

STAR WARS

BÁSICO SAVAGE STAR WARS

-SAVAGE STAR WARS-

ÍNDICE:

Índice	2
Capítulo 1: Introducción	3
Capítulo 2: La Galaxia	4
La Galaxia	4
Estructura de la Galaxia	5
Mundos Importantes	7
Breve Cronología	17
Estado actual	24
El Despertar de la Fuerza	26
Lecciones de la Nueva República	27
La Holored	32
El Aurebesh	34
Capítulo 3: Creación de Personajes	35
Especies	36
Ventajas y Desventajas	79
Capítulo 4: Reglas de Ambientación	82
Capítulo 5: Equipo	85
Capítulo 6: Vehículos	101
Viajando por la Galaxia	114
Capítulo 7: La Fuerza	118
Capítulo 8: Sección del DJ	123
Enemigos	126
Bestiario	134
Algunos héroes y villanos	141
Capítulo 9: Nova Alderaan	148
Nueva Hoja de Personaje	174
Hoja de Nave	176



-CLAN LOBOGRIS-

<http://clanlobogris.blogspot.com/>

Recopilado, creado y maquetado: Hugo González.
Corrección: Miriam Rodelgo.
Mail de contacto: cp_han_solo@hotmail.com

Sufridos jugadores y probadores: Antonio Flores, David Prats, David Sen, Juan Pablo Mora, Manuel de la Peña, Mario López, Óscar Fernández, Rubén Muñoz y Sergio Muñoz.

Versión 3.1: Abril 2017.





INTRODUCCIÓN:

“Savage Star Wars” es un suplemento no oficial para “Savage World”, gran juego de Pinnacle, traducido por HT Publishers. En el recogeremos las reglas caseras y oficiales que nosotros utilizamos para jugar en el universo de Star Wars.

Siéntete libre de coger sólo aquellas reglas o variantes que te gusten o se adapten a tu campaña, elimina el resto de un plumazo, o modificalas a tu entero gusto... para eso están. Si te gustan las cosas tal y como están, pues no utilices nada, o haz una cosa... prueba, y si no funciona tras una sesión o dos, vuelve a jugar como siempre. En cualquier caso, tu DJ, o tú si eres éste, tiene la última palabra, y esta palabra es LEY ☺

Este suplemento está hecho sin ánimo de lucro, y todas las imágenes y textos, han sido sacadas de libros, cómics y de internet y pertenecen a sus legítimos dueños. Y no pretende infringir ninguna propiedad intelectual.

Savage Worlds, Smilin’ Jack, Deadlands y las demás ambientaciones, así como el logo de Pinnacle son copyright de Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Todos los derechos reservados.

Cogidas cosas de: “*Savage Star Wars By Mike Glanville*”, “*Companion Razas de la Galaxia para Star Wars d6 Redux*”, “*Star Wars el Juego de Rol 2ªed de West End Games traducido por Crómico*”,
Web: <http://www.loresdelsith.net/index.php>
Blog: <http://jubalvotanki.blogspot.com.es/>





LA GALAXIA:

En este capítulo detallaremos la Galaxia de Savage Star Wars, la ambientación del juego, pero, ¿quién no conoce la ambientación de Star Wars? Están las películas y multitud de comics y libros. Antes estaba el Universo Expandido, pero al parecer el viejo Universo Expandido ya no vale (ahora se llama Legends) y ahora están creando otro Universo Expandido... Vamos, un lío, y total lo que nosotros queremos es divertirnos jugando míticas, rápidas y salvajes partidas en Star Wars, así que tomemos los ocho films como Canon y cojamos del Universo Expandido (tanto del viejo como del nuevo) lo que queramos y nos sirva para nuestras partidas, lo que haga divertida y con trasfondo nuestra campaña.

Así pasaremos a detallar algo del trasfondo, línea temporal y mapa de la Galaxia en sí y dejamos todo lo demás en tus manos, hay multitud de webs y material viejo y nuevo (Juegos de Rol, cómics, libros, series, etcétera) para que cojas ideas o completes las aquí expuestas.

LA GALAXIA:

Compuesta por mil millones de estrellas, con millones de especies sintientes diferentes, la Galaxia de Star Wars dispone de una enorme cantidad de posibilidades de ambientación, demasiado enorme para detallar en cualquier manual o suplemento. Desde mundos bulliciosamente urbanos como Coruscant, Hosnian Prime o Corellia a páramos poco aptos para la vida como el helado Hoth, virtualmente cualquier tipo de planeta es posible y seguro encontraras uno así en la Galaxia de Star Wars.

La saga de Star Wars (contando con el antiguo Universo Expandido, al menos) abarca un espacio de tiempo de 40.000 años o más, pero hay muchas cosas que no han cambiado en tantos años...

GOBIERNO GALÁCTICO

La primera es que hay un Gobierno Galáctico a cargo de una gran parte de la Galaxia, que varía en tamaño y naturaleza de período a período. Por lo

general, se ha tratado de la República Galáctica, durante un largo período, en el cual la Galaxia conoció la paz y la prosperidad. Durante los días del Imperio Sith 1.000 años antes de la Batalla de Yavin (ABY) y durante el Imperio Galáctico (desde La Venganza de los Sith hasta El Retorno del Jedi y quizá algo más allá), la Galaxia está bajo la tiranía férrea del mal. Pero incluso en tales regímenes, la prosperidad podía florecer en algunas regiones de la Galaxia que experimentan, sólo de pasada o siquiera, el mal del Gobierno Galáctico de turno.

Evidentemente, la Galaxia es enorme, y como hemos dicho estos gobiernos no la abarcan en su totalidad, así pues hay cabida para una enorme cantidad de “gobiernos independientes” o inclusive “pequeños imperios” en los márgenes menos explorados de esta inmensa Galaxia.

LOS JEDI CONTRA LOS SITH

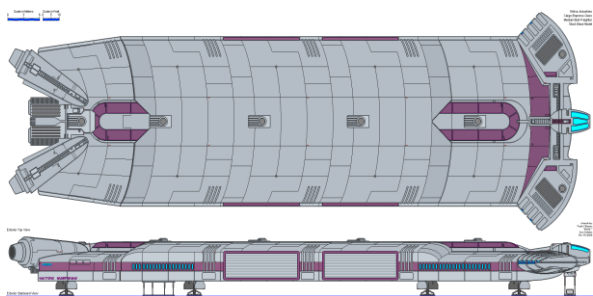
La historia principal de Star Wars podría decirse que gira en torno a estas dos facciones enfrentadas de usuarios de la Fuerza. Si bien, hay un montón de espacio en el universo de Star Wars para las historias que no lo hacen.

Cualquier Director deberá tenerlo en cuenta, pero hay un amplio margen de períodos en los que la fuerza no estaba tan presente en el día a día de la Galaxia. E inclusive, hay sitios y sectas que llaman de otras formas a la Fuerza, y la usan de maneras distintas (“Magia”, “Poderes PSI”, etc...).

TECNOLOGÍA

En su mayor parte, la tecnología de toda la Galaxia es relativamente la misma, con algunas variaciones menores. Ciertamente, nos encontraremos con unas condiciones muy primitivas en muchos mundos, pero lo normal es un estándar en la tecnología de toda la Galaxia.

Por ejemplo, hasta en los oscuros años de Darth Revan y Darth Malak casi 4.000 años antes de “Una Nueva Esperanza”, había ya naves con hipervelocidad, droides, y todo tipo de dispositivos parecidos a los de la Era de la Rebelión.



VIAJANDO POR LA GALAXIA

Star Wars, en su propia concepción, implica un montón de viajes interestelares para que los PJs viajen alrededor de toda la Galaxia conocida e inclusive más allá. Todo lo que se necesita es una nave con Híperimpulsor y una computadora (o droides) de navegación

Las naves espaciales sin híperimpulsor pueden desplazarse dentro de un mismo sistema de estrellas, y, tal vez, con tiempo y combustible, conseguir llegar a un sistema cercano.

Los híperimpulsores de las naves tendrán un multiplicador (normalmente entre x1 a x5), ese será el multiplicador que habrá que aplicar a la duración estándar del viaje.

Viaje de/a	Núcleo	Colonias	Borde Interior	Región Expansión	Borde Exterior	Más allá
Núcleo	12 horas	1 día	2 días	3 días	5 días	10 días
Colonias	1 día	16 horas	1 día	2 días	2 días	8 días
Borde Interior	2 días	1 día	20 horas	1 día	3 días	6 días
Región Expansión	3 días	2 días	1 día	1 día	4 días	5 días
Borde Exterior	5 días	2 días	3 días	4 días	5 días	4 días
Más allá	10 días	8 días	6 días	5 días	4 días	5 días

De todas maneras repetiremos esta tabla y explicaremos las reglas en la sección de Naves.

ESTRUCTURA DE LA GALAXIA:

La Galaxia de Star Wars es inimaginablemente grande, con más de un millón de estrellas en un área de espacio de más de cien mil años luz de principio a fin. Hay millones de planetas habitados oficialmente catalogados, y probablemente, bastantes millones de planetas que tienen poco más que un simple asentamiento o por alguna otra razón, permanecen oficialmente descatalogados, pero no por ello deshabitados.

Incluso con el milagro del híperimpulsor, viajar de una punta de la galaxia a la otra puede llevar muchos meses simplemente debido a que hay muchas regiones desconocidas del espacio.

Debido al tamaño de la Galaxia Conocida, la Antigua República creó regiones para, de una manera conveniente, poder seguir la pista a los datos económicos, demográficos y burocráticos. Cada región constaba de muchos sectores. La definición original de Sector de la Antigua República fue un área de espacio con 50 planetas habitados, pero cuando la colonización y la exploración añadieron más y más mundos a la sociedad, muchos sectores crecieron y se expandieron más allá de sus límites originales. Como el Imperio continuó expandiéndose bajo el mando de Palpatine, aunque a un ritmo

reducido comparado con el de la República, los numerosos planetas nuevos requirieron la suma de muchos nuevos sectores.

EL NÚCLEO

Es la zona original desde la que los primeros exploradores Humanos ramificaron sus esfuerzos por colonizar y explorar la Galaxia. Coruscant, capital de la Antigua República, y otros de los más importantes y antiguos mundos están dentro de esta región. Los Mundos del Núcleo están entre los más densamente poblados y las regiones más ricas de la galaxia.

Durante El Imperio: Esta zona comprende el corazón del apoyo de Palpatine, y debido a que se aisló cuidadosamente de las maldades que tuvieron lugar en otras regiones, hubo pocos que desearan la destrucción del Imperio.

Situación con la Nueva República: Ahora, los Mundos del Núcleo están bajo el control de la Nueva República. Debido a que la zona fue aislada de los horrores de la guerra, el apoyo a la República es tolerante, pero no particularmente profundo, la gente simplemente quiere paz y prosperidad, y no le importa cómo se consigan estos objetivos. Esto cambia en Hosnian Prime, capital de la República, elegido para diferenciarse del Imperio y Coruscant.

