debe dejarlos ir durante la temporada de apareamiento. Los dewbacks liberados frecuentemente (pero no siempre) vuelven con sus amos, pero como los propietarios no pueden controlar la elección de un dewback en cuestión de parejas y no tienen control sobre la descendencia, es imposible realizar una crianza científica.

Muchos granjeros de humedad de Tatooine han adoptado estos gentiles lagartos como animales de compañía y estas criaturas normalmente solitarias devuelven el afecto a sus amos humanos.

Los moradores de la arena cazan a los dewbacks como fuente de alimento y material. La piel protectora se utilizan para hacer botas, cinturones y bolsas, así como



Los dewbacks son grandes criaturas de aspecto de lagarto nativas del planeta desierto de Tatooine. Los dewbacks, al ser más rápidos y ágiles que los batha, que son más grandes, son utilizados por las autoridades planetarias como animales de patrulla. Los soldados imperiales también los utilizan cuando una misión les lleva al mundo cubierto de arena.

tiendas y material diverso. También sirven como parte sustancial de la variada dieta del Dragón Krayt. Durante la estación de apareamiento, muchos dewbacks caen víctimas de rayos de bláster, garras y dientes afilados.

DEWBACK

DESTREZA: 3D

PERCEPCIÓN: 2D

FORTALEZA: 4D

Testarudez: 3D

Código de velocidad: 3D

Tamaño: Los adultos miden de 1,3 a 2 metros a la altura del hombro.

Combate: Aunque los dewbacks coman carne, sus presas habituales son del tamaño de un gato o menores. Sin embargo, sí se tienen noticias de dewbacks muy hambrientos que han atacado presas humanas, pero para que esto se produzca las circunstancias deben ser extremas. Los dewbacks no tienen instintos parentivos ni gregarios, y sólo lucharán si se les amenaza. Si se ven enfrentados a la violencia, su instinto natural es huir, o esconderse si la huida es imposible.

Utilizando dewbacks en el juego de rol: Los jugadores se los van a encontrar con mayor frecuencia como monturas. Los dewbacks pueden llevar hasta 200 kilos de carga o un jinete y 100 kilos de equipo.

las compuertas de iones. Utilizan frecuentemente las naves como "asteroides" y empiezan a disolver el casco de la nave para que les proporcione la masa que necesitan para reproducirse. Como consecuencia son una molestia infernal para los viajeros del espacio.

Se desconoce el sistema donde se originaron los mynocks. Como no pueden viajar por el hiperespacio por ellos mismos, deben haber estado alguna vez restringidos a un solo sistema. Sin embargo, su tendencia a engancharse a las naves que pasan explica fácilmente la razón por la cual ahora se pueden encontrar por toda la galaxia.

MYNOCK

DESTREZA: 3D

PERCEPCIÓN: 1D

FORTALEZA: 1D

Código de velocidad: 2D

Tamaño: hasta 1,6 metros de longitud.

Combate: Los mynocks sirven como "ratas en el espacio", atacando en grandes cantidades cuando se ven acorralados o se viola su territorio.

Utilizando los mynocks en el juego de rol: Su propósito principal es ser una molestia para los viajeros del espacio (ver página 60 del reglamento) y ser un encuentro menor en asteroides, naves viejas o en cualquier otro sitio que pueda proporcionar la energía que necesitan para sobrevivir y reproducirse.

Mynocks

Los mynocks son formas vitales basadas en la silicón, de aspecto de mantas, que se reproducen por fisión y se desarrollan con las emisiones de energía estelar. Son una de las pocas formas vitales conocidas que han evolucionado en el vacío del espacio y para las cuales los ambientes planetarios son fatales. Por ser primitivas, tienen pocos órganos especializados y una inteligencia negligible. A pesar de su apariencia y su tamaño (hasta 1,6 metros de largo), en términos de hábitat y metabolismo se corresponden con mayor proximidad con los organismos microscópicos basados en el oxígeno.

Los mynocks, al igual que las plantas, se nutren de la radiación estelar. Su negra superficie correa absorbe de manera muy eficiente la radiación electromagnética. Cabalgan en el viento estelar, desplegando sus alas en toda su extensión para capturar las partículas emitidas por las estrellas, reflejando la energía para propulsarse en la dirección hacia la cual se quieren encaminar.

Cuando un mynock ha absorbido suficiente energía para volar, encuentra un asteroide y se aferra a él. En él busca todavía más energía, absorbiendo silicón y otros materiales del asteroide para que le proporcione la masa adicional necesaria para reproducirse. Cuando ya ha absorbido suficiente material, se divide en dos. Los dos nuevos mynocks se desenganchan y vuelven a volar por las sendas espaciales.

Los mynocks son altamente energicotrópicos y siempre pueden se enganchan a las naves espaciales que se cruzan en su camino. Las naves espaciales son virtuales banquetes de energía para los mynocks. Tienden a concentrarse alrededor de las áreas donde la energía es más fácilmente accesible, como los cables de energía y

El Rancor

Mientras los grandes predadores navegan por los océanos de la galaxia, inmensas criaturas viven en las nubes de los gigantes gaseosos y carnívoros monstruosos vagan por los mundos de baja gravedad, el Rancor es uno de los mayores predadores terrestres que puede sobrevivir en ambientes humanos. Como parece suficientemente satisfecho de alimentarse de formas vitales basadas en el carbono que respiran oxígeno, es presumible que el Rancor también comparta estas características. Su planeta de origen sólo lo conoce el sindicato interestelar del crimen de Jabba el Hutt, y Jabba no parece querer decírselo a nadie.

En realidad, el único Rancor conocido está encerrado en un profundo pozo debajo del palacio del desierto de Jabba el Hutt en Tatooine, por lo que su hábitat y ambiente natural sólo puede ser objeto de conjeturas. Algunas autoridades creen que es una criatura única creada por ingeniería genética por el Hutt para sus propios oscuros propósitos. Pero crear con ingeniería una bestia del tamaño del Rancor supondría una gran y costosa empresa, y Jabba no ha sido nunca conocido por su prodigalidad. Parece probable que exista un planeta lleno de viles bestias en alguna parte todavía inexplorada de la galaxia.

Tiene enormes colmillos goteantes y largas garras afiladas. Sus brazos, grotescamente desproporcionados respecto al resto del cuerpo, se utilizan para clavar un zarpazo a la presa y acercarla a la boca del Rancor. La visión del Rancor, inclinado hacia adelante cuando camina, es aterradora. El señor del crimen ha permitido a varios periodistas que examinen la bestia y observen como utiliza el Rancor para saciar su propia sed de distracciones. Los resultantes holoregistros sensacionalis-



E

l Rancor, quizás el único de su especie en la galaxia, es una horripilante criatura de origen desconocido. Está encerrada en las profundidades del palacio del desierto de Jabba el Hutt, proporcionando distracciones macabras a la corte del infame señor del crimen. Su tamaño, su fuerza, sus afiladas garras y colmillos y su dura piel hacen del Rancor una de las bestias más peligrosas que nunca se hayan encontrado.

tas son famosos en toda la galaxia, excepto donde han sido prohibidos como ejemplos del particular mal gusto de la decadencia cultural.

Uno de estos registros empieza con planos del pozo del Rancor, localizado debajo de la sala del trono de Jabba. El pozo es una mazmorra en dos secciones de aspecto cavernoso, con paredes formadas por piedras de cantos marcados con ligeras grietas. Dividido por un impresionante rastrillo de acero, una sección del pozo sirve como guarida del Rancor, la otra como sus terrenos de caza. Un enrejado de hierro en el suelo de la sala del trono permite que Jabba y su corte tengan una visión perfecta de toda la actividad que se desarrolla en el pozo. El registro muestra un primer plano del mismísimo monstruo, con filamentos de saliva goteando de sus impresionantes colmillos retorcidos.

El registro continúa mostrando como se quita el enrejado y se tira al pozo a la última víctima de Jabba. El enrejado se cierra con un sonido metálico sordo. Jabba y sus compinches miran alegremente como lucha la víctima inútilmente contra la poderosa bestia. El final, demasiado horripilante para tratarlo en estas páginas, lo dejamos a tu imaginación.

Jabba utiliza un equipo de mantenimiento para que se cuiden de su Rancor. Vigilan la bestia, le proporcionan carne fresca y agua a diario y lo mantienen distraído entre las apariciones ante la corte.

La gruesa piel musculosa del Rancor lo hace altamente resistente a los blásters y a la mayoría de las otras armas de energía de mano. La mayor parte de las armas de combate cuerpo a cuerpo no se comportan mejor. Un holoregistro demuestra que incluso un gamorreano blandiendo una vibrohacha puede hacer poca cosa más que enfurecer a la criatura con sus insignificantes golpes.

EL RANCOR

DESTREZA: 4D

PERCEPCIÓN: 1D

FORTALEZA: 10D

Código de velocidad: 4D *

* La velocidad de la bestia es difícil de determinar ya que el Rancor no se puede mover mucho en su pozo. Sin embargo, la longitud de cada paso indica que ciertamente puede ser más veloz que un humano. Se puede adivinar: 10 metros/ronda andando y 20 corriendo.
Tamaño: El Rancor mide 5 metros de alto a nivel del hombro, y quizás todavía no haya alcanzado su crecimiento total.

Combate: El Rancor intenta pegar un zarpazo a su víctima y aferrar su presa (10D de daño), para luego metérsela en la boca y morderla (12D daño).

Utilizando el Rancor en el juego de rol: "Históricamente", Luke Skywalker mató al Rancor. En consecuencia ninguno de los personajes jugadores puede hacerlo. Sin embargo, es posible que uno de los jugadores suponga una buena comida para la criatura. Y quizás haya más de una de estas bestias; podría perfectamente encontrarse otra en otro planeta.

Hmm. Supongamos que uno de los personajes jugadores matase al Rancor. Con toda seguridad Jabba no querría que se supiese el hecho. Quizás consiguiese otro, o tapase la boca a los asesinos. De esta manera todavía seguiría habiendo un Rancor para que lo matase Luke.

LEga un Rancor a Tatooine

Bidlo Kwerve estaba sentado delante de las pesadas puertas blindadas de entrada al palacio del desierto de Jabba el Hutt, mirando como descargaban el contrabando de Cann Doon. Las órdenes de Bidlo consistían en supervisar el proceso, para llevar después a Doon a la cámara de audiencias de Jabba. Un gamorreano podía encargarse de esta asignación, pensó Bidlo, pero quejarse no era una manera de salir adelante en la organización de Hutt y Bidlo definitivamente quería avanzar.

Su principal competidor era el *twi'lek*, Bib Fortuna. Fortuna siempre estaba adulando a Jabba, ondeando sus colas de cabeza y mostrándose de acuerdo con cada eructo que dejaba ir el señor del crimen: Bidlo lo encontraba nauseabundo. Pero algún día Bidlo les mostraría su verdadero valor. Algún día...

Fue pasando la tarde. Bidlo estaba sorbiendo su sexta cerveza corelliana cuando se oyó el eco de un fuerte retumbo en el desierto. Cann aferró nerviosamente el brazo de Bidlo, derramando la mitad de la cerveza sobre la túnica de Bidlo y señaló pasmado una enorme forma que surgió detrás de un risco arenoso.

"Tranquilo," le dijo Bidlo, poniéndose en pie y secando la mancha púrpura. "Sólo es un reptador de las arenas. Me pregunto qué querrán esas pequeñas sabandijas."

Ordenó a un gamorreano que mantuviese controlado al contrabandista mientras iba a hablar con los *jawas*. "Probablemente nos quieran vender otro conversor de agua salada," murmuró.

Los *jawas* dejaron ir nerviosamente un torrente de palabras ininteligibles. A Bidlo le era difícil seguirles, pero si entendía correctamente, habían descubierto el naufragio de una nave espacial cerca del Mar de las Dunas. Eso no era tan extraño; pero también insistían que dentro de los restos vivía un monstruo. Ya había matado dos *jawas* y si Jabba no les compraba los derechos de salvamento iban a triturar los restos (monstruo incluido) bajo las cadenas de su reptador.

Bidlo decidió que probablemente habían pasado demasiado tiempo bajo los soles gemelos, pero que quizás valiese la pena comprobarlo. Se estaba acercando el cumpleaños de Jabba, y si Bidlo Kwerve le podía dar al señor del crimen su propio monstruo, el futuro de Bidlo en el sindicato estaba asegurado.

Después de una sesión de regateo, que fue demasiado corta para el gusto de los *jawas*, Bidlo les pagó y tomó el toco mapa que le proporcionaron. Una vez acabase con Doon, vería lo que había excitado tanto las pequeñas bestias apestosas.

Al día siguiente Bidlo salió con dos deslizadores terrestres, tres gamorreanos y un *quarren* para explorar el Mar de las Dunas. Fortuna había hecho algunas preguntas pero Bidlo lo despistó con una historia sobre la caza de ratas *womp*: Fortuna odiaba la caza de ratas *womp*.

Sorprendentemente, el mapa de los *jawas* era preciso; no pasó demasiado tiempo antes de encontrar los retorcidos restos del naufragio de un carguero ligero. Por las señales, la nave pertenecía al Capitán Grizzid, un mercader de cierta notoriedad que trataba con Jabba. El daño parecía ser bastante típico para una nave espacial estrellada, excepto por una larga hendidura en el casco que parecía haber sido hecha por alguien intentando escapar.

Bidlo tomó nerviosamente su bláster.

"Mantened los ojos abiertos... y recordad: quiero esa cosa viva", advirtió, tomándose la molestia de explicárselo dos veces a los gamorreanos.

Uno de los gamorreanos se aproximó a la hendidura, blandiendo cautamente su vibrohacha delante suyo. Nada salió saltando. Bidlo ordenó que el gamorreano esperase fuera mientras el resto buscaba en el interior.

Nada. Nada excepto una maleta de granadas aturdidoras

Aratech y una cubierta de carga modificada que había sido equipada con barras de energía. Sea lo que fuese que estaba en la jaula debía ser inmenso; los acopladores energéticos de los deflectores habían sido aprovechados para proporcionar triple energía al sistema de contención. Evidentemente, toda la energía había quedado cortada cuando el carguero se estrelló en Tatooine.

La pregunta era qué había en la jaula y dónde se encontraba ahora.

Un chillido de terror hizo saltar a Bidlo. Nunca había oído a un gamorreano profiriendo semejante sonido; y aparentemente tampoco los otros gamorreanos. Volvieron dubitativamente hacia la hendidura y atisbaron en la luminosidad de la tarde. Todo estaba tranquilo y el único signo del guarda era su hacha: doblada, rota y caída en la arena.

Salieron cuidadosamente de la nave, con los blásters y las armas de cuerpo a cuerpo preparadas.

Ortugg, uno de los gamorreanos, fue el primero que vio la criatura de pesadilla. Medía más de dos metros de alto, una cara llena de dientes babeantes y largas garras afiladas. "¡Rancor! ¡Rancor!" gritó Ortugg, nombrando un temible demonio gamorreano; el otro gamorreano chilló y corrió hacia los deslizadores.

Bidlo disparó su bláster; la criatura, sin darle importancia a los rayos, machacó al *quarren* en sangrientos pedazos de carne. Ortugg se mantuvo firme y cortó un tajo con su vibrohacha.

Mientras el gamorreano luchaba, Bidlo consiguió forzar la maleta de granadas aturdidoras. El monstruo tuvo poco trabajo para acabar con el guardia, al cual lanzó sanguinolento hacia un lado, y fue a por Bidlo. Bidlo, aterrorizado pero con la mente clara, cogió la maleta, se agachó y entró en los restos mientras Ortugg se alejaba retorciéndose con una mueca en su cara.

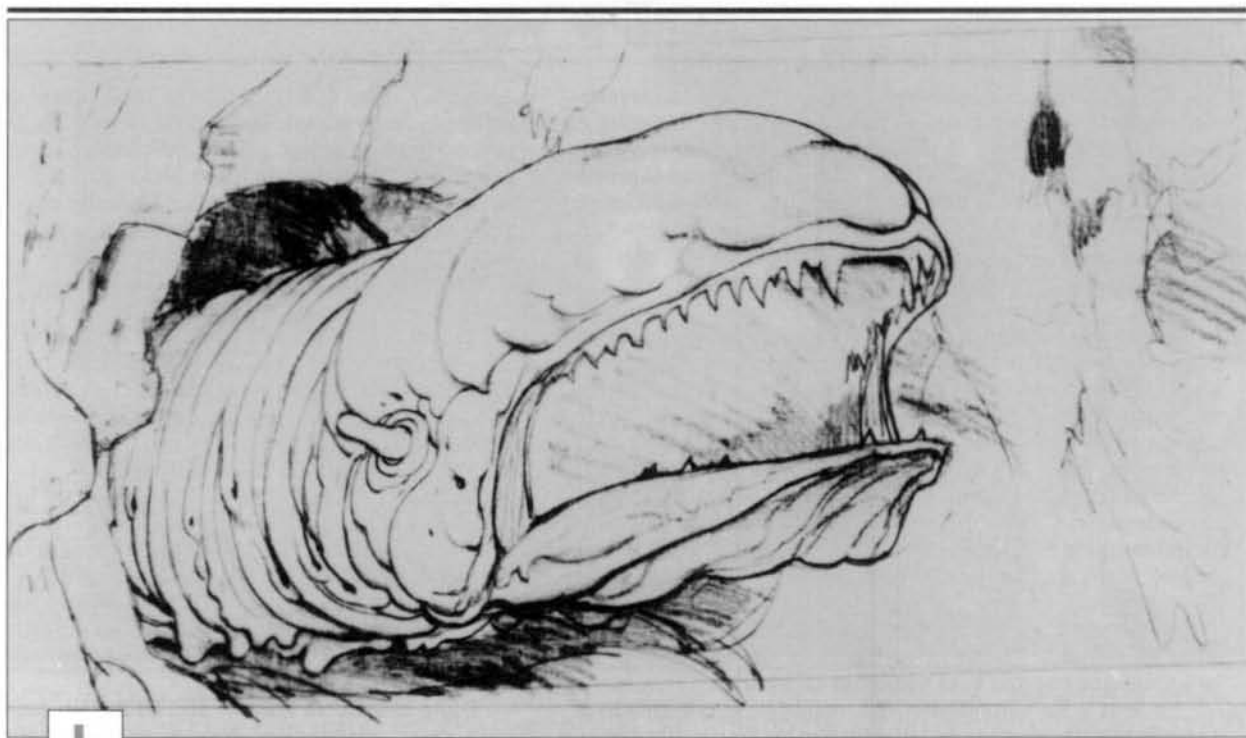
Bidlo corrió por los estrujados corredores buscando un lugar donde poder mantenerse firme. El Rancor, babeando excitadamente, se abrió paso a través de las paredes de acero y mamparas reforzadas, siempre dos pasos por detrás, hasta que Bidlo ya no tuvo ningún sitio donde ir.

El Rancor se aproximó, chasqueando sus inmensas garras y rechinando su dentadura anticipadamente. Apoyado en una pared sólida, Bidlo lanzó una granada directamente a la boca del Rancor, provocándole aparentemente poca impresión. La bestia gruñó y aporreó con sus poderosos puños la ya dañada cubierta y fue *ésto* lo que le salvó la vida a Bidlo.

Bajo la fuerza de los golpes del Rancor se hundió la cubierta, haciendo caer a Bidlo a una cubierta de cargamento que se encontraba debajo. Confuso, el Rancor arrancó la pared, buscando su presa en vano. Bramando enfurismado, avanzó y cayó por el agujero. El repentino cambio de altura y de escenario todavía confundió más a la bestia. Los rancors cuando están confundidos reaccionan instintivamente. Empezó a rasgar, rajar y hacer trizas todo lo que tenía al alcance de la garra.

Bidlo rápidamente fijó una de su granadas para explotar y la dejó dentro de la maleta con el resto. Con un potente empujón, lanzó la maleta contra el Rancor y se tiró al suelo buscando protección. Cuando se despejó el humo de la explosión, el Rancor estaba inconsciente encima del cargamento naufragado y Bib Fortuna estaba llamando desde fuera, preguntando por lo que estaba pasando.

Tres días después, Bib y Bidlo le dieron el Rancor a Jabba como regalo de cumpleaños. Emocionado y sorprendido por semejante regalo, Jabba mostró a ambos todo el alcance de su gratitud. El *twi'lek* Bib Fortuna fue ascendido a lugarteniente jefe y domo principal de todas las operaciones de Jabba. Bidlo Kwerve recibió la señal de honor de ser la primera comida del Rancor en su nuevo hogar.



Las leyendas más salvajes de la gente del espacio sobre encuentros con babosas espaciales lo suficientemente grandes como para devorar naves enteras son por lo general rechazadas por los científicos prestigiosos.

Babosas espaciales

Las babosas espaciales son formas vitales de aspecto de gusano y con dientes, basados en la silicona. Su metabolismo es similar al de los mynocks, lo que no es ninguna sorpresa ya que los mynocks son su principal presa. De hecho, las babosas espaciales son los únicos predadores conocidos de los mynocks y suelen importarse pequeñas babosas para controlar las infestaciones de mynocks.

La mayoría de las babosas miden menos de 10 metros (entre 6 y 9) de la boca a la cola; la babosa más grande conocida por los científicos medía 20,4 metros. Cosa particularmente interesante, esta babosa no comía mynocks. En vez de ello, se encontraron mynocks vivos parasitando en su interior.

Las leyendas más salvajes de la gente del espacio sobre encuentros con babosas espaciales lo suficientemente grandes como para devorar naves enteras son por lo general rechazadas por las autoridades.

Las babosas espaciales se encuentran principalmente en los asteroides y el espacio que les rodea. Se impulsan en los asteroides y aparentemente "nadan" a través del espacio; utilizan esta forma de locomoción para viajar entre asteroides pero también pueden reptar sobre su superficie. Se sabe que las babosas espaciales han atacado viajeros espaciales. Atacan instintivamente cualquier cuerpo que se mueva en la superficie de un asteroide. Ocasionalmente, los ataques de las babosas espaciales son fatales. Sus mandíbulas y dientes afilados pueden rasgar trajes espaciales y chafar a sus ocupantes.

La "carne" de la babosa espacial tiene diversos usos comerciales. Los órganos cristalinos se utilizan en muchos componentes electrónicos y su piel inmensamente dura se utiliza como abrasivo fino. Determinadas porciones de la criatura se utilizan en la preparación de artículos de belleza femenina. Como resultado de ello, las babosas son cazadas intensamente, frecuentemente por prospectores de asteroides. En algunos sistemas, la ley las prote-

ge ya que mantienen reducida la población de mynocks. Siendo criaturas solitarias, las babosas se reproducen por fisión. Cuando alcanzan un determinado tamaño, las babosas se dividen y forman dos más pequeñas.

BABOSA ESPACIAL

DESTREZA: 2D

PERCEPCIÓN: 1D

FORTALEZA: 6D *

* para las babosas de 6 metros (aproximadamente 1D por metro)

Código de velocidad: 5D *

* en espacios de tiempo cortos

Combate: Un personaje que explore un asteroide podría fácilmente ser atacado por una babosa espacial, ya que las criaturas atacan instintivamente cualquier cosa que se mueva. Sus dientes (código de daño de 7D para una babosa de 6 metros) pueden herir y es probable que dañen el traje espacial de su víctima, un gravísimo peligro potencial en espacios sin aire.

Utilizando las babosas espaciales en el juego de rol: Las babosas espaciales se pueden utilizar como peligros cuando los personajes estén explorando un cinturón de asteroides. Y los científicos prestigiosos pueden negar la existencia de babosas inmensas, pero si hemos visto "El Imperio contraataca", tenemos mejores fuentes de información. Sin embargo, las babosas de ese tamaño (900 metros) son muy raras, y si introduces una, hazlo prudentemente.

L a babosa llamada Grendel

Llamadme Sosakar. Era hace tiempo, en la época de la Antigua República, cuando el Senado todavía gobernaba, que me encontré por primera vez con Grendel. Ay, la gran babosa Grendel que, según dicen las leyendas, espera a los viajeros espaciales imprudentes.

¿Sabéis la historia de Flandon Sweeg y la nave espacial *Fuego Oscuro*? ¿No? Entonces escuchad y os lo explicaré.

Flandon Sweeg era un hombre peligroso, un espacial que, como muchos otros, a veces recurría a medios deshonestos para mantener unidos el cuerpo y el alma. En el año que refiero había llegado al final de su cuerda y los agentes le seguían muy de cerca.

Su tripulación no le quería demasiado, porque Flandon era un capitán que gobernaba mediante la fuerza y no mediante el afecto. Por esa razón cuando les explicó como pensaba reencauzar su fortuna, le abandonaron. Todos.

Y éste era su plan: una babosa espacial vale mil créditos el kilo... vendida a la corporación adecuada. Y la babosa espacial Grendel... porqué debería pesar por lo menos un millón de kilos.

Grendel vive en el Cinturón Borkeen. Nadie entra en Borkeen, esa franja de residuos espaciales hechos pedazos; nadie, ya que nadie ha vuelto... excepto yo.

Los asteroides Borkeen son un irritante cenegal de piedra y hierro, restos de un planeta roto lanzados al vacío. Han llegado a lamentar la existencia de estas crueles rocas más naves de lo que puedan contar los mortales. Y si no fuera suficiente para desalentar a los más osados, están las leyendas de Grendel, un gusano monstruoso de astucia extraordinaria, que odia a los hombres y se come las naves.

Podéis burlaros, sólo es una leyenda, pero considerad las alternativas de estos hombres del espacio: si fuese mentira, desafiarían los terrores de Borkeen para nada; y si fuese verdad, se encargarían al destructor de miles de naves. No es de extrañar que lo rechazasen.

Pero yo, loco de mí, me enrolé en la nave de Sweeg. Porque era joven y lleno de espíritu de aventura y, lo que es más importante, estaba totalmente arruinado y era perseguido por los cobradores de préstamos. Mejor los tiburones del espacio que los hombres de Jabba.

— del primer capítulo de *La babosa llamada Grendel*,

Roger Farnoster, Prensa Triplanetaria.

donde sus garras puedan arañar suficiente hielo como para alcanzar las sabrosas cosechas. Por la noche, buscan cuevas y otras protecciones, cuando la temperatura del planeta baja drásticamente, apretujándose para sentir calor y protección. Si les pillan en campo abierto cuando cae la noche, ni siquiera su gruesa piel les protegerá del intenso frío de Hoth.

Los meses de invierno en Hoth son particularmente duros para los tauntauns. En todas partes se forma hielo. En este tiempo tanto la comida como el agua son muy escasas, y ambas deben ser escarbadas en el suelo helado. Como el manto de hielo durante esta estación es duro e inflexible, muchos tauntauns se mueren de hambre durante los meses de invierno.

La poca gente que se ha instalado en Hoth construyendo puestos avanzados han descubierto que los tauntauns resultan excelentes monturas. Son leales, fáciles de entrenar y pueden moverse en el terreno helado con relativa facilidad.

En Hoth, los tauntauns sirven de alimento para las temidas criaturas wampa del hielo. Estas espantosas bestias miden más de dos metros de alto y están cubiertas de piel color blanco nieve. Tienen garras afiladas y dientes puntiagudos, muy apropiados para rasgar y arrancar.



TAUNTAUN

DESTREZA: 2D

PERCEPCIÓN: 3D

FORTALEZA: 4D

Testarudez: 1D

Código de velocidad: 3D

Tamaño: Los adultos miden de 1,3 a 2 metros a nivel del hombro.

Combate: Los tauntauns son herbívoros pacíficos. Su instinto es huir, pero lucharán si se ven acorralados o deben defender sus crías. Además, durante la estación de apareamiento, las hembras luchan entre sí para conseguir a los machos, corriendo y dando golpes de cabeza las unas contra las otras. Durante este período, un humano que aparezca inesperadamente puede recibir la carga de una hembra irritada. Este comportamiento es la razón principal por la que las tauntaun hembras son por regla general esterilizadas.

Daño: 5D+1

Utilizando los tauntauns en el juego de rol: Los personajes jugadores pueden utilizar los tauntauns como montura y animal de carga en áreas heladas. Pueden llevar hasta 150 kilos de carga, o un jinete y hasta 100 kilos. Los tauntauns son dóciles y amistosos, pero no pueden sobrevivir en las noches de Hoth sin protección.

Tauntauns

Hoth es el sexto planeta del sistema del mismo nombre. Aunque cubierto de nieve y hielo, sirve de hogar a diversas formas de vida animal. Una de ellas es el tauntaun. Los tauntauns son altos herbívoros bípedos que respiran oxígeno. Una gruesa piel gris los aísla de las condiciones de su frígido planeta azotado por el viento. Amistosos y fácilmente domesticables, los tauntauns tienen unas musculosas patas posteriores que acaban en pies tridáctiles con garras en forma de garfio. Unos grandes cuernos curvados sobresalen de sus cabezas, parecidas a las de las llamas.

Los tauntauns son animales gregarios, que viajan a través de las llanuras cubiertas de nieve en grandes manadas. Comen una forma peculiar de hongos que viven justo debajo de la capa superior de nieve y hielo. Durante el día, los tauntauns vagan por el campo buscando lugares

C

apítulo Diez

Equipo General

En el Núcleo Galáctico y en los Territorios del Bordo Exterior, en el Cluster Plooriod Inferior y en el Sector Corporate, de hecho en todo el Imperio y la galaxia, si alguien necesita un tipo particular de equipo (sea de alta tecnología o anticuado) normalmente lo puede comprar... siempre que disponga de suficientes créditos. Blindaje, armamento, vehículos, abastecimientos... cualquier cosa que pueda ser necesaria, puede ser comprada mediante cualquier vía legal e ilegal. Evidentemente, los precios variarán de sistema en sistema, según la oferta, la demanda y los edictos imperiales.

Lo que viene a continuación es una breve discusión de determinados tipos de equipo y breves descripciones de artículos particulares. Esto, a su vez, viene seguido de una carta completa que indica los precios, la disponibilidad y otra información para utilizarlos en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*.

Armas y blindaje personal

No debería sorprender a nadie que abunden las armas personales de cualquier tipo imaginable en esta galaxia desgarrada por los conflictos. En las granjas campestres, los ranchos y las casas, la gente utiliza rifles de proyectiles para cazar aves y animales para comer y por sus pieles. Los colonos de sectores remotos llevan armas para cazar y defenderse de las criaturas salvajes. En áreas más urbanas, los criminales utilizan todo tipo de armamento cuando ejercen su comercio ilegal... y, como respuesta, los ciudadanos llevan sus propias armas. Los mercaderes y viajeros espaciales que no se preparan contra los piratas son rápidamente robados y caen en bancarrota... si sobreviven el tiempo suficiente. Por toda la galaxia, extraños alienígenas utilizan raras y mortíferas armas para ajustar cuentas y combatir a sus vecinos. En los sectores supuestamente civilizados, numerosos gobiernos y agentes imperiales llevan armas para hacer cumplir la ley y aplastar cualquier signo de insurrección. Los mercenarios y los señores del crimen poderosos utilizan todo tipo de armamento para librar guerras privadas en los inmensos y sombríos bajos fondos del Imperio y del Sector Corporate.

Aquí están las descripciones de las armas personales comúnmente utilizadas en la galaxia, especialmente en la guerra entre las fuerzas imperiales y la Alianza Rebelde. Esta lista no es en modo alguno exhaustiva, ya que existen demasiados tipos de armas y modelos para listarlos todos.

Armas de combate cuerpo a cuerpo

Las numerosas razas de la galaxia se enorgullecen de una variedad casi infinita de garrotes, bastones, mazas, espadas y otras armas sencillas, pero son de poca utilidad contra el blindaje de alta tecnología y las armas energéticas. Algunos practicantes dotados de artes marciales (especialmente algunos alienígenas) manejan esas armas de manera muy efectiva, pero su éxito refleja su gran habilidad, más que el valor del arma.

Gaderfii

Los verdaderos gaderfii son mazas de doble punta hechas de metal, utilizadas por los infames Incursores Colmilludos de Tatooine. Como todos están hechos a mano a partir de aleaciones de desguace y compuestos, no hay dos que sean idénticos. Algunos tienen hojas afiladas lisas, otros tienen cantos mellados y aún hay otros que tienen extremos en punta o gancho. Los términos "gaderfii" y "palo gaffi" han pasado a formar parte del argot popular de la galaxia y se utilizan para describir cualquier arma personal grande no energética de aspecto particularmente pobre.

Cuchillos

A pesar de las muchas otras armas más letales disponibles, los cuchillos siguen siendo bastante populares. Se pueden encontrar en cualquier sitio, no están regulados en la mayoría de planetas y son fácilmente camuflables.



Este miembro de la guardia personal de Jabba el Hutt lleva blindaje acolchado y lleva una pica de fuerza. Colgando del cinto lleva un rifle bláster BlasTech y una bolsa energética.

Los cuchillos de plástico endurecido, cerámica y aleación de fibra son más afilados que cualquier hoja metálica, nunca se oxidan, no son conductores y son muy difíciles de detectar con sensores.

La principal desventaja de un cuchillo es que uno debe acercarse a la víctima para utilizarlo... por lo general a menos de un metro. Pero incluso así, a algunos comandos criminales y militares que cuentan con el factor sorpresa (y que tienen la habilidad de acercarse furtivamente a sus enemigos) les gustan los cuchillos porque son completamente silenciosos. Con instrucción y algo de práctica, la gente puede aprender a lanzar cuchillos especialmente equilibrados de manera bastante precisa desde hasta 10 metros de distancia.

Bayonetas

Estos cuchillos especiales se cierran de golpe, se enroscan o se bloquean en los cañones de rifles, resultando en efectivas lanzas cortas. Las bayonetas están diseñadas como último recurso como armas de combate para tropas que se han quedado sin munición o son asaltadas, pero en la mayoría de ejércitos modernos sólo se utilizan a efectos ceremoniales. Algunas guardias y milicias locales las utilizan de forma regular (pero generalmente la variedad de vibrofilo). Los soldados de asalto imperiales pocas veces, si alguna vez lo llegan a hacer, utilizan bayonetas porque pocas veces, por no decir ninguna, se quedan sin munición o son rebasadas. En unos pocos casos notorios los comandantes rebeldes han dado la orden de "¡calen bayonetas!" más para demostrar su determinación de ir al combate que por el daño que en realidad esperan provocar con ellas.

Vibrofilos

En la mayor parte de utilizaciones generales, en la industria y en el combate, los vibrofilos han sustituido los cuchillos. Un minúsculo generador ultrasónico en el mango del vibrofilo crea miles de minúsculas vibraciones por segundo a lo largo del filo de la hoja, permitiendo que corte la mayoría de materiales únicamente con una ligera presión. Un minúsculo capacitor alimenta al generador, que se apaga cuando no está siendo utilizado. Cuando se enciende, las vibraciones producen un bajo pero audible zumbido.

Los vibrofilos van desde pequeños escalpelo médicos con controles sensitivos variables hasta el popular "cortador rápido" industrial de 30 centímetros fabricado por Craftsbeing: todos se han utilizado como armas en algún que otro momento.

Picas de fuerza

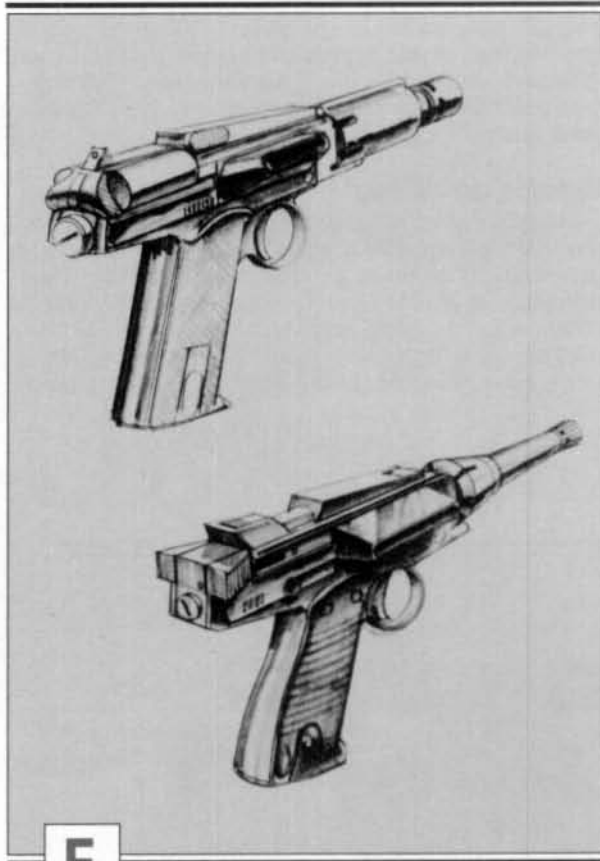
Estas armas de mano son varas largas culminadas en vibrofilos mejorados y una punta energética que puede transmitir corriente, aturdir o matar cualquier cosa que toque. Hechas con fibra de grafito extremadamente fuerte, las varas rígidas mantienen una cierta flexibilidad: si se les pone bajo presión se doblarán antes que romperse. Unos conmutadores en la vara permiten que el usuario fije la emisión energética y maneje el vibrofilo. Estas armas se utilizan principalmente para guardias ceremoniales o a bordo de naves, donde las armas más pesadas parecerían poco diplomáticas o incluso pondrían en peligro la nave si se disparasen. Se cree que los propios Guardias Rojos del Emperador llevan picas de fuerza.