LAS COLONIAS

La región de Las Colonias fue una de las primeras zonas donde se asentó la gente que abandonó los Mundos del Núcleo. La región de Las Colonias estableció pronto su propia identidad, y la mayoría de los mundos cortaron con el control directo de sus planetas fundadores. Esta región está también muy densamente poblada e industrializada, aunque carece del prestigio y la tradición de los Mundos del Núcleo, o eso es lo que los de los Mundos del Núcleo han llegado a creer. Aunque todos los mundos colonia originales han sido libres desde hace milenios, el nombre oficial de la región continúa.

Durante El Imperio: Esta zona estuvo controlada de forma despiadada por el Imperio, y muchos aliados importantes de la Alianza emergieron de esta región. Los simpatizantes Rebeldes eran habituales, y por esto los agentes de inteligencia Imperiales intentaron liquidar a la Rebelión en esta zona.

Situación con la Nueva República: La región está firmemente bajo el control de la Nueva República, y hay un apoyo popular ampliamente extendido por los ideales de la Princesa Leia y los diplomáticos que le siguen. El área sufrió por varias batallas brutales cuando el Imperio preparaba su retirada, pero la recuperación ha sido rápida.

EL BORDE INTERIOR

Esta región marcaría los límites de la Galaxia Conocida durante cientos de años. Apasionados colonos y corporaciones aventureras probaron en menos de cien años que esos burócratas se equivocaban.

Los Planetas del Borde Interior son una región heterogénea, capaz de satisfacer la mayoría de sus propias necesidades agrícolas e industriales. La zona evitó los problemas de superpoblación crónica de los Mundos del Núcleo y de las Colonias mediante una rápida expansión al Borde Exterior, y a la Región en Expansión.

Durante El Imperio: Otra zona directa y forzosamente controlada por el Imperio, aunque muchas personas, en vez de luchar una batalla a la desesperada, eligieron dirigirse a los Territorios del Borde Exterior y poblar nuevos mundos.

Situación con la Nueva República: Esta zona fue retenida durante más tiempo por el Imperio de lo que los analistas de la Nueva República esperaban. Debido a sus acciones, el Imperio es muy poco popular en la región, pero los representantes de la Nueva República también se enfrentaron a un gran problema de enfado hasta que consiguieron echar al Imperio de la Región.

Muchos planetas se han unido a la Nueva República, pero hay un temor claro y general de que la Nueva República sea demasiado débil para mantener el poder, y por esto los ciudadanos están por lo general temerosos de continuar la guerra.





REGIÓN EN EXPANSIÓN

Antiguamente un centro de fabricación e industria pesada, la Región en Expansión empezó como un experimento de espacio controlado por corporaciones. Aunque los beneficios fueron asombrosos, a la República le resultó difícil regular esta zona del espacio y los habitantes demandaron un cambio. Se le retiró el control de la zona a las corporaciones y en contrapartida, se creó el Sector Corporativo.

La Región en Expansión fue la artífice de la mayor parte del crecimiento económico de la Galaxia, proporcionando materias primas para naves espaciales y equipamiento pesado.

Debido a los milenios de desarrollo y de explotación intensiva de las minas, la mayor parte de la zona se ha agotado. Como resultado, la región ha sufrido una prolongada depresión económica, procediendo la mayoría de sus rentas de los viajes a través sus principales rutas comerciales entre las regiones aisladas, como el Sector Corporativo, y los Mundos del Núcleo. La región está tratando de desarrollarse por sí misma como una alternativa más barata a las regiones más caras y densamente pobladas de las Colonias y de los Mundos del Núcleo.

Durante El Imperio: Una zona que proporcionó ricos ingresos de los impuestos, pero también una importante zona en la que detenerse los viajeros de los territorios exteriores. Un verdadero baluarte Imperial, incluso previamente a la Batalla de Endor.

Situación con la Nueva república: La Región en Expansión está generalmente aliada con la Nueva República. El apoyo a la República ha sido impulsado por Darvon Jewett, el carismático gobernador del Sector Bocus.

BORDES MEDIO Y EXTERIOR

Muchas veces confundidos, dada su proximidad y lo parecidos que son. La parte más “amplia” de la galaxia conocida, son las regiones menos pobladas y menos ricas, simplemente debido a que ofrecen menos recursos naturales que el resto de regiones. Muchas zonas de ambos Bordes permanecen inexploradas, y varias flotas de piratas operan en la región debido al bajo índice de desarrollo de la zona.



Durante el Imperio: Esta región estuvo muy patrullada por el Imperio debido a que se temían que podría proporcionar un lugar adecuado para bases Rebeldes. Ahora que el imperio ha sido obligado a retirar la mayoría de sus fuerzas de las regiones civilizadas, el Borde Exterior se ha convertido en una de las últimas regiones incuestionablemente controladas por el Imperio.

Situación con la Nueva República: Firmemente controlada por el Imperio, con numerosas bases ocultas e improvisados astilleros de naves. Muchos Moffs rivales retienen pequeños “imperios privados” proporcionando el suministro de soldados y impuestos a las principales flotas de batalla Imperiales en la región

MUNDOS IMPORTANTES:

ANILLO DE KAFRENE (PUESTO DE COMERCIO)



Localización: Borde Exterior (Sector Thand, Cinturón de asteroides de Kafrene).

Duración del día: apenas 2 horas.

Período de la órbita: no aplicable.

Clima: Templado (en las zonas habitables).

Población: 2 millones, casi todos humanos.

Descripción: el Puesto Comercial de Kafrene fue construido por la nobleza de la Antigua República como una importante colonia minera. En tiempos del Imperio se había convertido en un importante núcleo comercial y en un bastión del Imperio.

Hoy en día la populosa ciudad, construida en las entrañas de un enorme asteroide, sigue siendo un importante punto comercial, un núcleo de bajos fondos y mafiosos y un nido de espías de la Primera Orden.

BESPIN



Localización: Borde Exterior (Sistema Anoat).
Duración del día: 12 horas estándar.
Período de la órbita: 5.112 días.
Clima: Templado (en las zonas habitables).
Población: 6 millones, casi todos humanos, pero también Ugnaught, Lutrillian y otras razas.

Descripción: perteneciente en su mayoría a distintos holdings del Gremio de Mineros, Bespin es un gigante de gas de donde se extrae el preciado Gas Tibanna. Entre los lugares de interés está Ciudad Nube, una ciudad construida por Incom, que flota entre las nubes de la atmósfera de Bespin. Popular por los cruceros, vida nocturna y casinos, todos ellos elegantes y de alta alcurnia.

CONCORD DAWN



Localización: Borde Exterior (Sector Mandalore).
Duración del día: 24 horas estándar.
Período de la órbita: 358 días.
Clima: Templado.
Población: 500.000, casi todos humanos (mandalorianos) y devaronianos.

Descripción: Concord Dawn es un árido y escasamente poblado planeta. Sus junglas, bosques, desiertos y campos son el hogar de multitud de granjas. Pero ojo, los granjeros de Concord Dawn no

están desprotegidos, ya que muchos de ellos pertenecen a la raza Mandaloriana, hábiles y legendarios guerreros.

Un tercio del planeta está destrozado por la Guerra Civil Mandaloriana.

CORELLIA



Localización: El Núcleo (Sector Corellia).
Duración del día: 25 horas estándar.
Período de la órbita: 328 días.
Clima: Templado.
Población: 3 mil millones, casi todos humanos.

Descripción: Corellia es uno de los gigantes tecnológicos e industriales de la Galaxia conocida. Curiosamente su superficie no está muy "tocada" por la industrialización, y es conocido por sus verdes colinas y sus tierras de cultivo (altamente eficientes). Así Corellia, es en gran parte rural, con la mayor parte de su producción ubicada en órbita, en su luna Gus Talon. Este mundo es conocido por ser el lugar de nacimiento de dos héroes de la Era de la Rebelión, Han Solo y Wedge Antilles.

CORUSCANT



Localización: El Núcleo (Sector Coruscant).
Duración del día: 24 horas estándar.
Período de la órbita: 368 días.
Clima: Templado controlado artificialmente.

Población: 1 millón de millones de varias especies, muchos de ellos humanos.

Descripción: Coruscant ha sido durante milenios la sede del poder político en la Galaxia conocida. Una ciudad mundo que ha servido tanto de capital de la República Galáctica, como del Imperio Galáctico. Hogar de multitud de habitantes



Coruscant abarca todo el planeta con su ciudad, construida sobre capa y capa de infraestructura cívica, de kilómetros de altura. A menudo el agua y otros abastecimientos se consiguen desde las partes altas y se distribuyen hacia abajo. Las partes más bajas del planeta están inmersas en nieblas insanas y habitadas por criaturas desconocidas, quizá vestigios de una antigua civilización.

También era el hogar del Senado Galáctico y del Templo Jedi.

Nunca en la Historia de la Galaxia ha existido una ciudad así: los rascacielos se alzan gloriosos y los niveles verticales parecen descender hasta el mismísimo núcleo del planeta y la ciudad brilla iluminada por millones de luces, balizas de tráfico, espiras gigantescas y sistemas de energía.

El tráfico queda supeditado al uso de vehículos repulsores que se deslizan a través de invisibles pero estrictas líneas de navegación que pasan entre los rascacielos y el planeta, siempre lleno de actividad, se niega a dormir incluso en la noche más oscura ofreciendo un espectáculo impresionante con interminables ríos de luces procedentes de las líneas de tráfico y edificios iluminados como árboles de Navidad.

Coruscant es también un importante centro de cultura y allí pueden visitarse los Jardines Botá-

nicos *Domo Celeste*, construidos en lo alto de un rascacielos aislado y donde pueden admirarse ejemplares de flora ahora extinta. El lugar y la vista son tan impresionantes que los Jardines suelen emplearse para recibir a diplomáticos de otros mundos.

Dignos de mención son también el *Museo Galáctico*, donde se guardan reliquias de la cultura Sith y la Orden Jedi, y el *Zoológico Holográfico de Animales Extintos*.

Uno de los lugares más visitados es el *Parque Monumento* un recinto construido alrededor de lo que fue uno de los picos más altos de las montañas *Manarai*, un carrusel de estatuas humanas y alienígenas rodeadas de banderas de miles de mundos, donde los ciudadanos pueden acercarse para tocar el pico de la montaña en lo que es una de las escasas oportunidades de tocar suelo natural en esta ciudad-planeta.

Un punto cultural de enorme importancia es el *Coruscant Opera House* (Casa de la Ópera de Coruscant), un enorme palacio donde tienen lugar las representaciones culturales más famosas. Este recinto fue visto en el Episodio III cuando Palpatine asiste al *Squid Lake*, un fabuloso espectáculo de danza en el que las bailarinas Mon Calamari realizan increíbles piruetas saltando entre enormes bolas de agua creadas con campos repulsores.

DAGOBAH



Localización: Borde Exterior (Sector Sluis).

Duración del día: 23 horas estándar.

Período de la órbita: 341 días.