Armas de combate a distancia

Rifles, pistolas, subfusiles

Estas primitivas armas lanzadoras de proyectiles no son casi nunca utilizadas por los ejércitos modernos, debido a su ineffectividad ante los escudos de proyectiles e incluso el blindaje moderno más débil y a su tendencia

a quedarse sin munición en los momentos más desagradables. Se las puede encontrar con mayor frecuencia en los planetas de asentamiento primitivo o en las culturas preatómicas; ocasionalmente una unidad de re-



Ejemplos de lanzadores de proyectiles primitivos que todavía se utilizan en muchas secciones de la galaxia.

beldes las encontrará útiles por su valor de choque (hacen un ruido extraordinariamente fuerte).

Blásters

Los blásters son las armas que se utilizan más comúnmente en el Imperio. Disponibles en muchos estilos, tamaños y capacidades energéticas, los blásters son el arma estándar, tanto de los militares imperiales como de la comunidad civil.

Una amplia variedad de compañías fabrican armas bláster, pero las tres que se considera que fabrican los modelos más avanzados son Merr-Sonn Municiones, Inc., la Corporación SoroSuub e Industrias BlasTech.

Merr-Sonn y SoroSuub tienen contratos exclusivos para abastecer de armamento a los militares imperiales, pero algunos de sus productos aparecen de forma regular en el mercado negro. BlasTech, por otro lado, vende a cualquier comprador.

Los blásters disparan paquetes o rayos coherentes de intensa energía lumínica. Fijado en su posición más elevada, un bláster es capaz de vaporizar casi cualquier material que impacte. Según el diseño, la capacidad energética y la selección del arma puede variar el color de las descargas energéticas. Las armas individuales suelen venir con un selector de intensidad que le proporciona al

usuario una gama que va desde el modo "aturdir" hasta "plena potencia".

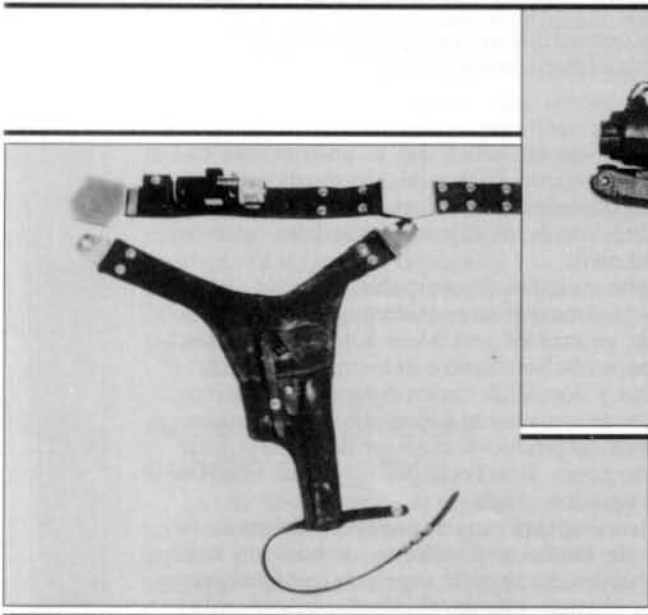
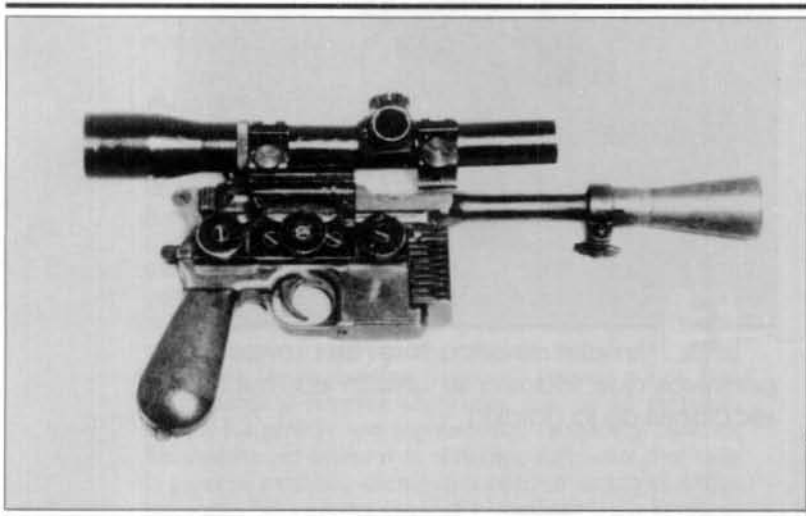
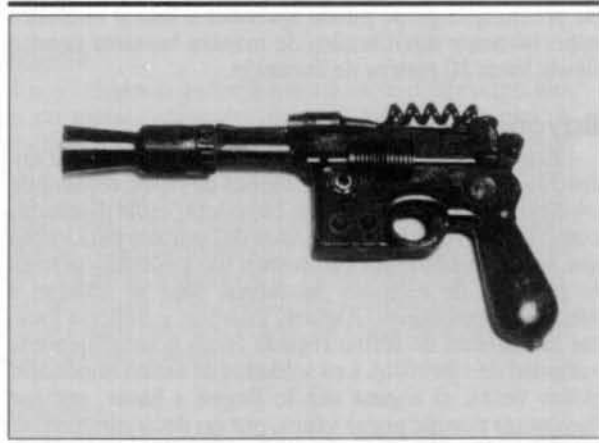
Se llama bláster a cualquier arma (desde las camuflables pistolas "de bolsillo", carabinas ligeras y rifles pesados, hasta la artillería de campaña y las baterías de cañones a bordo de naves) que utilizan tecnología de luz intensa. Algunas de las versiones más grandes necesitan una dotación para poderlas disparar y vienen con sus propios generadores de pantalla y computadores de puntería. La energía, la proporcionan bien células energéticas miniaturizadas (llamadas paquetes energéticos), bien generadores portátiles o bien conversores de espectro magnético, según el tamaño del arma.

Pistolas de aturdir

Para quienes no quieren la extensa y/o destructora potencia del bláster, hay disponible una arma de defensa personal más pequeña de Industrias BlasTech. Esencialmente un bláster con menos energía, las pistolas de aturdir sólo tienen una selección energética y se utiliza para dejar inconscientes a los oponentes en vez de matarlos. Las pistolas de aturdir son más silenciosas que los

blásters, lo que las hace armas útiles para agentes secretos y comandos en misiones secretas.

Para el control de grandes masas, la policía y las fuerzas pacificadoras utilizan la *pistola antidisturbios*. Ésta es una gran pistola de aturdir montada sobre trípode con una gran área de efecto.



B

lásters y una típica cartuchera y cinturón de utilidades.



Soldados rebeldes preparados para disparar un cañón bláster pesado.

Lanzaproyectiles

Aunque cada cultura tiene su propia arma lanzadora de proyectiles, el lanzaproyectiles wookiee merece una mención especial por su combinación única de tecnología preindustrial y moderna.

El lanzaproyectiles es esencialmente una ballesta, pero lanza "saetas" explosivas alimentadas por la misma fuente que se utiliza para los blásters. Esto le da al rayo disparado la apariencia de un rayo bláster alargado. El lanzaproyectiles requiere mucha fuerza para amartillar, lo que lo hace muy poco útil para los miembros de otras especies más débiles.

Armas pesadas

Cañones láser e iónicos

Estos son los más efectivos y comunes sistemas de armamento montados en naves. También se pueden encontrar cañones láser e iónicos montados sobre trípodes en misiones de defensa terrestre. Los cañones láser son sencillamente versiones más grandes y potentes de los blásters personales; los cañones iónicos en realidad no tienen contrapartida en armas pequeñas porque requieren tremendas cantidades de energía. Provocan interrupciones temporales incluso en los sistemas de pantallas más pesados y casi siempre se encuentran en cazas de apoyo a tierra como los Ala-B y Ala-Y rebeldes.

Torpedos y misiles

Los torpedos de protones y los misiles de impacto son

armas que combinan energía y proyectil y resultan útiles contra las defensas contra-rayos comúnmente utilizadas en la mayoría de naves e instalaciones terrestres. Es casi imposible alcanzar con estas armas a los cazas muy maniobrables, por lo que se utilizan casi exclusivamente contra las naves grandes y las instalaciones en tierra.

Explosivos

Las granadas y los detonadores no se utilizan comúnmente en el combate terrestre, debido en parte a la potencia y al efecto explosivo de las armas bláster (los blásters tienen un factor de efectividad superior a las granadas, que sólo tienen un tiro). Sin embargo, en el combate casa a casa, o cuando el área está minada a efectos defensivos, las granadas y los detonadores resultan bastante útiles.

La granada estándar es un potente explosivo contenido en un cartucho o esfera de poco peso. Los tipos exactos pueden variar. Los detonadores térmicos y las minas son explosivos más potentes, generalmente utilizados en despliegues defensivos y en la demolición de grandes edificios o emplazamientos. Vienen en muchos modelos y algunos utilizan una amplia variedad de acoplamientos sensoriales que, por ejemplo, permiten que una mina sólo explote cuando pase un determinado tipo de vehículo.

El explosivo que más se utiliza en las granadas y detonadores es la *detonita*, que viene en cubos moldeables del tamaño de un puño.

CARTA DE COSTE DEL EQUIPO

La Carta de Coste del Equipo indica un artículo, dónde puede adquirirse, cuánto cuesta en créditos galácticos y sus códigos de daño y dificultad (si procede) para utilizarlo con *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*. Recuerda que todos los precios anotados corresponden a los precios aconsejados por el fabricante y estos pueden variar según la disponibilidad, el lugar y las habilidades del personaje jugador, como bajos fondos, negociar y timar. (El robo también es una manera popular de adquirir artículos caros.)

Los artículos de esta carta incluyen el material más conocido en el universo de *La Guerra de las Galaxias*, así como las cosas que más necesitan los rebeldes.

Códigos de disponibilidad

- 1 Fácilmente disponible por toda la galaxia.
- 2 Disponible únicamente en grandes ciudades y espaciopuertos por todo el Imperio y Sector Corporate.
- 3 Artículo especializado, disponible únicamente en el mundo de origen.
- 4 Artículo extraño, difícil de encontrar en cualquier sitio.
- P Tasa o permiso necesario para comprarlo.
- R Restringido. No se puede comprar ni vender sin la licencia local o imperial apropiada. La licencia puede requerir verificaciones de historial y/o altas tarifas.
- X Ilegal. La posesión o la utilización viola la ley local o imperial. Los castigos son severos. **Nota:** Debido a la variada naturaleza de las culturas de *La Guerra de las Galaxias*, un artículo determinado es *probable* que esté prohibido en algún lugar de la galaxia aunque no aparezca el código X en su descripción.

Una nota sobre el mercado negro: Casi cualquier artículo P, R o X está disponible sin tasa ni permiso, si estás dispuesto a pasar por el mercado negro. Las oportunidades en el mercado negro son raras y la compra puede tomar tiempo o involucrar peligros adicionales. Además, los artículos del mercado negro tienden a ser de calidad inferior y al menos valen el triple que el precio anotado. Como se ha indicado, algunos artículos pueden estar restringidos o ser ilegales en un planeta determinado sin que aparezca el código para este artículo (ejemplo: cualquier arma en Alderaan, un planeta pacifista, sería ilegal). Si es así, seguramente habrá un mercado negro para ese artículo.

Armas y blindaje personal

Artículo	Dónde	Coste	Daño	Dificultad*
----------	-------	-------	------	-------------

Armas de combate cuerpo a cuerpo

Bastón o garrote	1	15	For+1D	5
Lanza	1	60	For+1D+1	10
Gaderfii	3	50	For+1D	5
Cuchillo (con funda autoafiladora)	1	25	For+1	5
Hacha (con funda autoafiladora)	1	35	For+2	10
Bayoneta (con funda autoafiladora)	2,F	75	For+1D	10
Vibrohacha	2,R	500	For+2D	15
Vibrofilo	2,F	250	For+1D+2	15
Vibrobayoneta	2,F	300	For+1D+2	10
Pica de fuerza	2,R	500	For+2D	15
Sable de luz**	4,X	-	5D	20

* Ver capítulo tres de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*.

** Para más información sobre los sables de luz, mira el capítulo once de *La Guía de la Guerra de las Galaxias*.

*** Sólo aturden al dañar.

+ Daño a vehículos; ver página 65 de *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*.

Artículo	Dónde	Coste	Daño
Armas a distancia			
Pistola de pólvora	2,R	200	2D+2
Mosquetón	2,R	250	3D
Tirador sólido	2,R	275	3D
Rifle	2,R	300	3D+1
Subfusil	2,R	600	4D
Bláster de bolsillo	2,R	300	3D+1
Bláster deportivo	2,R	300	3D+1
Pistola bláster	1,R	500	4D
Pistola bláster pesada	2,X	750	5D
Bláster de caza	2,F	500	4D
Rifle bláster	2,X	1.000	5D
Carabina bláster	1,R	900	5D
Bláster de repetición	2,X	2.000	6D
Bláster medio de repetición	2,X	3.000	7D
Bláster pesado de repetición	2,R	5.000	8D
Ballesta, arco largo	1,F	200	2D+2
Lanzaproyectiles wookiee	3,R	900	4D
Pistola de aturdir	1,F	200	3D***
Pistola antidisturbios	2,R	750	8D***

Armas pesadas

Cañón bláster ligero	2,R	5.000	4D+
Cañón bláster medio	2,R	7.500	5D+
Cañón bláster pesado	2,R	10.000	6D+
Cañón iónico ligero	2,R	14.000	7D+
Sistema de torpedos de protones	2,R	2.000	-
Torpedos de protones	2,R	500	9D+
Sistema de misiles de impacto	2,R	1.500	-
Misiles de impacto	2,R	750	8D+

Explosivos

Granadas	1,R	200	5D
Lanzagranadas	2,X	500	-
Mina contra personal	2,X	500	5D
Mina contra vehículos	2,X	750	8D+
Carga explosiva	1,R	100	1D
Detonador estándar	1,R	50	-
Espoleta de tiempo	1,R	50	-
Espoleta remota	2,R	100	-
Detonador térmico	2,X	2.000	10D

Artículo	Dónde	Coste	Código blindaje
----------	-------	-------	-----------------

Blindaje personal

Casco protector	2,F	300	+1
Chaqueta protectora	2,F	300	+1
Blindaje de soldado de asalto/traje espacial blindado	2,X	2.500	1D
Blindaje de cazarrecompensas	2,X	2.500	1D

Ropa

Ropa de trabajo	1	100	
Ropa informal	1	75	
Ropa de negocios	1	75	
Ropa formal	1	100	
Uniforme local	1	150	
Traje ignífugo	2	200	
Traje protector general	2	300	
Traje protector árido	2	400	
Traje térmico (Clima frío)	2	400	
Anorak "bajo-cero"	2	250	
Traje "Alta-G"	2	400	

Traje de humedad	2	400
Tanques de oxígeno	2	100
Reprocesador de oxígeno (o de otro gas vital)	2	300
Sistema miniaturizado de soporte de vida	2	1.000
Traje espacial (emergencia)	2	1.000
Traje espacial (trabajo)	2	1.500
Traje espacial (Calidad superior)	2	2.000

Tiendas de supervivencia

De una persona	1	200
De dos personas	1	400
De cuatro personas	1	600
De seis personas	1	800

Artículo	Dónde	Coste	Factor pantallas
----------	-------	-------	---------------------

Maquinaria diversa

Generador energético de fusión (ligero)	1	500	
Generador energético de fusión (medio)	1	750	
Generador energético de fusión (pesado)	1	1.000	
Vaporizador de humedad	1	500	
Generador de pantallas (pequeño)	1	500	1D
Generador de pantallas (mediano)	1	750	2D
Valla energética (50m)	2	100	
Generador de valla energética	2	750	

Herramientas

Scanner energético	1	150	
Llave hidráulica	1	50	
Taladro de rayo	1	50	
Cortador de fusión	1	75	
Luz de trabajo	1	25	
Soldador de plasma	1	50	
Vibropico	1	50	
Vibrosierra	1	75	
Fisgón energético	1	30	
Arnés para herramientas	1	10	
Kit de computador de herramientas	1	200	
Kit de droide de herramientas	1	200	
Kit de vehículo de herramientas	1	200	
Kit de sistemas de seguridad de herramientas	1,R	200	

Equipo médico

Medpac	1	100
Tanque bacta	2	3.000
Medicinas	1	100

Droides

Droide de primer grado	2	5.000
Droide de segundo grado	2	4.000
Droide de tercer grado	2	3.000
Droide de cuarto grado	2	2.000
Droide de quinto grado	2	1.000

Equipo para droides

Cerrojo restrictivo	1	25
Dispositivo de control	1	100

Servicio de reparación	1	50-500
Servicio de revisión	1	50-500
Servicio de limpieza de memoria	1	50-500

Compra de pasaje

Transespacial de lujo	1.000
Transespacial "sin extras"	500
Tercera clase	100
Nave chárter	10.000

Ruta multiplicar el coste por:

Ruta muy transitada	X 1
Ruta transitada	X 2
Ruta poco transitada	X 3
Ruta infrecuente	X 5
¿Dónde dice que quiere ir?	X ?

Dispositivos de comunicación

Comunicador estándar	1	100
Radio subespacial (pequeña)	1	500
Radio subespacial (grande)	1	1.000

Equipo diverso

Cuerda sintética	1	2
Saco de dormir	1	15
Vara brillante (flash)	1	10
Raciones	1	200
Cartuchera	1	100
Cronómetro	1	25
Bengalas	1	5
Macrobinoculares	1	100
Computador de bolsillo	1	100
Máscara respiratoria	1	50
Vara de registro	1	30

Artículo Dónde Coste(alquiler) (compra)

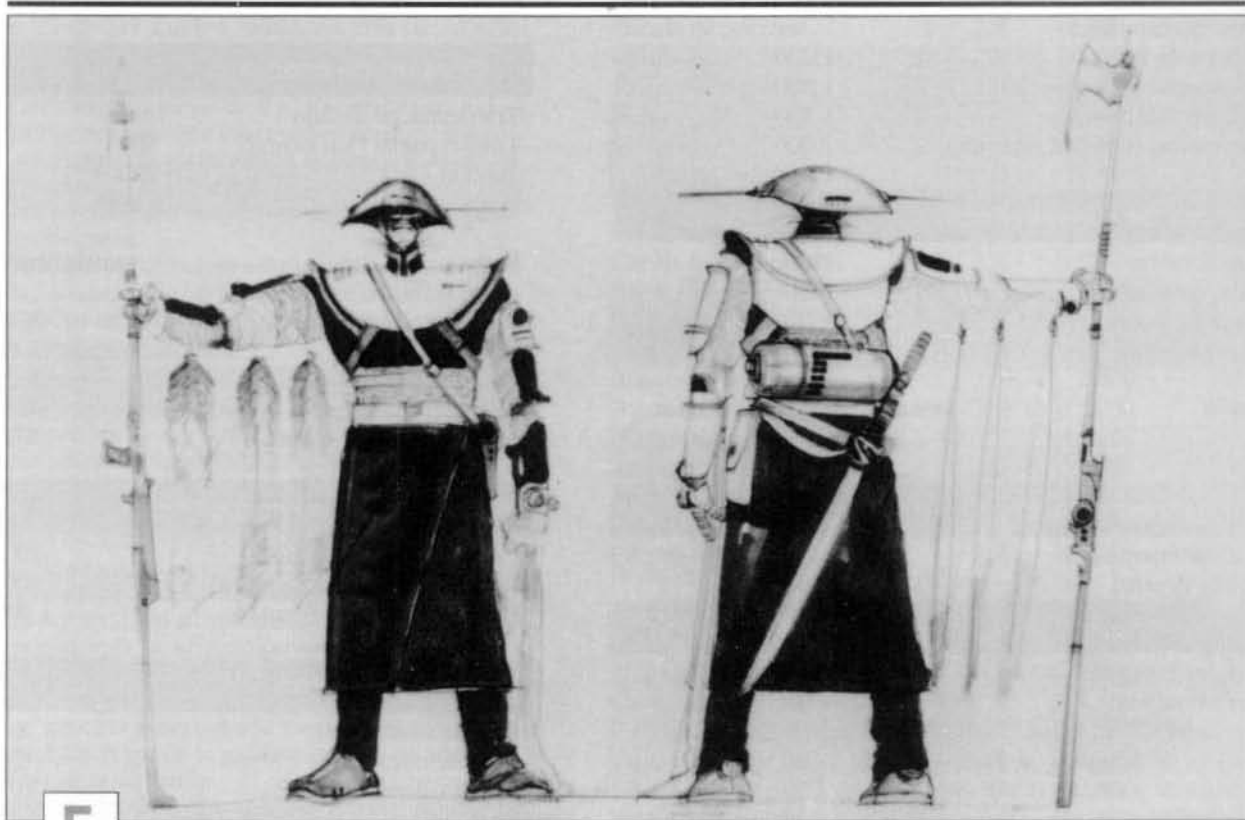
Vehículos

Coche terrestre	1	50/día	6.000 (nuevo) 1.500 (usado)
Deslizador terrestre	1	75/día	10.000 (nuevo) 2.000 (usado)
Acelerador	2	30/día	5.000 (nuevo) 1.000 (usado)
Moto deslizadora	2	30/día	5.000 (nueva) 1.000 (usada)
Saltador aéreo	2	400/día	30.000 (nuevo) 7.000 (usado)
Lanzadera planetaria	2,F	1.000/día	
Lanzadera hiperimp.	2,F	1.200+/día	
Carguero de serie ligero	2,F	1.200+/día	100.000 (nuevo) 25.000 (usado)

Vivienda

Casucha	1	50-250/mes	NA
Apartamento normal	1	250-500/mes	NA
Apartamento de lujo	2,F	500-1.400/mes	NA
Casa	1	750-1.800+/mes	35.000
Espacio de almacén	1	10-100/mes	
Granja en funcionam.	1	NA	1.000-50.000+
Nuevo asentamiento	1	NA	50-50.000

NA= No aplicable



E

l atavío estándar de un cazador taloron. Lleva blindaje protector sobre hombros acolchados, una bolsa lateral y una mochila. Va armado con una carabina láser, culminada por una vibrobayoneta, y una espada normal.

Blindaje personal

Cuando se desarrolló la tecnología bláster, el blindaje cayó en decadencia (como suele ocurrir cuando predominan las armas de proyectiles). Ningún blindaje conocido puede parar una descarga de bláster a plena potencia, por lo que la gente sencillamente dejó de llevar el blindaje desarrollado para contrarrestar las armas lanzadoras de materia.

El blindaje todavía sigue siendo útil en muchas áreas especializadas. Los cascos y los chalecos son frecuentes, especialmente entre las tropas rebeldes, ya que los fragmentos provocados por descargas de bláster que fallan por poco pueden ser tan mortíferos como la propia descarga. En los planetas fronterizos donde todavía son comunes los lanzadores de materia, el blindaje es utilizado a igual por ciudadanos y soldados. Muchos cazarecompensas y piratas llevan trajes blindados por una gran variedad de razones: para ocultar su identidad, por la impresión que causan, para camuflar parte de su equipo y para defenderse contra los blásters ligeros y lanzadores de materia con los que se supone van a ir armadas sus víctimas.

Evidentemente, el blindaje más conocido de los tiempos modernos pertenece al temido soldado de asalto imperial. Aunque este blindaje avanzado no puede parar completamente un impacto de bláster pesado, sigue proporcionando mucha protección y hace que los propulsores sólidos y las primitivas armas de combate cuerpo a cuerpo sean mucho menos efectivos. También es una potente arma psicológica.

Ropa

Los tipos de vestimenta disponibles son tan numerosos como los planetas de la galaxia. Cada planeta cobija

una o dos culturas y la norma de vestir aceptada en cada uno varía desde nada de nada, a pieles y cueros, a las más sorprendentes de las sedas con gemas incrustadas.

Igualmente numerosos son los tipos de "trajes" disponibles. En este caso, traje se refiere a cualquier prenda que se lleve para protegerse de ambientes que podrían resultar hostiles. Si el planeta es frío se llevan trajes de calor. Si el planeta tiene una atmósfera no respirable, pueden ser necesarios los trajes espaciales o equipos de soporte de vida (aunque los trajes espaciales se suelen reservar para el vacío). El traje de "Alta-G" lo llevan muchos pilotos de caza espacial contra el efecto de las maniobras a alta gravedad.

Cobijos

Tiendas de supervivencia

La tienda de supervivencia estándar es transportable, ignífuga, resistente a desgarros y pinchazos, ligera, no reflectiva, aislante, impermeable y sellable. Presentan cientos de estilos y variedades y pueden camuflarse para usos militares.

Viviendas

La disponibilidad y los precios del alquiler de viviendas varía de lugar en lugar; por lo general, los aposentos de mayor calidad cuestan más, requieren préstamos a mayor plazo y a veces pueden requerir comprobaciones de historial.

Comprar edificios o tierras en ciudades y áreas desarrolladas requiere permisos, el pago de tasas y un montón de créditos. Las áreas rurales son más baratas y más laxas y unos pocos créditos pueden comprar el título de muchos acres en un mundo fronterizo o en un planeta recién colonizado. Las agencias imperiales pueden (y lo hacen)

incautar propiedades como pago de impuestos, por sospecha de crímenes o sencillamente debido a "nacionalizaciones".

Herramientas

En un universo de armas energéticas e hiperimpulsores, las herramientas deben seguir el ritmo de la tecnología. Hay herramientas disponibles para todo, desde reparación de computadores y droides hasta el mantenimiento de naves espaciales.

Para empezar una reparación determinada, el técnico podría utilizar un *scanner energético* para detectar sobretensiones transitorias o pérdidas en los circuitos. El scanner proyecta un rayo invisible que se refleja, siendo las variaciones anotadas por un microprocesador. El rayo no puede penetrar en circuitos blindados.

Si hay que soldar o cortar, el trabajador podría utilizar un *taladro de rayo*, un *cortador de fusión* o un *soldador de plasma*. Según la fabricación de la herramienta, utilizan una versión del bláster de onda corta, energía nuclear o gas sobrecalentado en una botella magnética y son capaces de penetrar o unir casi cualquier material conocido.

Si la maquinaria necesita un ajuste, las soluciones más frecuentes son la *llave hidráulica* y el *figón energético*. Ambas son versiones hidráulicas de herramientas comunes; la energía adicional permite incluso la manipulación de las placas de acero y los tornillos más resistentes. Lo mismo se aplica a las diversas *vibroherramientas*, que utilizan la misma tecnología que el vibrofilo para proporcionar energía adicional a picos, palas y sierras.

Claro está que también están disponibles las herramientas más prosaicas (martillos, destornilladores, sierras, llaves inglesas...).

Equipo médico

Medpacs

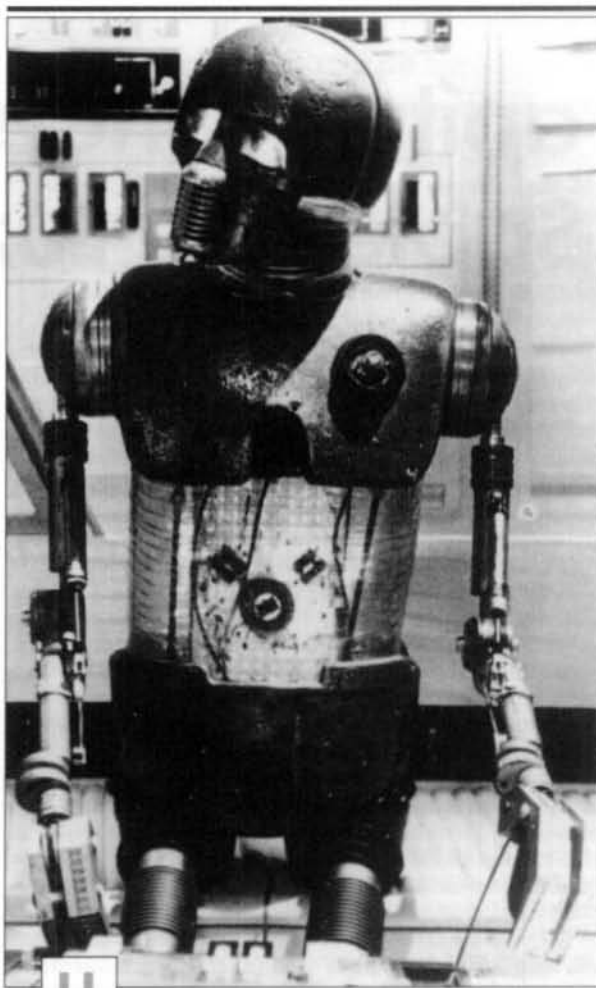
El medpac es el kit de primeros auxilios estándar en toda la galaxia civilizada. Contiene computadores de diagnóstico (de capacidad limitada), fármacos, carne sintética y una gran variedad de instrumentos médicos (antisépticos, coagulantes, etc) en un paquete compacto y manejable. El medpac contiene suficiente material para tratar la mayoría de heridas leves y puede ser efectivo en situaciones de vida o muerte (al menos hasta que la víctima pueda llegar a instalaciones médicas más completas).

Tanques bacta

Son lo más avanzado en medicina moderna. Si una persona está herida más allá de la capacidad de un medpac, la herida posiblemente requerirá una estancia en un tanque de bacta, un tratamiento líquido especialmente formulado que proporciona una rápida curación. El paciente se conecta a un equipo respiratorio y se sumerge totalmente en el líquido, que acelera y aumenta la curación natural del cuerpo. Casi cualquier tipo de herida que no implique la pérdida de una extremidad se puede curar en los bacta.

Ciborgía

Se refiere a la habilidad que tienen los doctores para injertar extremidades artificiales a un ser vivo. Aunque



Un droid médico Dos-Unobé en los controles de un tanque bacta.

esta tecnología sólo está disponible para personal militar y de alto rango, es tan avanzada que la extremidad artificial frecuentemente no se puede distinguir de la real... ni siquiera por parte del propio propietario.

Varios

Cartucheras

Como hay tantos tipos de armas, hay una cantidad de tipos de munición igualmente grande. Según el arma que se lleve, una cartuchera puede llevar células energéticas (para blásters), proyectiles explosivos (para un lanzaproyectiles), granadas, etc.

Macrobinoculares

Estos potentes binoculares son sensores de aumento controlados por un microprocesador que proporcionan a su usuario no sólo una visión estereoscópica, sino también información sobre alcance y puntería.

C

apítulo Once

Sables de Luz

Ningún artefacto antiguo evoca tantas leyendas, mitos y misterios como el sable de luz. Este elegante filo energético sirvió como arma personal de los Caballeros Jedi y como símbolo, representando la autoridad, la habilidad y el honor del Código Jedi. Durante más de mil generaciones los Caballeros Jedi fueron la fuerza más poderosa y respetada de la galaxia y sirvieron como guardianes de la paz y la justicia en la Antigua República. Pero el sable de luz desapareció, junto con los Caballeros Jedi, durante el azote de Palpatine y Darth Vader tras las Guerras Clónicas.

A pesar de la larga y noble historia del sable de luz, pocos seres actualmente vivos saben de ella. Incluso menos pueden pretender haber visto el brillante resplandor del sable u oír su zumbido pulsante. Los Jedi rara vez desenfundaban sus sables, prefiriendo superar con inteligencia y maniobras a sus oponentes. Si se veía obligado, el Jedi golpeaba velozmente y pocas veces necesitaba dar un segundo golpe. Ahora, los sables de luz sólo existen en los cuentos, en las memorias y según los rumores en manos de los pocos Jedi restantes, que quizás estén ayudando a la Alianza Rebelde contra el Imperio.

El sable de luz es a la vez la más sencilla de las armas y la más difícil de manejar y dominar. Esencialmente es una espada, pero con un filo de energía pura suficientemente potente como para cortar la mayoría de materiales, excepto el filo de otro sable de luz. Pero esos mismos filos tienen tantas probabilidades de cortar a

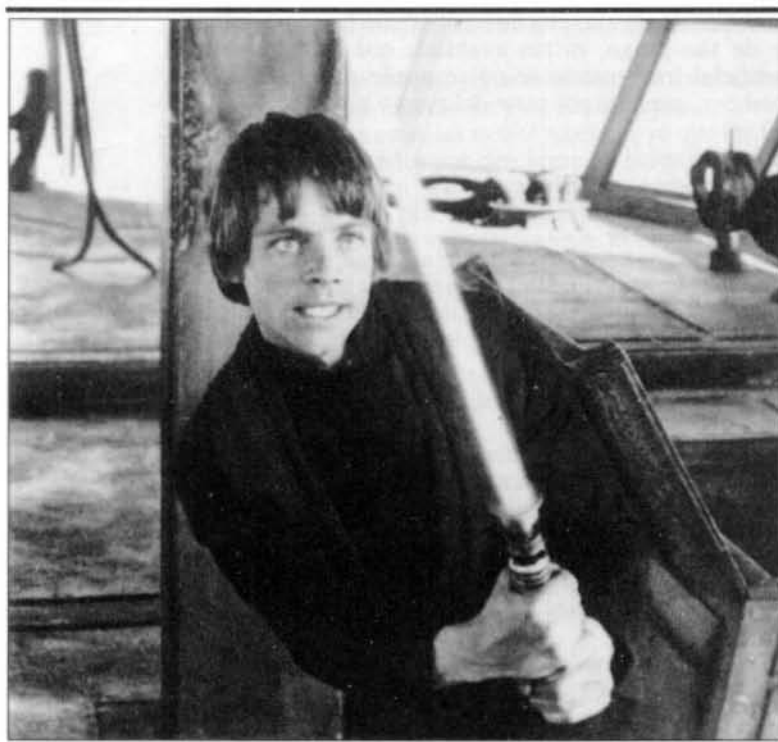
quienes los usan como a sus oponentes. Para golpear con un sable de luz, tienes que acercarte a un brazo de distancia de tu oponente, que puede perfectamente llevar un bláster, una granada u otra arma de largo alcance. El verdadero potencial del sable sólo se manifiesta en manos de un experto, después de años de dedicación a la práctica y la enseñanza. Cualquier preparación inferior provocará heridas o incluso la muerte para quien lo maneja, sea por inflingirse heridas o por no ser capaz su oponente de parar el arma.

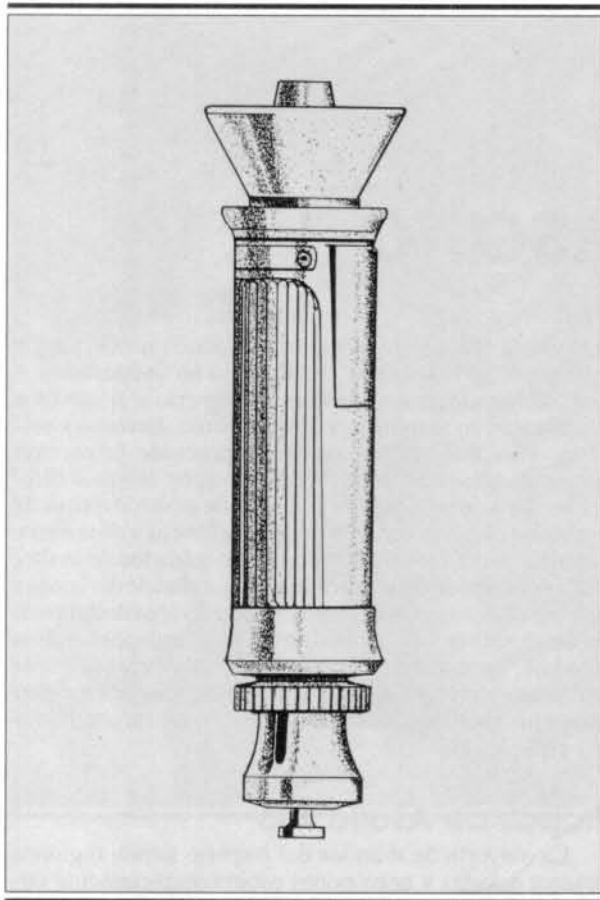
Por lo que se sabe, sólo los Jedi eran capaces de dominar el sable de luz, quizás porque sólo ellos entendían y utilizaban el misterioso poder conocido como la Fuerza. Los Jedi se preparaban con una dedicación y una entrega tremendas, pasando de maestro a alumno el arte y la táctica de la lucha con sable de luz. Pero esto no era suficiente; para sobrevivir enfrentándose a múltiples enemigos y golpear únicamente en los blancos deseados, el Jedi necesitaba sentir las acciones de sus enemigos y controlar completamente las suyas. Mediante una intensa concentración y la manipulación de la Fuerza, los Jedi controlaban sus armas hasta el punto que siempre pudiesen dejar que sus oponentes desenfundasen primero. Algunos Jedi eran incluso capaces de sentir y desviar proyectiles de todo tipo, incluso rayos de bláster. Se cuentan historias de Jedi tan competentes que podían en realidad reflejar los rayos de energía hacia sus oponentes. Cualquiera podía disparar un bláster, pero manejar un sable de luz era una marca de persona extraordinaria: alguien a quien no menospreciar.

Cada Jedi contruía su propio sable a mano. Cada sable era diferente en tamaño, forma, color y estilo, aunque todos seguían siendo simples de diseño y apariencia. Incluso diferían los controles y la capacidades de muchos de ellos. Algunos sables tenían tamaño de filo variable, reduciéndose para el combate a corto alcance, ampliándose para mantener a raya a un enemigo. Algunos incluían conmutadores de seguridad que apagaban el filo si se dejaban de agarrar; otros podían seguir encendidos, por lo que se podían tirar, aunque un Jedi habilidoso podría presumiblemente controlar los conmutadores en vuelo. A pesar de sus variaciones, no se sabe de ningún sable usado por un Jedi que fallase.

El tamaño compacto del sable y la energía casi sin límites se basaban en tecnología antigua, cuidadosamente guardada por los Jedi. En el corazón de un sable de luz se encontraba una pequeña y eficiente célula de energía. Algunos estudiosos han especulado que el sable de luz de alguna manera canalizaba o aumentaba los poderes de la Fuerza del Jedi. Sin embargo, esto parece improbable, ya que se sabe de personas no-Jedi que han hecho funcionar estas armas. En vez de esto, es más probable que el dominio de la Fuerza por parte del Jedi les permitiese dominar completamente el sable.

Cada estudiante del Código Jedi construía un sable de luz como uno de los pasos finales para completar su entrenamiento. La mayor parte de los instructores requerían una gran habilidad en la Fuerza, antes de mostrar a un estudiante cómo construir un sable. Otros instructores ayudaban a sus estudiantes a construir sables





durante el entrenamiento, y entonces los utilizaban para ayudarles a desarrollar su habilidad en la Fuerza. En cualquier caso, los maestros Jedi mostraban esta habilidad crucial únicamente a un estudiante a la vez. La construcción efectiva solía tomar un mes de trabajo dedicado. Muchos Jedi pasaban años reconstruyendo un viejo sable o construyendo uno nuevo, pero durante las Guerras Clónicas, se sabe de maestros Jedi que construyeron sables de luz en dos días.

Los sables de luz no necesitan demasiados materiales exóticos y han sido contruidos y reparados en todo tipo de lugares desolados en condiciones primitivas. Sin embargo, sí requieren el nivel más elevado de artesanía. El secreto de construir esta elegante arma consiste en saber qué es cada pieza y cómo unir las. Desgraciadamente, a efectos prácticos, el conocimiento y las técnicas específicas necesarias para construir un sable de luz ahora se han perdido junto con los Jedi.

Tecnología del sable de luz

Aunque los detalles exactos del manejo del sable de luz siguen envueltos en un velo de misterio, la tecnología general es conocida. Todos los controles y componentes caben en un mango compacto de 24 a 30 centímetros de longitud. Cuando el Jedi activa el sable de luz, fluye una carga tremenda de energía pura desde la célula de energía. Una serie de joyas de múltiples facetas enfoca la energía en un delgado rayo paralelo. Cada rayo de sable tiene una frecuencia única que determina la "sensación" del filo, cómo se comporta cuando corta algo, contacta con un campo de fuerza u otro filo de sable. La frecuencia de cada filo de sable se puede calcular a partir del color de su filo y del tono que genera. Los sables utilizan entre una y tres joyas para dar una frecuencia específica a su rayo.

Los sables con una sola joya tienen una amplitud fija, que determina el tamaño del filo. Otros sables con múltiples joyas pueden alterar su amplitud y, de esta manera, el tamaño de su filo, rotando o variando la separación entre sus joyas. Los mejores sables utilizan joyas naturales, pero, evidentemente, los Jedi pueden forjar joyas sintéticas con un pequeño horno y unos pocos elementos básicos.

El rayo se emite a partir de una lente energética continua con carga positiva en el centro del mango. El rayo entonces crea un arco que da la vuelta hacia una apertura de flujo de alta energía cargada negativamente, normalmente instalada en un disco que también sirve de protección para la mano. La amplitud de energía determina el punto donde el rayo se arquea de regreso al disco, fijando la longitud del filo. El compacto rayo arqueante crea un filo de fuerza sorprendente.

Un superconductor transfiere la energía de la apertura de flujo a la célula de energía. Casi no se pierde energía en el proceso: el rayo ni siquiera irradia calor perceptible, aunque adquiere un tono fluorescente y emite un zumbido. El sable únicamente pierde energía cuando corta algo, pero no al contactar con otro filo de sable. El Jedi debe utilizar su fuerza y su habilidad para forzar su filo contra otro filo de sable; ningún sable puede cortar el rayo de otro sable.

Unos controles en la empuñadura del sable ajustan la capacidad de la célula de energía y permiten una recarga periódica. Aunque se desconocen las cifras de la duración exacta, está claro que los Jedi pueden utilizar sus sables durante años antes de que sea necesaria una recarga.

C

apítulo Doce

Soldados de Asalto

Revestidos de blindaje protector y manejando las armas personales disponibles más potentes, los soldados de asalto forman las tropas de choque de élite del Imperio y son temidos en toda la galaxia. El Mando Imperial envía soldados de asalto siempre que se debe aplastar la resistencia y neutralizar la oposición a voluntad del Emperador. Los soldados de asalto apoyan a los dos brazos de las fuerzas militares del Imperio, sirviendo en las fuerzas de tierra y en la flota imperial.

Los soldados de asalto llevan trajes espaciales blindados de color blanco y negro que les permiten operar en casi cualquier ambiente y que les proporcionan protección limitada al fuego de bláster. La armadura exterior de 18 piezas incluye una fuente de energía e instrumentos de control y se conecta para formar una concha antibláster. El casco contiene lentes automáticamente polarizadas y unidades de comunicación que mantienen al soldado de asalto en contacto constante con sus superiores. En el cinto de utilidades se incluye material de supervivencia, raciones concentradas, baterías de emergencia y un comunicador adicional. Debajo de la armadura ligera se lleva un guante corporal negro de dos piezas de control de temperatura.

Totalmente leales al Imperio, los soldados de asalto no pueden ser sobornados, seducidos o chantajeados para que traicionen a su Emperador. Viven en un mundo

militarista totalmente disciplinado, donde la obediencia es suprema y la voluntad del Imperio no se cuestiona.

Los mundos que componen el Imperio son variados y presentan un amplio espectro de climas, terrenos y culturas. Para que el Emperador proporcione protección adecuada a esos mundos diferentes, debe emplear diferentes tipos de unidades de soldados de asalto, capaces de operar en diversas condiciones atmosféricas y de terreno. Además del núcleo de las fuerzas de soldados de asalto, se ha establecido una determinada cantidad de divisiones de élite entrenadas para desplazarse a un área determinada en el menor tiempo posible. Estas unidades utilizan blindaje, armamento y equipo diseñado y creado especialmente para ambientes particulares, sea para realizar un ataque sobre hielo, bajo el agua o en las profundidades del espacio.

Tropas de Asalto Frío

La mayoría de mundos del Imperio tienen regiones polares heladas y unos pocos están completamente cubiertos de hielo y nieve. Debido a su inaccesibilidad general, estas zonas heladas frecuentemente albergan guaridas rebeldes, puertos de contrabandistas y cuevas piratas. Como respuesta, el Imperio ha establecido un cuerpo especial de élite de soldados de asalto entrenados





SOLDADO DE ASALTO ESTÁNDAR

DESTREZA: 2D (reducido a 1D)

Bláster: 4D (reducido a 3D)

Parar sin armas: 4D (reducido a 3D)

Esquivar: 4D (reducido a 3D)

FORTALEZA: 2D (incrementado a 3D)

Atacar sin armas: 3D

Todos los demás atributos y habilidades: 2D

Blindaje del soldado de asalto: +1D al código de fortaleza, a efectos de daño únicamente. Reduce el código de destreza y todas las habilidades de destreza a 1D.

Códigos de daño de las armas de los soldados de asalto: Pistola bláster 4D, rifle bláster 5D.

y equipados para operar en estos ambientes; estas tropas son conocidas como los soldados de asalto de la Fuerza de la Ventisca.

Un soldado de nieve lleva el típico guante corporal negro de dos piezas de control de temperatura que emplean todos los soldados de asalto. Su armadura de 18 piezas ha sido alterada para incluir unidades de calefacción y ambientación personal más potentes y un cobertor de tejido estanco al aire sobre el blindaje, para proporcionar protección adicional contra el frío. Para facilitar la respiración en ambientes de frío penetrante, una capucha respiradora cubre la placa facial y se encaja en el traje.

Según su designación (Tormentas de Hielo, Halcones de Nieve, Jinetes del Viento, etc.), cada subunidad lleva un blindaje ligeramente modificado y personalizado.

Cada soldado, independientemente de la designación de su unidad, está equipado con botas de agarre al terreno, cinturones estándares de utilidad que contienen cables de alta tensión, garfios, bengalas de iones, cargas adicionales para bláster y un kit de supervivencia que contiene agua, comida, abastecimientos médicos y una tienda de absorción calorífica Garlostar. Los soldados de la nieve llevan una pistola bláster, un rifle bláster y dos granadas de impacto.

Los soldados de la nieve de la Fuerza de la Ventisca están entrenados para trabajar en equipo con andadores AT-AT. Estos vehículos son ideales para las temperaturas extremas y el terreno helado de los mundos en que patrullan los soldados de la nieve. Cuando los andadores han asegurado un área, se arrojan, permitiendo que los soldados de la nieve desembarquen y limpien cualquier bolsa de resistencia.

A cada legión de soldados de la nieve se le asignan 10 cañones bláster automáticos portables montados en trípode. Una dotación de tres hombres maneja cada cañón, montando, transportando y disparando esta pesada arma para hacer saltar los puntos fuertes de las defensas o sencillamente para proporcionar mayor potencia de fuego para los ataques relámpago de los soldados de la nieve.

En las tácticas de combate de los soldados de la nieve no hay sigilo que valga. Están entrenados para golpear de manera dura y rápida en un planeta, como la ventisca, chafando cualquier oposición de manera rápida y competente. Buena parte de ello se debe a su cooperación con los AT-AT, que funcionan específicamente como vehículos de asalto de primera línea. Eficientes, rápidos y mortíferos, los soldados de la nieve son una de las ramas más temidas de las Fuerzas Imperiales.

Soldados de Asalto Cero-G

Aunque todo blindaje de soldado de asalto proporciona protección limitada contra el vacío, se ha entrenado una división de élite para operar exclusivamente en el espacio exterior. Los soldados del espacio imperiales son comandos mortíferos del rango más elevado, sólo en segundo lugar en cuestiones de entrenamiento, dedicación, lealtad y capacidad destructora, por detrás de la



Membros de la sección de soldados de la nieve de la Fuerza Imperial Ventisca.



Los soldados de la nieve emplean una gran variedad de armas pesadas, incluyendo su cañón bláster automático montado sobre trípode.

SOLDADO DE ASALTO FRÍO

DESTREZA: 2D (reducido a 1D)

Bláster: 5D (reducido a 4D)

Parar sin armas: 4D (reducido a 3D)

Esquivar: 3D (reducido a 2D)

FORTALEZA: 3D (incrementado a 4D)

Atacar sin armas: 3D

Todos los demás atributos y habilidades: 2D

Blindaje del soldado de asalto: +1D al código de fortaleza, a efectos de daño únicamente. Reduce el código de destreza y todas las habilidades de destreza a 1D.

Códigos de daño de las armas de los soldados de asalto: Pistola bláster 4D, rifle bláster 5D, granadas de impacto 5D.

Guardia Real Imperial. Cuando debe capturarse un carguero, una estación espacial o cualquier otro vehículo que viaje por el espacio, se despliega a los soldados del espacio para tratar el problema.

Una sección de soldados del espacio utiliza una lanzadera reestructurada y fuertemente blindada, con generadores de rayos de tracción, equipos sensores completos, cañones de harpón energético, lanzadores de misiles de impacto y cañones bláster automáticos. Una tripulación de mando de cinco personas pilota y opera la lanzadera y todos los instrumentos de comunicación están conectados a la estación del comandante de la sección, donde el comandante controla las actividades de todo el equipo. Da las órdenes desde a bordo de la lanzadera, dirigiendo a sus tropas desde dentro de la fortaleza volante. La lanzadera es un vehículo de ataque formidable por derechos propios, pero los 40 soldados del espacio que lleva son arsenales ambulantes.

Cada soldado lleva una armadura corporal completa que en la práctica realiza los papeles de nave personal y

de vehículo de ataque. El soldado tiene sus propios controles de oxígeno y ambientales, sensores de computador internalizados, acoplamiento magnéticos para amarre y movimiento sobre los cascos de las naves, unidades de propulsión a repulsores y un amplio surtido de armamento desplegado en el blindaje, como lanzadores de granadas de impacto, gas y aturdimiento, lanzadores de torpedos de protones en miniatura, cañones bláster y cortadores láser. Aunque los soldados del espacio están limitados por la cantidad de energía que puede almacenar su blindaje personal, están entrenados para utilizar eficientemente su blindaje y completar una misión dentro de un periodo de tiempo especificado. Si no pueden cumplir su misión, los soldados del espacio tienen órdenes permanentes de regresar a su lanzadera. Mientras recargan su blindaje, la lanzadera da información sobre la presa. Los comandantes de los soldados del espacio tienen margen de maniobra para decidir si redespliegan o no sus secciones o si destruyen la nave con una cortina de fuego de todo su armamento.

Con todo el equipo, un soldado del espacio mide más de dos metros y es el doble de ancho que una persona sin blindaje. Como resultado de ello se les suele llamar "tanques andantes". La visión de uno de ellos con toda la armadura personal es temible, pero debido a sus aparatosos equipos, los soldados del espacio sólo alcanzan su mayor efectividad en ambientes no gravitacionales, como en el espacio profundo y los mundos sin atmósfera. Un exoesqueleto alimentado energéticamente les da a estos soldados la fuerza necesaria para realizar sus funciones con gravedad, pero realizan su trabajo mucho mejor lejos de la atracción confinadora de un planeta.

En una operación estándar, una lanzadera de soldados del espacio mantendrá un objetivo determinado en un rayo de tracción o con harpones magnéticos, o a veces inutilizará el objetivo con un par de tiros bláster bien dirigidos. Luego, utilizando sus trajes propulsados, los soldados del espacio atraviesan el vacío entre la lanzadera y el objetivo de su misión. Utilizando sus acopladores magnéticos, se amarran al vehículo. Cada soldado debe cumplir una tarea específica; algunos cortan cables energéticos o inutilizan las salidas de las cápsulas de escape mientras otros se abren paso a través del casco con los cortadores láser pesados. A continuación, el resto de la unidad entra en la nave, disparando granadas de gas y bombas de aturdimiento hasta que la oposición queda suprimida. Pueden incluso utilizar armas más pesadas si sus víctimas no cooperan, o destruir todo lo que no sea su objetivo principal. Las naves piratas y contrabandistas, cuando se encaran a una sección de soldados del espacio que les aborda, se rinden inmediatamente.

Exploradores

A diferencia de otras unidades de élite, los exploradores imperiales suelen estar asignados a puestos de guarnición. En una base de guarnición imperial típica, los escuadrones de motos deslizadoras exploradoras realizan misiones de reconocimiento y patrulla en cooperación con andadores AT-ST. La doctrina imperial determina que las guarniciones deberían mantenerse activas y agresivas, realizando patrullas continuas para establecer una presencia tangible, incluso en mundos "pacificados".

Una tropa de exploradores consiste en 40 hombres y 40 motos deslizadoras, así como 10 técnicos de servicio para mantener las motos en perfecto estado. Cada tropa contiene cuatro escuadrones de 10 motos. Además de los 40 exploradores, un teniente y cuatro sargentos están al mando de la unidad.

La moto deslizadora Aratech 74-Z es el equipo central de una tropa de exploradores imperiales. Este pequeño vehículo de repulsión para un tripulante puede alcan-

L as órdenes de la sección de soldados del espacio 243-XT

(Del registro audio personal del sargento Clayton Blarog, Sección de soldados del espacio 243-XT.)

“Señores, la misión en la que estamos a punto de embarcarnos es considerada como altamente peligrosa por el Mando Imperial. Sin embargo, ¡ha vuelto a caer sobre nuestros hombros la responsabilidad de cumplir con lo imposible!”

(Se oyen vítores de fondo.)

“Miren el holoprojector mientras les detallo nuestro asignamiento. Aquí pueden ver la presunta nave pirata, *GrimDeath I*, una nave de guerra de clase Victoria de la Antigua República, totalmente reconvertida. No tiene la potencia de fuego de un Destructor Estelar imperial, pero de todas maneras sigue siendo impresionante. Esta nave es la responsable de los raids en el sistema Woldona y las observaciones recientes indican que los piratas en cuestión pueden tener relaciones con la Rebelión. Unos sensores de largo alcance han seguido el rastro de la nave durante tres días estándar; aparentemente se dirige a Galpos II y si esperamos mucho más tiempo los piratas se nos escapan entre los dedos.

“El plan original consistía en que este Destructor Estelar siguiese el rastro de los piratas hasta que llegasen el *Vengador* y el *Terminator*. El Mando Imperial ya no cree que podamos seguir esperando. Nuestra sección se aproximará al objetivo en nuestra lanzadera de batalla, mientras este Destructor crea una diversión. Actualmente se encuentra en una posición más allá de las capacidades de los sensores del objetivo, pero cuando nos lancemos y nos encontremos en tránsito, el Destructor se moverá hasta el alcance extremo de los sensores del objetivo para atraer toda su atención. Luego cruzará la ruta de la nave pirata, siguiendo al máximo alcance de sensores, evidentemente. Cuando el objetivo se gire para examinar el Destructor, nos acercaremos en “punto muerto” utilizando como cobertura el ruido del motor del propio objetivo. Entonces el Destructor empezará a emitir interferencias para esconder todavía más nuestra aproximación.

“Pero entonces llega la parte más dura. El Mando Imperial quiere que dejemos el objetivo intacto y al menos parte de su personal de mando con vida para interrogarlos. Pasaremos más allá del motor principal y dispararemos rayos concentrados para inutilizar los motores del objetivo. También dejaremos fuera de juego tantos emplazamientos de armamento como sea posible mientras nos movemos hacia el casco delantero. En este punto, la lanzadera disparará una barrera de impacto para partir el casco inferior, proporcionando a la Fuerza de Asalto Uno un rápido acceso a la nave. La Fuerza de Asalto Dos se situará en posición y creará su propia vía de entrada al puente.

“Recuerden, hay más de 300 piratas a bordo. Esperamos confundir y herir a tantos como sea posible durante nuestra primera pasada, ¡pero os superarán en número en una relación de cinco a uno! Matad tantos como debáis, ¡pero recordad que necesitamos al menos cinco del puente con vida!

“Éstas son sus órdenes. ¿Alguna pregunta?”

(Se oye una voz de algún lugar de la sala de reuniones)

“Sí, sargento. ¿Qué haremos después de la merienda?”

SOLDADO DE ASALTO CERO-G

DESTREZA: 2D (reducido a 1D)

Bláster: 4D (reducido a 3D)

MECÁNICA: 3D

Artillería naval: 4D

FORTALEZA: 2D (incrementado a 5D)

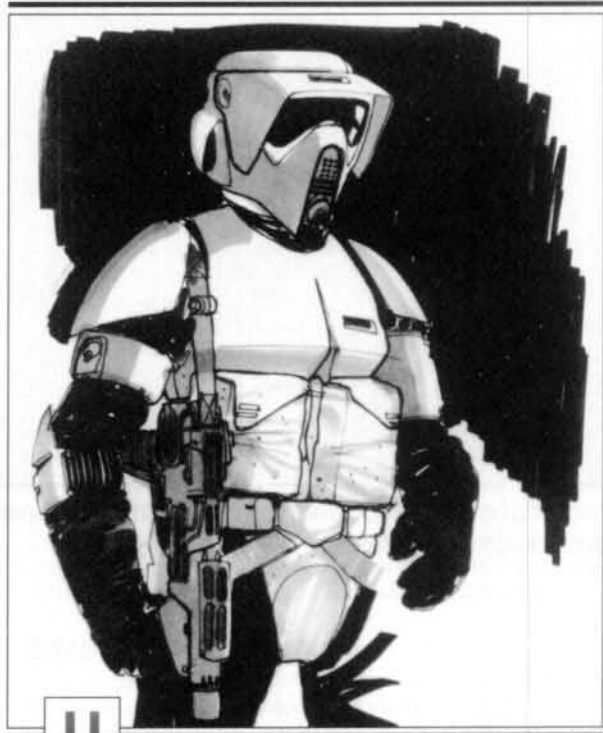
Atacar sin armas: 3D

Todos los demás atributos y habilidades: 2D

Blindaje del soldado de asalto: +3D al código de fortaleza, a efectos de daño únicamente. Reduce el código de destreza y todas las habilidades de destreza a 1D.

Códigos de daño de las armas de los soldados de asalto: Granadas de impacto 5D, granadas de gas/aturdimiento 5D, torpedos de miniprotones 6D, cañones bláster 6D, cortadores bláster 3D.

zar velocidades superiores a los 200 kilómetros por hora. Un soldado explorador controla el explosivamente rápido vehículo manipulando los controles del manillar y los pedales, que mueven cuatro paletas direccionales de conducción, en barras exteriores gemelas que salen de la parte anterior de la moto. La elevación y la dirección se determinan mediante la utilización de dos palancas a nivel del hombro, delante del piloto. Los controles de velocidad configurados como pedales de eje pivotante proporcionan aceleraciones máximas. La sección de la silla contiene palancas y botones que se utilizan para aparcar, para el armamento y para las comunicaciones. El 74-Z tiene una fuente energética autorrecargable que permite que el explorador patrulle lejos de su base sin



U

n soldado explorador imperial.

preocuparse por la capacidad de combustible. Las motos deslizadoras están armadas con un pequeño cañón bláster y, como protección adicional, están ligeramente blindadas.

Como las motos deslizadoras requieren un manejo sensitivo, los exploradores imperiales llevan un blindaje ligero altamente especializado. Es más confortable y maniobrable que el aparatoso blindaje estándar de los soldados de asalto. Una armadura corporal blanca unida a un guante corporal negro, aunque algunas de las placas de blindaje más pesadas han sido sustituidas por almohadillas ligeras más flexibles. Un peto con piezas conexas para los hombros, codos y antebrazos, un ancho cinto de utilidades y un blindaje completo de rodilla-bota completan el uniforme.

El casco está equipado con una placa de visión macrobinocular internalizada y un despliegue de sensores que permite barrer una área de 180 grados mientras se vuela a ras de suelo. Un computador miniatura analiza a gran velocidad el movimiento, los objetos estacionarios y otros detalles, proporcionando la información al explorador mediante la placa de visión del casco. Sin estos sensores, incluso los mejores motoristas se verían en dificultades para maniobrar y guiar la moto a través de bosques, cañones y otros terrenos, mientras se mueven a tal velocidad. El casco también contiene un aparato de respiración internalizado para proteger al explorador a altas velocidades, y computadores que cartografían las áreas que exploran, facilitando un registro continuo de la misión del explorador.

Los exploradores llevan pequeños rifles y pistolas bláster automáticos, así como bengalas estándar y granadas de impacto, pero rara vez se ven envueltos en

combate pesado. Si tropiezan con fuerzas enemigas potentes, los exploradores tienen órdenes de abandonar inmediatamente el área, radiando la localización para que las unidades de soldados de asalto puedan dirigirse allá para dar cuenta de la situación.

SOLDADO DE ASALTO EXPLORADOR

DESTREZA: 2D

Bláster: 4D

Parar sin armas: 4D

Esquivar: 4D

MECÁNICA: 3D

Manejo moto deslizadora: 3D+2

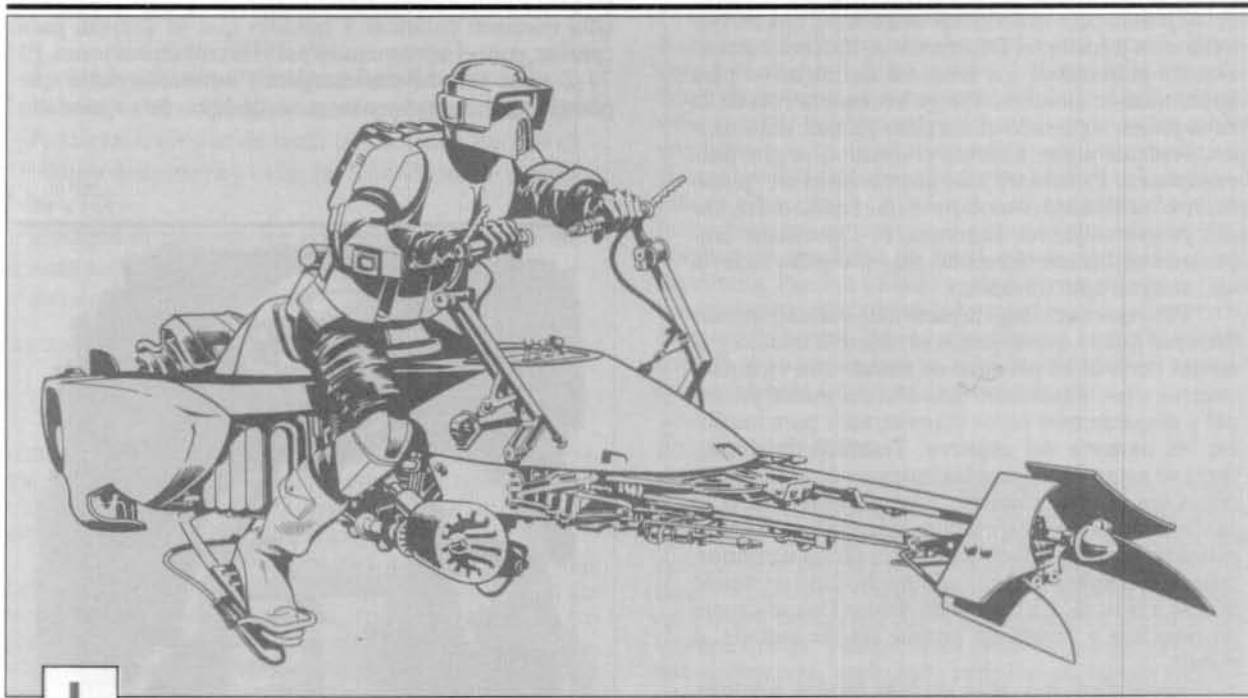
FORTALEZA: 2D (incrementado a 2D+2)

Atacar sin armas: 3D

Todos los demás atributos y habilidades: 2D

Blindaje del soldado de asalto: +2 "puntos" al código de fortaleza, a efectos de daño únicamente. No reduce el código de destreza ni las habilidades de destreza.

Códigos de daño de las armas de los soldados de asalto: Pistola bláster 4D, rifle bláster 5D, granadas de impacto 5D.



Los exploradores llevan a cabo misiones de reconocimiento a bordo de potentes motos deslizadoras militares.

C

apítulo Trece

Bases Rebeldes

Además de su flota, la Alianza Rebelde mantiene miles de instalaciones terrestres por todo el Imperio, Sector Corporate y áreas periféricas. Las localizaciones de estas bases son secretos muy bien guardados.

Una base rebelde típica es un minúsculo apartamento en Tran Mariel, donde un puñado de rebeldes maneja una red holográfica clandestina. La mayoría de las instalaciones rebeldes son pequeñas porque deben mudarse con frecuencia para escapar de las fuerzas imperiales que las persiguen constantemente. La pequeñez también minimiza las pérdidas: la captura de una única base nunca es devastadora. Estableciendo muchas bases pequeñas a través de toda la galaxia, la Rebelión hace sentir su presencia en muchos sitios a la vez. De esta manera, el Imperio nunca sabe dónde darán el golpe la próxima vez.

Evidentemente, los rebeldes también tienen formidables complejos militares, pero son raros. Aunque la mayoría de las instalaciones rebeldes sean pequeñas, su abrumador número las hace peligrosas para el Imperio. Se desconoce el número real de bases terrestres rebeldes; las estimaciones van desde varios miles hasta más de un millón.

La mayoría de los rebeldes como mucho saben de la existencia de un puñado de bases y la localización real de una o dos. De esta manera, ninguna persona puede traicionar a más de unos pocos de sus compatriotas en caso de ser capturado. Los rebeldes de una "célula" de una gran ciudad posiblemente ni sepan de otras células que operan a pocos kilómetros. Cuando el Gobernador Kraxith desarticuló la red de la capital de Trebela, quedó menos sorprendido por el alcance de las operaciones rebeldes que por los propios rebeldes involucrados. Muy pocos de entre ellos habían oído hablar el uno del otro antes de ser capturados. Es posible que ningún líder rebelde llegue a conocer el alcance exacto y la localización precisa de todos los principales recursos rebeldes.

Las bases rebeldes varían mucho porque varían mucho las condiciones, los recursos y los requisitos de las misiones. Además, los rebeldes se ven obligados a utilizar los generadores energéticos, torretas láser, sistemas de sensores y armamentos que puedan encontrar. Los abastecimientos locales y el terreno suelen dictar la localización, los planos y las técnicas de construcción.

Instalaciones Terrestres Estándars

Zulo de abastecimientos

La Alianza Rebelde mantiene miles de zulos escondidos que almacenan alimentos, material de construcción, armas y municiones. Algunos son pequeños y contienen únicamente unos pocos explosivos para que los pueda coger más adelante un equipo de sabotaje. Otros guardan abastecimientos suficientes para equipar un pequeño puesto avanzado. Según se dice, algunos son suficientemente grandes como para contener toneladas de permacita y fórmex moldeado, generadores, armas grandes y pequeñas e incluso naves en reserva.

Los zulos con frecuencia se establecen para proporcionar abastecimientos para una batalla cercana; y los



Los rebeldes preparan un puesto avanzado estándar en un planeta remoto en algún lugar de la galaxia.

rebeldes ocultan los abastecimientos donde no tienen suficiente tiempo o equipo para transportarlo cuando se van apresuradamente. Por diferentes que sean, todos los zulos rebeldes comparten una característica: son escondidos ingeniosamente hasta el punto de ser casi imposible encontrarlos. Muchos tienen trampas explosivas para explotar si se da con ellos: no tanto para herir a los que lo buscan, como para evitar que su contenido caiga en manos equivocadas.

Puesto de vigilancia

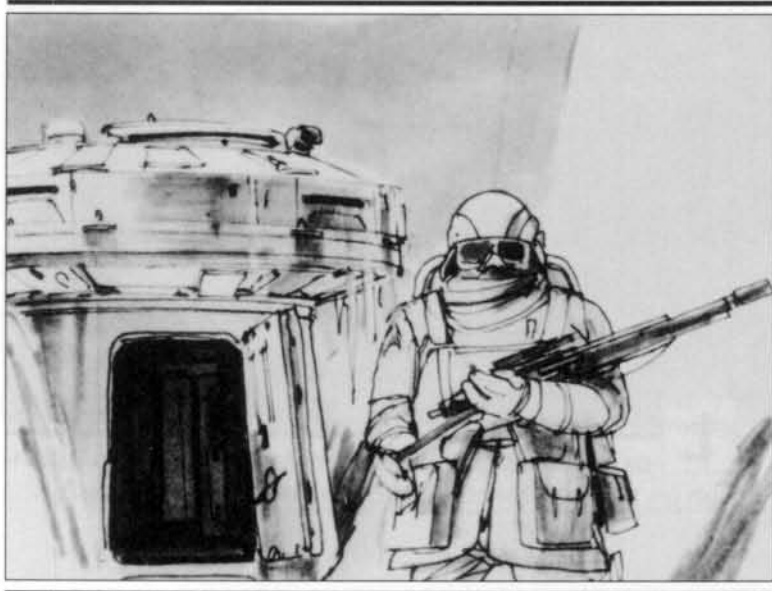
Aunque mucha información secreta rebelde se recoge mediante naves espía, la Alianza también utiliza puestos en tierra para controlar la actividad imperial, especialmente en áreas donde el intenso tráfico espacial imperial hace difícil ocultar naves. Los puestos de vigilancia también se utilizan para la observación a largo plazo de fuerzas terrestres y bases de guarnición imperiales.

En estos puestos espartanos, pequeños equipos controlan las comunicaciones y los movimientos imperiales con sensores pasivos. Algunos puestos simplemente recogen información; otros están previstos para alertar a las instalaciones rebeldes cercanas cuando actúa el Imperio. Algunos puestos de vigilancia también recogen información de agentes del servicio de inteligencia.

Base de reconocimiento

Los comandos y los espías rebeldes suelen establecer bases de reconocimiento temporales. Se utilizan como puntos de encuentro, depósitos de abastecimiento y refugio y para recogidas y entregas. El tamaño y el tipo de

cada una de estas bases depende de la naturaleza de la misión. Normalmente se encuentran en posiciones ocultas y defendibles tan cerca del objetivo de la misión como sea posible. Durante una misión, normalmente uno o más rebeldes se queda en la base de reconocimiento para protegerla. Los equipos de reconocimiento o de ataque suelen dejar sus naves de escape en bases de reconocimiento; los sensores y las armas de la nave se pueden utilizar para defender la propia base. Si se espera una fuerte resistencia o una misión prolongada, los rebeldes fortificarán la base de reconocimiento con sensores de aviso, trincheras y campos de minas. Pocas bases de reconocimiento incluyen estructuras permanentes o generadores de pantallas deflectoras.



Puesto avanzado

La instalación terrestre rebelde más versátil es el puesto avanzado, una base permanente para 50 a 500 personas y su material. Los puestos avanzados normalmente tienen misiones específicas, para las que tienen el personal y material necesarios. La mayoría de puestos avanzados también incluyen todas las instalaciones que requieren una base permanente: generadores de energía, naves de hangar y reparación, salas médicas, transreceptores y sensores de largo alcance, centros de computadores, equipo de soporte de vida, tropas, técnicos, comandantes, instalaciones de recreo y una cierta capacidad de defensa contra ataques imperiales. Los principales tipos de puestos avanzados rebeldes y sus principales misiones se describen en la tabla adjunta. Muchos puestos avanzados tienen múltiples funciones y todos deben ser lo suficientemente flexibles como para poder responder ante cualquier situación.

Base operacional

La Rebelión mantiene pocas de estas grandes instalaciones. Cada una se construye a medida de su localización, de la disponibilidad de abastecimientos y de su misión. Varían mucho en tamaño, albergando de 1.000 a 15.000 personas. Estas bases sirven para todas las funciones de los puestos avanzados, pero en mayor escala. Las bases operacionales son difíciles de transportar debido a su tamaño; las bases más grandes requieren días y docenas de transportes para poderlas evacuar. Como consecuencia, la seguridad es muy estricta. Como han descubierto muchos espías imperiales, pocos reclutas recién

Puestos avanzados rebeldes y sus principales misiones

Escuadrones de cazas: Los cazas Ala-X y/o Ala-Y vigilan y atacan transportes y naves de guerra imperiales, escoltan transportes y escuadrones de ataque rebeldes y protegen a los transportes civiles de los piratas.

Escuadrones de ataque: Los cazabombarderos Ala-B y/o Ala-Y atacan a los convoyes y naves de guerra imperiales, atacan las bases de guarnición y depósitos de abastecimiento imperiales, apoyan a las tropas de tierra rebeldes y escoltan a las flotas rebeldes.

Escuadrones de reconocimiento: Naves especialmente modificadas y equipadas controlan el tráfico y las comunicaciones imperiales, recogen informes transmitidos por agentes y naves rebeldes, realizan misiones de búsqueda y rescate y exploran y examinan nuevas bases rebeldes y rutas hiperespaciales.

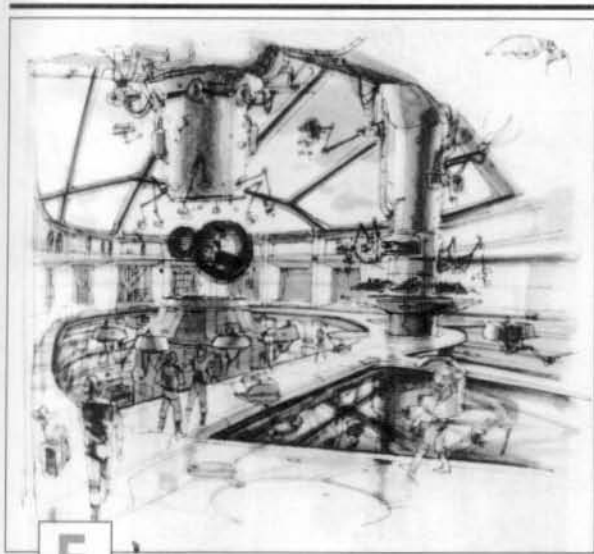
Escuadrones combinados: Cualquier combinación de escuadrones de cazas, ataque y reconocimiento. Estos se encuentran preferentemente en los puestos avanzados rebeldes más grandes.

Reabastecimiento de flotas: Las grandes naves rebeldes, desde los transportes a las naves de guerra, cargan y descargan los materiales, armamentos, municiones y abastecimientos necesarios. Los puestos avanzados de reabastecimiento de flotas se encuentran frecuentemente en asteroides o pequeños planetas con campos gravitatorios relativamente débiles para que estas naves tan grandes puedan aterrizar, despegar y maniobrar a corta distancia sin dificultades. Los puestos avanzados de reabastecimiento también albergan lanzaderas para transferir los abastecimientos de nave a nave o de puesto avanzado a nave.

Mantenimiento: Estos puestos avanzados proporcionan instalaciones de reparación para naves espaciales y material. Las naves dañadas y el material pesado son pilotados o transportados, si es posible, al puesto avanzado. Allí, ingenieros y técnicos experimentados y entrenados trabajarán para realizar las reparaciones necesarias. Como la Alianza sufre de una crónica falta de abastecimientos, muchas reparaciones son provisionales. Incluso así, los rebeldes tienen un sorprendente registro de mantenimiento. Sus naves y su material son casi irremplazables, por lo que los rebeldes arreglan o reconstruyen cualquier cosa que no esté totalmente destruida y aprovechan todo lo que pueda servir de recambio. En áreas relativamente seguras, los puestos avanzados de mantenimiento envían equipos de ingenieros y técnicos para recuperar y reparar cazas, generadores, deflectores... dañados.