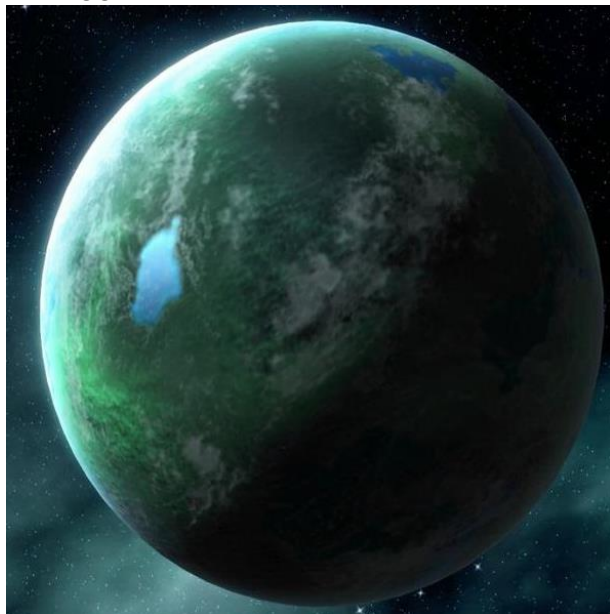
Clima: Húmedo, pantanoso neblinoso.

Población: Ninguna

Descripción: Dagobah es un mundo muy pantanoso, lluvioso y rico en flora y fauna salvaje. No vive nadie, si no contamos breves bases de piratas o contrabandistas. Lo único destacable que tiene el planeta es que fue donde se escondió el Gran Maestro Jedi Yoda, y allí, más tarde, entrenó el héroe rebelde Luke Skywalker.

Dagobah es un planeta muy peligroso por la cantidad de criaturas que lo puebla, entre ellas grandes reptiles y el enorme dragón serpiente.

DANTOOINE

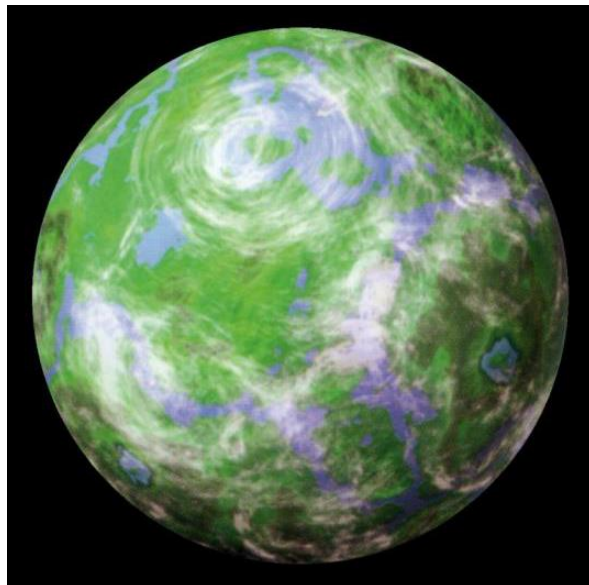


Localización: Borde Exterior (Sector Riaoballo).
Duración del día: 25 horas estándar.
Período de la órbita: 378 días.
Clima: Templado.
Población: Unos pocos de miles, antaño cientos de miles.

Descripción: Mundo de grandes sabanas y lagos enormes. Dantooine ha tenido una beligerante historia. Colonizado por numerosas especies (humanos principalmente) sólo para que unos pocos años después alguna calamidad los expulsara. Los humanos oriundos de Dantooine (los Dantari) son notablemente resistentes y orgullosos y no han dejado colonizarse con facilidad y no más de unos pocos años.

Aún así, Dantooine ha sido elegida como base por mucha gente, debido a que es un punto de paso en muchas rutas al Borde Exterior. En sus calmadas praderas ha habido sitio para grandes bases de los rebeldes, guarniciones imperiales, academias de la Nueva República e inclusive templos Jedi.

ENDOR



Localización: Borde Exterior (Regiones desconocidas - Sector Modell).
Duración del día: 18 horas estándar.
Período de la órbita: 402 días.
Clima: Templado.
Población: 30 millones, casi todos ewoks.

Descripción: el planeta de Endor es un gigante de gas inhabitable en el Sistema Endor, en el Sector Modell. Cuando la gente se refiere a Endor, por lo general se refiere a su luna boscosa, o Endor Luna Santuario (como también se la conoce), hogar natal de los Ewoks. La luna ha tenido poquísima importancia en la historia galáctica más allá de breve base de contrabandistas o piratas, o abastecimiento de alimentos. Pero fue importante en el momento en el que Palpatine la eligió para construir en secreto la Segunda Estrella de la Muerte. Fue en la batalla de Endor donde comenzó el fuerte declive del Imperio Galáctico al caer derrotados tanto el Emperador como su fiel siervo Lord Vader.

GEONOSIS



Localización: Borde Exterior (Sector Arkanis).
Duración del día: 30 horas estándar.
Período de la órbita: 256 días.

Clima: Árido.

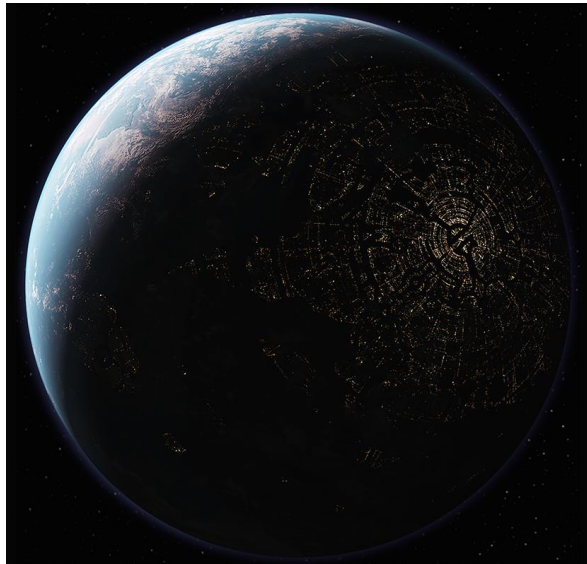
Población: 100 mil millones, casi todos geonosianos.

Descripción: árido y anillado mundo rocoso. Hogar de los insectoides geonosianos. Geonosis fue uno de los mundos principales que formaban la Federación de Comercio, del bando independentista durante las Guerras Clon. Es más, en Geonosis, comenzaron, oficialmente, Las Guerras Clon. La mayoría de las ciudades de Geonosis se construyen subterráneas, y sólo las agujas-torre más altas de la colmena sobresalen del árido suelo.

Los geonosianos son tenaces y sobrevivieron a la casi extinción a la que les sometió el Imperio. Con el tiempo se multiplicaron y repoblaron Geonosis.

Tienen una potente industria, quizá la más fuerte de la Galaxia al menos en la fabricación de droides.

HOSNIAN PRIME



Localización: El Núcleo (Sistema Hosnian).

Duración del día: 23 horas estándar.

Período de la órbita: 362 días.

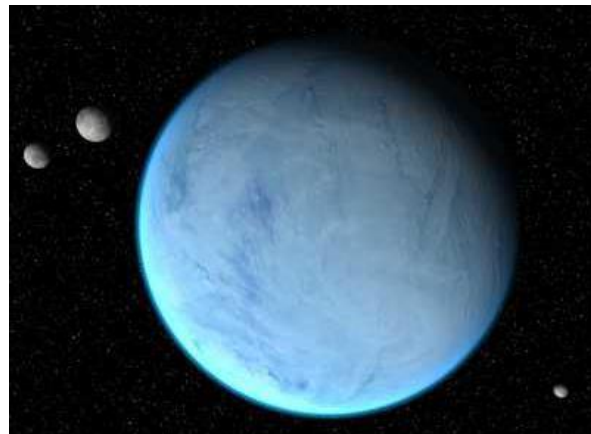
Clima: Templado.

Población: 4.500 millones de habitantes de varias especies, muchos de ellos humanos.

Descripción: Hosnian Prime es un mundo colmena del estilo de Coruscant, pero siempre a la sombra de este. En vez de ser una ciudad-planeta entera, la enorme urbe de Hosnian "solo" abarca medio planeta, dejando el resto (mares y zonas rocosas) para la extracción de recursos y pequeños poblados (aun así, altamente tecnológicos)

La oportunidad y crecimiento de Hosnian Prime vino por el cambio de capital de la República, de Coruscant a él. Desde entonces, luce orgulloso, como sede del Senado Galáctico de la Nueva República.

HOTH



Localización: Borde Exterior (Sector Anoat).

Duración del día: 23 horas estándar.

Período de la órbita: 549 días.

Clima: Helado.

Población: Ninguna.

Descripción: el mundo helado de Hoth se llama así por el Gran Maestro Jedi Hoth, héroe de la Guerra de la Luz contra la Oscuridad, ya que murió en él.

Completamente congelado todo el año, Hoth no tiene vida inteligente, pero tiene algunas razas no inteligentes como Wampas o los Tauntaun. En la Batalla de Hoth los héroes rebeldes tuvieron que abandonar el planeta ante el fuerte ataque imperial.



JAKKU

Localización: Borde Interior (Extensiones Occidentales).

Duración del día: 24 horas estándar.

Período de la órbita: 357 días.

Clima: Desiertos áridos.

Población: 200.000 de variadas especies..

Descripción: Jakku es un mundo desolado y seco, situado en las Extensiones Occidentales del Borde Interior. La especie nativa son los Uthuthma, pero hay una gran cantidad de humanos y variadas especies.

Las colinas abundan en el seco planeta. Hay grandes cañones en las regiones del norte, y grandes cerros en el sur, donde crecen líquenes que al ser

extraídos y tratados dan la bebida alcohólica Néctar Nnockback. Las prospecciones mineras salpican todo el planeta, también hay muchos chatarreros que venden chatarra a cambio de comida (muy escasa en Jakku).

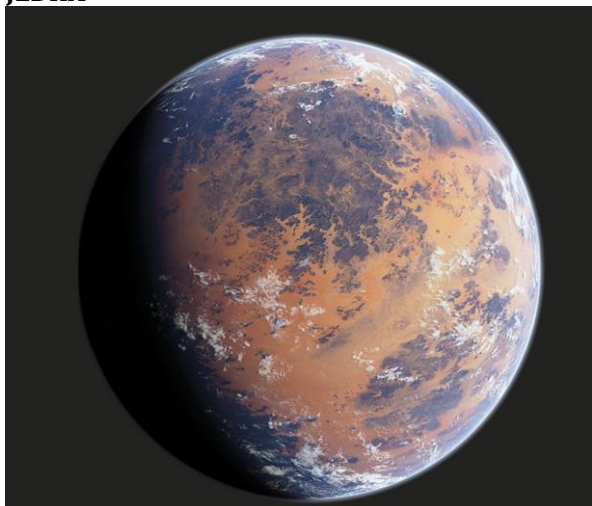


En Jakku hay multitud de pequeños poblados dirigidos por el hombre más anciano. También hay algunas “pequeñas ciudades” como Tuanul, Reestkii y Cratertown, mientras que el puesto comercial de Niima Outopost es considerado el asentamiento más importante del planeta y está regido por el severo Condestable Zuvio.

Las principales exportaciones de Jakku son la Magnite, el Berozite y el Gas Kesium, todo ello extraído de las numerosas minas.

Un año después de la Batalla de Endor hubo una gran batalla en Jakku entre la Nueva República y los restos del Imperio. Los restos físicos de esta batalla aún perduran en el planeta.

JEDHA



Localización: Borde Medio.

Duración del día: 22 horas estándar.

Período de la órbita: 313 días.

Clima: Desértico y frío.

Población: 5 millones, casi todos humanos.

Descripción: Jedha es una pequeña luna desierta que tiene un clima frío debido a su eterno invierno. Plagado de colinas rocosas y grandes cañones.

En la época de la Antigua República la luna se convirtió en un punto de peregrinaje de la religión Jedi y para aquellos que creían en la Fuerza, ya que Jedha era uno de los puntos de mayor extracción de cristales Kyber. Y así pues, era un bastión Jedi...

Aún después de la caída de la República y de los Jedi, Jedha siguió siendo tierra santa para los fieles que seguían los preceptos de la Fuerza. Por sus calles paseaban sabios y religiosos a la par que ladrones y mafiosos.



También era la sede de la Antigua Orden de los Whills. Los restos de las construcciones Jedis aún son evidentes en sus paisajes.

El misticismo acerca de Jedha se incrementó aún más si cabe, al sobrevivir al impacto de la Estrella de la Muerte aún sin perfeccionar. Eso sí, destruyó su principal ciudad, pero, ahora, casi cuarenta años después, Jedha vuelve a ser tierra santa para los pocos creyentes en la Fuerza que quedan en la Galaxia.



KAMINO



Localización: Borde Exterior (Espacio Salvaje, tras el Laberinto Rishi).

Duración del día: 27 horas estándar.

Período de la órbita: 463 días.

Clima: Templado y húmedo.

Población: Mil millones, casi todos kaminoanos.

Descripción: mundo hogar casi completamente acuático de los kaminoanos, una raza conocida por su industria de clonación. En Kamino se desarrollaron los ejércitos de soldados clon de la República durante las Guerras Clon. Allí se libró una batalla contra el bando separatista.

KASHYYYK



Localización: Borde Medio (Sector Mytaranor).

Duración del día: 26 horas estándar.

Período de la órbita: 381 días.

Clima: Templado.

Población: 45 millones, casi todos wookiees.

Descripción: La exuberante selva mundo de los wookiees, Kashyyyk, es conocida por sus inmensos

(miles de metros) árboles wroshyr que dominan la topografía del planeta. Inmensas ciudades están construidas en sus copas y partes medias, quedando la parte inferior de la jungla más oscura y salvaje. Los wookiees son una raza bastante técnica y tienen una buena industria que difiere con los animales más salvajes de la zona baja de la jungla.

Después de las Guerras Clon el Imperio sometió a los wookiees a esclavitud por ayudar a los Jedis a escapar del exterminio de la Orden 66.

Pero tras la caída del Imperio los wookiees se han convertido en un fuerte apoyo de la Nueva República.

LOTHAL



Localización: Borde Exterior (Sector Lothal).

Duración del día: 25 horas estándar.

Período de la órbita: 323 días.

Clima: Templado.

Población: 5.200 millones, casi todos humanos, rodianos, gotal, ithorianos, urnaught y aqualish.

Descripción: Lothal es un planeta del Borde Exterior que en los primeros años del Imperio sufrió enormemente la instalación de este. Es un planeta rico en montañas, praderas y mares.

Lothal fue colonizado durante las últimas décadas de la República Galáctica. Sin embargo, a raíz de la llegada del Imperio, Lothal fue explotado. A parte de agotar sus recursos mineros, el Imperio también esperaba establecer una nueva ruta hiperespacial en el planeta.

Las múltiples comunidades agrícolas hacen de Lothal un planeta rico en alimentos de todo tipo. Además el Imperio estableció allí tres grandes estructuras que dotaban a Lothal de una cierta

importancia. Una escuela para soldados imperiales de cierta importancia y renombre. Una academia de vuelo para pilotos imperiales y una de las más grandes fábricas de Sistemas de Flotas Sienar. Siendo importante al ser una de las que introdujo el nuevo Caza Interceptor TIE.

Ciudad Capital es la principal población de Lothal, donde se concentra la mayoría de su población y casi se monopoliza el comercio.

MUSTAFAR



Localización: Borde Exterior (Sector Atravis).
Duración del día: 24 horas estándar.
Período de la órbita: 412 días.
Clima: Extremadamente caluroso.
Población: 20.000 mustafarianos.

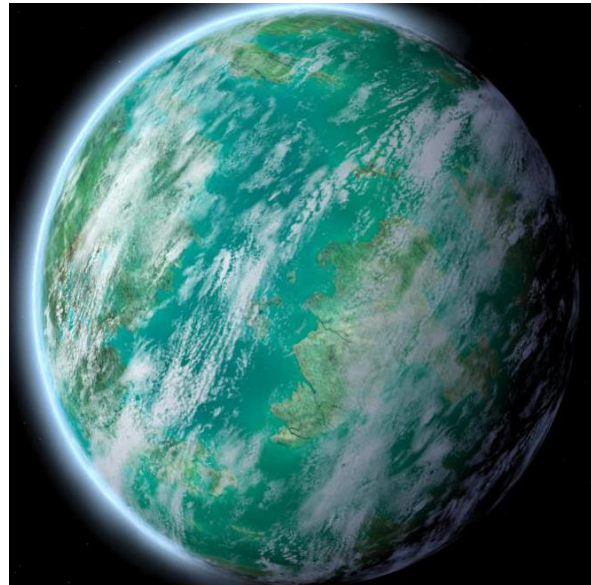
Descripción: Mustafar es un pequeño planeta volcánico, plagado de ríos de ardiente lava y cráteres en erupción. Está posicionado entre dos gigantes gaseosos, y las temperaturas son casi insoportables.

Durante la Guerras Clon, formó parte de la Confederación de Sistemas Independientes, y más tarde pasó a formar parte del Imperio Galáctico que se apropió de Unión Tecnológica.

Durante el Imperio, aquí se erigió un impresionante castillo santuario, en el que moraba Lord Darth Vader.

La población principal son mustafarinos una raza adaptada al insoportable calor y que cuenta con dos tipos de subraza, mustafarinos del norte y mustafarinos del sur (altos y delgados unos, y bajos y fornidos los otros).

NABOO



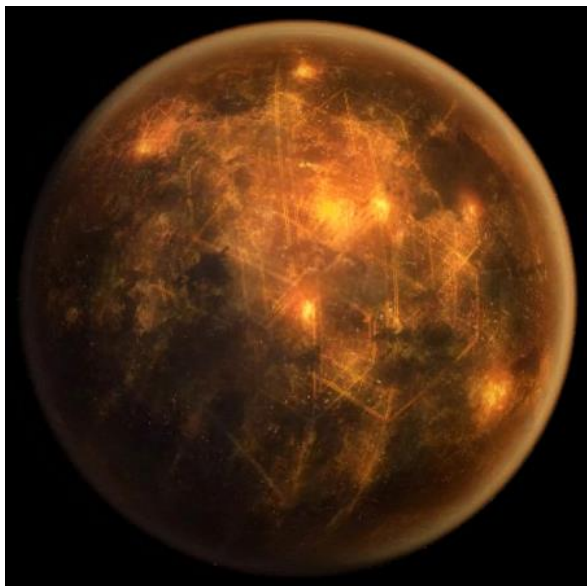
Localización: Borde Medio (Sector Chommell).
Duración del día: 26 horas estándar.
Período de la órbita: 312 días.
Clima: Templado.
Población: 4.200 millones, casi todos humanos y gungan.

Descripción: Naboo es un planeta hueco y un mundo netamente oceánico. El núcleo del planeta está compuesto, en su mayoría, de un denso plasma fluido. Es el hogar natal de la belicosa e independiente raza anfibia gungan, aunque fue colonizada hace milenios por los humanos y tienen una fuerte población (gobernados por Reyes o Reinas). De hecho Naboo es un importante planeta en el Senado Galáctico, donde sus embajadores siempre han sido importantes miembros.

NAR SHADAA

Localización: Borde Medio (Espacio Hutt).
Duración del día: 87 horas estándar.
Período de la órbita: 413 días.
Clima: Templado.
Población: 2.600 millones, de variadas especies.

Descripción: Nar Shaddaa es la luna más grande de Nal Hutta. Mejor conocida como la Ciudad Vertical, la Luna de los Contrabandistas y la Pequeña Coruscant, Nar Shaddaa se parece a Coruscant en su superficie totalmente cubierta por extensiones urbanas durante milenios. Pero a diferencia de Coruscant, que sólo está descuidado y es peligroso en los niveles inferiores de la ciudad planetaria, Nar Shaddaa está indeciblemente contaminada e infestada de crimen por todas partes.



A pesar de la actividad criminal de la Luna de los Contrabandistas, se sabe que gran parte de la tecnología más avanzada de la galaxia se desarrolla en Nar Shaddaa. Las empresas que quieran eludir controles que prohíban según que pruebas, suelen desarrollar estas peligrosas, así como valiosas, tecnologías en los niveles inferiores de la ciudad lunar.

SCARIF



Localización: Borde Exterior.
Duración del día: 24 horas estándar.
Período de la órbita: 363 días.
Clima: Tropical.
Población: Menos de 15.000.

Descripción: Scarif fue un importante planeta durante la Era del Imperio. En este tropical planeta de preciosas playas y clima agradable se escondía una importantísima base de seguridad imperial. Esta base tenía el mayor complejo dedicado a la información secreta del Imperio. Además en el planeta se construían naves espaciales en órbita. Contaba con un escudo deflector y una base orbital.

Tras recibir un importante ataque, la base imperial quedó destruida y el planeta abandonado, hoy en día aventureros y caza tesoros viajan a Scarif a ver que pueden rapiñar.

SECTOR CORPORATIVO



Localización: Borde Exterior.
Duración del día: varia.
Período de la órbita: varia.
Clima: varia.
Población: billones y billones, de variadas especies.

Descripción: El Sector Corporativo (o CorpSec) no es un mundo en sí, si no un inmenso Sector localizado en el Brazo de Tingel, entre el Sector Aparo y el Sector Wyl. Incluye miles de sistemas habitados y cientos de miles deshabitados.