Médicos: Doctores, droides médicos y técnicos están listos para curar enfermedades y curar las heridas de los rebeldes y, a veces, de civiles. La mayoría de los puestos avanzados médicos incluyen stocks de medicinas, tanques bacta de rejuvenecimiento e instalaciones quirúrgicas. Aquí los abastecimientos también suelen ser limitados, pero las instalaciones médicas rebeldes no son peores que ninguna. Cuando llega un paciente enfermo o herido a un puesto avanzado médico, sus posibilidades de recuperación son elevadas. Los rebeldes suelen proporcionar atención médica a los civiles que se han visto envueltos en batallas o que huyen del Imperio. Este servicio médico hace mucho para ganar apoyo para la Rebelión, pero también es un importante riesgo de seguridad.

entrenados aprenden gran cosa sobre las bases operacionales, y ya no hablemos de llegar a visitar una. Los frustrados espías imperiales es posible que tengan problemas para explicar a sus comandantes: "Sí, estuve en la base, ¡pero no tengo ni idea de dónde se encuentra!"



E El centro de mando de un puesto avanzado, con su expositor holográfico.

Puerto

La Alianza Rebelde dirige instalaciones de reparación de naves espaciales para mantener y reparar su flota. La localización de estos puertos es desconocida. Muchas naves espaciales son reparadas en el espacio, pero la reparación de los daños de batalla graves requieren una instalación con astilleros bien equipados. Estas instalaciones pueden estar automatizadas en gran medida, pero todavía requieren más de 60.000 de personas. Indudablemente, los rebeldes también aprovechan las instalaciones de compañías simpatizantes de los sectores periféricos, especialmente para la reparación de transportes y lanzaderas.

Base del cuartel general

Las pruebas indican que la Alianza Rebelde mantiene un cuartel general central. En él, los principales líderes rebeldes conferencian, desarrollan estrategias y planifican su siguiente jugada. El Imperio ha buscado durante mucho tiempo y con gran intensidad esta base por su importancia para la Alianza Rebelde. En diversas ocasiones, el Imperio creyó haber descubierto esta base y atacó. En cada caso, forzaron una evacuación a toda prisa y una virulenta lucha a tiros. Si cualquiera de estas grandes bases era la base del Cuartel General, el liderazgo rebelde evidentemente logró escapar. Algunas pruebas sugieren que las bases evacuadas eran menos importantes y que el verdadero cuartel general de la Rebelión sigue oculto. No se podrá saber la verdad hasta que se acabe la guerra.

Colonia

La galaxia contiene miles de millones de estrellas. La mayoría nunca han sido exploradas. La rebelión ha descubierto un determinado número de planetas desconocidos para el Imperio y ha establecido en ellos colonias de evacuados civiles, desertores, supervivientes y familias de combatientes rebeldes. Los códigos de navegación

espacial necesarios para encontrar estas colonias se encuentran entre los secretos rebeldes mejor guardados.

Se sabe muy poco sobre esas colonias, pero se pueden conjeturar varias cosas. Cualquier persona emparentada con un rebelde conocido está en peligro por parte del Imperio; si se llega a conocer alguna fidelidad rebelde, ¿qué mejor sistema para preservar su utilidad para la Rebelión que evacuar a su familia a un mundo seguro? La vida en algunos mundos colonia debe ser espartana, mientras los colonos suplen las deficiencias de su existencia en ambientes extraños. La protección militar debe ser mínima; su seguridad reside en mantenerse ocultos.

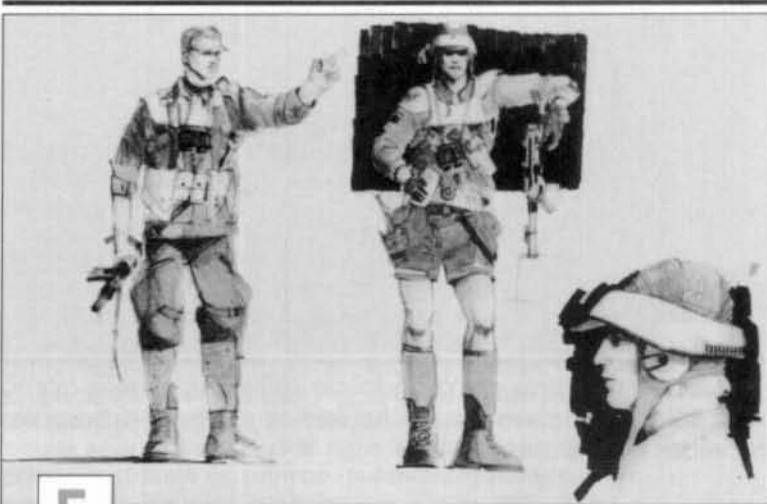
La mayoría de las colonias sólo deben ser de unos pocos miles de personas, ya que la Rebelión no puede dedicar una gran parte de su capacidad de transporte al movimiento de civiles, con ciudades de verdad. Quizás algunas colonias están suficientemente avanzadas para mantener instalaciones de construcción de naves, que pueden construir nuevos cruceros, cazas y transportes para la Alianza.

Hasta el momento, el Imperio no ha actuado contra estas colonias rebeldes. Unos pocos miles de personas combatiendo contra la naturaleza no suponen un peligro inmediato para el Imperio y los rumores de colonias más avanzadas sólo son eso: rumores. En vez de ello, el Imperio se concentra en perseguir y destruir a las fuerzas rebeldes activas.

Construcción de Bases

Los rebeldes construyen bases de maneras muy diferentes. Obviamente, una base en un planeta con voraces tormentas de viento tiene requisitos muy diferentes a otra construida en un asteroide carbonáceo. Además, los rebeldes varían los planos de base en base de manera consciente, para evitar que el imperio explote cualquier debilidad en un diseño de base estándar.

Sin embargo, algunos procedimientos sí son estándar. El primer paso en la construcción de cualquier base es escoger su localización. Los exploradores espaciales, astrogradores, ingenieros militares y otros expertos seleccionan un sistema estelar para la base. Se envían equipos de exploración para cartografiar, identificar problemas y recoger información. Frecuentemente, los exploradores estudiarán la localización potencial durante varios días o semanas, ya que algunos problemas (p.ej.: terremotos, actividad de manchas solares, vías de migra-



E El vestido rebelde incluye un casco protector y algo de blindaje, así como muchos bolsillos para material.

ción animal) pueden no ser inmediatamente aparentes. Luego los ingenieros y los topógrafos marcan el perímetro de la base.

Los construcción efectiva puede durar sólo unos pocos días mientras los ingenieros y los droides hacen saltar, quemar, limpiar, construir, proteger y esconder la base. La mayoría de las bases están enterradas para conseguir una mejor protección ambiental y sensorial. Siempre que sea posible, se utilizarán unidades prefabricadas y moldes murales. Sin embargo, la construcción acelerada normalmente provoca ruidos y emisiones de energía que pueden ser detectados. Cuando hace falta discreción, se ralentiza el proceso de construcción.

Por discreción, los rebeldes sitúan la mayoría de sus bases en áreas alejadas de los centros de población civil. Incluso si los locales son fuertes partidarios de la Rebelión, las grandes poblaciones plantean serios riesgos de seguridad. Las fuerzas imperiales han demostrado ser muy duchos en sobornar, chantajear y torturar para sacar información de cualquiera que sospechen con conocimiento sobre la Rebelión.

Los rebeldes también mantienen sus puestos avanzados lejos de las ciudades para proteger a la población civil de las represalias imperiales. Como todas las fuerzas guerrilleras, la Alianza Rebelde confía en una sólida base de apoyo civil. Cuando las fuerzas imperiales descubren una instalación rebelde, generalmente asaltan la base y toman represalias contra los civiles más a mano. La Marina Imperial ocasionalmente ha bombardeado ciudades cercanas, dejándolas en ruinas. Se sabe de soldados de asalto que han acorralado poblaciones enteras para "reeducarlas" o exiliarlas a campos de trabajo.



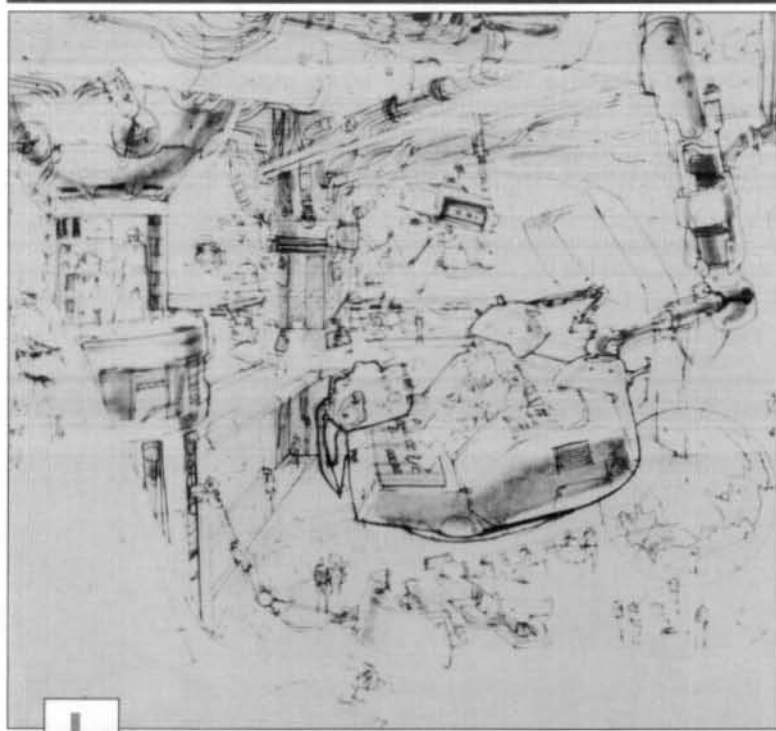
Puesto Avanzado Rebelde de Tierfon Escuadrón de Cazas Espaciales Ala-X

Antecedentes

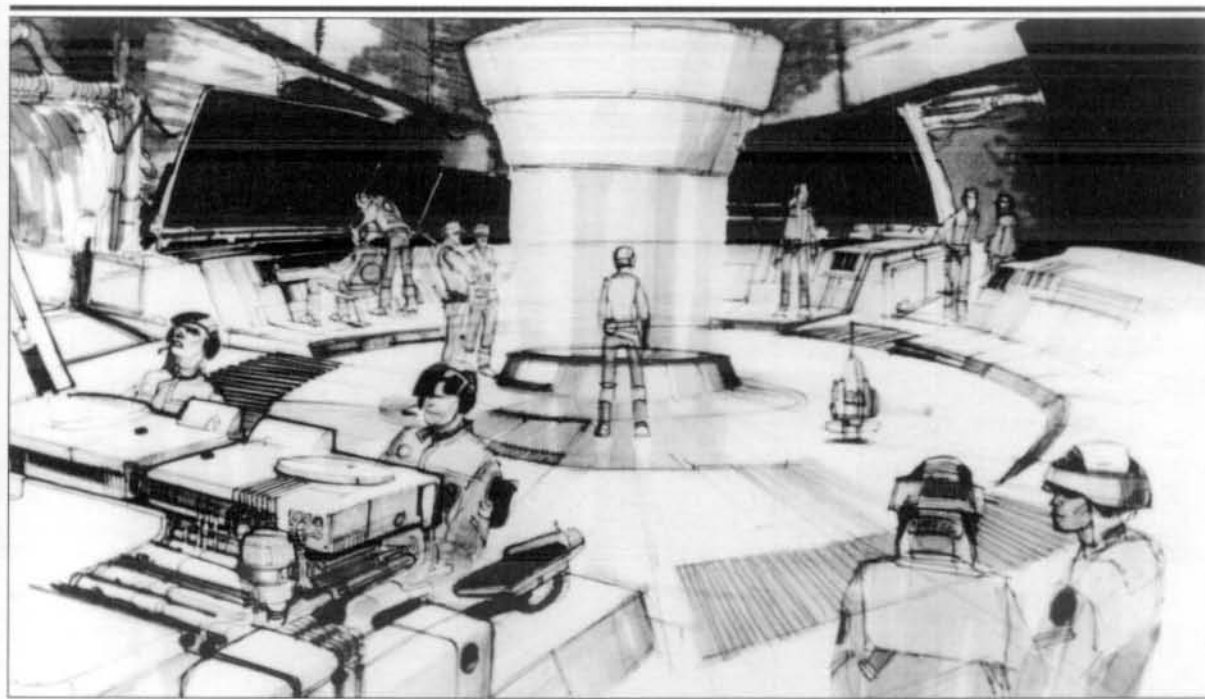
Los puestos avanzados rebeldes varían tanto que ninguno de ellos es verdaderamente típico, y el puesto avanzado de cazas espaciales de Tierfon se acerca tanto al tipo estándar como cualquiera. La Alianza estableció este puesto avanzado para albergar naves que patrullasen el sector exterior de Sumitra y escortasen transportes secretos; la base también proporciona un punto de reabastecimiento de carburante para las naves en misiones de inteligencia de largo alcance. Los exploradores rebeldes seleccionaron un lugar en la cara de un acantilado que domina un inmenso valle. El lugar proporciona pasos de vuelo seguros con la protección natural del acantilado.

Los ingenieros volaron y cavaron una cueva de más de 250 metros de profundidad en la roca sólida. Luego construyeron paredes interiores de permacita y fórmex moldeado. Reforzaron las paredes externas, así como las paredes de las áreas más críticas, con núcleo de metal. Algunas paredes, como las que rodean el centro de mando y la armería, fueron adicionalmente reforzadas con blindaje epoxy. Todas las cañerías y cables fueron añadidos posteriormente, fijados directamente sobre las paredes y las placas del techo para darle una accesibilidad inmediata en caso de reparación, expansión o desmontaje.

Las instalaciones terrestres superiores fueron construidas en último término y se conectaron con el puesto



Los centros de mando de múltiples niveles como éste sólo se encuentran en las bases y naves espaciales rebeldes más grandes.



Personal y vehículos del puesto avanzado de Tienfon

Personal

Combate

Pilotos	18
Tropas en tierra (incluye la dotación de las torretas láser)	54

Mando

Comandante	1
Primer Oficial	1
Ingenieros Jefe	2
Oficial de inteligencia	1
Navegante Jefe	1
Comandante de las tropas de tierra	1
Cirujano	1
Oficiales	4

Apoyo

Jefes de tripulación en tierra de Ala-X	8
Tripulación en tierra de Ala-X	24
Técnicos	18
Personal general	24

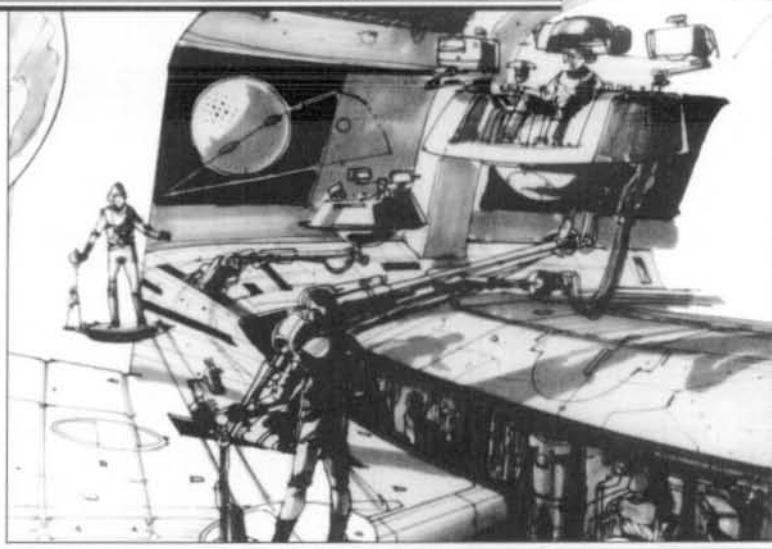
Total 158

Vehículos

Deslizadores aéreos	5
Deslizadores terrestres	2
Motos deslizadoras	4
Cazas espaciales Ala-X	8

(Más espacio en hangar para una lanzadera o un carguero ligero)

Total 19



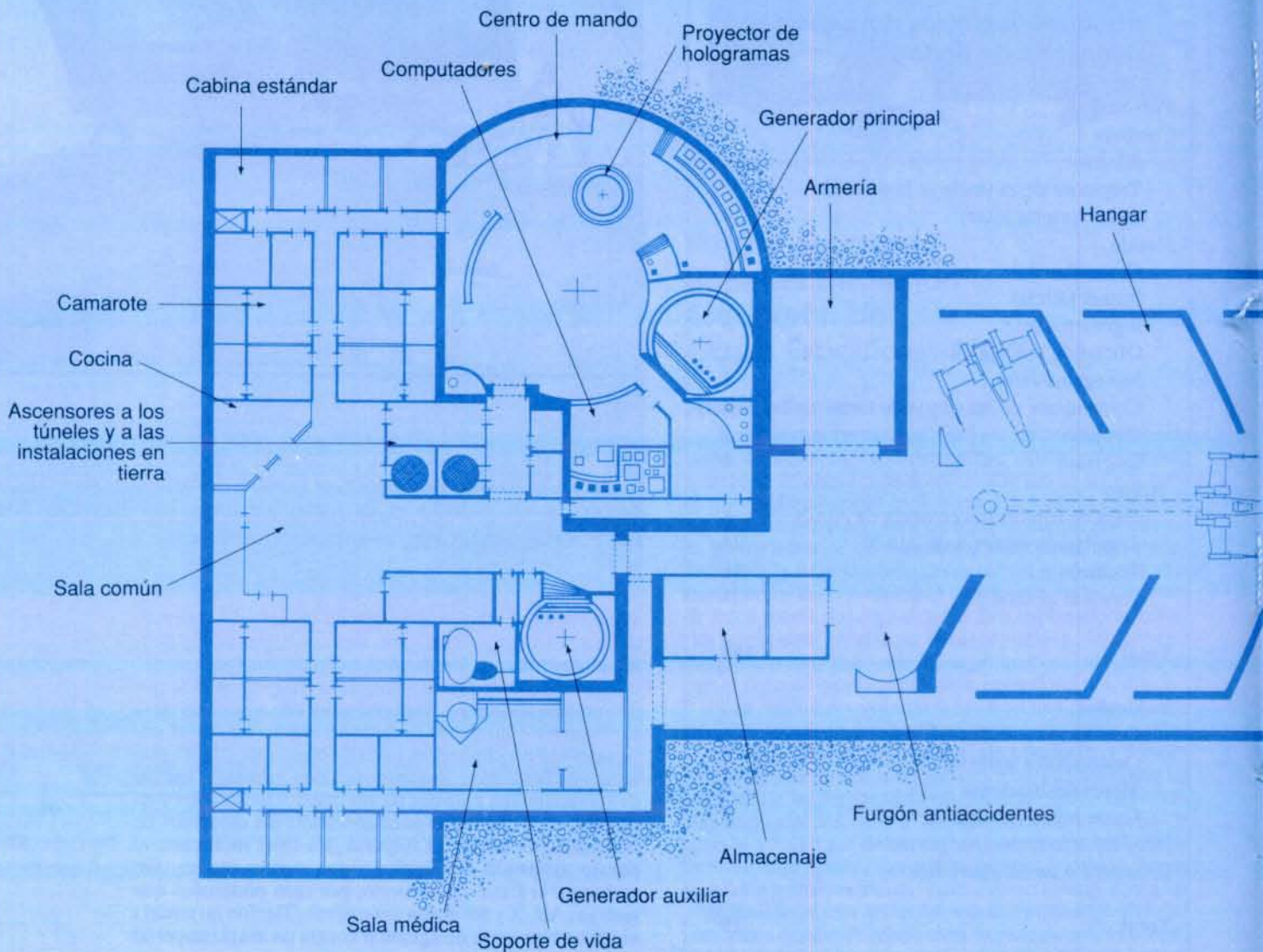
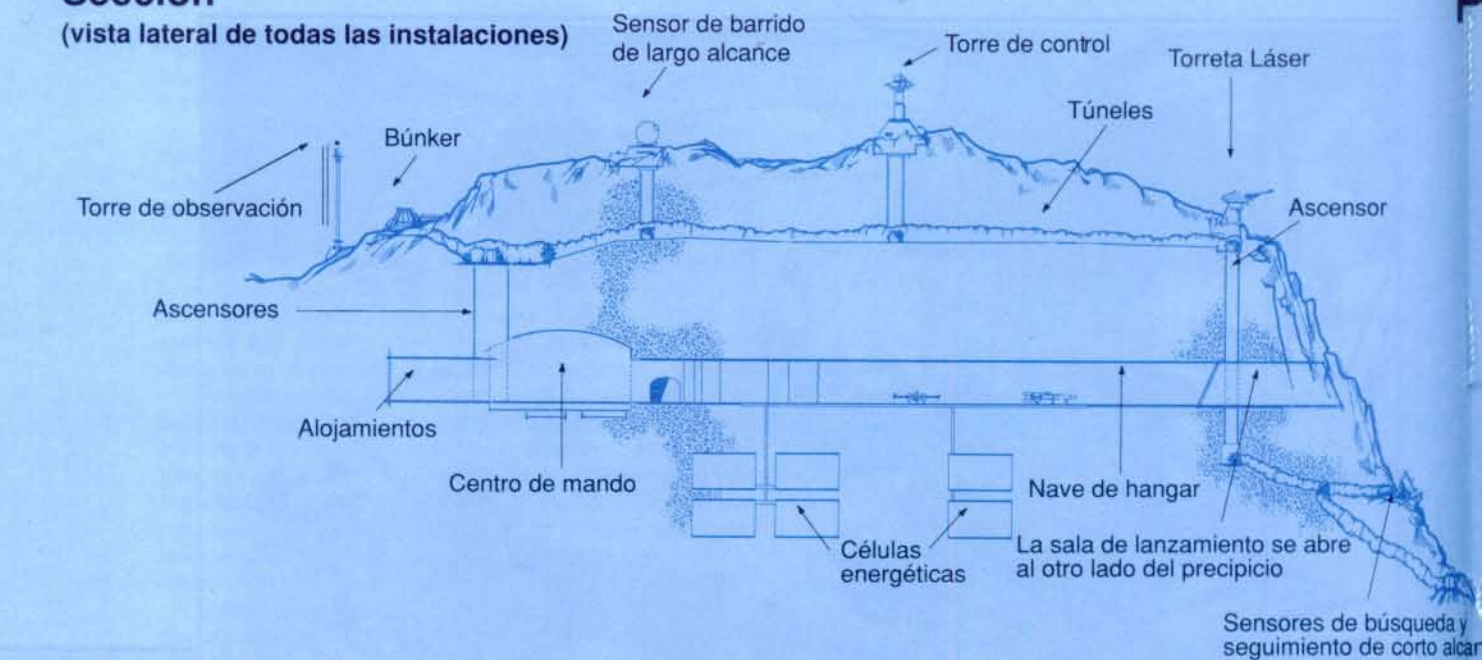
En la parte superior, el centro de mando oculto bajo tierra de un puesto avanzado rebelde; justo arriba, una estación de sensores de espacio profundo.

subterráneo mediante una serie de túneles. El conjunto del puesto avanzado también está conectado con comunicadores internos y con un sistema de altavoces.

Considerando la actividad de la Alianza en el sector de Sumitra, las fuerzas imperiales pueden sospechar de la existencia de un puesto avanzado rebelde, pero se enfrentan a la desalentadora tarea de buscar en 12.387 planetas y lunas para encontrarlo. Los rebeldes operan deliberadamente alejados de sus puestos avanzados y en asignaciones aleatorias para confundir los esfuerzos de búsqueda por parte del Imperio. Hasta el momento, el puesto avanzado de Tienfon sigue siendo seguro. Sin embargo, si fuese descubierto, por más poderosos que sean los Ala-X y los láseres defensivos, Tienfon no tendría ninguna esperanza de aguantar contra un asalto imperial decidido.

Sección

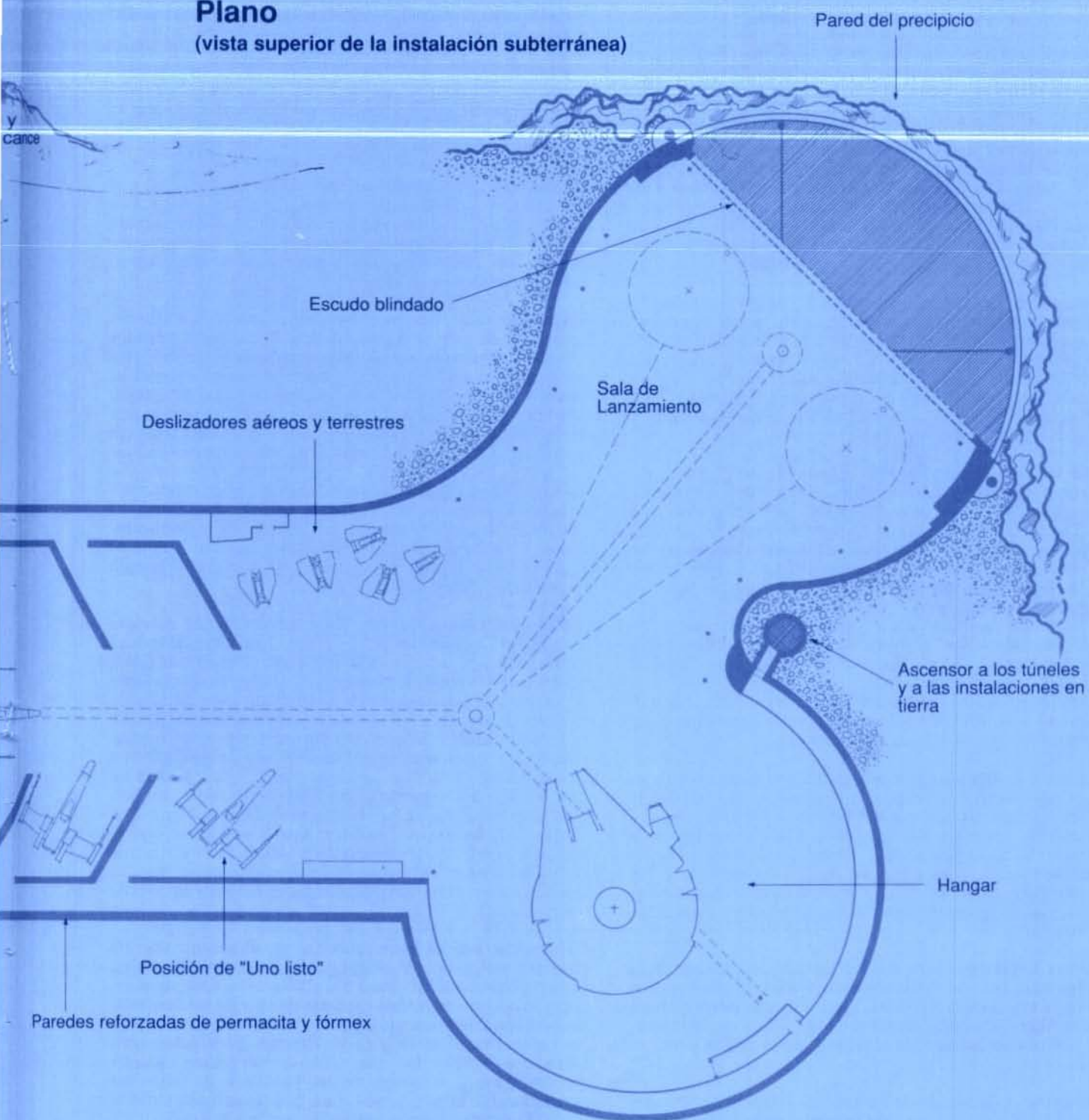
(vista lateral de todas las instalaciones)



PUESTO AVANZADO REBELDE DE TIERFON

Plano

(vista superior de la instalación subterránea)



PUESTO AVANZADO DE TIERFON

Este texto describe las áreas que se muestran en el mapa.

Puertas blindadas Estas puertas fuertemente blindadas sellan áreas para contener incendios, explosiones o intrusos.

Hangar Cada hangar reforzado alberga un caza espacial y proporciona conexiones en tierra de computación y navegación, starters de motor en frío, fuentes energéticas externas, cabestrantes y elevadores. En las alertas ampliadas, muchos pilotos y miembros de la tripulación en tierra duermen en hamacas atadas al lado de sus cazas.

Posición "Uno listo" El caza que se encuentra en este hangar siempre está preparado para volar. El piloto en alerta debe poder estar preparado en un minuto. La posición del hangar permite un despegue inmediato en línea recta con fricción mínima.

Armería Todas las armas "duras", como misiles y bombas, se almacenan en esta cúpula fuertemente blindada. Estas municiones sólo "viven" (se conectan al detonador) en las naves listas para despegar. Aquí también se almacenan los estimuladores y cañones láser de repuesto, así como las armas terrestres pesadas.

Furgón antiaccidentes En los estrechos confines del hangar, cualquier residuo o fuego podría anular rápidamente todas las operaciones. Los rebeldes mantienen un potente tractor de repulsión con un escudo blindado para empujar o arrastrar cazas, material o municiones dañados o incendiados fuera de la base. También utilizan el vehículo para excavaciones, limpiar zonas de incendios y cavar posiciones.

Sala médica Sensores de diagnóstico, computadores médicos, una sala quirúrgica y un tanque bacto de rejuvenecimiento equipan a los doctores para diagnosticar y tratar la mayoría de enfermedades y heridas. Un doctor cirujano maneja la sala médica, asistido por dos médicos droides (unidades MD-1 y MD-2). La nave médica sólo puede dar tratamiento a seis pacientes en cama; los pacientes adicionales son alojados y tratados en las cabinas adyacentes.

Centro de mando Aquí los oficiales de guardia vigilan constantemente los comunicadores y las lecturas de los sensores. Una gran multitud de sectores, entre los cuales el poderoso despliegue a nivel de tierra de la base, unidades remotas secretas y sensores en las naves en servicio de piquete, envían la información a este centro de mando. Los computadores y los operadores buscan en la información cualquier signo de actividad imperial.

Todas las misiones son controladas desde aquí. Los pilotos normalmente mantienen un silencio de radio estricto, pero en caso de emergencia pueden enviar mensajes en clave de menos de un segundo a la base.

Todos los sistemas primarios de la base se controlan normalmente desde aquí, incluyendo los generadores energéticos, los sistemas de soporte de vida y las pantallas.

Proyector holográfico Este sofisticado proyector proporciona composiciones de imagen tridimensionales o cualquier información que se desee de los computadores o los sensores. Durante las reuniones informativas, los hológrafos ayudan a clarificar las rutas, posiciones y objetivos de la misión. Durante el combate, los comandantes y los tácticos estudian el hológrafo para seguir la marcha de la acción e idear nuevas estrategias. El proyector holográfico se encuentra en el centro de mando.

Cabina Estándar Entre 4 y 12 rebeldes comparten cada cabina estándar. Los muebles varían desde camastros hechos a mano a unidades prefabricadas rescatadas de naves de línea que la Alianza convirtió en naves de carga. Los abastecimientos y el equipo llenan todo el espacio de la cabina y todo el suelo.

Camarote A diferencia de las cabinas estándares, sólo unos pocos oficiales comparten cada camarote, pero no disfrutan de más espacio del que disponen los rebeldes. Cada camarote

también sirve como oficina, laboratorio, sala de reuniones, tienda de maquinaria de microcircuitos o cualquier otra función vital. La mayoría de los camarotes contienen extensos sistemas de computadores, buena parte de los cuales son amañados y transportables.

Ascensores Los ascensores elevadores conectan la base con el complejo de túneles y las instalaciones a nivel de tierra, incluyendo el despliegue de sensores, las baterías láser defensivas y las torres de observación. Los pozos de los ascensores incluyen peldaños de escaleras a utilizar en caso de corte energético. Si una fuerza atacante consigue penetrar las defensas superiores o se infiltra en los túneles, los rebeldes de la base pueden hacer detonar cargas especiales para destruir y llenar el pozo.

Sala común Esta gran sala cumple muchas funciones: comedor, área de recreo y bar, sala de reuniones, gimnasio e incluso barracones para las tropas y tripulaciones en tránsito y los refugiados.

Cocina La cocina está llena de congeladores empotrados, armarios para comida seca y cajas de raciones, dejando apenas espacio para las cocinas y los hornos. Buena parte de este compacto material vino de cocinas de pequeñas naves de pasajeros.

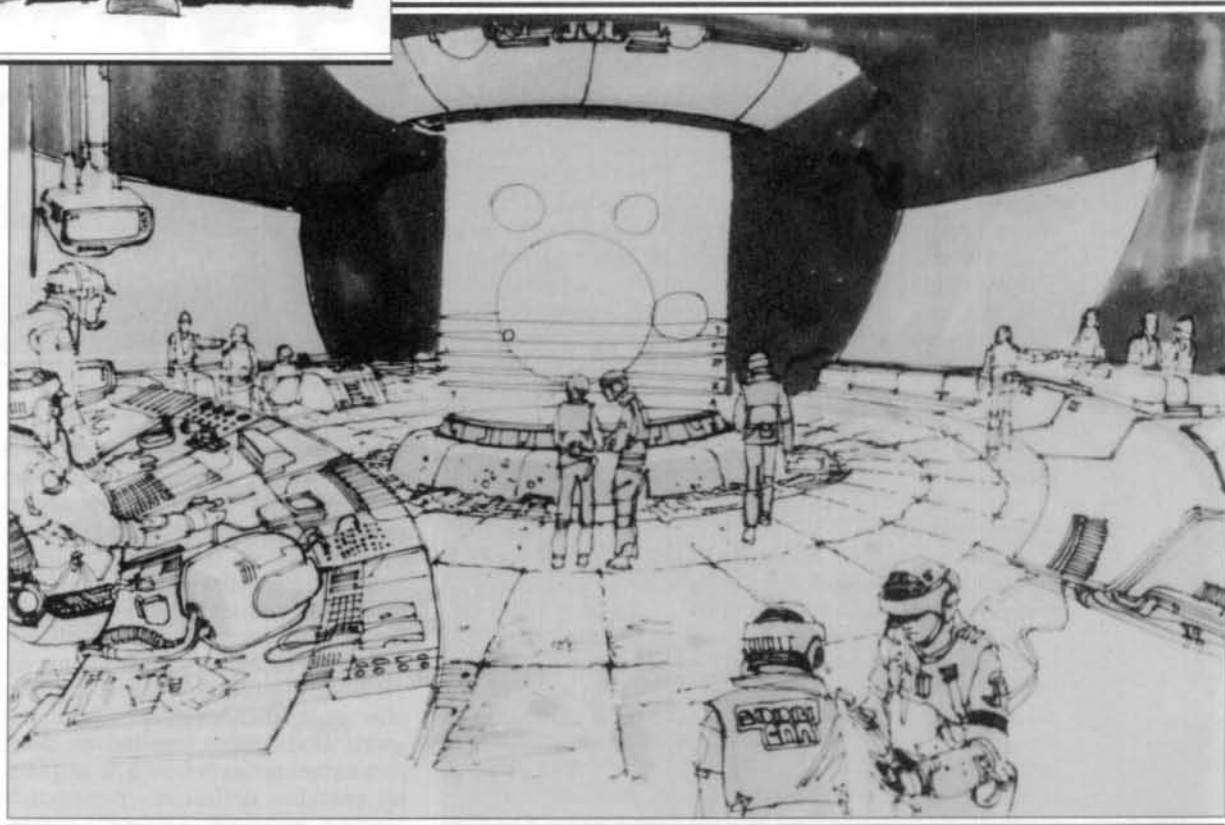
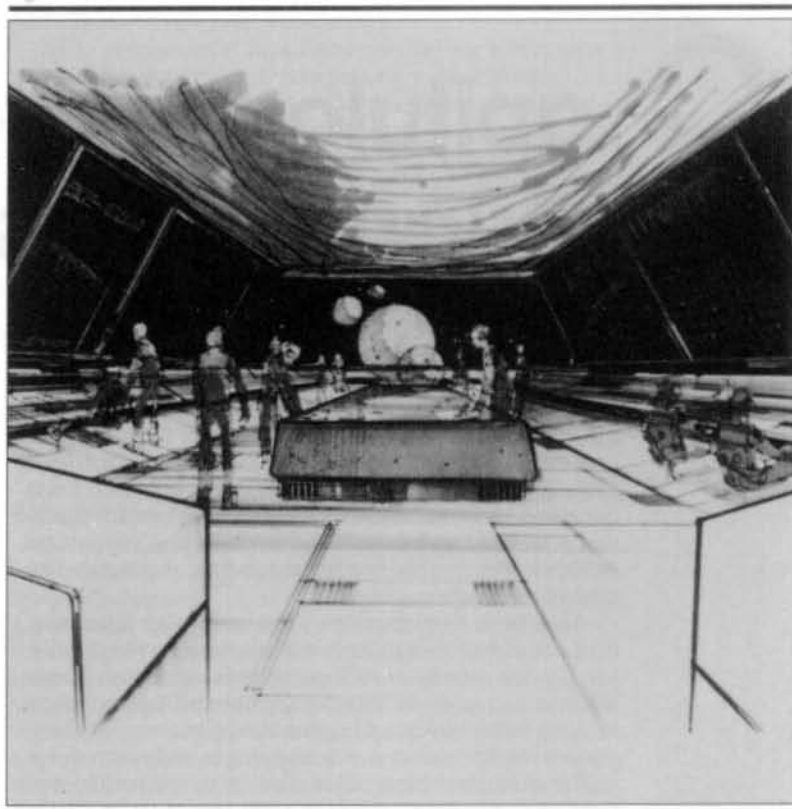
Almacenaje Un revoltijo de abastecimientos, repuestos y material atestan las áreas designadas para el almacenaje. Los abastecimientos van desde bolsas de mezcla seca de fórmex a delicados repuestos para droides. Unas cúpulas especiales guardan los abastecimientos perecederos a temperatura, presión y humedad constantes.

Soporte de vida Como muchos sistemas rebeldes, el sistema de soporte de vida es manufacturado. Pocas bases rebeldes son confortables porque se encuentran en ambientes extremadamente poco hospitalarios, y éste no es una excepción. Los rebeldes rara vez hacen funcionar su equipo de soporte de vida a plena capacidad, porque al hacerlo se genera una tremenda silueta energética que podría alertar a los sensores o las sondas imperiales de la presencia de la base.

Torre de observación Las torres de observación están constantemente ocupadas por vigías de vista aguda, oteando el horizonte con macrobinoculares. Estos centinelas se mantienen en contacto con patrullas itinerantes, la torre de control y el centro de mando a través de comunicadores de baja frecuencia.

Torre de control Esta torre sirve como estación de vigía principal de la base. Los sensores siguen el rastro de todo el movimiento atmosférico y terrestre en un radio de 1.000 kilómetros a la redonda de la base. Durante las operaciones de vuelo, los controladores de la torre dan a los pilotos los vectores de aproximación final en cualquier tipo de tiempo. Los controladores se muestran particularmente necesarios cuando hay que coordinar tráfico de vuelo intenso, asistir a cazas dañados o pilotos heridos y guiar a los pilotos en tránsito, que frecuentemente no saben la ruta de aproximación final hasta que llegan. Los controladores también confirman visualmente que las naves que se aproximan son lo que pretenden ser. Los observadores de la torre dirigen el fuego de láser y los ataques terrestres cuando la base es atacada. La torre blindada sostiene las principales antenas de comunicación de la base.

Células energéticas Estos capacitadores almacenan energía para recargar las células energéticas de los cazas espaciales. Los generadores de la base cargan estas células continuamente por lo que una tremenda cantidad de energía está disponible casi instantáneamente durante el combate, no sólo para los cazas, sino también para los cañones láser defensivos. Durante un bombardeo, estas células energéticas complementan a los generadores de las pantallas. Si fallan los generadores de la base, estas células pueden mantener la base durante un cierto tiempo, según la energía que quede.



C

Capítulo Catorce

Guarniciones Imperiales

El puño de hierro del Imperio se extiende a través de la galaxia, ya que la flota imperial puede viajar a cualquier sitio donde su poder sea necesario. Pero el poder constante que hace cumplir la voluntad del Emperador toma la forma de las bases de guarnición imperial. Estas oscuras y ominosas estructuras provocan miedo, ansiedad y temor. Las bases de guarnición son estructuras prefabricadas que pueden ser instaladas con prontitud en cualquier mundo o asteroide.

Una base de guarnición tiene múltiples funciones, desde la científica a la diplomática pasando por la militar. En los mundos subdesarrollados, una base puede albergar un equipo de investigación científica o un grupo de desarrollo planetario. En planetas primitivos, una base puede estudiar culturas y xenología, así como desarrollar acuerdos comerciales. Pero principalmente, una base aparece como expresión permanente de la fuerza imperial. Cada base de guarnición, independientemente de sus otras funciones, sigue siendo una instalación militar encargada de subyugar y proteger los planetas del Imperio.

Típicamente, las guarniciones imperiales se emplean para aplastar levantamientos, hacer cumplir la ley marcial, disuadir a la piratería y apoyar a los gobiernos locales, así como proteger los centros industriales, las fuentes de carburante, los puertos principales, las ciudades importantes y otros lugares necesarios para alimentar la máquina imperial. Mediante la utilización de extensa maquinaria de control ambiental, se pueden instalar guarniciones en ambientes hostiles y en asteroides sin atmósfera, extendiendo de esta manera el alcance del imperio a cualquier sitio donde se quiera o se necesite ir.

Guarnición de Batallón Estándar

Personal típico

En la mayoría de los casos, una base de guarnición imperial da cobijo a 3.000 personas entre personal de combate, mando y apoyo. La unidad más grande es el destacamento de soldados de asalto, compuesto por 800 soldados bien entrenados. Estas tropas de choque proporcionan la mano de obra necesaria para neutralizar cualquier resistencia. El resto del destacamento de combate incluye varios pilotos, artilleros y personal de seguridad. Un general está al mando de la base, auxiliado por un ayudante, comandantes de soldados de asalto, tenientes, oficiales de artillería y seguridad, un oficial científico y el Servicio de Inteligencia Imperial. El personal de apoyo incluye grupos diplomáticos y comerciales, equipos científicos y médicos, varios técnicos, ingenieros y oficinistas.

Una semejante división de los grupos de servicio permite que una base sirva para múltiples funciones, a parte de ser una misión militar. Además, poniendo los servicios diplomáticos, comerciales y la investigación científica bajo la protección de las fuerzas militares imperiales, el Imperio puede mantener controladas estas agencias.

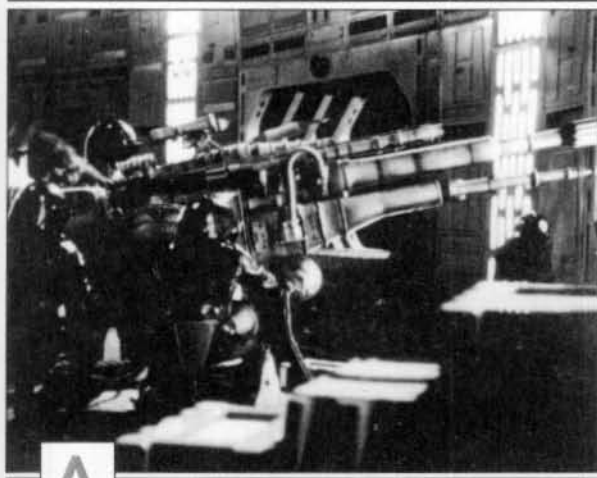
Perímetro y defensas exteriores

El perímetro exterior de una base de guarnición está marcado por una "valla de la muerte" de alto voltaje. Este muro engranado de 10 metros de alto virtualmente chisporrotea con energía mortal. Unas puertas espaciadas regularmente alrededor del perímetro permiten el acceso al terreno de la guarnición. Cada puerta consiste en unas torres gemelas que proyectan un campo de energía entre ellas. Cuando el campo está apagado, el personal y los



vehículos pueden entrar y salir del área. Además, apartadas de la valla y espaciadas cada 100 metros a lo largo del perímetro, hay unas torres de observación conectadas mediante pasarelas fortificadas. Los soldados de asalto estacionados en las torres patrullan por el pasadizo a todas horas, utilizando sensores de detección, focos y droides para mantener segura la base. Estas torres controlan la valla mortal y pueden disminuir o aumentar el voltaje de la valla o apagar alguna de sus secciones.

Entre el anillo del perímetro y la base, los imperiales utilizan sofisticados campos de minas energéticas, robots sonda modificados y andadores de exploración AT-ST para aumentar las defensas de su guarnición. Unas potentes pantallas deflectoras protegen la base de ataques aéreos o espaciales. La propia guarnición es un edificio fuertemente blindado, con paredes de hasta 10 metros de grosor en la base. Seis torretas pesadas láser gemelas montadas alrededor del edificio y tres torretas pesadas turboláser gemelas que sobresalen del nivel superior completan el armamento defensivo. Cada base también está equipada con potentes generadores de rayo de tracción para capturar y tirar de pequeñas naves de ataque o cualquier otra nave que quieran examinar. El rayo de tracción también ayuda a despegar y aterrizar a los cazas TIE.



A veces se utilizan turboláseres diseñados para ir a bordo de Destruidores Estelares como armas de repuesto en las guarniciones.

Instalaciones del subnivel

Una gran sección subterránea de la base alberga los principales generadores energéticos y de seguridad, el rayo de tracción y los generadores de pantallas deflectoras, la estación de control ambiental y las unidades de tratamiento y eliminación de residuos. Aquí también se encuentran algunas instalaciones de almacenamiento.

Nave de vehículos de superficie

Unas pesadas puertas blindadas de 25 metros de alto se abren a la nave de vehículos. Esta inmensa galería abarca los niveles 1 a 5 de la guarnición y alberga todos los vehículos de superficie asignados a la base. Los andadores AT-AT y AT-ST, las motos deslizadoras, los deslizadores terrestres XP-38, los levantadores de cargamento y diversos vehículos de construcción se almacenan y mantienen en esta área.

Bloque de detención

Las instalaciones de seguridad y detención de la base se encuentran en su propia sección en los niveles 1 a 5. El bloque de detención está certificado como prácticamente a prueba de fugas y se utiliza para detener a criminales locales, prisioneros rebeldes y cautivos políticos. Muchas bases de guarnición en los territorios exteriores sirven como prisiones ocultas donde se encierran para ser vigilados con seguridad a aquellos individuos que el imperio no quiere exterminar. El nivel tres se conecta con la plataforma exterior de aterrizaje de lanzaderas y la estación de amarre de los AT-AT, posibilitando la rápida transferencia de prisioneros con un mínimo riesgo.

Personal y vehículos de una guarnición imperial

Personal

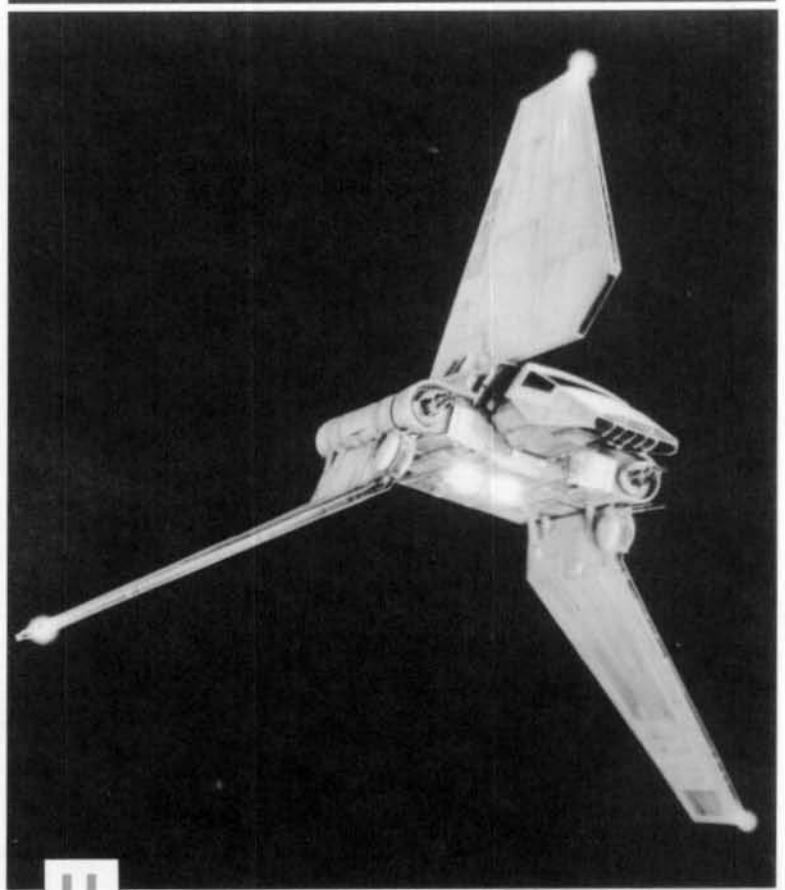
Soldados de asalto	800
Soldados de exploración	40
Técnicos de motos deslizadoras	10
Pilotos de cazas TIE	40
Técnicos de tripulaciones en tierra	60
Controladores	25
Técnicos de sensores	25
Artilleros / Técnicos de armamento	100
Personal de tripulación de andadores	50
Técnicos de andadores	80
Oficiales de la Inteligencia Imperial	50
Tropas seguridad/detención de la base	150
Tropas de apoyo del perímetro	200
Personal de mando	300
Personal misión comercial/diplomáticos	70
Personal de apoyo y servicios	500
Personal técnico	200
Personal científico	200
Personal médico	100

Total 3.000

Vehículos

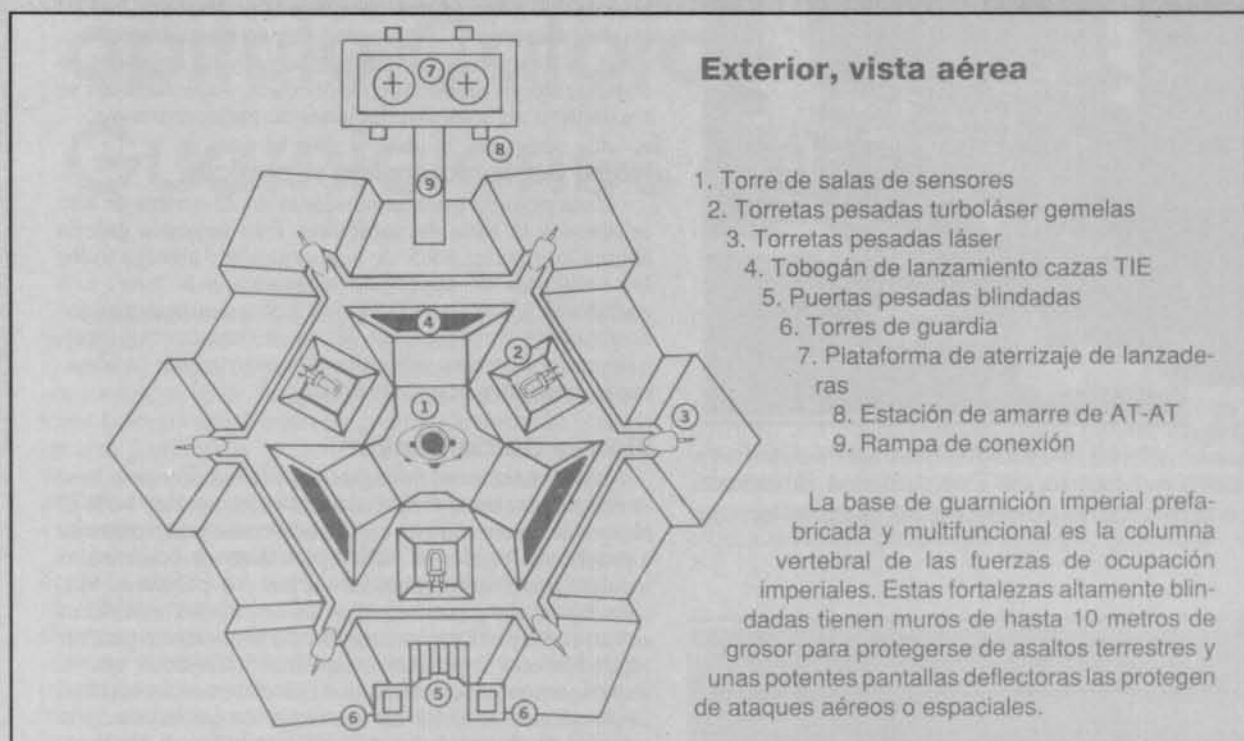
Cazas TIE	40
Andadores AT-AT	10
Andadores AT-ST	10
Motos deslizadoras	40
Deslizadores terrestres	60
Vehículos diversos	100

Total 260



Una lanzadera imperial que lleva oficiales de alto rango de visita se aproxima a la plataforma de aterrizaje de una base de guarnición.

PLANOS DE LA BASE IMPERIAL

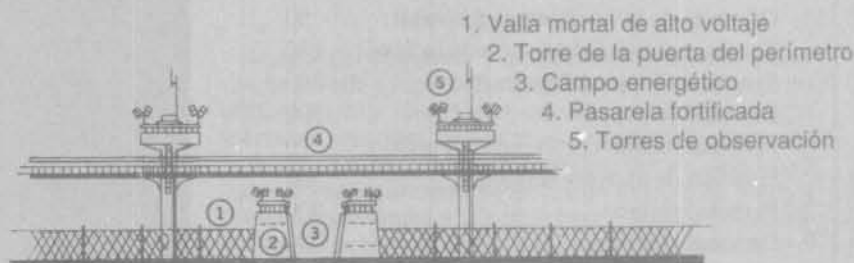


Exterior, vista lateral



Defensas exteriores

El perímetro exterior está marcado por una "valla de la muerte" de alto voltaje. Campos de fuerza colocados a intervalos regulares alrededor de la valla pueden ser apagados para permitir la entrada o salida. Las torres de observación, comunicadas por pasarelas fortificadas, se encuentran alejadas de la valla y constantemente guarnecidas por soldados de asalto. Otras defensas exteriores incluyen campos de minas energéticas, droides de patrulla modificados y andadores de exploración AT-ST.



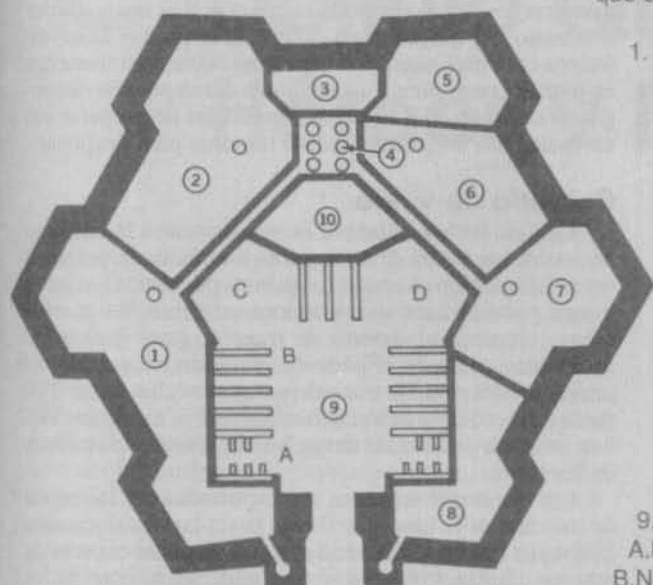
Plataforma de aterrizaje

En la plataforma pueden amarrar hasta 2 lanzaderas de clase Lambda y cuatro andadores AT-AT. Una rampa de carga lleva directamente desde la plataforma al complejo de la guarnición.



Interior, niveles 1 - 5

Los primeros cinco niveles del complejo de la guarnición son de idéntica distribución, construidos alrededor de la nave de vehículos de superficie. Consulta la clave inferior para determinar qué contiene cada nivel.

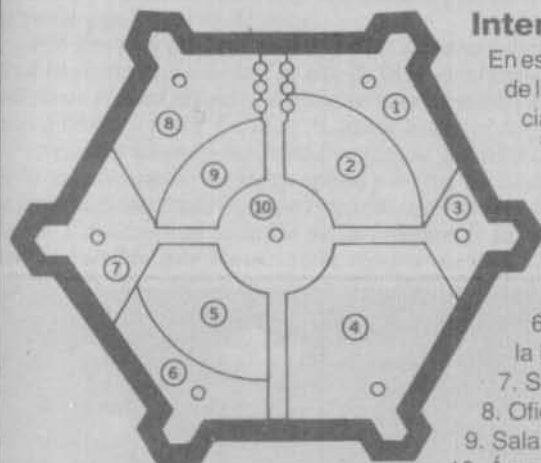


1. Galería de almacenamiento (niveles 1-2)
- Armería (niveles 3-4)
- Instalaciones de entrenamiento y salas de recreo (nivel 5)
2. Cuarteles de los soldados de asalto (niveles 1-3)
- Cuarteles de seguridad (niveles 4-5)
3. Seguridad de la base (niveles 1-5)
4. Turboelevadores (niveles 1-6)
5. Bloque de detención (niveles 1-5)
6. Cuarteles del personal técnico y de servicios (niveles 1-5)
7. Tiendas técnicas (niveles 1-2)
- Nave médica (nivel 3)
- Laboratorios científicos (niveles 4-5)
8. Galería de almacenamiento (niveles 1-2)
- Tiendas de droides (niveles 3-5)
9. Nave de vehículos de superficie (niveles 1-5)
- A. Naves para los andadores de exploración AT-ST
- B. Naves para los andadores AT-AT
- C. Cubierta de mantenimiento y reparación de vehículos
- D. Cubierta para las motos deslizadoras
10. Parking para los otros vehículos

Interior, nivel 6

En este nivel se encuentran el personal de mando de la base, las salas de control, la misión comercial y las oficinas diplomáticas.

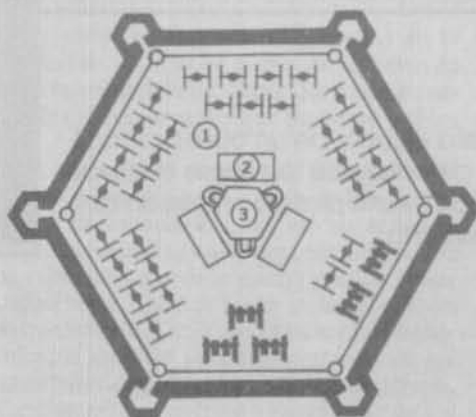
1. Monitores de sensores, rayo de tracción y controles de las pantallas
2. Sala de computadores
3. Salas de reunión
4. Alojamientos de los oficiales y pilotos
5. Misión comercial, oficinas diplomáticas
6. Alojamiento y oficinas del comandante de la base
7. Salas de recreo para oficiales
8. Oficinas
9. Sala de control de la base
10. Área de recepción



Interior, nivel 7

La cubierta-hangar de cazas TIE alberga los cazas TIE de la guarnición en unas rejillas estándar que se encuentran en el techo. Las bases suelen estar equipadas con 330 cazas TIE y cinco bombarderos TIE (un bombardero ocupa tanto espacio en las rejillas como dos cazas). De 5 a 15 naves están en patrulla constante, según el nivel de alerta de la base.

1. Rejillas en el techo para los cazas TIE (guardan 40 naves)
2. Plataformas elevadoras, al nivel 8
3. Centro de control de vuelo



Interior, nivel 8

(no se muestra plano)

La cubierta de vuelo contiene los generadores de rayo de tracción que catapultan las naves que despegan hacia el cielo abierto y aproximan las naves que se acercan. Los pilotos ceden el control de sus naves durante el despegue y el aterrizaje debido a la limitada maniobrabilidad dentro de los toboganes.

Cubierta-hangar de cazas TIE

La cubierta del hangar, localizada en el séptimo nivel de la base, contiene rejillas en el techo que alojan a los cazas TIE de la guarnición. El complemento de la guarnición lo forman tres escuadrones compuestos de diversas combinaciones de cazas TIE y dos bombarderos TIE. Algunas guarniciones pueden tener más bombarderos, algunas menos, según su objetivo concreto. Las rejillas de almacenamiento del techo pueden guardar hasta 40 TIE de tamaño estándar. La estación de control de vuelo en el centro de la cubierta controla y ordena todas las naves y tripulaciones. Tres plataformas de elevación llevan los cazas a la cubierta de vuelo y, desde allí, el rayo de tracción los catapulta hacia el espacio abierto.

Los pilotos escalan el complicado enrejado de las rejillas del techo para llegar a sus cazas. Así que se dejan caer por la escotilla, unas garras mecánicas ponen a los vehículos en posición sobre los elevadores. Si alguna vez los elevadores llegan a estar dañados, se pueden proyec-

tar campos antigravitatorios sobre el eje de los elevadores para transportar los cazas a la cubierta de vuelo.

Según el nivel de alerta de una base determinada, una determinada cantidad de cazas TIE estarán en patrulla mientras los otros estarán listos para actuar en cualquier momento. Al mayor nivel de preparación, las bases en puntos calientes mantienen la mitad de su complemento en patrulla constante. Los restantes cazas pueden despegar en cuestión de 5 minutos. En niveles de preparación normales, los TIE necesitan 10 minutos para despegar.

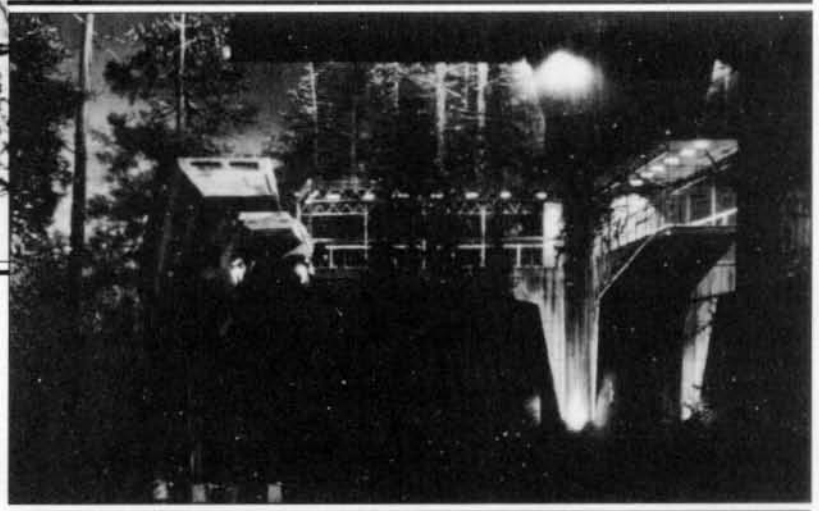
Cubierta de vuelo

Cuando los elevadores llevan los cazas a la cubierta de vuelo, las naves se encuentran en medio de potentes rayos de tracción. Aunque los pilotos podrían manejar la mayor parte de las maniobras manualmente, las guarniciones emplean el sistema de tracción para limitar los accidentes costosos. Fijado en polaridad invertida, el proyector del rayo de tracción catapulta a los cazas TIE fuera de la cubierta de vuelo hacia el aire. Cuando los TIE han salido de la base, se devuelve el control a los pilotos de las naves.

Las naves que regresan son capturadas por los rayos de tracción de la base y se llevan hasta las instalaciones. Los rayos frenan los vehículos hasta un punto muerto de manera rápida y segura y son particularmente útiles cuando algún caza TIE dañado emprende su aproximación de regreso.



Una vista exterior de un búnker, localizado a cierta distancia de la propia base de guarnición (arriba); y una plataforma de amarre para AT-AT (derecha).



C

apítulo Quince

Héroes y Malvados

Muchos observadores tienen la firme convicción que la historia de la Rebelión contra el Imperio es tanto una historia de héroes y malvados como la narración de la lucha épica entre armas poderosas e ideologías opuestas. Como la Alianza cree en el valor de cada uno de sus miembros y ve cada contribución individual como algo importante para la causa, se decidió mantener un registro detallado de la Rebelión, concentrándose en los propios rebeldes. Es una empresa ingente, pero los que se encargaron de ella mostraron la entrega y la atención al detalle necesarias para llevar a cabo esta terriblemente difícil tarea.

Los siguientes perfiles de personajes se han extraído de la Historia Oficial de la Rebelión, Primer Volumen, y de las memorias del autor de la Historia, Arhul Hextrophon. Hextrophon, que escribió la Historia Oficial mientras servía en el Alto Mando de la Alianza como secretario de Mon Mothma, llevó un diario detallado que proporciona una visión fascinante de la vida diaria al más alto nivel de la Rebelión y una notable revelación de la gente que formó la Alianza.

Estos perfiles se escribieron en las semanas siguientes a la destrucción de la Estrella de la Muerte imperial, mientras el Alto Mando rebelde se reorganizaba en su nueva base en Hoth. La sección sobre Yoda, el enigmático maestro alienígena de la Fuerza, se adjuntó a los ficheros personales de Hextrophon y no fue incluido en la ampliamente leída versión original. La referencia de Lando Carlissian es la copia de un informe de la inteligencia rebelde que Hextrophon vio por su capacidad oficial como secretario de Mothma; evidentemente divertido por el informe, añadió una copia a su archivo sobre el contrabandista Han Solo. Las referencias a Boba Fett y Darth Vader vienen de holotransmisiones imperiales interceptadas por los espías de la Alianza, así como investigación adicional realizada por el historiador.

Luke Skywalker

Luke Skywalker, héroe de la Batalla de Yavin, comandante rebelde y aprendiz de Jedi, resulta algo enigmático para el historiador. Una fascinante combinación de exuberancia juvenil e ímpetu testarudo recubiertos por un alegre envoltorio de buen parecer infantil, este joven aparentemente normal ha provocado más tristeza, dolor y frustración al Imperio que casi nadie más en toda su historia cuajada de contiendas.

En su corta permanencia en la rebelión, Skywalker ha pasado a ser casi un héroe para los hombres y mujeres de la Alianza. No por sus incuestionables talentos (es un brillante piloto de cazas espaciales y un tirador de élite) ni por su sospechosa habilidad en las artes místicas de lo que se ha venido en llamar la "Fuerza", ni incluso por sus fantásticos éxitos en combate, sino porque simboliza todo lo mejor del Hombre: lealtad a los amigos y compañeros, disponibilidad para morir en defensa de sus creencias y valor frente a las adversidades abrumadoras.

Huérfano, Luke Skywalker fue criado por Beru y Owen Lars. Sus verdaderos padres son desconocidos. El



apellido "Skywalker" no es corriente y muchos creen que está emparentado con el famoso guerrero Jedi, ahora muerto, Anakin Skywalker. Al propio Luke se lo dijo Obi-Wan Kenobi (ver más adelante), pero los estudios en profundidad de los registros históricos no han podido confirmar ni negar la historia. Ciertamente las habilidades de Luke con el sable de luz y los cazas espaciales parecen corroborarlo. Aunque llamaba tíos a Beru y Owen, no se sabe si estaban de hecho relacionados genéticamente con Luke o si los apelativos eran meramente cariñosos.

Los primeros años de Skywalker (que pasó en la granja de humedad de sus tíos en el mundo desierto de Tatooine) fueron bastante felices. Según Skywalker, sus tíos le querían y le criaron lo mejor que pudieron y él les correspondió.

Sin embargo, a temprana edad, Luke descubrió que necesitaba de la vida algo más que lo que podría encontrar en una granja de humedad. Luke era un soñador, mirando siempre a las estrellas y al futuro, intentando ver más allá de los vaporizadores de la granja y de las dunas de arena de Anchorhead. Antes de poder andar, el niño ya había decidido que volaría. Tenía una pericia casi conatural para vehículos de todo tipo, demostrando en los primeros intentos habilidades que otros tardarían años en desarrollar. Rápidamente se encontró siendo uno de los mejores pilotos locales, capaz de hacer que un deslizador terrestre o un saltador aéreo respondieran a todos sus caprichos.

Sus habilidades como piloto fueron afiladas en el Cañón del Mendingo, un valle estrecho y accidentado a

C omunicado imperial n.º 87341.36a

Para: Su Majestad Imperial, Emperador Palpatine

De: Comandante Herrit, Inteligencia Imperial

Asunto: Luke Skywalker, buscado por crímenes contra el Imperio

Su Majestad Imperial:

Aquí encontrará la información que pidió referente al agente rebelde conocido como Luke Skywalker.

Actualmente, se busca a Skywalker por los siguientes crímenes: alta traición, espionaje, conspiración, entrar en una instalación imperial de máxima seguridad, liberar a un conocido criminal, escapar de una instalación imperial de máxima seguridad y destrucción de propiedad imperial (ver Archivo Imperial nº 634191.58f). Su participación en los asuntos de Tatooine y Yavin son suficientes para justificar su ejecución, pero sus acciones contra el Imperio no han parado con su parte en la destrucción de la Estrella de la Muerte. Desde ese momento ha habido por lo menos tres incidentes rebeldes en los que Skywalker ha tomado un papel destacado (ver Archivos Imperiales nº 783440.91a hasta .91f).

Skywalker mide 1,72 m. de alto, tiene compleción media y cabello rubio. Es un hombre joven, sobre la veintena, que parece haber trabajado en una granja antes de sus actividades rebeldes (pero esto podría ser una historia de cobertura, ver Archivo Imperial nº 312485.34a). Algunas de nuestras fuentes sugieren que Skywalker formaba parte de una célula rebelde en Tatooine, bajo el mando del fugitivo Jedi Obi-Wan Kenobi (ver Archivo Imperial nº 312485.36cc), pero este extremo no ha sido confirmado.

Este rebelde ha mostrado unas habilidades de pilotaje y de combate en cazas espaciales excepcionales y todo indica que fue su tiro el que destruyó la Estrella de la Muerte. También se le ha visto manejando un sable de luz.

Lord Vader insiste en que Skywalker es ducho en la Fuerza. Como no sabemos en qué consiste la Fuerza, nuestros agentes no tienen medios para probarlo. Las solicitudes a Lord Vader para que la describa han sido rechazadas. (Respetuosamente, debo pedirle una vez más que le diga a Lord Vader que pare de matar a mis agentes. El Imperio ha dedicado mucho tiempo y dinero en su entrenamiento. Si no quiere hablar con ellos, ¿por qué no puede decir no, como los demás?)

Luke Skywalker va frecuentemente acompañado por un contrabandista corelliano llamado Han Solo, un wookiee llamado Chewbacca, un droide astromecánico y un droide de protocolo (números de modelo desconocidos) y por la traidora Princesa Leia Organa. Parece existir un fuerte lazo de unión entre estas personas y se sabe que se han involucrado en actividades peligrosas para salvarse mutuamente. Para más información, ver Archivos Imperiales 13474.8c, 469140.33j y 067431.47h.

varios kilómetros de su hogar, que servía de campo de entrenamiento para Luke y sus amigos. Dentro de este delgado pasillo de roca y arena, Luke participó en simulaciones de duelos aéreos y carreras de saltadores aéreos, enfrentándose contra su buen amigo Biggs Darklighter y otros. También aquí amaestró sus habilidades de artillería... mediante el bastante poco ortodoxo y altamente peligroso método de cazar ratas womp mientras volaba a toda velocidad entre las paredes del cañón.

Owen Lars, un hombre práctico, solía quedar desconcertado por la joven águila que vivía en casa. Luke esperaba ansiosamente llevar sus habilidades a la Academia, donde esperaba recibir una educación formal. Pero su tío retrasó sus planes, pidiendo que se quedara "sólo una estación más". Pasó una estación, luego otra y muy pronto la mayoría de los amigos de Luke ya se habían ido. Ansioso por irse de Tatooine, Luke se fue volviendo más y más inquieto, pero no se enfrentaría a los deseos de su tío.

Mientras hay quien sugiere que Lars era de espíritu mezquino y que estaba celoso de su sobrino, después de varias conversaciones con Skywalker, este escritor cree que Owen sabía algo del parentesco de Luke que le hacía temer por la seguridad del chico si Luke se iba de Tatooine.

Hay que admitir que Tatooine tampoco era tan segura (como no lo suelen ser los planetas desiertos con poblaciones indígenas belicosas), pero la existencia dura y a veces peligrosa enseñó a Luke importantes habilidades de supervivencia que le servirían bien más adelante en su vida, tales como disciplina, concentración y determinación. De sus tíos también aprendió la compasión, la entrega y el amor.

Pero la historia del héroe de Yavin empieza realmente en la época de la cosecha en Tatooine, poco después de que fuera desbandado el Senado Imperial. Owen Lars, esperando una cosecha generosa, decidió comprar dos droides a los jawas (los rapiñadores locales). Sin que lo supieran ni Owen ni Luke, estos droides eran propiedad de la Princesa Leia Organa de Alderaan y tenían la clave de supervivencia de la Rebelión.

Los droides, R2-D2 y C-3PO, habían sido enviados por Leia para llevar un mensaje a Obi-Wan Kenobi, Maestro Jedi y general retirado de la República, en ese momento buscado por el Imperio y viviendo escondido en Tatooine. Estos droides convencieron o engañaron (no acaba de estar claro) a su nuevo amo Luke para que les llevara hasta Kenobi, que Luke creía que era un viejo ermitaño excéntrico.

Aunque Luke no conocía a Obi-Wan Kenobi, Kenobi sí conocía a Luke. Le habló de su padre, "un buen piloto y un buen amigo". Según Kenobi, él y el padre de Luke habían luchado juntos en las Guerras Clónicas, dos Caballeros Jedi dedicados a la protección de la Antigua República. Fue Darth Vader, actualmente Señor Oscuro de Sith al servicio del Emperador, quien traicionó y asesinó al padre de Luke. Obi-Wan dio al joven el sable de luz, una arma Jedi, de su padre.

Luke estaba asombrado. Sin embargo tuvo poco tiempo para digerir estas noticias sorprendentes, ya que, una vez en presencia de Kenobi, el droide R2 pasó el mensaje de la Princesa Leia.

En el mensaje holográfico, la Princesa Leia Organa revelaba que el droide R2 tenía los planos de la nueva arma secreta del Imperio. La Princesa dejaba los droides al cuidado de Kenobi y le pedía que los llevase a su padre en Alderaan. Kenobi, sospechando que las fuerzas imperiales estarían buscando a los droides, empezó inmediatamente los preparativos para irse. Le pidió a Luke que le ayudara. Luke dudó, sabiendo que su tío se lo prohibiría.

El destino de Luke tomó la decisión en su lugar. Los soldados de asalto imperiales realmente estaban bus-

cando a los droides, dejando un rastro de ruinas tras de sí en el planeta. Destruyeron la granja de humedad y mataron a los tíos de Luke. Sobre los restos humeantes de los cuerpos de su familia, Luke juró aprender los caminos de la Fuerza para ser un Jedi como su padre y luchar contra el mal del Imperio.

Para efectuar su peligrosa huida de Tatooine, Obi-Wan Kenobi, Luke y los droides emplearon al contrabandista corelliano Han Solo y a su copiloto Chewbacca el wookie. Aunque al principio había una cierta fricción entre los contrabandistas y la banda, las circunstancias (y uno sospecha que una amistad inconfesada) hicieron que unieran sus fuerzas. ¡Cosa que resultó extremadamente afortunada para la Rebelión!

Luke y sus nuevos compañeros fueron claves en la consecución de la primera gran victoria en la Batalla de Yavin. El grupo, conjuntamente, liberó a la Princesa de la Estrella de la Muerte y consiguió salir combatiendo de la impresionante estación de batalla y volver a la base rebelde (lamentablemente, Obi-Wan Kenobi cayó en manos de Darth Vader en su huida de la Estrella de la Muerte). Con las lecturas de salida de Erredós, los rebeldes planificaron un ataque que pudiese destruir la Estrella de la Muerte.