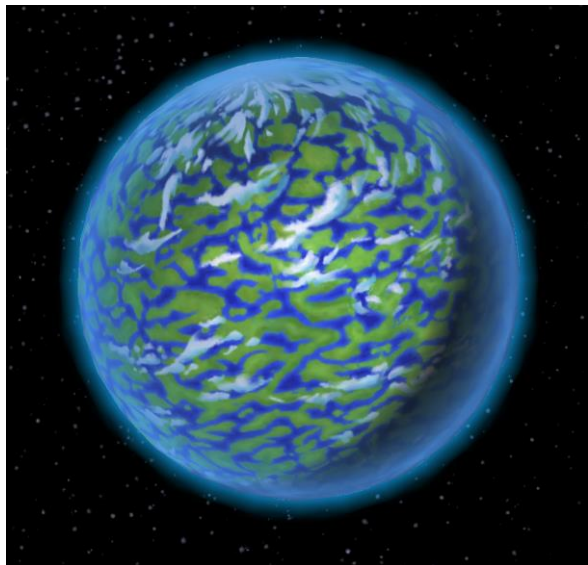
Aún al amparo de los Gobiernos Galácticos, el CorpSec siempre ha mantenido una cierta independencia y está regido en primera instancia por la Autoridad del Sector Corporativo.

En este sector gobiernan también grandes corporaciones y es, sin duda alguna, uno de los núcleos comerciales de toda la Galaxia.



-Logo de la Autoridad del Sector Corporativo-

TAKODANA



Localización: Borde Interior (Extensiones Occidentales).

Duración del día: 26 horas estándar.

Período de la órbita: 361 días.

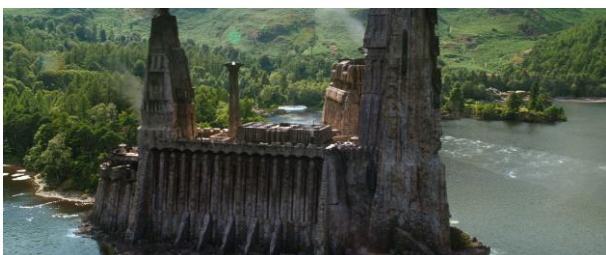
Clima: Templado.

Población: 25.000.

Descripción: Takodana es un bello planeta de múltiples extensiones de agua y bosques verdes y exuberantes. Los mares o grandes lagos son tan numerosos como los bosques y montañas, mezclándose en una especie de laberinto formado por tierra y agua.

El planeta está plagado de multitud de pequeños asentamientos de nobles galácticos, considerándolos sus "refugios de invierno" para disfrutar del clima y la naturaleza. Pero más importantes son los múltiples refugios de contrabandistas y piratas espaciales, que toman este planeta con tan bajo nivel de población y ley como habitual refugio.

Es especialmente destacable es el Castillo de Maz Kanata que sirve como puerto franco de estos piratas y canallas, así como de pequeño hotel, fortaleza y cantina. Maz es una pequeña alfen con un milenio de edad a sus espaldas y sensible a la Fuerza. En su palacio se puede encontrar contrabandistas, piratas, cazadores de recompensas y demás escoria galáctica, así como espías de diversos bandos, conviviendo en relativa armonía.



TATOOINE



Localización: Borde Exterior (Sector Arkanis).

Duración del día: 23 horas estándar.

Período de la órbita: 307 días.

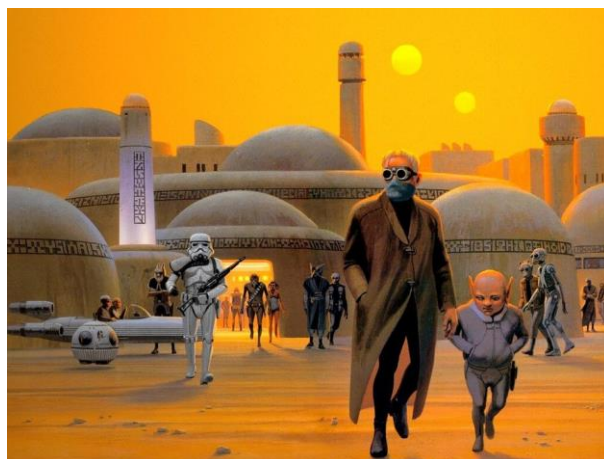
Clima: Desierto árido.

Población: 200.000.

Descripción: Tatoine es un mundo desolado y seco, con una población humanoide muy escasa. Situado en el Espacio Hutt.

Terribles tormentas de arena y los Tusken recorren y aterrorizan el paisaje de Tatoine. Mientras las personas que se ganan la vida lo hacen de diversos medios, desde el tráfico de narcóticos a la cosecha de la escasa humedad. Los Jawas son la otra raza nativa del planeta.

Tatooine es un banquete para bandidos, contrabandistas, mercenarios y cazarrecompensas. Las ciudades más importantes son: Anchorhead, Mos Eisley, Mos Espa, Bestine, etc. El resto de suelen ser pequeños poblados o agrupaciones de granjas de humedad.



BREVE CRONOLOGÍA:

A continuación haremos un extenso repaso de algunos de los acontecimientos más importantes de la Galaxia de Star Wars. Tendremos más en cuenta los acontecimientos derivados del Universo Expandido antiguo ya que del nuevo, de momento, apenas hay datos.



Elegimos para jugar un periodo unos 30 años después de El Retorno del Jedi ya que nos parece lo bastante rico y libre para sacar jugo a todo el potencial de Star Wars.


5.000.000 ABY	El colapso de una nube de polvo y gas forma la Galaxia.
2.000.000 ABY	Algunas razas inteligentes, como los Columi, desarrollan la tecnología necesaria y realizan los primeros viajes espaciales.
1.000.000 ABY	Los Hutts sobreviven al cataclismo de Varl, su planeta natal, y tras recuperar gran parte de su tecnología se trasladan a Nal Hutta, en el sistema Y'Toub donde se asientan definitivamente.
100.000 ABY	El planeta Coruscant cubre toda su superficie con construcciones. La especie Sith empieza a desarrollarse en Korriban. Surgen los primeros sensibles a La Fuerza.
95.000 ABY	Los niveles 40-50 de Coruscant ven la luz del sol por última vez.
78.998 ABY	Se inventa la tecnología que hace posible el Holocrón.

49.000 ABY	Se crea el Infinito Imperio Rakata. Los Rakasta crean el híperpropulsor usando el Lado Oscuro de la Fuerza.
28.000 ABY	Tras una guerra civil una plaga acaba con el Imperio Rakata.
28.436 ABY	Adas, rey y señor de la guerra Sith, usa sus conocimientos del Lado Oscuro para subyugar a los habitantes de su mundo.
26.000 ABY	Se firma el <i>Tratado de Vontor</i> , en el que los Hutts esclavizan a los Klatooinianos, los Nitko y los Vodran.
25.100 ABY	El reinado de 30 años de <i>Xim el Déspota</i> acaba con la Tercera Batalla de Vontor, en la que los Hutts le derrotan y se hacen con un imperio que abarcaba miles de mundos en las cercanías de la Hegemonía Tion.
25.000 ABY	Se funda la Antigua República como primer gobierno galáctico. Se funda el Senado con sede en Coruscant. Se crea la Orden de Los Caballeros Jedi.
25.000 ABY	Los corellianos redescubren el hiperimpulsor gracias a la tecnología comprada a una raza que habitaba en una galaxia próxima.
25.000 ABY	Un Jedi caído descubre a los Sith y se proclama Señor Oscuro.
24.500 ABY	Liderados por el general Xendor las <i>legiones de Lettow</i> se revelan, sin éxito, contra la Orden Jedi en lo que fue el primer gran cisma.
24.000 ABY	Los exploradores de la Antigua República abandonan los <i>Mundos del Núcleo</i> y colonizan la región más tarde conocida como Las Colonias. Se desarrollan los hipertransmisores, precursores de la HoloRed.
21.326 ABY	Entran en servicio los andróides del modelo XT.
11.500 ABY	Primer gran cisma Jedi. Tras un siglo de batalla, los Jedi Oscuros son exiliados y se unen a los Sith.
10.000 ABY	Se crea la HoloRed y se construyen los primeros sables de luz. Los Duros fundan algunas colonias en el planeta Neimoidia.
7.230 ABY	Un alquimista Sith loco llega a Ambria y esclaviza a sus habitantes.
7.003 ABY	Segundo gran cisma Jedi: Los 100 años de Oscuridad. Tras 17.000 años de silencio el Lado Oscuro retorna con Fuerza.
6.900 ABY	La Batalla de Corbos pone fin a los 100 años de Oscuridad. La Orden Jedi vence y los Jedi Oscuros supervivientes llegan a Korriban y se unen a los Sith.
6.128 ABY	El maestro Jedi Ood Bnar encierra su saber en un Holocrón.

5.017 ABY	Prrit Qabaq, rey de los <i>Nazzri</i> , cae bajo el influjo de la oscuridad.
5.000 ABY	La Guerra de Unificación de Koros, Odan-Urr llega a Koros Mayor para ayudar a la emperatriz Teta. Muere el Lord Sith Marka Ragnos. Gav y Jori Daragon descubren el imperio Sith. El Lord Sith Naga Sadow lidera un ataque contra la República. Naga Sadow es derrotado y busca refugio en el sistema Yavin.
4.596 ABY	Se establece el Praxeum en el planeta Teya V.
4.492 ABY	Nace Matta Tremayne futura maestra Jedi.
4.417 ABY	Freedon Nadd, un prometedor estudiante Jedi, acaba con la vida de Matta Tremayne y cae en el Lado Oscuro.
4.413 ABY	Freedon Nadd encuentra los restos del Imperio Sith en Yavin IV.
4.400 ABY	Freedon Nadd se traslada al planeta Onderon y se proclama Señor Oscuro del Sith. Empiezan las Guerras de las bestias de Onderon y el Lado Oscuro es derrotado.
4.200 ABY	El tercer gran cisma Jedi: El Cataclismo Vultar.
4.000 ABY	La Gran Rebelión Androide de Coruscant.
4.019 ABY	Se construye el templo Jedi en Coruscant.
3.998 ABY	El maestro Arca Jeth y los hermanos Qel-Droma se enfrentan con los partidarios de Nadd. Satal y Aleema Keto fundan la secta Sith Krath.
3.997 ABY	El Jedi Exar Kun, ante la disyuntiva de morir o abrazar el Lado Oscuro y se establece en Yavin IV. Reunión en el planeta Deneba para discutir sobre Kun. Droides de guerra del Krath matan a Arca Jeth, entre otros maestros y miembros Jedi. Ulic Qel-Droma se infiltra en el Krath pero cae en el Lado Oscuro. Exar Kun y Ulic Qel-Droma unen sus fuerzas.
3.996 ABY	La Guerra Sith.
3.996 ABY	Ulic Qel-Droma y Exar Kun arrastran a decenas de Jedis al Lado Oscuro y estos asesinan a sus maestros. El planeta Jedi Ossus es devastado por una explosión estelar. Tras matar a su hermano, Ulic Qel-Droma es capturado y cegado a los poderes de la Fuerza. Exar Kun se retira a Yavin IV deja su espíritu atrapado en un templo y muere.
3.983 ABY	Los nuevos cruzados Mandalorianos conquistan el anillo exterior. El consejo Jedi prohíbe intervenir a los Jedi hasta que se pruebe su asentamiento.
3.986 ABY	Se crea el Servicio de Exploración de la República y son colonizados el Borde Interior y la Región de Expansión. La Galaxia crece enormemente. Comenzando una nueva era de colonización.