Como era de esperar, fue Luke quien disparó el célebre tiro que derribó la estación de batalla. Como Jedi en ciernes, sólo Luke está ligeramente entrenado en los caminos de la Fuerza. Obi-Wan empezó su instrucción en las tradiciones de la Caballería Jedi durante el viaje hiperespacial desde Tatooine, pero no pudo completarla antes de perecer. La Fuerza es intensa en Luke: sus talentos naturales evidencian que Luke algún día llegará a ser un poderoso Maestro Jedi, siempre que pueda encontrar un profesor que complete su entrenamiento.

El joven Skywalker es una persona leal y bondadosa, pero le falta paciencia y tiene mucha rabia dentro, la mayor parte de la cual proviene del brutal asesinato de su familia por parte de los imperiales. Está ansioso por la aventura y a veces es inquieto. Esta inquietud viene de su ansia y deseo de triunfar. Hasta cierto punto, el peso de la responsabilidad que ha asumido desde que se ha unido a la Rebelión le desgasta, pero está aprendiendo.

Desde Yavin, sus compañeros han pasado a ser la familia de Luke, compartiendo un lazo más fuerte que la mera amistad. Han, Leia, Chewbacca, R2-D2 y C-3PO son incluso más importantes para Luke que la causa de la Alianza. Todos juntos han provocado muchos problemas al Imperio.

El Emperador ha puesto precio a las cabezas de los compañeros de Luke, pero parece más absorto en capturar a Luke. Corre el rumor que ha desviado una flota entera, bajo el mando del temible Lord Vader, para perseguir al joven Jedi. Esperemos que no tenga éxito.

Princesa Leia Organa

La Princesa Leia Organa, ex-representante de Alderaan en el Senado Imperial, es joven, bella y una de las fuerzas motoras de la Alianza Rebelde. Es una brillante organizadora y una luchadora implacable y su valentía, osadía y determinación han provocado muchos problemas al Emperador. Es un honor para ella ser actualmente el tercer criminal más buscado del Imperio.

Claro que cualquiera que esté familiarizado con la herencia de Leia ya esperaría que este fuera el caso. Leia es la hija adoptada de Bail Organa, el último Virrey y Primer Presidente del sistema de Alderaan. El Virrey Organa, en compañía de gente como Obi-Wan Kenobi, fue uno de los grandes héroes de las Guerras Clónicas.

Después de las guerras, Organa llevó a Alderaan una época de paz, ayudando al planeta, todavía marcado por las batallas, a olvidar el dolor y la miseria de las guerras

LUKE SKYWALKER

(en la Batalla de Yavin)

Altura: 1,72 m.

Sexo: masculino

Edad: 20 +

DESTREZA _____	3D	PERCEPCIÓN _____	2D+1
Blásters _____	6D	Negociar _____	3D
Parar sin armas _____	4D	Mando _____	5D
Esquivar _____	6D	Timar _____	2D+1
Granada _____	3D	Jugar _____	2D+1
Armas pesadas _____	3D	Escondarse/Furtivo _____	3D
Parar con armas _____	5D	Buscar _____	3D
Atacar con armas _____	4D	FORTALEZA _____	3D
Sable de luz _____	4D+1	Atacar sin armas _____	5D+1
CONOCIMIENTOS _____	2D	Escalar/Saltar _____	6D
Razas alienígenas _____	3D	Levantar _____	4D
Burocracia _____	2D+2	Vigor _____	6D
Culturas _____	2D	Nadar _____	3D
Lenguas _____	2D	TÉCNICA _____	3D
Sistemas planetarios _____	2D	Prog/Rep comp. _____	5D
Bajos fondos _____	2D+1	Tecnología _____	4D
Supervivencia _____	6D	Demolición _____	3D
Prog/Rep Droides _____	6D	Medicina _____	3D+2
MECÁNICA _____	4D	Rep. repulsores _____	7D
Astrogración _____	5D	Seguridad _____	3D
Cabalgar _____	4D+2	Rep. naves espaciales _____	5D
Manejar repulsores _____	8D		
Artillería naval _____	6D		
Pilotaje naval _____	7D		
Escudos navales _____	5D		
Deslizador aéreo _____	8D		
HABILIDADES DE LA FUERZA			
Controlar: _____	3D		
Sentir: _____	2D		

y empezar a reconstruir su maltrecha economía y su ecología marchita. Como su hija, Bail era un administrador brillante; más pronto de lo que cualquiera hubiese creído posible, devolvió a su planeta la anterior salud y prosperidad. A petición suya, se prohibieron todas las armas en Alderaan para demostrar la filosofía de paz y vida del planeta.

Cuando el Emperador Palpatine tomó el poder y la injusticia y tiranía desenfrenadas de su Nuevo Orden empezaron a tomar forma, Alderaan pasó a ser el centro de la resistencia al despotismo del Emperador y allí nació la Alianza Rebelde.

Leia aprendió los principios de justicia y honor en las rodillas de su padre. Pasó a ser por derecho propio un líder político en Alderaan e, incluso antes que su padre, fue la vanguardia de la Rebelión. Peligrosamente, mientras trabajaba para la Rebelión, Leia se dedicó a la alta política, con la esperanza de cambiar las políticas del Imperio desde dentro. Ganó la elección al Senado Imperial, pasando a ser uno de los senadores más jóvenes en la historia de esa estimada institución.

Valiente, franca y admirada por los jóvenes de toda la galaxia, Leia Organa utilizó su status senatorial para ayudar a la Rebelión. Aunque para alguien tan a la vista



del público era extremadamente arriesgado, regularmente transportó abastecimientos, entregó fondos, reclutó miembros y participó en misiones clandestinas... mientras al mismo tiempo luchaba por las reformas bajo el techo del Senado. Leia mantuvo esta peligrosa doble vida hasta que el Emperador, disgustado por la creciente resistencia por parte de jóvenes senadores como Leia, desbandó todo el Senado.

Previendo sagazmente la jugada del Emperador contra el Senado y dándose cuenta de que esto significaría el fin virtual de cualquier posibilidad de cambio legítimo desde dentro del Imperio, el Virrey de Alderaan finalmente mostró abiertamente su apoyo a la Rebelión. Falto de líderes experimentados, envió a su hija a Tatooine para encontrar a su viejo amigo, el famoso general Obi-Wan Kenobi, para que consiguiese alistar su ayuda a la Rebelión.

De camino a Tatooine, Leia interceptó una transmisión de los espías de la Alianza. El mensaje contenía lecturas técnicas de la más nueva y mortífera arma del Imperio: la Estrella de la Muerte. Los espías pagaron los planos con sus vidas, dejando a Leia la responsabilidad de ver como llegaban sanos y salvos de regreso a Alderaan. Leia, a la vez hábil estratega militar y política reconoció inmediatamente el valor de las lecturas.

Cuando Darth Vader y su Destructor Estelar Imperial siguieron la pista de los planos hasta su nave, *Tantive IV*, Leia se movió con rapidez. Instalando las lecturas en un droide astromecánico, dirigió al droide para que encontrase al general Kenobi y le entregase su petición de ayuda. Leia retrasó a los soldados de asalto hasta que el droide escapó; poco después, la Princesa era capturada. Acusada de traición y aprisionada a bordo de la Estrella de la Muerte, Leia sufrió dolorosas torturas de manos de Lord Vader y del Gran Moff Tarkin, que intentaban forzarla a revelar la localización de los planos y de la base rebelde oculta. Rechazó traicionar a la Alianza, resistiendo todas las degradaciones y la agonía que pudieron inventar.

En un esfuerzo final para romper la voluntad de Leia, el Gran Moff Tarkin amenazó con destruir Alderaan. Leia, a pesar de que le horrorizaba la idea de perder a su familia y amigos, siguió rechazando la rendición. Esperando retrasar la destrucción de su planeta, reveló la localización de una base rebelde abandonada en Dantooine. Tarkin ordenó destruir Alderaan de todas maneras, obligando a Leia a ver como el mundo indefenso que era su hogar, era arrasado sin previo aviso. En vez de quebrar su espíritu, este brutal asesinato en masa incluso reforzó su convicción de acabar con el reinado del Emperador y su Nuevo Orden.

Líder carismático de la rebelión, Leia Organa es arrogante y resuelta. Su deber para con la Alianza pasa por

C omunicado Imperial n.º 44582.15k

Para: Su Majestad Imperial, Emperador Palpatine

De: Comandante Herrit, Inteligencia Imperial

Asunto: Princesa Leia Organa, buscada por crímenes contra el Imperio

Su Majestad:

La Princesa Leia Organa de Alderaan, antaño miembro del actualmente desbandado Senado Imperial, ha estado desde hace mucho tiempo en contra de su Nuevo Orden. Ahora es evidente que es, de hecho, más que una mera seguidora de palabra de la odiada Rebelión. Con los recientes hechos de Tatooine y Yavin, hemos recogido suficientes pruebas para nombrarla como miembro y líder vital de la Alianza.

Lord Vader y sus hombres han seguido el rastro de los planos robados de la Estrella de la Muerte hasta una nave consular registrada en Alderaan. Interceptaron la nave y capturaron a la Princesa Leia, el oficial de más rango a bordo de la nave, pero los planos ya no estaban en su poder. Teniendo suficientes pruebas para relacionar sus actividades con conocidas acciones rebeldes, Lord Vader la transfirió a la Estrella de la Muerte, donde la interrogó a consciencia. Sin embargo, resulta evidente que la Princesa tiene una sorprendente fuerza de voluntad, extremadamente resistente a las modernas técnicas de interrogación. Incluso cuando el Gran Moff Tarkin la amenazó con destruir su planeta natal, la Princesa sólo fingió rendirse y, en vez de facilitar la localización de la base rebelde, les dio las coordenadas de una que llevaba cierto tiempo desierta. Con la ayuda de otros conocidos rebeldes, la Princesa subsiguientemente escapó de la Estrella de la Muerte (ver Comunicado Imperial nº 87341.36a).

Establecida su conexión con la célula rebelde constituida por Obi-Wan Kenobi (ahora difunto), Luke Skywalker y Han Solo, desde entonces se ha descubierto que sirve como líder en la llamada Alianza, donde utiliza sus dotes carismáticas para inspirar a muchos jóvenes a la traición. Conseguiremos una victoria significativa cuando capturemos a la Princesa. Sin su presencia, muchos rebeldes sencillamente perderán interés y se diluirán. (Y es una apuesta segura que, se encuentre donde se encuentre, Skywalker y Solo no estarán demasiado lejos.)

Para más información, ver los Archivos Imperiales 13474.8c, 469140.33j, 067431.47h y 457300.2s.

delante de cualquier cosa. Siempre se controla, dejando raramente que sus emociones verdaderas salgan a la superficie. Como resultado de ello, parece fría y altiva, aunque los que la conocen saben la verdadera profundidad de sus sentimientos y pasiones.

Aunque fue criada en los niveles más elevados de la sociedad imperial, Leia está igualmente a gusto con los de niveles inferiores y a veces disfruta de "vivir en los barrios bajos" con pillos y canallas.

LEIA ORGANA

Altura: 1,50 m.

Sexo: femenino

Edad: 20 +

DESTREZA _____	3D	PERCEPCIÓN _____	3D+1
Blásters _____	5D	Negociar _____	6D
Parar sin armas _____	4D	Mando _____	8D
Esquivar _____	6D	Timar _____	5D+1
Granada _____	4D	Jugar _____	4D
Armas pesadas _____	4D	Escondarse/Furtivo	5D+1
Parar con armas _____	4D	Buscar _____	4D+1
Atacar con armas _____	5D	FORTALEZA _____	3D
		Atacar sin armas _____	4D
CONOCIM. _____	4D	Escalar/Saltar _____	4D
Razas alienígenas _____	7D	Levantar _____	3D
Burocracia _____	8D	Vigor _____	6D
Culturas _____	8D	Nadar _____	5D
Lenguas _____	5D	TÉCNICA _____	2D
Sistemas planetarios _____	5D	Prog/Rep comp. _____	3D
Bajos fondos _____	4D	Prog/Rep Droides _____	4D
Supervivencia _____	5D	Rep. repulsores _____	2D
Tecnología _____	5D	Seguridad _____	3D
MECÁNICA _____	2D+2	Rep. naves esp. _____	2D
Astrogración _____	3D+2		
Cabalgar _____	3D+2		
Manejar repul. _____	4D+2		
Artillería naval _____	4D		
Pilotaje naval _____	5D		
Escudos navales _____	5D		

En su juventud, la preparación de la Princesa en protocolo y gracias sociales fue suplementada con entrenamiento en armas. Aunque su padre consideraba doloroso enseñarle habilidades que su planeta había abjurado, a medida que crecía el poder de Palpatine, Organa previó el día en que serían necesarios guerreros que defendiesen la justicia. Por esa razón Leia está familiarizada con la utilización del bláster militar. Leia también estudio pilotaje de pequeña (aunque fuera tanto un placer como una necesidad) y se encuentra en su elemento al mando de una nave espacial.

Con Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca y los droides R2-D2 y C-3PO, la Princesa Leia Organa libra una batalla contra la oscuridad que mantiene aferrada a la galaxia en su puño maligno, una oscuridad llamada Imperio.

Han Solo

Nota del autor: No es trabajo de un historiador juzgar a las personas; en vez de ello, debería sencillamente describir las circunstancias de su vida y dejar que el lector decida. Sin embargo, para este artículo, el autor cree que es apropiado detallar sus opiniones sobre el sujeto, Han Solo, para que el lector pueda reconocer el sesgo personal del autor.

Han Solo sin duda es un contrabandista y un pirata. Se le busca por una amplia variedad de crímenes en una docena de planetas de la galaxia (tanto dentro como fuera del Imperio). Se asocia con personajes indeseables de las zonas más oscuras de la civilización. Tiene diversas recompensas por su cabeza, tanto del Imperio como de notables figuras de los bajos fondos. Es irascible y no sigue ninguna regla que no sea la suya. Es un completo delincuente.

Hace tres años, el autor y su familia fueron asaltados y capturados por esclavistas zygerrianos. Después de varios meses terrorífica y horriblemente incómodos en la oscuridad del compartimento de carga de su nave, la nave fue sacudida por una serie de explosiones. Nos apiñamos temerosos, esperando los nuevos terrores que nos deparaba el destino. Pasaron unos 10 minutos; podíamos oír el ruido de una batalla en los pasillos más allá de nuestra prisión. De repente se abrió la puerta. Allí, en la luz, se encontraba Solo, con el bláster apuntando directamente hacia nosotros. Se detuvo, miró a mi sucia, temblorosa y hambrienta familia durante un largo tiempo.

Luego, con una expresión de piedad en su cara murmuró: "esclavistas, por eso abandonaron la nave" y desapareció, dejando la puerta abierta tras de sí. Con muchos esfuerzos conseguí ponerme en pie y salté lo mejor que pude detrás de él. Acercándome al puente descubrí que Solo y su compañero wookiee estaban solos en los controles, ajustando un surtido de diales. Solo me miró



durante un momento, desvió la mirada y me preguntó si podía pilotar la nave. Cuando le contesté afirmativamente, él y Chewbacca se fueron por la compuerta de aire hacia su propia nave. Chewbacca dijo algo así como un confuso "buena suerte" en wookie mientras se iba. Casi no tuve tiempo de balbucear un rápido agradecimiento antes de que la compuerta se cerrase de golpe y el Halcón Milenario se alejase.

No fue hasta al cabo de varios días que me di cuenta que Han Solo, notable pirata, sinvergüenza y bellaco, había dejado todo el tesoro de los zygerrianos para mi desamparada familia.

El corelliano Han Solo, piloto de naves espaciales, contrabandista, pirata y, recientemente, héroe rebelde, es una de las personas más pintorescas y célebres de la galaxia. Sujeto de varios holofilms oportunistas, de falsos documentales y, por último, de un par de autobiografías fraudulentas, la fama (o infamia) de Solo ha crecido hasta alcanzar proporciones casi épicas. A pesar de que todos estos espectáculos han sido prohibidos o suprimidos por el Imperio desde que Solo se ha asociado, aunque a regañadientes, con la Rebelión, su nombre ha quedado indeleblemente grabado en la mitología popular (con gran disgusto por parte de Solo, ya que hace más difícil la práctica de la profesión que ha escogido: el contrabando).

Aunque parezca increíble, la verdad no se aleja demasiado del mito. Durante su carrera, Solo ha transportado ilegalmente armamento, mercancías y personas. Ha combatido contra esclavistas, fragatas imperiales y escuadrones TIE. Consiguió su nave, el legendario *Halcón Milenario*, en una partida de Sabacc; una vez, también perdió una mina de uranio de dos millones de créditos de la misma forma. Sin ayuda de nadie, ha derrocado corporaciones imperiales y ha burlado a los peores señores del crimen de la galaxia. Docenas de cazarrecompensas le siguen el rastro, en espera de conseguir el premio por traerlo muerto, prometido por el alma mater criminal Jabba el Hutt. El Imperio también ha puesto precio a su cabeza por "crímenes contra el Imperio", que incluyen: alta traición, ayudar e incitar a los espías rebeldes, conspiración, entrar en una instalación imperial, liberar a un conocido criminal, escapar de una instalación espacial, espionaje, manejar una nave espacial sin licencia y destrucción de propiedad imperial. Actualmente es el cuarto individuo más buscado de todo el Imperio; el mismísimo Lord Darth Vader supervisa la búsqueda de Solo.

Se sabe muy poco del origen de Solo y él rechaza hablar sobre el tema. Nació en el sistema estelar corelliano y asistió a la Academia Imperial, donde se graduó con honores. Poco después, Solo fue licenciado de la Marina. Es inusualmente reticente sobre este periodo de su vida, pero se dice que rescató a un wookie de la esclavitud: la esclavitud era y sigue siendo bastante legal en el Imperio. Sus acciones valerosas le valieron una destitución deshonrosa... y la eterna gratitud del wookie. ¡No sabía el buen trato que había hecho!

Después de su destitución, Solo vagó sin rumbo por la galaxia, intentando llevar a cabo una larga serie de ocupaciones poco apetecibles. Chewbacca, el wookie que había rescatado, no quiso abandonar al entonces destituido Solo, a pesar de las fervorosas súplicas de Solo, y le siguió de planeta en planeta. Chewbacca, sintiendo que le "debía la vida" por rescatarlo, insistió en proteger y ayudar a Solo hasta que hubiese pagado la deuda.

En el transcurso de sus viajes conjuntos, el wookie ha pagado con creces su deuda, pero Han y Chewbacca pasaron rápidamente a ser amigos y por el momento el wookie sigue siendo su compañero constante.

Considerando la gran habilidad de pilotaje de Solo y las igualmente buenas habilidades ingenieras de Chew-

bacca (y el desdén absoluto de la pareja por las leyes imperiales), era inevitable que acabaran cayendo en el contrabando. Los dos tuvieron un éxito razonable en su nueva ocupación, pero no fue hasta la adquisición del *Halcón Milenario* (ganado a su buen amigo y socio Lando Carlissian en una partida particularmente encarnizada de sabacc) que la carrera contrabandista de Han verdaderamente se encumbró.

El *Halcón*, un carguero ligero corelliano trucado, es una nave rápida, potente y fácilmente camuflable: perfecta para el contrabando. Equipado a partir de ese momento con la que posiblemente sea la mejor nave de contrabando de la galaxia, Han Solo y Chewbacca se ganaron una reputación como contrabandistas de primera clase, siendo sus servicios frecuentemente empleados por famosos señores del crimen como Ploovo-Dospor-Uno y Jabba el Hutt. A pesar de su costoso gusto por el buen vino y las buenas mujeres, Solo dedicó la mayor parte de los beneficios a mejorar su nave.

Pero los grandes éxitos suelen traer grandes problemas y esto se ha cumplido en el caso de Solo. Por ejemplo, ha inflado todavía más su ya gran ego. Aunque suele ser astuto, rápido y cauto cuando su piel corre peligro, Solo ha llegado a creer, hay que reconocer que con razón, que se encuentra entre los mejores (si no *el mejor*) pilotos, contrabandistas y piratas de la galaxia, y a veces tomará demasiados riesgos para proteger su reputación. Esta arrogancia ha metido a este capitán de nave en más situaciones apuradas en un año, que la mayoría de gente en toda su vida.

Hay que conceder que Solo también ha salido de los apuros, pero uno se pregunta qué pasará cuando se le acabe la suerte.

Además de su ego de tamaño desmesurado, Solo está maldito por su buen corazón y (aunque odia admitirlo) una consciencia persistente que a veces le obliga a "hacer lo que hay que hacer". Chewbacca, su "peludo" compañero, tiene un estricto código de honor y una debilidad por ayudar a la gente afligida. Estos rasgos admirables son una carga severa para un contrabandista y tienden a reducir dramáticamente su esperanza de vida.

Engreído, intolerante y presumido, Solo también es excesivamente valiente, aleccionador e infaliblemente alegre. Es rápido con las bromas o chistes, incluso delante del peligro. Solo alardea y se enorgullece, como jugador natural que es, de su capacidad para superar las desventajas. Si esto es verdad, ahora debería estar muy orgulloso, ya que las oportunidades en contra suya se han incrementado astronómicamente.

Durante un trabajo reciente para Jabba el Hutt, Solo fue sorprendido y abordado por una patrulla imperial y obligado a echar por la borda todo un cargamento de especias. Jabba, sintiéndose misericordioso cuando trata con buenos contrabandistas (y Han es el mejor), dio tiempo a Solo para que reuniese los créditos necesarios para pagar al señor del crimen por la carga perdida. Pero los negocios iban extraordinariamente lentos y la paciencia de Jabba estaba llegando a su límite. Casi desesperados, Han y Chewbacca acordaron transportar ilegalmente a un extraño viejo, un chico de granja y dos droides a Alderaan a cambio de 17.000 créditos. Para consternación de Solo, este "sencillo" transporte supuso tener que superar algunos Destruidores Estelares, encontrarse con que Alderaan había sido volada en pequeños fragmentos y ser aprisionado en la mayor máquina de guerra jamás construida.

Por lo menos Solo esperaba ser bien pagado por sus problemas.

Con visiones de grandes beneficios bailando en su cabeza y un aprecio involuntariamente creciente por sus nuevos compañeros, Han y Chewbacca ayudaron a Luke Skywalker y a Obi-Wan Kenobi a rescatar a la Princesa Leia Organa de la estación de batalla de la Estrella de la

Muerte. Combatiendo hasta librarse de las naves perseguidoras de la estación con algunas maniobras y filigranas y buena puntería, Han dejó a sus pasajeros en la base rebelde de Yavin. Con su recompensa a bordo y sus obligaciones cumplidas, Solo dejó a Luke y a los pilotos rebeldes cuando empezaban el ya famoso ataque a la Estrella de la Muerte, que se iba aproximando a gran velocidad.

Con una gran recompensa por su cabeza, Solo sabía que tenía que volver a Tatooine y saldar sus deudas, o ni siquiera su enorme suerte conseguiría salvarle durante mucho tiempo. También hay que admitir que Solo expresó un pesimismo extremo sobre el presunto ataque de la Estrella de la Muerte y proclamó repetidamente en voz alta que no quería participar en ello. Se dirigió a su nave, embarcó y dejó a los rebeldes solos ante su destino.

Afortunadamente para la rebelión, los pilotos rebeldes y los que esperaban la muerte en la base rebelde de Yavin (incluyendo al autor), Solo nunca llegó a tener la sangre fría que quiso hacernos creer.

La fuerza rebelde fue apaleada y casi derrotada cuando la molesta vena de bondad de Solo (aumentada por el wookiee dando la lata) le convencieron de cambiar el rumbo del *Halcón*. Mientras se aproximaba a la Estrella de la Muerte, Solo vio un escuadrón de cazas TIE en la

dando a los rebeldes hasta que establecieran una nueva base.

Mientras se escriben estas líneas, Han se está preparando para irse en cualquier momento. Sabe que si quiere sobrevivir tiene que volver a Tatooine a saldar su deuda con Jabba el Hutt. Los cazarrecompensas están tras su rastro; ya ha sufrido un intento casi exitoso de acabar con su vida. Cuando se vaya, la Rebelión realmente perderá un buen amigo.

HAN SOLO

Altura: 1,80 m.

Sexo: masculino

Edad: 30 +

DESTREZA ____ 3D+1	PERCEPCIÓN ____ 3D
Blásters ____ 9D+1	Negociar ____ 8D
Parar sin armas ____ 6D	Mando ____ 6D
Esquivar ____ 8D	Timar ____ 8D
Granada ____ 5D+1	Jugar ____ 8D
Armas pesadas ____ 6D+1	Escondarse/Furt. ____ 7D+1
Parar con armas ____ 5D	Buscar ____ 5D+1
Atacar con armas ____ 6D+1	
Rifle bláster ____ 5D+1	FORTALEZA ____ 3D
CONOCIM. ____ 2D	Atacar sin armas ____ 7D
Razas alienígenas ____ 6D	Escalar/Saltar ____ 6D
Burocracia ____ 5D	Levantar ____ 5D+1
Culturas ____ 4D	Vigor ____ 7D
Lenguas ____ 5D	Nadar ____ 4D+2
Sistemas planetarios ____ 7D	
Bajos fondos ____ 7D	TÉCNICA ____ 2D+2
Supervivencia ____ 6D	Prog/Rep comp. ____ 7D
Tecnología ____ 5D	Demolición ____ 4D+2
	Prog/Rep Droides ____ 5D
MECÁNICA ____ 3D+2	Medicina ____ 2D+2
Astrogación ____ 8D	Rep. repulsores ____ 7D
Cabalar ____ 5D+2	Seguridad ____ 7D
Manejar repuls. ____ 7D	Rep. nav. espaciales ____ 9D
Artillería naval ____ 9D	Reparar armas ____ 4D
Pilotaje naval ____ 10D	
Escudos navales ____ 6D+2	
Manejar swoop ____ 6D+2	



cola de un Ala-X dispuesto a bombardear. Analizando rápidamente la situación, recurriendo hasta al último gramo de su pericia como piloto, Solo se abalanzó abriéndose camino con los cañones y dispersó a los sorprendidos TIE. Esto le dio a Luke Skywalker, que evidentemente se encontraba en el Ala-X, el tiempo que necesitaba para conseguir un tiro limpio. Impactó en la salida de escape térmico y la Estrella de la Muerte explotó en fragmentos ardientes.

La base rebelde estaba salvada. Solo y Chewbacca eran unos héroes. Habiendo quedado irreparablemente dañada su reputación como mercenario frío y amante del dinero, el corelliano y el wookiee decidieron seguir ayu-

Chewbacca

Quizás el aspecto más sorprendente de la rebelión sean las criaturas extraordinarias, incluso extrañas, que ha hecho unir en la causa común contra el odiado Imperio. En ningún otro sitio de la galaxia se pueden encontrar tantos seres diferentes: pequeños droides, grandes ithorianos, tímidos sullustanes, irados calamarianos; todos trabajando en (relativa) armonía para conseguir el mismo objetivo. Incluso entre esta banda tan diversa, una criatura, Chewbacca el wookiee, destaca como extraordinaria.

Chewbacca mide más de dos metros y es increíblemente fuerte, incluso para los de su especie. Durante su larga vida ha sido muchas cosas, incluyendo esclavo,

Cuadrando las cuentas

Para: El Exaltado Jabba

De: Calk Fen, contabilidad

Asunto: Delincuencia de Solo

Salud, Exaltado. Como solicitó, aquí tiene la información concerniente al despreciable Capitán Han Solo y su registro contable. Y créame, tiene toda la razón para estar disgustado con él. Poderoso Jabba, hasta la fecha Solo no ha conseguido compensar el lote de carga nº 3207D. Pretende ridículamente que se vio obligado a tirar por la borda el cargamento, debido a la llegada inoportuna de un crucero imperial. Cuando su humilde servidor Greedo se acercó al contrabandista para recoger la suma debida, Solo le disparó con su bláster. Continuando sus atroces crímenes, oh Poderoso, Solo ha abandonado Tatooine, llevándose consigo a su compañero wookiee y al *Halcón Milenario*. Pretende tener un transporte de pasajeros que le permitirá saldar su deuda (y los sustanciales intereses) así que regrese. No cabe decir que el día de retorno previsto ya hace tiempo que ha pasado. Temo, grandeza, que los 12.400 créditos que nos debe, así como los intereses, estén perdidos.

Mientras el resto de nosotros lamentábamos inútilmente la supuesta victoria del detestable Solo, Gran Jabba, usted nos puso en evidencia con su rápida reacción y sus resueltas maquinaciones. Su sabiduría brilla como los soles gemelos de nuestro mundo desierto. Excelentísimo, y yo disfruto de la luz de su astucia. Dar una recompensa por la cabeza del contrabandista es una idea inspirada que sólo su gran mente podía idear. Y emplear al cazarrecompensas Boba Fett para encontrar al desgraciado Solo es un golpe maestro. Fett asegurará lo que se nos debe (no cabe ninguna duda de esto) en créditos, nave y sangre.

¡Ilustre Jabba! Su memorándum ordenando que se mantengan la disciplina y las normas a la luz de la situación, en verdad han instruido a sus lugartenientes. Si no fuese por su brillante y oportuna respuesta, los otros pilotos podrían decidir que pueden deshacerse de los cargamentos con impunidad o pretender complicaciones imperiales siempre que hubiese un problema durante un viaje. O peor aún, se podrían dedicar a freír a sus agentes leales, en vez de pagar sus deudas. Como ha discernido tan inteligentemente, deben tomarse medidas duras para asegurar el mantenimiento del margen de beneficios. Tiene absolutamente toda la razón que hay que dar ejemplo con Solo para que los otros pilotos sepan que semejantes acciones contra el gran Jabba el Hutt no serán toleradas.

Por otro lado, el *Halcón Milenario* es demasiado valioso como para perderlo. En el pasado le ha servido bien, antes de

que Solo pasase a ser Capitán, y también le servirá bien en el futuro. Con otro piloto más cooperativo, puede continuar su provechosa historia. No hay duda que el sabio Jabba ya sabía estas cosas y ha omitido mencionarlas como prueba para la inteligencia de sus leales servidores. ¡Oh, sutil Jabba!

Honorado Jabba, he incluido una lista de lo que le ha costado hasta la fecha este poco escrupuloso contrabandista por sus acciones poco escrupulosas. Las cantidades que se citan a continuación son directa o indirectamente resultado de la decisión de Solo de deshacerse del cargamento y de su comportamiento igualmente terrible desde entonces. Con su permiso, quisiera anotarlas inmediatamente como pérdidas irre recuperables.

Aunque en realidad le duela destruir a alguien a quien durante mucho tiempo ha considerado como un hijo (especialmente antes de que tenga una oportunidad de saldar su deuda), como usted dice, la cabeza de Solo servirá como una buena medida disuasiva a cualquier otro empleado que se plantee acciones similares. Como siempre, las decisiones del poderoso Jabba son justas y extremadamente provechosas.

Su muy obediente servidor,
Calk Fen

Deuda del capitán Solo con Jabba el Hutt

• Cargamento de especias echado por la borda	12.400 créditos
• Empleado muerto (Greedo)	4.100 créditos
• Servicios perdidos del <i>Halcón Milenario</i> basados en los beneficios del último ciclo (hasta la fecha)	125.640 créditos
• Avisos para los cazarrecompensas	320 créditos
• Gastos de Boba Fett en base a 500 créditos por día (hasta la fecha)	5.000 créditos
• Tarifas de los otros cazarrecompensas en base a 50 créditos por persona y día (hasta la fecha)	2.000 créditos
• 50% de interés (hasta la fecha)	74.730 créditos
Total (hasta la fecha)	224.190 créditos

contrabandista y héroe rebelde. Como copiloto del *Halcón Milenario*, Chewbacca participó en el rescate de la Princesa Leia Organa, en la Batalla de Yavin y en la destrucción de la estación de batalla imperial de la Estrella de la Muerte.

Poco se sabe de la vida de Chewbacca antes de juntarse con Han Solo, el piloto corelliano. De una raza con alta esperanza de vida, nació en el poblado wookiee de Kashyyyk hace unos 200 años. A temprana edad, Chewbacca exhibió un talento natural para la ingeniería y el pilotaje. Con el tiempo quedó poco en el planeta que Chewbacca no pudiera reparar, mantener o pilotar.

Los wookies son conocidos por sus habilidades en combate y Chewbacca no es ninguna excepción. Cuando no estaba arreglando cosas, Chewbacca pasaba su tiempo

libre estudiando combate cuerpo a cuerpo wookiee, una forma de defensa particularmente sucia que consiste en la extirpación expeditiva de las extremidades principales del oponente. Redondeando su primera educación, practicó con el lanzaproyectiles wookiee, una arma antigua que lanza proyectiles explosivos, y pronto fue diestro con esta arma arcaica.

Pero, como en tantas razas, la adolescencia wookiee trae consigo el ansia de ver mundo. Habían más cosas que aprender, más que ver aparte de lo disponible en Kashyyyk. Por eso, a la tierna edad de 50 años, Chewbacca abandonó su mundo natal y exploró la galaxia, ampliando su conocimiento y afinando sus habilidades de pilotaje, reparación y programación. Los aproximadamente 140 años siguientes pasaron de manera suficientemente feliz

para el joven Chewbacca. Entonces, con la ascensión del Imperio, empezaron los malos tiempos. El Imperio toleró la esclavitud y los wookies, grandes, fuertes y sin la tecnología de defensa adecuada, eran perfectos inquilinos para los campos de trabajo imperiales. Muy pronto brotaron guarniciones imperiales en Kashyyyk para reclutar esclavos y asegurarse la cooperación wookiee.

Chewbacca, errando constantemente de planeta en planeta, no era consciente en absoluto del estado de la cuestión en su mundo natal, hasta que, un día terrible, él mismo fue capturado por unos esclavistas. Los esclavistas eran bastante buenos en su oficio y a pesar de su fuerza y de sus habilidades de combate, Chewbacca se encoró a un corto y doloroso periodo de trabajos pesados.

Únicamente la intervención de un joven oficial imperial llamado Han Solo salvó al wookiee. Hasta la fecha, Solo, un notorio "hijo egoísta de una víbora espacial", no ha explicado qué le impulsó a ayudar a Chewbacca, al cual no había visto nunca anteriormente; parece que la pregunta le resulta casi embarazosa. "Debe haber sido algo que comí", replica con una débil mueca. En cualquier caso, Solo destruyó su carrera militar para rescatar al wookiee.

El honor de Chewbacca como wookiee le exigía una "deuda de vida" sagrada a Solo. La deuda de vida wookiee es un juramento de alianza que une moralmente a uno con la persona que le salva la vida. Se da libremente, un acto personal de honor para pagar lo que no tiene precio.

El joven corelliano no entendió las intenciones de Chewbacca, perdido como estaba por la humillación de haber pasado por una corte marcial. Pero el wookiee tenía una deuda que cumplir, por eso, a pesar de las protestas de Solo, le siguió de mundo en mundo, protegiéndole y ayudándole en todos sus empeños. No pasó mucho tiempo antes de que la deuda de vida pasara a ser una verdadera amistad.

Eventualmente, Chewie, como ahora lo llama Han, se unió a Solo en una lucrativa carrera como contrabandistas. La adquisición del *Halcón Milenario* les ayudó a ganarse la reputación como los mejores en el negocio. Los más famosos señores del crimen, como Ploovo-Dos-por-Uno y Jabba el Hutt, buscaban sus servicios. Incluso mientras su socio se ganaba la reputación de ser el mejor contrabandista de la galaxia, el wookiee pasó a ser famoso por mérito propio, y pronto se le llamó "el poderoso Chewbacca". Se dice que su fuerza prodigiosa podía triturar blásters o aplastar un soldado de asalto de un solo golpe (aunque de hecho es mucho menos sanguinario de lo que parece: él y Solo se han dado cuenta que su reputación de "matador" es una baza al tratar con los frecuentemente oscuros contactos comerciales).

Fue Chewbacca el primero en encontrarse con Obi-Wan Kenobi en la cantina de Mos Eisley. El viejo andaba buscando un pasaje hacia Alderaan para él mismo, un chico y dos droides. Aunque el viejo parecía tener problemas, algo en sus maneras también inspiraba confianza y el wookiee sintió que estos viajeros necesitarían su ayuda y la de Solo. Estaban pasando grandes cosas y los instintos protectores de Chewie se despertaron. Decidió llevar al viejo hasta Han. Además, el viejo prometió pagar bien y Jabba el Hutt estaba ansioso por ser compensado por el viaje fracasado.

Así empezó la extraña aventura que juntó a Chewbacca y Solo con Luke Skywalker y la Princesa Leia Organa. Los hechos que sucedieron son bien conocidos por todo el mundo en la Rebelión y de no ser por Chewbacca es dudoso que nadie de nosotros estuviese vivo actualmente. Ahora el wookiee considera a estos humanos y a los dos droides R2-D2 y C-3PO, como parte de su familia de honor (sus verdaderos amigos y compañeros inseparables) y daría su vida por ellos y por la Rebelión a la que sirven.

Chewbacca es extremadamente fuerte y sabe muy



CHEWBACCA

Altura: 2,28 m.

Sexo: masculino

Edad: 200 +

DESTREZA ____ 2D+2	PERCEPCIÓN ____ 2D
Blásters ____ 5D+2	Negociar ____ 5D
Parar sin armas ____ 7D	Mando ____ 4D+2
Esquivar ____ 6D	Timar ____ 2D
Granada ____ 5D	Jugar ____ 4D+1
Armas pesadas ____ 6D+1	Escondarse/Furt. ____ 3D
Parar con armas ____ 8D	Buscar ____ 3D
Atacar con armas ____ 8D	
Lanzaproyectiles ____ 9D	FORTALEZA ____ 5D
CONOCIM. ____ 2D	Atacar sin armas ____ 10D
Razas alienígenas ____ 6D+2	Escalar/Saltar ____ 7D
Burocracia ____ 4D	Levantar ____ 9D
Culturas ____ 3D+1	Vigor ____ 10D
Lenguas ____ 5D+2	Nadar ____ 7D
Sistemas planetarios ____ 7D	
Bajos fondos ____ 6D+1	TÉCNICA ____ 3D+1
Supervivencia ____ 7D	Prog/Rep comp. ____ 8D
Tecnología ____ 7D+1	Demolición ____ 5D+2
	Prog/Rep Droides ____ 7D
MECÁNICA ____ 3D	Medicina ____ 5D
Astrogación ____ 8D	Rep. repulsores ____ 6D
Caballar ____ 4D	Seguridad ____ 6D+1
Manejar repuls. ____ 7D	Rep. nav. espac. ____ 10D+2
Artillería naval ____ 7D	Reparar armas ____ 5D+1
Pilotaje naval ____ 8D	
Escudos navales ____ 6D	

bien cómo utilizar su gran fortaleza. Sus habilidades de combate cuerpo a cuerpo son bastante buenas, pero lo parecen todavía más por su tamaño y su fuerza bruta. Siempre lleva una bandolera de munición y lleva un lanzaproyectiles como arma preferida. Conoce el *Halcón Milenario* tan bien como Han Solo y trata la nave con cuidado y respeto y personalmente disfruta manteniéndola bien arreglada. Únicamente Solo y Lando Calrissian pilotan mejor la nave que él. Chewie es protector, honorable y tiene un buen sentido del humor. También tiene un temperamento violento que funciona constantemente para estar alerta. Entiende una gran cantidad de lenguas galácticas, incluyendo el básico, pero por su anatomía wookie sólo puede hablar su lengua materna.

Mon Mothma

Quizás desde su nacimiento, Mon Mothma estaba destinada a jugar un papel principal en el destino de la galaxia. Su padre era un árbitro-general de la Antigua República, responsable de calmar los desacuerdos y conflictos entre razas, pueblos, ciudades y planetas. De él aprendió de primera mano a escuchar y a llegar a compromisos; aprendió diplomacia. De su madre, gobernadora en su planeta natal de Chandrila, Mon Mothma aprendió a administrar y organizar; aprendió a dirigir.

Ahora, con determinación infalible, Mon Mothma sirve como comandante supremo de la Alianza Rebelde. Es, discutiblemente, la persona más buscada de la galaxia, convicta in absentia 10 veces de la más alta traición contra el Imperio. Pero por cada soldado de asalto que la persigue hay un rebelde que daría su vida por protegerla. Conduce la Rebelión con su voluntad de hierro. Es carismática, pero de una manera sutil y reposada. Su manera de hablar deliberadamente lenta exige atención y sus bien organizados planes ordenan respeto.

La gente del sistema de Chandrila eligió a Mon Mothma para el Senado cuando era muy joven. Aparte de Leia Organa, era el miembro más joven que jamás se haya sentado en el Senado. Aunque la decadencia de la Antigua República ya estaba en marcha, sirvió con vigor e integridad, luchando por sus creencias.

Mon Mothma desconfió del poderoso Senador Palpatine desde el principio (lo que la alejó de muchos de sus aliados títere). Se dio cuenta de la insaciable sed de poder de Palpatine y trabajó tenazmente para oponerse a su "Nuevo Orden". Trabajando siempre desde el lado de la ley y observando las restricciones legales adecuadas, Mon Mothma se esforzó por mantener los principios de la Antigua República. Por estos y otros esfuerzos, consiguió el prestigioso puesto de Senador Decano de la República. Fue el último Senador que consiguió este título.

Cuando el Senado empezó a renunciar al poder en beneficio de Palpatine, Mon Mothma pasó a la clandestinidad. Su tenaz creencia en el derecho a la libertad para todos los seres la impulsó a organizar células de resistencia contra el gobierno de Palpatine. Al principio, esta resistencia era de naturaleza política, pero cuando Palpatine se coronó como Emperador y suspendió las leyes de la República (leyes que habían gobernado durante generaciones) la resistencia se endureció.

A medida que la nueva tiranía del Imperio se iba haciendo irresistible, por todo el reino gente valiente, tripulaciones de naves, ciudades e incluso algún planeta entero se rebelaron. Pero su resistencia era desorganizada e ineficiente. Utilizando las flotas de Destruidores Estelares, enormes ejércitos de soldados de asalto y una impresionante ventaja económica, el Imperio empezó a aplastarlos por turno de manera sistemática.

Mon Mothma y otros líderes de la Resistencia se dieron cuenta muy rápidamente que sólo trabajando conjun-

tamente podían tener alguna esperanza de derrotar al poderoso Imperio. Mon Mothma trabajó constantemente para unir las facciones rivales, organizándolas en fuerzas autosuficientes y efectivas. Su reputación de honestidad demostró ser tan valiosa, que fue elegida unánimemente para dirigir la recién formada Alianza Rebelde.

Como líder de la Alianza, ha realizado algunas contribuciones básicas a la supervivencia y éxito de la Rebelión. En primer lugar, aunque no es un líder militar, organizó la Rebelión como fuerza militar viable. Entendió que, para contrarrestar el abrumador poder del Imperio, la Alianza necesitaba fuertes líneas de autoridad y responsabilidad, así como rápidas comunicaciones y decisiones. Sabía que la organización fuerte y flexible de una fuerza guerrillera serviría para estos propósitos.

En segundo lugar, Mon Mothma ha delegado su poder casi tan rápido como lo ha ganado. Ha escogido líderes destacados y les ha asignado posiciones en la Alianza. Ellos, a su vez, han delegado tareas en los que tienen a sus órdenes. Como resultado de esto, lo que le falta en números y en material a la Rebelión lo compensan con su liderazgo inspirado y la iniciativa individual en todos los rangos. Siguiendo el ejemplo de Mon Mothma, los rebeldes, desde los generales a los soldados, cumplen las órdenes pero no ciegamente. Piensan por ellos mismos y, en consecuencia, el Imperio encuentra extremadamente difícil predecir qué harán las fuerzas

MON MOTHMA

Altura: 1,60 m.

Sexo: femenino

Edad: 40 +

DESTREZA _____	3D	PERCEPCIÓN _____	4D
Blásters _____	3D+2	Negociar _____	10D
Parar sin armas _____	3D	Mando _____	10D
Esquivar _____	5D	Timar _____	8D+1
Granada _____	3D	Jugar _____	6D
Armas pesadas _____	3D	Escondarse/Furt. _____	6D+2
Parar con armas _____	3D+1	Buscar _____	7D
Atacar con armas _____	3D		
		FORTALEZA _____	2D
CONOCIM. _____	4D	Atacar sin armas _____	2D
Razas alienígenas _____	8D+2	Escalar/Saltar _____	2D
Burocracia _____	10D+1	Levantar _____	2D
Culturas _____	10D+1	Vigor _____	6D
Lenguas _____	8D	Nadar _____	4D+1
Sistemas planetarios _____	8D		
Bajos fondos _____	4D	TÉCNICA _____	2D
Supervivencia _____	7D	Prog/Rep comp. _____	5D
Tecnología _____	5D+2	Demolición _____	2D
		Prog/Rep Droides _____	4D
MECÁNICA _____	3D	Medicina _____	6D
Astrogación _____	5D	Rep. repulsores _____	2D
Cabalar _____	3D+2	Seguridad _____	5D
Manejar repuls. _____	4D+1	Rep. nav. espaciales _____	2D+1
Artillería naval _____	3D		
Pilotaje naval _____	4D		
Escudos navales _____	3D		



rebeldes. Pueden, y normalmente lo hacen, cambiar de planes según indique la situación y retroceden si es necesario. Ambos conceptos son totalmente extraños para la estructura mental imperial.

Después de rodearse de tácticos, ingenieros y líderes expertos, Mon Mothma les pide consejos, los cuales suele tener en cuenta. Inspira un gran respeto y lealtad personal, pero quizás su mayor contribución es crear respeto y lealtad para los ideales en los que cree: libertad y justicia para todos los que habitan en la galaxia.

Lando Calrissian

Para: Eddriss Sark, Inteligencia de la Alianza
De: Milo Thirk, Jefe de la Oficina de Inteligencia, Sistema de Bepin
Asunto: Informe sobre Lando Calrissian

Querido Ed,

Aquí tienes la información sobre el nuevo Administrador de la Ciudad de las Nubes, Lando Calrissian. A no ser que esté totalmente equivocado, definitivamente podemos tratar con este individuo. Puede que no sea totalmente honesto, pero creo que es honorable. Mírate estas notas y devuélvemelas. Januaris te envía recuerdos.
Thirk

P.D.: Fíjate que he conseguido la mayor parte de esta información directamente del propio Calrissian, hablando durante algunas partidas amistosas de Sabacc (en las que ganó 5.700 créditos; mira nota de gastos adjunta). Como posiblemente es el mayor y mejor mentiroso de la galaxia entera, excepto yo mismo, tómalo con una tonelada de sal serriana.

Lando Calrissian ha sido contrabandista, estafador, aventurero interestelar y jugador profesional en diversas épocas de su carrera. Como otra gente, al ir encontrando sus ocupaciones cada vez más arriesgadas a medida que el Imperio cierra el puño, últimamente Calrissian se ha dedicado a operaciones más legítimas.

No se sabe dónde nació, aunque tiene vestigios de acento corelliano. No suele hablar de sus primeros años, aunque admite haber recibido entrenamiento formal como piloto. (¿La Academia? ¿A bordo de una nave militar o mercante? ¿Es el hijo de un pirata? Quién sabe, en cualquier caso aprendió a ser un buen piloto a muy temprana edad). Por la misma época también aprendió a jugar... y juega realmente bien. Es especialmente experto en el sabacc. Jugando y timando por toda la galaxia, Lando finalmente dio el gran golpe, ganando (pido que te lo creas, Ed) el carguero ligero *Halcón Milenario* en una partida amistosa de sabacc.

Sí, es verdad. Carlissian fue propietario del *Halcón* antes que Solo. También le dio la misma utilidad que ahora le da Solo. Por las muelas de Flandon, ¡qué historia tiene esa nave!

En cualquier caso, Carlissian ya llevaba como contrabandista de cierto éxito un par de años cuando su camino se cruzó con el de Solo y Chewbacca. Se cayeron bien y confiaron mutuamente (cómo alguien puede confiar en alguno de ellos, es algo que no puedo llegar a entender), Carlissian, Solo y el wookiee trabajaron juntos durante un tiempo, utilizando el *Halcón* de una manera que sus diseñadores no habían previsto. Evidentemente formaban un buen equipo. Pero Carlissian tiene un ego tremendo y esto fue su perdición.

Han finalmente retó a Lando a una partida de sabacc para decidir quién era el mejor jugador. A medida que avanzaba la partida las apuestas iban subiendo, hasta que Carlissian, de manera bastante estúpida puso el *Halcón* sobre la mesa. Solo ganó y Carlissian se separó a regañadientes de su nave. "Cuidala, Solo", le dijo. "Con los años, esta nave me ha salvado la vida bastantes veces." Han y Chewbacca se fueron con el *Halcón*.

Sin embargo, evidentemente dejaron una pequeña sorpresa para su colega Lando. A pesar de pincharle repetidamente, no hay manera de que Carlissian diga exactamente lo que le hicieron: siguió sacudiendo la



cabeza y murmurando algo sobre "devolverle la pelota a ese estafador rastrero, traicionero y bueno para nada." (Si intentamos reclutar a Carlissian, probablemente sería mala idea utilizar el nombre de Solo como referencia. Realmente siento mucha curiosidad por la broma de Solo; mira si puedes conseguir que te explique de qué iba.)

Después de perder el *Halcón*, Carlissian vagabundó durante un tiempo, acabando finalmente como un jugador de la casa en uno de los casinos de aquí, en la Ciudad de las Nubes. La Ciudad de las Nubes, como dicen los folletos, es un "delicioso paraíso de plazas y pasajes aerodinámicos, flotando a gran altura sobre un suave planeta gaseoso rosado". (Además, y probablemente más importante para Carlissian, la Ciudad de las Nubes está suficientemente lejos del Núcleo Galáctico como para poder sentirse libre de los escrutadores ojos del Imperio). Su principal industria es la minería y la exportación de gas Tibanna.

Lando percibió el potencial inexplorado de riqueza y lujo (dos cosas por las que siente un gran interés) inherente a la operación. Así que Lando hizo lo más honroso: retó al entonces administrador a una partida de sabacc a todo o nada. Ganó Carlissian. (Sigo sin saber qué se jugó Carlissian. Debe haber sido un timo.)

Ahora Carlissian es el barón-administrador, senescal y principal accionista de la Ciudad de las Nubes. Sorprendentemente para todo el mundo, es un buen administrador y la Ciudad de las Nubes ha prosperado. Ha eliminado las restrictivas leyes inmigratorias del anterior barón y todo tipo de alienígenas, droides y humanos (muchos con pasados tan turbios como el de su barón) han acudido en tropel a la ciudad libre.

El ayudante jefe administrativo de Lando es Lobot, un individuo misterioso que lleva un dispositivo intensificador cerebral que le permite mantenerse en contacto permanente con los computadores centrales de la ciudad. (Este tipo me da mala espina. Mira el perfil adjunto.)

Conclusión: Lando Carlissian es un capaz piloto, contrabandista, artista del timo, jugador y administrador cívico. Es adepto a varias habilidades marciales como la utilización de bláster y el combate cuerpo a cuerpo; aunque, si se le da la opción, Lando prefiere esquivar las situaciones difíciles marcándose un farol, timando, huyendo furtivamente o estafando.

Se ha ido acostumbrando a la vida fácil en la Ciudad de las Nubes. La buena ropa, la comida y las bebidas caras y los alrededores elegantes atraen su gusto decadente. Tiene debilidad por las mujeres guapas.

Aunque no guarda cariño por el Imperio, a Carlissian le gustan sus lujos y su propia piel demasiado para acabarse uniendo a la Rebelión. Sin embargo, no tendrá ningún escrúpulo para quedarse con nuestro dinero. Por más que le paguemos, seguirá siendo el mismo.

C-3PO (Ce-Trespeó) y R2-D2 (Erredós-Dedós)

Cuando los futuros historiadores vuelvan la mirada hacia los sucesos de la Rebelión, se verán con dificultades para explicar el singular éxito que obtuvo este pequeño grupo de andrajosos contra el poderoso y monolítico Imperio. Incluso si, y esperemos que la deidad lo impida, el Emperador y Lord Darth Vader apagasen la llama de la resistencia en toda la galaxia mañana mismo y el maligno Imperio tuviese que reinar sin oposición durante el siguiente milenio, aquellos que sirvieron en la Alianza podrían seguir sintiéndose orgullosos y sorprendidos por sus brillantes hazañas. Es interesante, y quizás un poco humillante, reconocer hasta qué punto el éxito de la Rebelión se debe a dos pedazos rayados y abollados de metal autoconsciente.

Recientemente, el autor ha tenido la oportunidad de hablar con R2-D2 y C-3PO. La pareja tiene personalidades notablemente completas, con sus propios humores y sus egos. La entrevista fue agradable y a veces divertida, pero al autor le costó mantenerlos en el tema, ya que Erredós tiene un lapso de atención extremadamente corto y la única cosa de la que Trespeó realmente quiere discutir es de lo difícil que es su vida y de los muchos problemas en los que le ha metido Erredós (aunque es obvio que son muy buenos amigos). El autor no quiso ordenar que los droides hablasen sobre el tema, tanto por la deuda que la Rebelión tiene para con ellos, como por una creencia personal en la dignidad de todas las criaturas con consciencia de sí mismas, sean animales, vegetales o, ciertamente, minerales.

Se desconoce como llegaron a conocerse originalmente el droide de protocolo C-3PO y su contrapartida R2-D2 (no parece que los mismos droides lo recuerden, quizás han sido reprogramados en algún punto del pasado), pero es obvio que los dos han trabajado juntos durante mucho, mucho tiempo. Sus incesantes riñas son casi un anillo ceremonial y a pesar de sus quejas sobre el otro (sobre todo por parte de C-3PO), ambos droides se sienten muy unidos y se protegen mutuamente.

C-3PO, como droide de protocolo, habla con fluidez más de seis millones de lenguas galácticas. Diseñado

LANDO CALRISSIAN

Altura: 1,77 m.

Sexo: masculino

Edad: 30 +

DESTREZA	3D+2	PERCEPCIÓN	4D
Blásters	6D+2	Negociar	8D
Parar sin armas	5D+1	Mando	6D
Esquivar	6D	Timar	8D+2
Granada	4D+2	Jugar	9D+2
Armas pesadas	3D+2	Escondarse/Furt.	6D
Parar con armas	5D+1	Buscar	4D
Atacar con armas	4D+2		
Bláster bolsillo	7D	FORTALEZA	2D+2
CONOCIM.	3D	Atacar sin armas	5D+1
Razas alienígenas	5D	Escalar/Saltar	5D
Burocracia	7D	Levantar	4D+2
Culturas	6D+2	Vigor	5D
Lenguas	5D	Nadar	4D
Sistemas planetarios	5D		
Bajos fondos	7D+1	TÉCNICA	2D+2
Supervivencia	5D	Prog/Rep comp.	4D
Tecnología	5D+1	Demolición	2D+2
		Prog/Rep Droides	3D
MECÁNICA	2D+1	Medicina	2D+2
Astrogación	6D+2	Rep. repulsores	4D
Cabalgar	2D+1	Seguridad	6D+1
Manejar repuls.	4D	Rep. nav. espaciales	6D+2
Artillería naval	7D		
Pilotaje naval	8D		
Escudos navales	7D		
Mnej vehíc nubes	5D+1		

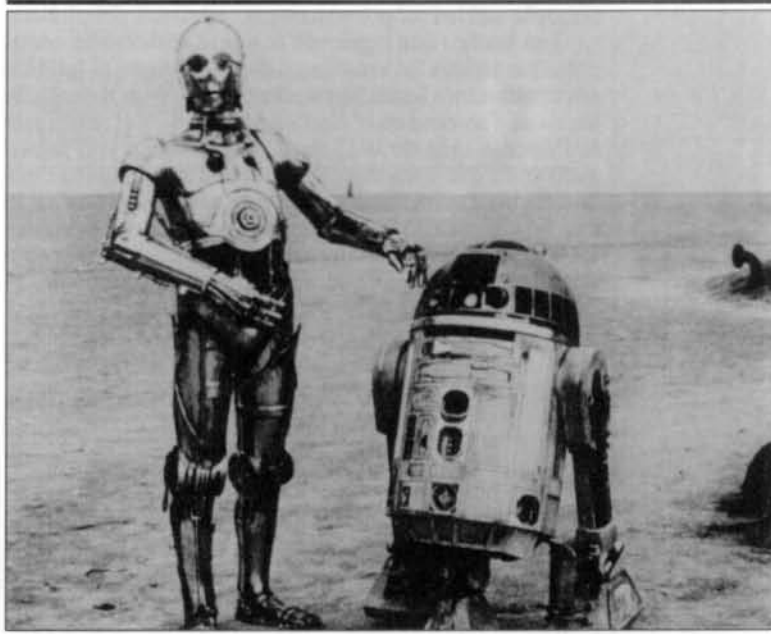
ERREDÓS-DEDÓS

Altura: 0,96 m.

Sexo: —

Edad: Desconocida

DESTREZA	2D	PERCEPCIÓN	3D
Blásters	—	Negociar	—
Parar sin armas	—	Mando	3D
Esquivar	3D	Timar	3D
Granada	—	Jugar	6D
Armas pesadas	—	Escondarse/Furt.	4D
Parar con armas	—	Buscar	3D
Atacar con armas	—		
Prod. electroshock	4D	FORTALEZA	3D
CONOCIM.	2D	Atacar sin armas	—
Razas alienígenas	—	Escalar/Saltar	—
Burocracia	—	Levantar	4D
Culturas	—	Vigor	—
Lenguas	—	Nadar	—
Sistemas planetarios	8D		
Bajos fondos	—	TÉCNICA	4D
Supervivencia	6D	Prog/Rep comp.	8D
Tecnología	6D	Demolición	—
		Prog/Rep Droides	5D
MECÁNICA	4D	Medicina	—
Astrogación	10D	Rep. repulsores	4D
Cabalar	—	Seguridad	6D
Manejar repuls.	—	Rep. nav. espaciales	6D
Artillería naval	4D		
Pilotaje naval	6D		
Escudos navales	4D		



dos agudos. Puede entender el habla de los humanos, pero necesita un droide de traducción o una conexión con una pantalla de computador para comunicarle cualquier información (aunque algunos pueden entender su extraño lenguaje sin ayuda).

El pequeño droide está equipado con muchos dispositivos (algunos estándares para todos los astromecánicos y muchos únicos para él) para ayudarlo en sus tareas de reparación de naves espaciales. R2-D2 tiene un receptor de infrarrojos, sensores de campo electromagnético, lector de registros y presentador lógico, sensores de computador y un proyector de hologramas construido en su cabeza. Su cuerpo contiene muchos dispositivos que se pueden extender desde orificios para realizar tareas a corta distancia, incluyendo un conector de almacenamiento/recuperación de información para acoplamiento con computadores, un aparato de extinción de incendios, receptores auditivos y diversos apéndices especializados de mantenimiento como la garra aferradora, el soldador láser, la sierra circular y otros. Erredós se mueve de un lugar a otro vía dos ruedas motorizadas; una tercera rueda puede extenderse desde el armazón de su cuerpo si debe circular por terreno irregular. A pesar de su extraño aspecto, sus raros gadgets y sus circuitos de conocimiento computerizados, Erredós parece extremadamente humano. Es valiente, fiable, leal, inventivo, sarcástico y un buen amigo de C-3PO.

Los sucesos que llevaron a los droides a la prominencia empezaron en el espacio profundo a bordo de la nave consular *Tantive IV*, cuando esta nave fue alcanzada y capturada cerca del mundo desierto de Tatooine por las fuerzas imperiales al mando de Lord Darth Vader. A bordo de la nave se encontraba la propietaria de los droides, la Princesa Leia Organa de la Alianza Rebelde, que recientemente había conseguido la información de los registros técnicos del arma más nueva del Imperio, la Estrella de la Muerte, y que intentaba entregarla a los científicos rebeldes de Alderaan. Cuando fue evidente que la *Tantive IV* iba a ser capturada, la Princesa Leia colocó los registros de la Estrella de la Muerte en R2-D2 y le ordenó que buscara al viejo héroe perdido de la Antigua República, General Obi-Wan Kenobi, que había estado viviendo escondido en Tatooine. Erredós convenció a su homólogo Ce-Trespeó para que le ayudase y, así,

para tratar las relaciones humano/droide, está equipado con receptores visuales, auditivos, de olfato y sensores, incluyendo una antena de banda ancha para comunicarse con los droides equipados con radio. El esbelto droide dorado fue diseñado específicamente para trabajar en contacto estrecho con humanos, muchos de los cuales alimentan fobias irrazonables contra los droides, por lo que se equipó a C-3PO con una agradable voz de aspecto humano, así como manierismos y gestos humanos. Quizás debido a todo esto, Trespeó tiene más personalidad que la mayoría de los otros droides. Extrañamente, parece disfrutar preocupándose, quejándose y discutiendo, especialmente con su pequeño compañero rechoncho. Según las especificaciones del diseño, C-3PO posee circuitos de creatividad limitada, para mantener sus adornos al mínimo y asegurar traducciones precisas. Uno se pregunta si no se los han modificado.

R2-D2 es un droide tripodal astromecánico de trabajo. Su cabeza en forma de cúpula, con sus sensores y receptores, es capaz de rotar 360 grados y descansa sobre un pequeño cuerpo cilíndrico con ruedas. Como droide astromecánico, Erredós está diseñado para funcionar en el espacio profundo. Puede intercomunicarse con determinadas naves de caza, como los Ala-X, para incrementar las capacidades del computador de las naves y sus pilotos. Erredós conversa utilizando un lenguaje electrónico de información densa y baja redundancia que suena como una complicada serie de chirridos, silbidos y soni-

los dos droides entraron en una cápsula de escape, que la pequeña unidad R2 pilotó hasta la superficie del planeta.

Los hechos que siguieron son suficientemente conocidos para todos los estudiosos de la Rebelión: el fatídico encuentro entre Luke Skywalker y Obi-Wan Kenobi, la huida de Tatooine en el *Halcón Milenario* y el rescate de la Princesa Leia de la Estrella de la Muerte y el subsiguiente ataque y destrucción de la temible máquina en la Batalla de Yavin. Uno no puede evitar asombrarse de lo mucho que el éxito de la Rebelión les debe a estos droides independientes y aventureros y, naturalmente, uno sólo puede preguntarse en qué más tienen que contribuir.

CE-TRESPEÓ

Altura: 1,67 m.

Sexo: —

Edad: Desconocida

DESTREZA ____ 2D	PERCEPCIÓN ____ 3D+1
Blásters ____ —	Negociar ____ 6D
Parar sin armas ____ —	Mando ____ —
Esquivar ____ 4D	Timar ____ 5D
Granada ____ —	Jugar ____ —
Armas pesadas ____ —	Escondarse/Furt. ____ 3D+1
Parar con armas ____ —	Buscar ____ —
Atacar con armas ____ —	
	FORTALEZA ____ 2D
CONOCIM. ____ 5D+2	Atacar sin armas ____ —
Razas alienígenas ____ 7D	Escalar/Saltar ____ —
Burocracia ____ 8D	Levantar ____ —
Culturas ____ 8D	Vigor ____ —
Lenguas ____ 12D	Nadar ____ —
Sistemas planetarios ____ 6D	
Bajos fondos ____ —	TÉCNICA ____ 3D
Supervivencia ____ 5D+2	Prog/Rep comp. ____ —
Tecnología ____ 5D+2	Demolición ____ —
	Prog/Rep Droides ____ —
MECÁNICA ____ 3D	Medicina ____ 3D
Astrogación ____ —	Rep. repulsores ____ —
Cabalgar ____ —	Seguridad ____ —
Manejar repuls. ____ 4D	Rep. nav. espaciales ____ —
Artillería naval ____ —	
Pilotaje naval ____ 3D	
Escudos navales ____ —	

Obi-Wan Kenobi

Nota del autor: Al igual que el artículo sobre Darth Vader, la mayor parte de la información sobre Obi-Wan Kenobi fue perfilada tras diversas entrevistas con Bail Organa, amigo de Kenobi y compañero de lucha en las Guerras Clónicas. Aunque en ese momento el autor no sabía la importancia que asumiría Kenobi en la Rebelión, cuando fue evidente que Alderaan no tardaría en alzarse en rebelión abierta contra el Imperio, Organa solicitó la ayuda del autor para seguir el rastro del paradero de Kenobi. Para asistir a la búsqueda a través de viejos registros de computador, Organa le proporcionó al autor tanta información sobre los antecedentes de Kenobi como tuvo tiempo en esos días febriles.



Además de la información de Organa, el autor ha llevado a cabo diversas entrevistas en profundidad con Luke Skywalker, el último discípulo de Kenobi.

Durante su extensa vida, Obi-Wan Kenobi fue protector de la Antigua República, general en las Guerras Clónicas, fugitivo del Nuevo Orden del Emperador y mentor del aprendiz de Jedi Luke Skywalker. En una vida repleta de valentía, de coraje y de heroísmo, su último acto fue posiblemente el más grande: dio su vida por salvar a la Alianza Rebelde contra Darth Vader y la Estrella de la Muerte.

A temprana edad, Obi-Wan Kenobi, dotado en la Fuerza, superó la vigorosa preparación mental y corpo-



ral necesaria para llegar a ser un caballero Jedi. Poco se sabe de su maestro, excepto que había entrenado Jedis desde hacía literalmente cientos de años. Evidentemente, el maestro de Obi-Wan vio algo especial en el joven Kenobi. Vió un Jedi con potencial para llegar a ser algún día un maestro. Así, sabiendo que algún día tendría que pasar la antorcha del conocimiento a un Jedi más joven, enseñó a Obi-Wan a ser maestro de Jedi, para llevar el entrenamiento de la Orden Caballeresca en el futuro. Parece como si la gran sabiduría del maestro de Obi-Wan le hubiese fallado, ya que pronto quedó claro que Kenobi no estaba preparado para esa imponente responsabilidad.

Los días oscuros habían hecho su incursión en la galaxia, destruyendo el pacífico modelo de vida de la Antigua República. Las Guerras Clónicas sacudieron todos los planetas y Obi-Wan blandió su sable de luz en defensa del gobierno galáctico. Combatió al lado de héroes como Bail Organa de Alderaan y su buen amigo Anakin Skywalker, alcanzando el rango de general y dirigiendo la República hacia la victoria.

Obi-Wan, héroe de la galaxia, quizás ebrio del embriagador brebaje de la victoria, decidió poner a prueba sus poderes y habilidades Jedi tomando un joven aprendiz. Darth Vader, un prometedor guerrero y buen amigo, aprendió los caminos de la Fuerza de Kenobi. Pero Obi-Wan todavía no era un maestro y su alumno se perdió en los seductores poderes del Lado Oscuro. Para culminar esta vergüenza, el estudiante caído ayudó al senador corrupto y sediento de poder llamado Palpatine a derrocar la Antigua República que Kenobi había jurado defender.

El Emperador Palpatine, como se autodenominaba, vio a los Caballeros Jedi como la mayor amenaza para su nuevo Orden. En consecuencia ordenó su destrucción y la mano que los traicionó y asesinó pertenecía al estudiante de Kenobi, Darth Vader. Enfurecido por que su antiguo amigo y discípulo fuera el agente de la destrucción de su orden, Obi-Wan se enfrentó a Vader en un duelo a muerte. Cada uno empuñaba un sable de luz (el de Kenobi resplandecía con un brillo claro, el de Vader con una fría luz maligna). Cuando acabó la batalla Kenobi dio a Vader por muerto. Luego desapareció, desvaneciéndose de la memoria con su estimada Antigua República.

Percatándose de que no serviría para nada morir en una muestra imprudente de rebelión, Kenobi se retiró a

OBI-WAN KENOBI

Altura: 1,75 m.

Sexo: masculino

Edad: 60+

DESTREZA _____ 3D PERCEPCIÓN _____ 3D+1

Blásters _____ 5D Negociar _____ 7D

Parar sin armas _____ 6D Mando _____ 9D+1

Esquivar _____ 6D Timar _____ 6D

Granada _____ 3D Jugar _____ 5D+2

Armas pesadas _____ 3D Escondarse/Furt. _____ 7D

Parar con armas _____ 9D Buscar _____ 6D+1

Atacar con armas _____ 6D

Sable de luz _____ 11D **FORTALEZA _____ 3D**

CONOCIM. _____ 3D+2 Atacar sin armas _____ 5D

Razas alienígenas _____ 8D Escalar/Saltar _____ 6D

Burocracia _____ 6D Levantar _____ 3D

Culturas _____ 6D Vigor _____ 6D

Lenguas _____ 6D Nadar _____ 3D

Sistemas planetarios _____ 6D

Bajos fondos _____ 5D+2 **TÉCNICA _____ 3D**

Supervivencia _____ 8D Prog/Rep comp. _____ 3D

Tecnología _____ 6D+1 Demolición _____ 3D

Prog/Rep Droides _____ 5D

MECÁNICA _____ 2D Medicina _____ 5D

Astrogación _____ 5D+2 Rep. repulsores _____ 3D

Cabalar _____ 4D Seguridad _____ 6D

Manejar repuls. _____ 4D Rep. nav. espaciales _____ 3D

Artillería naval _____ 6D

Pilotaje naval _____ 6D

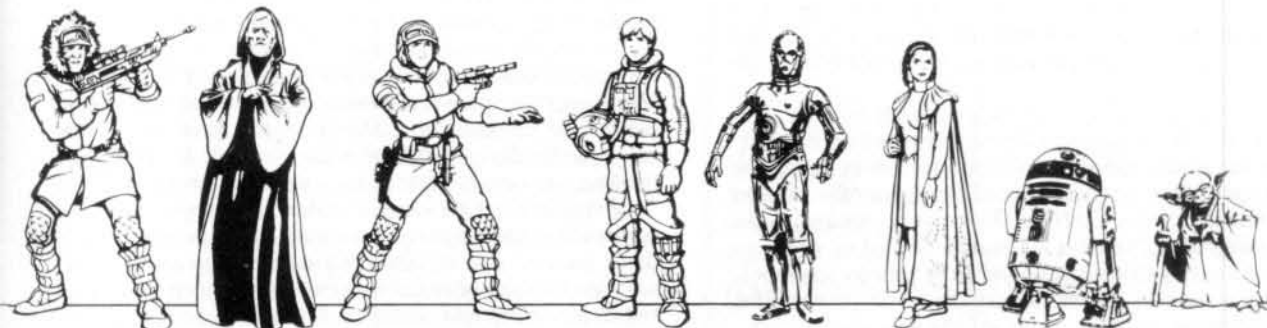
Escudos navales _____ 6D

HABILIDADES DE LA FUERZA

Controlar _____ 12D

Sentir _____ 12D

Alterar _____ 6D



los Territorios del Borde Exterior para esperar a que llegase el momento adecuado, cuando la chispa de los Jedi pudiese volver a ser atizada como fuego purificador para la galaxia. Sin embargo, su corazón siguió partiéndose una y otra vez a medida que Jedi tras Jedi eran cazados y asesinados por las fuerzas del Imperio. Se sentía responsable de cada muerte: Darth Vader había sobrevivido a su enfrentamiento y estaba utilizando sus poderes para encontrar y destruir a sus viejos camaradas. Obi-Wan se endureció, bloqueando de la mejor manera que pudo la experiencia de las muertes. Pero por más que lo intentase, todavía podía oír en la Fuerza el eco de los gritos de muerte.

Viviendo como ermitaño en el Mar de Dunas Occidental del planeta desierto de Tatooine, Kenobi adoptó el nombre de Ben y fue respetado, y hasta cierto punto temido, como brujo loco por los granjeros de humedad del lugar. Pocos interfirieron en su soledad. Vigilaba al joven Luke Skywalker desde lejos, viendo en el hijo de su amigo una esperanza para el futuro. La Fuerza era potente en el chico, como lo había sido en toda su familia.

Su luz se ha extinguido en la galaxia

Holollamada imperial 123453456.7G

Para: Su Majestad, Emperador Palpatine

De: Lord Darth Vader

Asunto: Sólo para sus ojos

Mi señor:

La Estrella de la Muerte está actualmente siguiendo el rastro de un pequeño grupo de rebeldes hacia lo que creemos sea la base principal de la Alianza. A medida que se aproxima con rapidez nuestra victoria sobre la Rebelión, debo informarle de otro suceso significativo. El que nos eludió durante tantos años ya no está. Hablo de Obi-Wan Kenobi, el último y más grande de los Caballeros Jedi.

Un carguero ligero que correspondía a la descripción de la nave que perdimos en Tatooine fue capturado cerca de Alderaan y fue llevado con toda seguridad a bordo de la Estrella de la Muerte. Aunque parecía estar vacío, detecté una perturbación en la Fuerza como no había sentido desde los primeros días de vuestro Nuevo Orden: mi viejo maestro, Kenobi. Con su última victoria todavía fresca en mi memoria durante todos estos años, fui a enfrentarme con él por última vez. Combatimos en un duelo, con los sables de luz chocando en los pasillos de este terror tecnológico que habéis creado. Pero esta vez yo fui el maestro.

Sentí su poder desvaneciéndose al triunfar, con mi sable de luz partiéndole mientras la Fuerza finalmente le desertaba. Permitimos que sus compañeros se escapasen y todavía ahora nos llevan sin saberlo hacia la victoria. Con Obi-Wan muerto, los Jedi están extinguidos. Por citar al Gran Moff Tarkin, su fuego se ha extinguido en el universo. Y pronto, los rebeldes se unirán con él, aplastados y desparramados bajo nuestras botas como ascuas apagándose. Sólo queda el lado oscuro, mi señor, y vuestro Nuevo Orden. Espero sus órdenes.

Pero su tío, Owen Lars, no dejó que el "Viejo Ben" se acercase al chico; no quería que se llenase la cabeza de su sobrino con los "desvaríos" de Kenobi. La aventura destruyó al padre de Luke y no permitiría que destruyera a Luke.

Pasaron los años y pasado un tiempo Kenobi casi había logrado olvidar su destino, disfrutando de los sencillos placeres de entrar en comunión con la Fuerza. Pero el Imperio no iba sencillamente a desaparecer y la responsabilidad llegó en forma de un pequeño droide astromecánico. Llevaba un mensaje de la Princesa Leia Organa, hija adoptiva del viejo amigo de Obi-Wan, Bail Organa, pidiéndole que reasumiese su cargo como general y sirviese a la creciente rebelión como antaño había servido a la Antigua República.

Obi-Wan había envejecido desde que se recluyó. Prestaría la fortaleza que pudiese aportar, pero se daba cuenta que su mayor contribución a la Alianza Rebelde sería proporcionarle una nueva generación de Caballeros Jedi. Luke Skywalker sería el primero de estos caballeros, tomando el sable de luz de su padre y uniéndose a Obi-Wan en una "idealista cruzada de locos" para salvar la galaxia. Quizás podría entrenar a Luke mejor que como lo hizo con Vader.

Sin embargo, antes de poder completar el entrenamiento de Luke, Obi-Wan volvió a encontrarse con su viejo aprendiz. Vader y Kenobi midieron por segunda vez sus poderes, pero el Señor Oscuro se había hecho más poderoso desde su anterior batalla. Así, a bordo de la Estrella de la Muerte imperial, Obi-Wan sacrificó su vida para que Luke, la Princesa Leia, el contrabandista Han Solo y los droides pudiesen escapar y unirse a la Alianza, llevando con ellos los planos para destruir la estación de batalla.