3.986 ABY	Ulic Qel-Droma se redime y vuelve al Lado Luminoso antes de morir.
3.964 ABY	Varios maestros Jedi perteneciente a un grupo secreto matan a sus alumnos y culpan de ello a Zayne. Los Jedi abandonan Taris y los Mandalore atacan el planeta después de acabar con el asentamiento minero de Vanquo. Zayne, ayudado por el mandalore Rohlan Dyre rescata a un grupo Jedi en Flashpoint y captura al científico Demagol.
3.964 ABY	Jimas Veltraa almirante de la Armada Republicana muere al enfrentarse con los Mandalore en Taris mientras que el capitán Saul Karath es promocionado por su defensa de Vanquo pero poco después es derrotado y los Mandalores arrasan las ciudades de Serroco.
3.956 ABY	El Senado Republicano ilegaliza a los Sith. La flota Jedi destruye las fuerzas de Darth Malak en Taris. Revan comienza su entrenamiento Jedi con el maestro Zhar Lestin en Dantooine. El heroico wookiee Rorworr muere en Kahhyyk. Bastila, Revan y sus compañeros recuperar Tatooine, Kahhyyk, Mana'an y Korriban. Revan derrota a Darth Malak y la flota republicana-Jedi destruye Star Forge.
3.951 ABY	Los exiliados Jedi son descubiertos en el <i>Ebon Hawk</i> , la nave de Revan, por Darth Traya, un Lord del Sith que trata de acabar con la Fuerza. Los exiliados reestablecen la conexión con la Fuerza y acaban con Darth Traya, Darth Nihilus y Darth Sion que habían estado matando caballeros Jedi durante cinco años. Se construye una nueva Orden Jedi.
3.900 ABY	El planeta Naboo es colonizado por habitantes de Grizmallt.
3.900 ABY	Los desórdenes de Kanz: Aprovechando el desastre de la Guerra Sith, el gobernador Myrial establece una dictadura en el Sector Kanz, en la frontera galáctica, esclavizando a millones de habitantes. Se estableció un estado totalitario que sobrevivió tres siglos.
3.600 ABY	La Orden Jedi pone fin a los desórdenes de Kanz y se establece otra hiperruta conocida como el <i>Camino Hydian</i> , que abre a la colonización la mitad de la Galaxia.
3.300 ABY	Los piratas espaciales llamados <i>Guerreros de Lorell</i> se establecen en una región de la Galaxia conocida como el Consorcio de Hapes, dominando a los pobladores del lugar, y desde allí hostigan las rutas mercantes. Son expulsados por los Jedi y

	una hapaniana establece un nuevo sistema de gobierno feminista controlado por una <i>Reina Madre</i> .
2.996 ABY	Un Jedi caído y fanático llamado Saalo Morn funda su propio reino en un remoto y primitivo planeta.
	
2.296 ABY	El Cúmulo de Hapes, que abarca sesenta y tres mundos, se aísla comercial y políticamente del resto de la Galaxia.
2.032 ABY	Un Caballero Jedi converso funda una nueva secta Sith y durante un milenio los Sith luchan entre sí y contra los caballeros Jedi.
1.466 ABY	Tiene lugar la batalla de Mizra.
1.031 ABY	Tiene lugar la <i>batalla de Ruusan</i> donde todos los restos del Sith son exterminado salvo Darth Bane que funda una nueva orden con la regla de los dos " <i>un maestro para ostentar el poder y un aprendiz para ansiarlo</i> ". La batalla final tiene lugar en el legendario <i>Valle de los Jedi</i> .
1.025 ABY	Nace Dessel, un humano sensible a la Fuerza de Apatros.
1.024 ABY	Nace Kiel Charny, un humano sensible a la Fuerza.
1.023 ABY	Nace Githany, una humana sensible a la Fuerza.
1.008 ABY	Lord Kaan crea la <i>Hermanidad de la Oscuridad</i> .
1.007 ABY	Hurst minero de Cortosis muere en Apatros.
1.005 ABY	La Hermanidad de la Oscuridad conquista Korriban.
1.002 ABY	Las fuerzas Jedi lideradas por el General Hoth llegan a Ruusan para enfrentarse a Lord Kaan y a su Hermanidad de la Oscuridad. Pese a ello la Hermanidad ataca el planeta wookiee Kashyyyk y conquista la ciudad trandoshana de Hsskhor.
1.001 ABY	Lord Kaan y su Hermanidad de la Oscuridad conquistan Beshpin, Sullust, Tanaab, Chandrila, Crorulag, Brentaal IV. El Sargento Dessels lidera la unidad Sith denominada " <i>Caminantes de la penumbra</i> " y la lleva a la victoria en Phaseera y a tomar Korriban en nombre de Bane. Se producen hasta tres batallas en Ruusan con resultados desiguales.
1.000 ABY	Los maestros Jedi Gale, Saleeh, Chaykam, Zor Vlahu y su hermana mueren en batalla. Darth Bane se enfrenta en Lehon con el Lord Sith Kas'im y lo derrota. Tras la victoria se desplaza a Ruusan donde la Hermanidad de la Oscuridad se enfrenta con los Jedi.

1.000 ABY	El uso de una bomba mental Sith acaba con las fuerzas Sith y con los Jedi y Darth Bane se convierte en el único Sith vivo. Bane funda la Nueva Orden Sith en secreto, con la premisa de que solo puede haber dos Sith, un maestro y un aprendiz (El primero para ostentar el poder y el segundo para ansiarlo). Bane Toma como alumna a una joven llamada Zannah y encuentra un holocrón Sith en la tumba de Freedon Nadd en la luna de Dxun.
990 ABY	El maestro Jedi Bodo Baas escribe su profecía sobre los <i>Skywalker</i> .
896 ABY	Nace el futuro Maestro Jedi Yoda
700 ABY	Se establece el Sector Corporativo en una remota región de la Galaxia poco explorada. La gran plaga de <i>Semilla de la Muerte</i> se extiende por todo el Sector Meridiano.
600 ABY	Se coloniza el <i>Sector Kathol</i> , una región en un extremo de la Galaxia.
600 ABY	Una Jedi caída llamada Allya se exilia en Dathomir, un planeta penal republicano. Ella y sus descendientes formarán varios clanes de brujas.
896 ABY	Nace Jabba el Hutt.
550 ABY	Se crean los <i>Rangers Antarianos</i> , un grupo de guerreros de élite, cuya misión es ayudar a los Jedi.
490 ABY	El Sector Corporativo finaliza su expansión.
350 ABY	Se funda la Federación de Comercio. Se pierde un holocrón Jedi.
300 ABY	Se inicia la tradición Jedi según la cual cada maestro tiene un solo aprendiz y este es escogido durante su infancia, para evitar que caigan en el Lado Oscuro. Los Ho'Din explotan su mundo natal con propósitos industriales. Los Bothan comienzan a interesarse por la política. Guerra civil en Clack'dor VII: los Bith cambian su cultura.
250 ABY	Se comienza la colonización del Cúmulo Minos.
200 ABY	Chewbacca nace en Kashyyyk. El planeta Tatooine es colonizado por mineros y granjeros de humedad. Los Ranat se establecen en Aralia.
160 ABY	Mallatobuck trata de conquistar al que será su esposo, un joven wookiee llamado Chewbacca.
150 ABY	Se descubre y coloniza Bakura.
132 ABY	Phoebos, un temerario mecánico, inventa las Carreras de Vainas.
129 ABY	Se crea el <i>Potencio</i> , una secta de aristocráticos usuarios de la Fuerza.
112 ABY	El androide de protocolo cuyas piezas uso años más tarde Anakin para crear a C-3PO es fabricado por la compañía <i>Cybot Galáctica</i> .
102 ABY	Nace el Conde Dooku en el seno de una

	importante familia aristocrática de Serenno. Tras ser descubierto su potencial, y siendo aun un niño, es entregado a los Jedi para su adiestramiento.
96 ABY	La burocracia se masifica en la Antigua República y eso hace que algunos senadores se vuelvan corruptos.
92 ABY	Nace Qui-Gon Jinn y tras ser descubierto su potencial, y siendo aun un niño, es entregado a los Jedi para su adiestramiento.
92 ABY	Nace Darth Sidious en la figura de Palpatine de Naboo y es tomado como aprendiz por Darth Plagueis
72 ABY	Nace Mace Windu en el planeta Haruun Kal. Nace Shmi Skywalker
69 ABY	Nace Bail Organa en Alderaan.
66 ABY	Nace Jango Fett en Concord Dawn.
64 ABY	Nace Wilhuff Tarkin en Eriadu.
58 ABY	Jango Fett queda huérfano cuando sus padres son asesinados por los <i>Guardianes de la Muerte</i> mandalore y es recogido por Jaster Mereel.
57 ABY	Nace Obi Wan Kenobi.
54 ABY	Nace Darth Maul en el planeta Iridonia y al poco tiempo es raptado por Darth Sidious que inicia su entrenamiento Sith.
52 ABY	Palpatine es elegido Senador Galáctico por Naboo. Nace Zam Wesell en Zolan
50 ABY	Nace Jar Jar Binks en Naboo.
46 ABY	Nace Padmé-Amidala en Naboo.
45 ABY	La <i>Guerra Hiperespacial Stark</i> : un grupo de contrabandistas y piratas del Borde Exterior se une en el <i>Cartel Comercial Stark</i> para hacerle la competencia a la Federación de Comercio. Un senador corrupto y sus seguidores entran en guerra contra el Cartel. Un virus nervioso provoca que la recién construida <i>Flota Katana</i> , formada por 200 acorazados pesados, salte al hiperespacio con toda su tripulación y se pierda allí.
44 ABY	El maestro Qui-Gon Jinn toma como padawan a Obi-Wan Kenobi.
41 ABY	Nace Anakin Skywalker sin intervención de varón.
40 ABY	El Senador Finis Valorum es elegido <i>Canciller Supremo</i> .
39 ABY	El joven Anakin y su madre, que eran propiedad de Gardula el Hutt, son ganados por Watto en una apuesta y pasan a ser de su propiedad.
37 ABY	Qui-Gon salva a la Baronesa Omio de un atentado y luego, junto a Obi-Wan, salen al rescate del hijo de esta. Los dos Jedi llegan a Ord Mantell donde descubren a Taxer Sundown.

35 ABY	Tiene lugar la <i>Gran sincronización</i> que pretende armonizar la infinidad de calendarios existentes en la Galaxia. Se fabrica el androide conocido como R2-D2. El senador Palpatine comienza su ascensión al poder.
34 ABY	Tropas Jedi lideradas por el Conde Dooku acaban con los guerreros mandalore en la <i>Batalla de Galidraan</i> . Solo Jango Fett sobrevive.
34 ABY	Venuna, rey de Naboo, es reelegido por un nuevo periodo de cuatro años y Padmé-Amidala se convierte en princesa con solo 12 años.



32,5 ABY	El maestro Jedi Ki-Adi-Mundi detiene los disturbios en su planeta natal.
32,5 ABY	Por orden de Darth Sidious, Maul, ataca a la organización Sol Negro.
32 ABY	Los naboo se preparan para expandir sus instalaciones en Ohma-D'un. Jar-Jar Binks es expulsado de la ciudad submarina de Otoh Gunga. Anakin tiene un sueño-visión en el que ve a un viejo y a un ángel. Anakin sobrevive a una incursión de los <i>Moradores de las arenas</i> .
32 ABY	La República descubre que la Federación está usando un gran ejército secreto para combatir a los piratas en el Borde Exterior. Un Agente del servicio de inteligencia Republicana informa que la Federación está desarrollando el ATT.
32 ABY	Darth Maul acaba con todos los <i>vigos</i> de la organización Sol Negro con Hath Monchar, líder de la Federación, con Lorn Paavan y con los Jedi Aanoon Bonadar y Dacha Assant.
32 ABY	S.W. EPIOSIDIO I: LA AMENAZA FANTASMA: La Federación atenta contra los embajadores Qui-Gon y Obi-Wan. Las tropas de la Federación invaden Naboo. Amidala ayudada por los embajadores abandona Naboo. Qui-Gon descubre a Anakin y lo lleva a Coruscant. Los gungan se alían con los naboo y derrotan a la Federación. Qui-Gon muere a manos de Maul y los Sith revelan su existencia. Obi-Wan acaba con Maul. Anakin es tomado como padawan por Obi-Wan. El senador Palpatine es nombrado Canciller Supremo.
32 ABY	El Conde Dooku deja la orden y se une a Sidious. Bail Organa es elegido Senador por Alderaan. Darth Tyrannus contrata a Jango Fett como patrón de clonación. Los Kaminoanos fabrican un ejército clon por orden de Sifo-Dyas.
32 ABY	Nacen el humanoide Garr y el rodiano Needo Farr. El maestro Ronhar toma a Tap-nar-pal como padawan.

- 32 ABY Tras pasar dos años como esclavo Jango Fett escapa del gobernador de Galidraan y reclama su armadura mandalore. Viaja hasta Corellia y allí acaba con Vizsla, líder de los *Guardianes de la Muerte* mandolores.
- 32 ABY Aurra Sing acaba con un Jedi Caido llamado Kairn por encargo de los hijos e hijas de *Ffib* aunque nada es lo que parece.
- 31,5 ABY Ki-Adi-Mundi viaja a Tatooine en busca de Sharad Hett, un Jedi desaparecido que parece actuar como jefe de los Tusken y aunque no puede evitar que Aurra Sing lo mate consigue regresar a Coruscant con su hijo, A'sharad, para que reciba adiestramiento Jedi.
- 31 ABY Un grupo Jedi es enviado al planeta Lannik para mediar entre la Casa Real y los seguidores de Iaro Rojo, un sanguinario grupo terrorista.
- 31 ABY Quinlan Vos despierta sin memoria y con la ayuda de un devaroniano llamado Vilmarh Grahrk trata de averiguar que le ha pasado. Poco a poco descubre quien es y al hacerlo va en busca de su padawan Aayla Secura a la que encuentra drogada en casa de su tío Pol Secura.
- 31 ABY Quinlan Vos destruye un gran portal dimensional que han creado las hijas de la noche en Dathomir y captura a Ros Lai después de que esta mate a su madre, líder de las brujas.
- 31 ABY Se pone en marcha el Proyecto *Vuelo de Expansión*: seis Maestros Jedi, en una nave para explorar mundos fuera de la Galaxia. Es interceptada y destruida por orden de Palpatine.
- 29 ABY Nace Han Solo en Corellia. Obi-Wan y Anakin Skywalker viajan al planeta errante Zonama Sekot para investigar la desaparición de una Jedi. El legendario ingeniero Raith Sienar le presenta el concepto original de la Estrella de la Muerte a Wilhuff Tarkin.



- 24 ABY El Conde Dooku reaparece en el planeta Raxus Prime y tras declarar que la Antigua República se ha convertido en un régimen corrupto se autoproclama gobernador.
- 22 ABY S.W. EPIOSIDIO II: EL ATAQUE DE LOS CLONES: Zam Wesell atenta contra la senadora Amidala y aunque esta salva la vida, ocho oficiales de Naboo y Cordé mueren en la explosión. Tras el fallo Zam vuelve a intentarlo pero es captura por Obi-Wan y Anakin momento en el cual es ejecutada por Jango Fett. Anakin viaja a Tatooine donde conoce a su hermanastro Owen Lars y donde descubre que su madre ha sido raptada por los Tusken. Tras encontrarla y verla morir acaba con todo el poblado Tusken. Obi-Wan descubre el ejercito clon de Kamino y se enfrenta a Jango al que sigue hasta Geonosis donde, antes de ser capturado, descubre el complot separatista. Amidala y Anakin reciben una transmisión de Obi-Wan y viajan hasta Geonosis para ayudarlo pero también son capturados. Fuerzas Jedi dirigen un contingente clon hasta Geonosis donde tras liberar a los tres cautivos derrotan a las tropas separatistas en lo que se considera el inicio de las Guerras Clon. Poggle entrega los planos de la Estrella de la Muerte al conde Dooku que antes de huir del planeta se enfrenta con Obi-Wan y con Anakin, a los que derrota y con el maestro Yoda, del que escapa.



- 22 ABY Las tropas separatistas atacan las instalaciones clonadoras de Kamino pero Shaak Ti, Anakin y Obi-Wan impiden su destrucción. El comandante mon calamari Merai muere en combate y se descubre al soldado ARC Alfa.
- 22 ABY Durge, Ventress y fuerzas separatistas preparan un atentado con gas venenoso contra Naboo que es frustrado por los Jedi Obi-Wan, Anakin, Glavie y Zule. Durante la refriega Ventress mata a Glavie y amputa el brazo de Zule.
- 22 ABY Obi-Wan consigue un antídoto para el gas venenoso que poseen los separatistas pero en la misión mueren los Jedi Ven'nari, Jon Antiles, Nico Diath y Fay.

22 ABY	El maestro Tholme, con la aprobación de Yoda y Ki-Adi, pone en marcha un plan que hace que Quinlan Vos pase por un traidor a la causa Jedi y eso le permita acercarse al conde Dooku.
22 ABY	Tras pasar varias pruebas impuestas por el Conde Dooku que incluyen matar a su tía abuela Quinlan Vos es aceptado en su grupo de ex-jedis.
21 ABY	Los Jedi Tyffix, Tyr y Cal mueren en Thustra y se atenta contra la vida de Yoda que sale ileso pese a que su muerte llega a ser anunciada e en el Senado.
20,8 ABY	El clon ARC Alfa y Obi-Wan escapan de Rattatak donde Asajj Ventress los tenía cautivos y los sometía a constantes torturas.
20,8 ABY	Bail Organa sobrevive a un ataque terrorista. Se da por muerto en la batalla de Jabiin al maestro Obi-Wan. Finis Valorum muere en un atentado cuando intentaba demostrar que Palpatine estaba detrás del atentado contra Organa.
20,8 ABY	Mientras están peleando con los piratas en Varonat Anakin tiene una visión de Obi-Wan vivo y en peligro y con la ayuda de Ki-Adi Mundi consiguen localizarlo y ponerlo a salvo. Alfa, el clon ARC que viajaba con él es enviado a Kamino como instructor.
20,5 ABY	Obi-Wan inicia una misión en solitario que lo lleva hasta Natuton IV donde tras derrotar a un mafioso local llamado Xist descubre que este trabaja con el Conde de Dooku y que este le va a ayudarle a asesinar a una rival suya llamada Drama Korr.
20,5 ABY	Obi-Wan se reúne en Naboo con el joven Anakin y ambos viajan hasta Mermere para evitar el asesinato de Drama Korr pero cuando llegan descubren que es una trampa y que todos los tripulantes de la nave están muertos.
20,5 ABY	Obi-Wan y Anakin se enfrentan con Durge en Mermere y el joven Skywalker acaba con el lanzado su cápsula de escape contra un sol cercano. Windu investiga, por petición de Bail Organa, los ataques separatistas en los planetas del Borde Exterior cercanos a Alderaan.
20,5 ABY	Durante el bloqueo de Boz Piti el general droide Grievous acaba con el maestro Jedi Soon Bayt mientras las fuerzas lideradas por el Conde Dooku se enfrentan con el ejército Clon.
20,5 ABY	Obi-Wan y Anakin descubren a Asajj y esta, tras ser traicionada por el conde y herida mortalmente, escapa en una nave con la intención de alejarse para siempre tanto de los Jedi como de los Sith.
20 ABY	S.W. EPIOSIDIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH: Fuerzas separatistas lideradas por Grievous atacan Coruscant y Dooku secuestra a Palpatine. Obi-Wan y Anakin rescatan al canciller y el joven Jedi mata al Conde. Palpatine revela a Anakin que es un maestro del Sith y este informa al Consejo Jedi que envía varios maestros para capturarlo. Palpatine mata a Saaseen Tiin, Kit Fisto y a Agen Kolar pero es derrotado por Mace Windu. Anakin que cree que solo los conocimientos de Palpatine

salvarán a su mujer mata a Windu y acepta ser el aprendiz del maestro Sith que le da el nombre de Darth Vader. Palpatine convierte la república en Imperio y ordena el exterminio de los Jedi. Vader y la Legión 501 atacan el templo Jedi y los generales Jedi son traicionados y asesinados por sus tropas en toda la Galaxia. Yoda escapa de Kashyyyk, regresa a Coruscant y se enfrenta a Palpatine. Es derrotado por este y rescatado por Bail Organa. Vader viaja a Mustafar y tras acabar con los líderes separatistas descubre que Amidala y Obi-Wan le han seguido. Empuja a su mujer, que queda malherida, y se enfrenta en duelo con su antiguo maestro que lo derrota y lo abandona moribundo. Palpatine recoge a Vader y salva su vida convirtiéndolo en la máquina inhumana que conocemos. Obi-Wan lleva a Amidala a Polis Massa donde la joven senadora muere tras dar a luz a los gemelos que lleva en su vientre. La niña, Leia, es entregada al senador Bail Organa, y el niño, Luke, es entregado por Obi-Wan a los Lars. Yoda se exilia en Dagobah y Palpatine inicia la Gran Purga Jedi.