No obstante, antes de que el sable de Vader lo partiese en dos, dio una lección final a su anterior alumno. "No puedes ganar, Vader," le explicó Kenobi, sonriendo tristemente. "Si me matas, seré más poderoso de lo que posiblemente te puedas imaginar." Pero Vader no quedó impresionado. Golpeó con su filo una vez más... y una gran luz se extinguió en la galaxia.

¿Qué es la muerte para un maestro de la Fuerza? Sea cual fuere el reino que exista más allá de la frontera final, parece que los Jedi pueden cruzarla libremente cuando surge la necesidad. Luke Skywalker reivindica que Ben (Obi-Wan) Kenobi volvió a él en más de una ocasión para ofrecerle consejos, apoyo y seguridad. Quizás Vader perdió más de lo que ganó con ese golpe final.

Yoda

De los registros personales de Arhul Hextrophon, Historiador de la Rebelión: Me pregunto si alguna vez podré publicarlo.

Encontré a Yoda tras una larga y ardua búsqueda a través de archivos de información clasificados y extremadamente viejos en la Universidad de Charmah, seguida por una larga, ardua y húmeda búsqueda a través de los pantanos de Dagobah. A primera vista, Yoda parece ser un ingenuo, si no realmente senil, pero inofensivo habitante de los pantanos. Mantuvo esta apariencia durante varios días, pero finalmente, después de pincharlo prolongadamente, admitió ser un maestro jedi.

Parecía entristecido por admitirlo, explicando que mantenía la ilusión porque era imperativo para el futuro de la galaxia que siguiese escondido. Dijo que estaba sorprendido de que lo hubiese encontrado, creyendo que todas sus referencias estaban destruidas. Se disculpó y dijo que ya que yo sabía que él estaba vivo, tendría que borrar de mi cerebro todos los conocimientos que tuviera sobre él. Mientras decía esto, pareció crecer en estatura y poder.



No tuve ninguna duda de que podría hacer lo que dije.

No puedo pensar en nada peor que hacerle a un historiador que destruir sus memorias. Protesté aterrorizado, proclamando que nunca diría que le conocía. A medida que se aproximaba crecía mi miedo. Cerré los ojos y esperé... no sé exactamente qué.

Pasó el tiempo. Como no pasaba nada, me atreví a abrir los ojos y mirar a mi alrededor. Allí, delante mío, se encontraba Yoda, parecía pequeño, frágil, triste y abrumadoramente cansado y solo. Dijo: "¿De qué sirve salvar la galaxia si uno debe provocar tanto daño y dolor? Éste no es el camino Jedi. No. No te voy a dañar. Confiar en tí, quiero, confiar en tí... y en la Fuerza. El camino Jedi, éste es." Suspiró y luego sonrió. "Bueno será otra vez hablar."

Nunca le he dicho a nadie de lo que hablamos ese día y los días que siguieron. Dijo que podría decirse a otros, cuando se hubiesen realizado grandes gestas... si sobrevivo. ¿Me pregunto qué quiso decir?

Después de marcharme de Dagobah, volví a Char'mah y cuidadosamente borré todas las referencias a Yoda en los computadores de la Universidad. Ahora me pregunto si también tendría que borrar este registro.

Yoda, el Maestro Jedi, es un individuo misterioso cuyo origen se pierde en un pasado distante. Durante más de 800 años, este pequeño ser verde y apergaminado ha entrenado a jóvenes Jedi en la utilización de la Fuerza, ese poder que conecta todas las cosas. Desde la caída de los Jedi, vive en un brumoso y pantanoso planeta del sistema de Dagobah, escondido para todo el mundo excepto para unos pocos.

Muchos piensan en los Jedi como grandes guerreros, pero Yoda rápidamente puntualiza (en su extraño dialecto) que "las Guerras no le hacen a uno grande". Las apariencias, al parecer, pueden ser equívocas. Cuando se le encuentra por primera vez, Yoda parece ser un curioso, bonachón y pequeño bufón de una estrella desconocida. Su pequeña estatura, su piel verde, sus delgadas orejas puntiagudas y su largo pelo blanco sólo sirven para reforzar este equívoco. Pero el poder de Yoda es vasto y su fuerza interna como el acero, ya que la Fuerza fluye intensamente en su interior. Con Yoda no hay intentos (sólo hechos) y para él nada es imposible, porque la Fuerza es su aliada.

Su minúscula casa de barro en el planeta pantanoso es

sencilla y espartana. Pero como Ben Kenobi en Tatooine, Yoda no necesita florituras tecnológicas o maquinaria. Es uno con su mundo, de hecho, con toda la galaxia unida a él mediante la Fuerza. No necesita domesticar el espacio que le rodea, sino que extrae energía de su fortaleza primitiva.

El último Jedi al que Yoda entrenó fue Obi-Wan Kenobi, un prometedor y joven guerrero que dirigió a los Jedi a la victoria durante las Guerras Clónicas. Antes de Kenobi, el antiguo maestro supervisaba el entrenamiento de los defensores de la galaxia, desde los tiempos en que los Jedi eran numerosos y la Fuerza era honrada y respetada en toda la República. Sin embargo, con el alzamiento del Nuevo Orden, el fuego de los Jedi se ha extinguido en el universo.

Al conseguir el poder, el Emperador sedujo a un joven caballero llamado Darth Vader hacia el Lado Oscuro, robándole de su antiguo maestro, Obi-Wan. Vader utilizó sus poderes, alimentados con la ira, el miedo y la agresión, para cazar y erradicar cualquier Jedi que osase oponerse al Imperio. Pero la Fuerza era intensa en Yoda, y él, como Obi-Wan, hizo uso de ella para esconderse de

YODA

Altura: 0,65 m.

Sexo: masculino

Edad: 800+

DESTREZA 2D+1 PERCEPCIÓN 4D+1

Blásters 2D+1 Negociar 7D

Parar sin armas 2D+1 Mando 9D+1

Esquivar 7D Timar 7D

Granada 2D+1 Jugar 5D+1

Armas pesadas 3D Esconderse/Furt. 8D

Parar con armas 7D Buscar 6D+1

Atacar con armas 5D

FORTALEZA 3D

CONOCIM. 4D+1 Atacar sin armas 3D

Razas alienígenas 10D Escalar/Saltar 3D

Burocracia 5D+1 Levantar 3D

Culturas 7D Vigor 6D

Lenguas 8D Nadar 3D

Sistemas planetarios 6D

Bajos fondos 4D+1 TÉCNICA 2D

Supervivencia 8D Prog/Rep comp. 2D

Tecnología 4D+1 Demolición 2D

Prog/Rep Droides 2D

MECÁNICA 2D Medicina 6D

Astrogación 3D Rep. repulsores 2D

Caballar 4D Seguridad 2D

Manejar repuls. 2D Rep. nav. espaciales 2D

Artillería naval 2D

Piloteaje naval 2D

Escudos navales 2D

HABILIDADES DE LA FUERZA

Controlar 10D

Sentir 13D

Alterar 10D

Vader; se mantuvo escondido y escapó de la ira del Emperador. Ahora sencillamente observa, esperando la llegada de la nueva esperanza para la galaxia.

Yoda siente la más extrema entrega hacia la Fuerza y sus enseñanzas. La Fuerza, según los que siguen las enseñanzas Jedi, es un campo de energía creado por todas las cosas vivas. Nos rodea, nos mantiene y une toda la galaxia. Puede ser tu aliado si confías en ella. La Fuerza afirma la vida; utilizar la Fuerza de una manera egoísta disminuye la vida y a uno mismo. Según explica Yoda, para ser receptivo a la Fuerza, se deben desaprender las viejas concepciones equivocadas y ver el mundo desde un punto de vista totalmente nuevo. Yoda enseña las disciplinas de la Fuerza, entrenando a los Jedi a equilibrar sus mentes y cuerpos mediante la meditación y la buena forma física. Enseña a los Jedi a utilizar la Fuerza de manera que incremente un millar de veces sus capacidades físicas y su agilidad.

Si el Emperador alguna vez llegó a saber de la existencia de Yoda, lo ha olvidado o ha supuesto que el antiguo maestro ya no existe. Después de todo, han pasado largas décadas desde que Yoda se encargó de entrenar un Caballero Jedi. Darth Vader todavía sabe menos de Yoda, ya que Obi-Wan inició el entrenamiento del Señor Oscuro sin ayuda de su viejo maestro.

Aunque parece que Yoda no ha hecho nada mientras la Antigua República sucumbía ante el Nuevo Orden, de hecho no ha estado ocioso. Observando la galaxia desde su hogar envuelto en la niebla, Yoda ha aconsejado a su alumno Obi-Wan, ha estudiado la caída de Darth Vader y ha visto la llegada de alguien a quien llama: "el último mejor alumno". No hablará de este último alumno excepto para decir: "Todo descansa sobre él. No hay nadie más allá. Cuando venga, la armonía y el equilibrio restaurará. Cuando venga, sí. Descansar entonces podré."

Boba Fett

(El siguiente Comunicado imperial nº 3674.11g del Mayor Herrit de la Inteligencia Imperial a Lord Darth Vader fue filtrado hacia la Rebelión por una fuente desconocida. La Alianza Rebelde, a su vez, filtró el comunicado al público para exponer las prácticas ilegales del Imperio. Se esperaba que semejante acción haría ganar apoyo para la Rebelión, desacreditando a Vader y al Nuevo Orden; lo que hizo en realidad fue alertar a los rangos y filas de la Alianza de otro peligro inherente de apuntarse a la Rebelión. En el análisis final, la información hizo más daño a la moral rebelde de lo que ayudó al reclutamiento rebelde.)

Lord Vader,

Por directiva imperial, mi equipo ha recopilado información referente a las habilidades y registro de prestaciones de un determinado número de caza-recompensas que operan dentro del Imperio. De estos he seleccionado personalmente los cinco más adecuados para sus requisitos personales. Son Bossk, Zuckuss, Dengar, IG-88 y Boba Fett. Si alguien puede encontrar a los escurridizos rebeldes que usted busca, son estos hombres. Adjunto encontrará un breve dossier de cada uno de estos individuos únicos. Pero quiero hablarle extensamente de uno de estos hombres, ya que parece el más capacitado (y peligroso) de ellos: Boba Fett.

El caza-recompensas conocido como Boba Fett es muy diferente de la variopinta casta de sabandijas espaciales y máquinas canallas que generalmente venden sus servicios al mayor postor. Por sus brillantes habilidades y su implacable persecución de sus víctimas, Fett es respetado por sus colegas y temido en todo el Imperio tanto por los civiles como por las autoridades legales.

E nseñanzas seleccionadas de Yoda, el Maestro Jedi

Sobre la Fuerza:

"Concéntrate. Siente la Fuerza fluir. Ni fuera ni dentro, sino parte de todo es. Mediante la Fuerza, cosas verás. Alcanza a través del tiempo y del espacio. Otros lugares. El futuro... el pasado. Viejos amigos tiempo ha perdidos. Siempre en movimiento el futuro está."

"El tamaño no importa. Mírame. ¿Por mi tamaño me juzgas? Pues no deberías. Porque mi aliado es la Fuerza. Y poderoso aliado es. Crea la vida, la hace crecer. Su energía nos rodea y nos une. Seres luminosos somos... no materia bruta. Debes sentir la Fuerza a tu alrededor. Aquí, entre tú... y yo... el árbol... la roca... ¡en todas partes!"

Sobre los caballeros Jedi:

"Un Jedi debe sentir la máxima entrega, tener la mente más seria. Aventura. No. Emoción. No. Un Jedi esas cosas no busca."

"La fortaleza de un Jedi fluye desde la Fuerza."

"Un Jedi utiliza la Fuerza para el conocimiento y la defensa, nunca para el ataque."

"Para el Jedi no hay emoción; hay paz. No hay ignorancia; hay conocimiento. No hay pasión; hay serenidad. No hay muerte. Está la Fuerza."

Sobre la guerra:

"¿Grandes guerreros? Las Guerras no hacen a nadie grande."

Sobre el Lado Oscuro:

"Ve con cuidado con el lado oscuro. Odio, miedo, agresión. Esos son el lado oscuro de la Fuerza. Fácilmente fluyen, rápidos para unirse a tí en un ataque. Si alguna vez empiezas a emprender el sendero oscuro, para siempre va a dominar tu destino. Te consumirá."

"El lado oscuro no es más fuerte. No. Más rápido, fácil y seductor. Sabrás distinguir el lado bueno del malo cuando estés en calma, en paz. Pasivo."

"Si acabas tu entrenamiento ahora, si escoges el camino rápido y fácil, pasarás a ser un agente del mal."

"No te dejes controlar por el odio. Eso lleva al lado oscuro."

Sobre el entrenamiento:

"No diferente. Sólo diferente en nuestra mente."

"A muchas cosas nos aferramos, en gran parte de nuestro punto de vista dependen."

"No hay por qué. Limpia tu mente de preguntas. Entonces entenderás."

Sobre la utilización de la Fuerza:

"No intentes. Haz. O no hagas. No hay intentos."

Sobre la fe:

"No crees. Por eso es por lo que fallas."

Lleva un traje espacial blindado cubierto de armas similar al que favorecerían un grupo de guerreros (del sistema de Mandalore) que fueron derrotados por los Caballeros Jedi durante las Guerras Clónicas. Se desconoce si en realidad fue miembro de ese grupo o si simplemente está utilizando su material. Sea cual sea el caso, en ese blindaje Fett es posiblemente el hombre más mortífero de la galaxia (a parte de usted mismo y el Emperador, claro está).

Los servicios de Fett como caza-recompensas son ampliamente buscados por muchos hombres de negocios en toda la galaxia. Sus tarifas son exorbitantes, pero nunca ha fallado en un asignamiento. El señor del crimen de Tatooine, Jabba el Hutt, aparentemente tiene al caza-recompensas como secuaz, utilizando frecuentemente sus talentos para perseguir a los empleados fugitivos. Además, Boba Fett regularmente llega a agencias de la ley de manera inesperada con un criminal buscado (o sus restos mortales) a rastras. En el pasado, Fett también había trabajado como mercenario, soldado, guardia personal, y, según los rumores, asesino, si los méritos fuesen de su agrado.

El blindaje de Boba Fett es sencillamente sorprendente. A pesar de ser viejo y anticuado, puede merecer la atención de los técnicos imperiales: se podrían incorporar algunos de sus sistemas en los trajes de batalla de los soldados de asalto, creando unos incluso más formidables guerreros para el Nuevo Orden. El casco de Fett parece contener una placa de visión macrobinocular, visión infrarroja y un sistema de sensores miniaturizados, así como un microcomputador que los combina en una sofisticada red de detección.

El propio blindaje es al menos tan protector como el que utilizan los soldados de asalto imperiales y también está cargado de armas construidas en su interior y de dispositivos ocultos. Sólo hemos detectado unos cuantos. (Fett sólo los revela en combate y rara vez deja testigos) pero en la lista están los que hemos descubierto: lasers de muñeca capaces de cortar blindaje de batalla, dardos con cohete que pueden ser cargados con venenos o drogas paralizantes, un garfio turboproyectado con acollador de flexiacero, proyector de llamas en miniatura y lanzador de granadas de fragmentación. Además lleva una mochila jet que le proporciona capacidades limitadas de vuelo personal y tiene numerosos bolsillos, bolsas y compartimentos que contienen herramientas, armas pequeñas y otros instrumentos cuyos propósitos sólo podemos adivinar. De su hombro cuelgan varias cabelleiras wookiee como prueba de sus habilidades mortíferas.

Es, literalmente, un arsenal ambulante, capaz de utilizar eficientemente cada una de sus armas personales. También está bien versado en la utilización de armas de mano y lleva un rifle laser BlasTech EE-3 de cañones recortados con punto de mira como arma personal.

Boba Fett recorre la galaxia en una pequeña nave espacial de tres plazas llamada *Esclavo 1*. Esta nave, fácilmente distinguible por su forma elíptica, está tan cargada de dispositivos mortales ocultos como su propietario. Es básicamente todo motor, construida para conseguir velocidad y sigilo, con poca tripulación y un compartimento de mando en la parte superior. Dos emplazamientos para cañón blaster sobresalen de la parte inferior delantera de la nave, pero nuestros agentes sospechan que se encuentran ocultas otras armas y equipo sensor muy sensible en compartimentos recónditos cubiertos por el casco exterior. Los criminales capturados por Fett indican que el compartimento de carga interno del *Esclavo 1* sirve como prisión, que incluye una jaula energética y soportes reforzados del casco.

Por lo que respecta a la personalidad: Fett no tiene. No muestra temor, enfado, amor, odio, remordimientos, piedad, alegría, tristeza ni cualquier otra emoción. Es precavido, está muy bien preparado y es totalmente



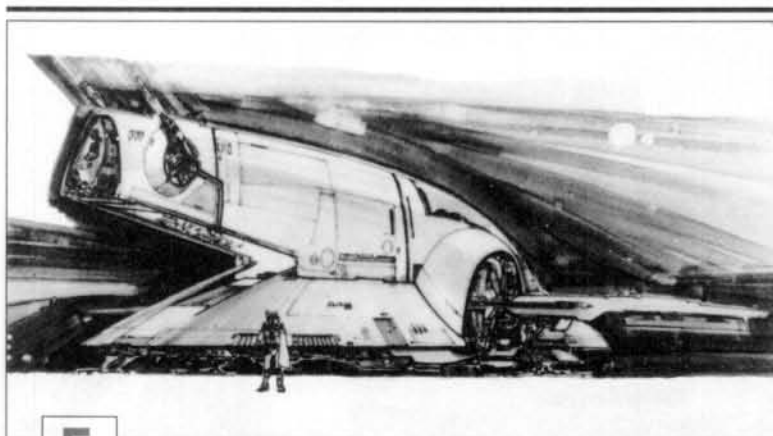
BOBA FETT

Altura: 1,80 m.

Sexo: masculino

Edad: desconocida

DESTREZA _____ 4D	PERCEPCIÓN _____ 3D
Blásters _____ 9D	Negociar _____ 7D
Parar sin armas _____ 5D+1	Mando _____ 4D+1
Esquivar _____ 6D+1	Timar _____ 6D
Granada _____ 7D	Jugar _____ 6D
Armas pesadas _____ 7D	Escondarse/Furt. _____ 6D+2
Parar con armas _____ 6D	Buscar _____ 8D+2
Atacar con armas _____ 6D	
Armas blindaje _____ 6D	FORTALEZA _____ 3D+2
CONOCIM. _____ 2D+2	Atacar sin armas _____ 6D
Razas alienígenas _____ 5D	Escalar/Saltar _____ 4D
Burocracia _____ 5D+2	Levantar _____ 5D
Culturas _____ 5D	Vigor _____ 7D
Lenguas _____ 5D+1	Nadar _____ 5D
Sistemas planetarios _____ 6D	
Bajos fondos _____ 8D	TÉCNICA _____ 2D
Supervivencia _____ 6D	Prog/Rep comp. _____ 4D
Tecnología _____ 6D+1	Demolición _____ 6D
	Prog/Rep Droides _____ 4D
MECÁNICA _____ 2D+2	Medicina _____ 2D
Astrogación _____ 6D+1	Rep. repulsores _____ 2D
Cabalar _____ 2D+2	Seguridad _____ 8D
Manejar repuls. _____ 5D	Rep. nav. espaciales _____ 6D
Artillería naval _____ 8D	
Pilotaje naval _____ 7D	
Escudos navales _____ 6D	
Man. moto desliz. _____ 6D	



E sclavo 1, la nave espacial de Boba Fett.

profesional. De hecho, algunos de mis hombres creen que podría ser un droide, aunque nadie conocido tenga la habilidad necesaria para construir semejante máquina: Fett se come droides asesinos para desayunar.

Para finalizar, Boba Fett es un cazador y asesino sin igual. Por todos los medios, contrate sus servicios: vale la pena pagar sus tarifas exorbitantes. Mientras otros caza-recompensas pueden perder las pistas de exploración, Fett seguirá el rastro de su presa rebelde, la capturará y la matará si le da la orden.

Siendo su fiel servidor,
Mayor Herriot, Inteligencia Imperial

Darth Vader

Nota del autor: La siguiente información fue compilada a partir de conversaciones con Luke Skywalker, antiguo estudiante de Obi-Wan Kenobi y a partir de entrevistas con Bail Organa, contemporáneo de Vader y compañero de batalla en las Guerras Clónicas, algunas semanas antes de la muerte de Organa en el cataclismo de Alderaan.

Aunque el propio autor tiene poca experiencia con la energía mística que esos hombres denominan "la Fuerza", debo admitir que, sin aceptar la Fuerza como fenómeno real y poderoso, es imposible dar cuenta de los extraordinarios éxitos que ha alcanzado Vader en un espacio de tiempo tan corto. (Adicionalmente, Skywalker y Organa, dos de los hombres más inteligentes y realistas que el autor haya conocido, creen en ella explícitamente.)

Así, este artículo está basado en la premisa que Darth Vader es, de hecho, un señor del Lado Oscuro de la Fuerza: un poder místico que se extiende por toda la galaxia. Si, a pesar de las pruebas, el lector desea seguir creyendo que la Fuerza es un fraude y que los Jedi lo hacen todo mediante trucos, el autor sólo puede sugerir que rete a Skywalker a un duelo simulado con sables de luz. El autor lo hizo.

Luke me ganó... con los ojos vendados.

Aunque se cree que antaño fue un poder del bien en la galaxia, Darth Vader obviamente ha sucumbido al seductor encanto del lado oscuro de la Fuerza. Elevándose a dos metros de altura y vestido con ondeantes vestidos negros y blindaje corporal negro, Vader es el epítome del Nuevo Orden del Emperador. Oscuro, blindadamente maligno, obsesionado con el poder y consumido por el odio: la encarnación del lado oscuro.

Actualmente sirviendo y emisario del Emperador y ejecutor de sus planes para la subyugación galáctica, Vader fue antaño un Caballero Jedi. Fue amigo y estudiante de Obi-Wan Kenobi, combatiendo a su lado con-

tra los enemigos de la Antigua República. Bajo la tutela de Kenobi, Vader aprendió a utilizar la Fuerza para incrementar sus ya considerables habilidades como guerrero y piloto.

Pero el poder no llegaba suficientemente rápido siguiendo el camino de Kenobi. Vader aprendió otra vía hacia el poder: una senda que ofrecía un gran poder rápida, fácilmente y a una fracción del esfuerzo que requería la vía de Kenobi; una senda llamada el lado oscuro. Para alcanzar este poder, lo único que debía hacer era dejarse llevar por la cólera, el miedo y la agresión. Ambicioso e impetuoso, Vader fue hacia su sangriento abrazo.

Darth Vader traicionó y asesinó a muchos Caballeros Jedi, asistiendo al Emperador en su apuesta por el poder total. Obi-Wan, enfurecido por la traición, combatió contra Vader en un choque épico de sables de luz. Kenobi emergió como vencedor, seguro que su antiguo compañero y estudiante estaba destruido. Pero la Fuerza era intensa en Vader, más fuerte incluso que lo que Kenobi conocía, y, de alguna manera, Vader sobrevivió las horribles heridas infligidas por la mortal arma de Kenobi.

Vader sobrevivió, pero no libre de cicatrices. Su cuerpo destrozado sólo se mantuvo unido por la voluntad de hierro y la corriente pulsante del lado oscuro de la

DARTH VADER

Altura: 2,02 m.

Sexo: masculino

Edad: desconocida

DESTREZA	3D	PERCEPCIÓN	3D+1
Blásters	5D	Negociar	4D
Parar sin armas	6D+1	Mando	10D
Esquivar	6D	Timar	4D
Granada	3D	Jugar	4D+1
Armas pesadas	4D	Escondarse/Furt.	4D+1
Parar con armas	9D	Buscar	8D
Atacar con armas	7D		
Sable de luz	11D+2	FORTALEZA	3D
CONOCIM.	3D+2	Atacar sin armas	8D+2
Razas alienígenas	7D+1	Escalar/Saltar	7D
Burocracia	9D+1	Levantar	8D
Culturas	7D	Vigor	8D
Lenguas	6D+1	Nadar	3D
Sistemas planetarios	7D		
Bajos fondos	7D	TÉCNICA	3D
Supervivencia	5D	Prog/Rep comp.	3D
Tecnología	6D	Demolición	3D
		Prog/Rep Droides	3D
MECÁNICA	2D	Medicina	3D
Astrogación	6D+1	Rep. repulsores	3D
Cabalgar	3D	Seguridad	6D
Manejar repuls.	4D	Rep. nav. espaciales	5D
Artillería naval	8D		
Pilotaje naval	8D		
Escudos navales	5D		
HABILIDADES DE LA FUERZA			
Controlar	11D		
Sentir	12D		
Alterar	10D+1		

Fuerza, para vivir Darth se vió obligado a llevar un blindaje especial de soporte de vida y una máscara respiratoria. A pesar de estas desventajas, Vader se desarrolló: de hecho, encontró una manera de transformarlas en una ventaja. Hizo que diseñasen su máscara de respiración como un siniestro casco negro y, llevando una capa negra sobre su armadura negra, pasó a ser una imagen salida de una pesadilla. Para completar su imagen, añadió moduladores de sonido a su máscara respiratoria, dándole a su voz un tono pesado, áspero y de alguna manera infinitamente maligno. De las cenizas de la derrota, Vader emergió todavía más fuerte.

Ayudado por el Emperador, Vader continuó su propio entrenamiento pervertido Jedi, perfeccionando su control sobre la Fuerza. A cambio, Vader sirvió bien al Emperador, cazando y exterminando a los restantes Caballeros Jedi. Como reconocimiento recibió el título de "Señor Oscuro de Sith" y recibe el tratamiento de "Lord Vader" por cualquiera que ose hablarle.

A medida que creció su fuerza, el Emperador dió a Vader más y más autoridad y responsabilidad. Necesitado de un sirviente de confianza que supervisase la construcción de la nueva arma mortífera del Imperio, el Emperador asignó a Vader para ayudar al Gobernador Moff Tarkin en el desarrollo y las pruebas de la estación de batalla secreta de la Estrella de la Muerte.

Como la mayor parte de los actos malignos de Vader, este demostró ser extremadamente desafortunado para la Rebelión. Es improbable que Tarkin hubiese osado, sin el apoyo de Vader, destruir Alderaan. Además, durante el rescate de la Princesa Leia de la Estrella de la Muerte por parte de Skywalker, Solo y Kenobi, las perturbaciones en la Fuerza alertaron a Vader de la presencia de su viejo maestro. Así cayó Obi-Wan... un golpe doloroso para la Rebelión.

Sin embargo, ni siquiera los considerables poderes de Vader ni su maestría del lado oscuro pudieron parar a un joven piloto rebelde, él también intenso en la Fuerza, en su destrucción de la mayor arma del Imperio. Con la oportuna asistencia de Solo, un sinvergüenza y canalla que, en sus propias palabras, "preferiría confiar en un blaster que en una religioncilla", el joven Skywalker disparó el tiro que erradicó la estrella de la Muerte.

Pero, al igual que en cualquier otro revés sufrido, según todos los informes, Vader ha vuelto del desastre de Yavin todavía más fuerte. El Emperador recientemente le ha puesto al cargo de la flota imperial que ahora está intentando descubrir la localización de esta base.

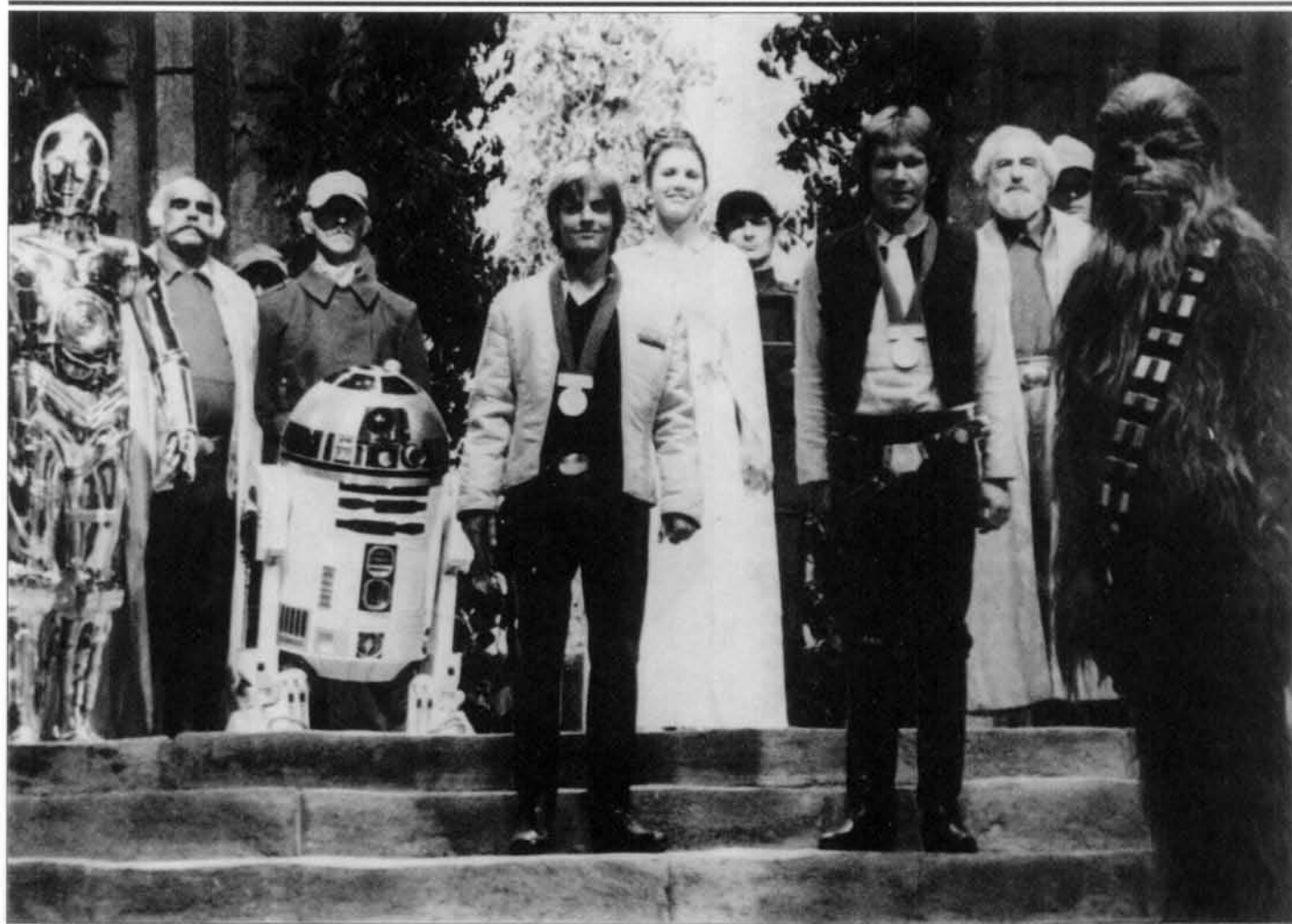
Lord Vader gobierna su flota con un puño de acero. Cualquiera que se cruza en su camino sufre las últimas consecuencias: una muerte dolorosa. Y Vader tiene muchos medios a su disposición para distribuir esta muerte. Como todos los Jedi, es un maestro con el sable de luz, blandiendo el filo relampagueante con una velocidad cegadora. Es casi invulnerable al fuego de blaster, desviando los rayos con un pase casual de su mano enguantada. Vader puede estrangular a sus oponentes sin ponerles la mano encima. Puede hacer levitar y lanzar objetos, o hacer que le venga un objeto situado a gran distancia. Cuando trata con otros versados en la Fuerza, Vader puede sentir e identificar su presencia por las perturbaciones psíquicas que crean. Puede enviar pensamientos a esa gente a grandes distancias, o incluso leer impresiones superficiales directamente de sus mentes.

Pero la Fuerza no es la única arma a la disposición de



Vader. Es físicamente fuerte, quizás como resultado de su entrenamiento, capaz de levantar con una sola mano a un hombre y luego, como quien no quiere la cosa, quitarle la vida con sus dedos de acero. Es capaz de gestas acrobáticas aparentemente inhumanas que serían imposibles para un hombre menor, incluso si no estuviese encerrado en una armadura pesada. Es un magistral piloto de cazas espaciales y también un excelente artillero y navegante.

A pesar de todo este poder e influencia, Vader todavía dobla la rodilla y le llama "maestro" al Emperador. Uno no puede evitar el plantearse qué pasmoso poder detendrá esa enigmática criatura que puede exigir la subordinación de gentes como Vader.



Bibliografía

Las Películas

- La Guerra de las Galaxias: Una Nueva Esperanza*; escrita y dirigida por George Lucas, 1977.
- La Guerra de las Galaxias: El Imperio Contra-ataca*; escrita por Lawrence Kasdan y Leigh Brackett a partir de una historia de George Lucas, dirigida por Irvin Kershner, 1980.
- La Guerra de las Galaxias: El Retorno del Jedi*; escrita por Lawrence Kasdan y George Lucas, dirigida por Richard Marquand, 1983.

Las Novelas

- Star Wars*, George Lucas, Del Rey Books, 1976.
- Star Wars: The Empire Strikes Back*, Donald F. Glut, Del Rey Books, 1980.
- Star Wars: Return of the Jedi*, James Kahn, Del Rey Books, 1983.
- Han Solo at Stars' End*, Brian Daley, Del Rey Books, 1979.
- Han Solo's Revenge*, Brian Daley, Del Rey Books, 1979.

- Han Solo and the Lost Legacy*, Brian Daley, Del Rey Books, 1980.
- Lando Carlissian and the Mindharp of Sharu*, L. Neil Smith, Del Rey Books, 1983.
- Lando Carlissian and the Flamewind of Oseon*, L. Neil Smith, Del Rey Books, 1983.
- Lando Carlissian and the Starcave of ThonBoka*, L. Neil Smith, Del Rey Books, 1983.

Los Libros de Información

- The Art of Star Wars*, editado por Carol Titelman, Ballantine Books, 1979.
- The Art of The Empire Strikes Back*, editado por Deborah Call, Ballantine Books, 1980.
- The Art of Return of the Jedi*, Ballantine Books, 1983.
- A Guide to the Star Wars Universe*, Raymond L. Velsasco, Del Rey Books, 1984.
- The Star Wars Album*, Ballantine Books, 1977.
- The Star Wars Sketch Book*, Joe Johnston, Ballantine Books, 1977.
- Star Wars: The Empire Strikes Back Sketch Book*, Joe Johnston y Nilo Jodis-Jamero, Ballantine Books, 1980.
- The Empire Strikes Back Notebook*, editado por Diana Attias y Lindsay Smith, Ballantine Books, 1980.
- Star Wars: Return of the Jedi*, Joe Johnston y Nilo Rodis-Jamero, Ballantine Books, 1983.

STAR WARS: La Guía

por Curtis Smith y Bill Slavicsek

¡Reveladas por primera vez!

Descubre todas las maravillas técnicas y naturales de la fantástica saga de *La Guerra de las Galaxias*. Aquí encontrarás cazas estelares de líneas puras que se batan con Destruidores Estelares de una milla de longitud, llenando el vacío de rayos de fuego láser y abrasadores naufragios. Aquí encontrarás soldados de asalto con blindaje luchando contra desesperados rebeldes a lo largo de toda la galaxia. Aquí encontrarás descripciones detalladas de extraños alienígenas, armas devastadoras, droides sorprendentes, héroes valerosos y astutos malvados del universo de *La Guerra de las Galaxias*.

Claras explicaciones e ilustraciones te muestran cómo funciona todo: desde sables de luz, la elegante arma Jedi, a repulsores que desafían la gravedad. Historias, mapas, cartas y muchas más cosas realzan esta extraordinaria guía de *La Guerra de las Galaxias*, ¡la mayor fantasía espacial de todos los tiempos!



Manual de *La Guerra de las Galaxias*: El Juego de Rol

Incluye todas las estadísticas de juego necesarias para utilizar esos vehículos, armas droides y alienígenas en el juego de rol. Llena tu juego con el rico detalle, poder arrasador y fuerza mística de *La Guerra de las Galaxias*.

- Más de 120 ilustraciones y fotografías de los archivos de *La Guerra de las Galaxias*, ¡muchas de ellas todavía inéditas!
- Mapas de un Puesto Avanzado Rebelde y una Guarnición Imperial, con las listas de su equipo y personal.
- Manual técnico del caza espacial Ala-X.
- Dossiers sobre Darth Vader, Boba Fett, Luke Skywalker, la Princesa Leia, Han Solo y otros héroes y malvados principales.
- Mapas de la cubierta de la increíble nave contrabandista *Halcón Milenario*.
- Blasters y sables de luz: cómo funcionan y dónde conseguirlos.
- Información sobre las prestaciones de vehículos, desde las motos deslizadoras, los andadores AT-AT y los cazas TIE, a los imponentes Destruidores Estelares.
- Descripciones detalladas de:
 - Seres alienígenas, entre los cuales Wookies, Jawas y Gamorreanos.
 - Droides, incluyendo a R2-D2 y a C-3PO.
 - Armas, blindaje, organización y unidades de élite de los soldados de asalto.
 - Criaturas, incluyendo los Minocks y el vicioso Rancor de Jabba.
 - Hiperimpulsores, sensores, pantallas deflectoras y cápsulas de escape.
- Más docenas de otros artículos: ¡casi 100 en total!

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 Loc Internacional, S.A. con la autorización de LFL.