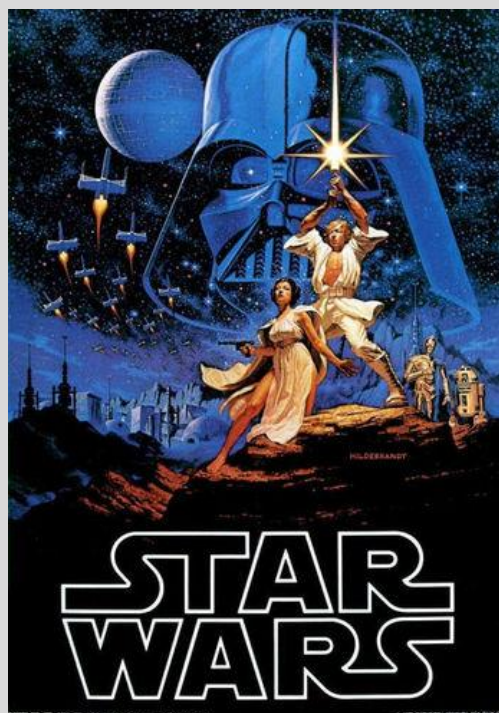


19 ABY *La Masacre de Ghorman*: un grupo de civiles mueren por manifestarse contra la política imperial. El Imperio legaliza la esclavitud.

19 ABY Varias semanas después de su derrota en Mustafar Darth Vader hace su debut como emisario de Palpatine y se difunde la noticia de que Anakin murió en el templo Jedi. Se oculta el origen de Vader y se dice que era un aprendiz del conde Dooku o un antiguo Jedi que se ha unido al Emperador.

19 ABY	El planeta Kashyyyk sufre un gran daño ecológico y 200.000 wookiees son esclavizados tras un bombardeo orbital. Se trata de una sanción Imperial por servir de santuario para los Jedi.
19 ABY	El Emperador descubre un Holocrón Jedi. Lira Wessex diseña el Destructor Estelar Imperial.
18 ABY	Palpatine, ayudado por sabotadores bothan, devasta Caamas. Se reforma la Autoridad del Sector Corporativo.
17 ABY	Chewbacca salva la vida de la cazadora de Wookiees Mala Mala.
17 ABY	Nace Mara Jade futura Mano del Emperador.
13 ABY	Con 26 años Piett se convierte en teniente.
10 ABY	Han Solo abandona a los contrabandistas con los que se ha criado y se dirige a Ylesia donde conoce a Bria Tharen y se enamora de ella. Tras diversas peripecias Han debe huir y decide ingresar en la Academia Imperial.
8 ABY	Palpatine descubre como transferir su conciencia a otro cuerpo para evitar la muerte gracias a un Holocrón Jedi. Se transfiere por primera vez a un clon suyo.
7 ABY	Darth Vader bombardea el planeta Falleen matando a 200.000 lugareños para evitar que un arma biológica se propague.
6 ABY	Talon Karrde descubre accidentalmente la Flota Katana.
5 ABY	Han Solo salva la vida de Chewbacca pero es expulsado de la academia. Ambos se dirigen a Nar Shaddaa donde se hacen cargo del clan <i>Desilijic</i> y se convierten en asalariados de Jabba y Jiliac.
5 ABY	Han gana el Halcón Milenario a Lando y viaja con Chewbacca hasta Kashyyyk. Bria y Lando son capturados por Boba Fett pero consiguen escapar. Bria y Han se vuelven a reunir y preparan la rebelión de Ylesia.
4 ABY	<i>Batalla de Nar Shaddaa</i> . Los contrabandistas vencen al Imperio.
3 ABY	Numerosos grupos de resistencia anti imperial que terminarán formando parte de la Alianza Rebelde incrementan su actividad y pasan de las pequeñas guerrillas a confrontaciones más directas. (STAR WARS REBELS).
3 ABY	Se firma el <i>Tratado de Generis</i> , que une varios grupos de rebeldes contra el Imperio. El Gran Moff Tarkin establece la Instalación de <i>Las Fauces</i> en los agujeros negros de Kessel y deja al cargo a su amante la Almirante Daala.
2 ABY	Se firma el <i>Tratado Corelliano</i> en el que Mon Mothma, Bail Organa y Garm Bel Iblis fundan la Alianza Rebelde. La Batalla de Turkana, la primera victoria rebelde. Finaliza la construcción de la Estrella de la Muerte.
1 ABY	Vader contrata a Boba Fett para que mate a Abar Karda y para que recupere un cofre. Fett cumple el encargo pero pretende quedarse con el artículo y eso hace que se enfrente con el poderoso Sith.

1 ABY	Tras una larga serie de aventuras, C-3PO y R2-D2 van a parar al servicio de la Casa Real de Alderaan.
1 ABY	Han Solo se ve obligado a arrojar un cargamento de especia de Jabba el Hutt al espacio.
1 ABY	Tras 31 años de servicio Bail Organa deja su puesto de senador y su hija Leia ocupa el puesto de modo transitorio hasta la nueva elección.
1 ABY	La plana mayor de Incom Corporation se une a la alianza entregando y desarrollando el T-65 Ala-X.
0 ABY	<i>La Batalla de Scarif</i> : un grupo de rebeldes (ROGUE ONE) roban el conjunto entero de planos de la Estrella de la Muerte, con su punto débil incluido. Todos mueren en la batalla.



0 ABY	S.W. EPIOSIDIO IV: UNA NUEVA ESPERANZA: Vader captura a la princesa Leia Organa pero no recupera los planos de la Estrella de la Muerte que son puestos a salvo por los androides R2-D2 y C3PO. Luke Skywalker encuentra a los androides y con la ayuda de Obi-Wan contratan los servicios de Han Solo y Chewbacca y todos juntos tratan de rescatar a la princesa. El Imperio destruye Alderaan para demostrar la eficacia de la Estrella de la Muerte. Luke y sus amigos rescatan a Leia y se dirigen a la base secreta de la Alianza en Yavin donde se enfrentan con los Imperiales consiguiendo destruir la Estrella de la Muerte.
0,5 DBY	Luke Skywalker tiene su primer encuentro con Darth Vader, en Jazbina. Luke se infiltra en los astilleros de Fondor para sabotear el Ejecutor, misión fallida. En su huida, descubre el planeta Hoth. Las Guerras de Cazarrecompensas: El Emperador elimina el Gremio. Boba Fett juega un importante papel en su destrucción. La base de Yavin IV es evacuada. Jan Dodonna es capturado. Comienza la construcción de la segunda Estrella de la Muerte. Lando Calrissian gana la Ciudad de las Nubes en una partida de sabacc.

1 DBY	Un cálculo erróneo del Almirante Griff permite que los rebeldes escapen de un nuevo ataque imperial sobre Yavin y eso permite que Kendal Ozzel promocione al grado de Almirante y que Piett asuma el comando del Super Destructor Estela Ejecutor.
1 DBY	Kyle Katarn destruye la fábrica de <i>Dark Troopers</i> y rescata al desertor Crix Madine de una prisión imperial. Borsk Fey'lya se une a la Alianza y Garm Bel Iblis la abandona. El Escuadrón Pícaro rescata de nuevo a Madine en Kessel y Mon Mothma le hace general de la Alianza.
1 DBY	Leia visita el planeta M'haeli. <i>La Batalla de Taanab</i> : la flota pirata Norulack es diezmada.
1 DBY	Cindel Towani y su familia se estrellan en Endor y son ayudados por los ewoks.
2 DBY	El planeta Bakura se une al Imperio. Gracias a Boba Fett, Vader descubre el nombre del piloto rebelde que destruyó la Estrella de la Muerte pero oculta el dato a Palpatine.
2 DBY	Luke Skywalker y Leia Organa buscan el Cristal Kaiburr en Mimbán y se encuentran con Darth Vader. Primer duelo entre padre e hijo.
2 DBY	Una emboscada Imperial en Derra IV destruye un convoy Rebelde y causa un gran daño a la Alianza.
3 DBY	S.W. EPIOSIDIO V: EL IMPERIO CONTRAATACA: Las Fuerzas Imperiales derrotan a los Rebeldes en Hoth y Luke viaja a Dagobah donde es entrando por el maestro Yoda. Han Solo y Leia se refugian en Ciudad Nube pero son localizados por Darth Vader. Han Solo es congelado en carbonita y entregado a Boba Fett. Luke abandona su entrenamiento y viaja a Ciudad Nube donde se enfrenta con Darth Vader. En el combate pierde una mano y se entera de que el Sith es un padre pero en el último instante es rescatado por Leia y Lando, dueño de la citada ciudad.
3,5 DBY	<i>Batalla de Gall</i> . El Príncipe Xizor del Sol Negro trata de asesinar a Skywalker mientras Leia, Chewbacca y Lando tratan de recuperar a Han. Xizor captura a Leia y su rescate acaba con la explosión del palacio de Xizor y la muerte del príncipe. Aconsejado por Xizor, Palpatine permite que la localización de la nueva Estrella de la Muerte caiga en manos de unos bothan. Luke Skywalker se fabrica su propia espada de luz.
4 DBY	S.W. EPIOSIDIO VI: EL RETORNO DEL JEDI: Han Solo es descongelado y rescatado de las garras de Jabba el Hutt, en un rescate que culmina con la muerte de Jabba y el desorden en su organización. Luke viaja a de nuevo a Dagobah donde ve morir a Yoda. Tiene lugar la batalla de Endor en la que se derrota a la flota imperial y se destruye la segunda Estrella de la Muerte. Anakin Skywalker se redime y entrega su vida para acabar con Palpatine.
4 DBY	Pestage asume el mando del Imperio. Lando corre la <i>Carrera Sangrienta</i> . Los Ssi-ruuk amenazan la Galaxia, Imperiales y Rebeldes trabajan juntos dando origen a la <i>Tregua de Bakura</i> .

4,5 DBY	El Escuadrón Pícaro, bajo el mando de Wedge Antilles, libera muchos planetas y realiza varias misiones. Muchos señores de la guerra rechazan seguir junto a los restos del Imperio y se aíslan en el Núcleo. Mara Jade elimina Nébula Negra asesinando a su líder y se une a la organización contrabandista de Talon Karrde.
5 DBY	Sate Pestage es traicionado y asesinado. Ysanne Isard toma el control del Imperio. La comisión de Grandes Moffs, apoyada por unos falsos profetas del Lado Oscuro, Zorba el Hutt y un misterioso personaje llamado Trioculus, que dice ser hijo de Palpatine, tratan de arrebatarle el control a Isard. Son todos ejecutados.
5 DBY	Se establece el Consejo Provisional de la Nueva República.
6-30 DBY	Época de relativa paz, pero en la misma, los numerosos restos del Imperio Galáctico forman La Primera Orden y crecen en poder y apoyos. El gobierno de la Nueva República no pasa por su mejor momento y estalla de nuevo la guerra. Motivos desconocidos hacen que La Fuerza y los Jedis (incluso los Sith), caigan de nuevo en el olvido, convirtiéndose en leyendas y cuentos de viejas... En religiones ya olvidadas...
31 DBY y en adelante	Época de juego.

ESTADO ACTUAL:

LA DECADENCIA DEL IMPERIO:

A lo largo de los cinco años siguientes, el Imperio perdió unos tres cuartos del territorio que una vez fue su dominio. Mientras tanto, la Alianza Rebelde se reorganizó como la Nueva República, con el deseo de traer paz y prosperidad a la galaxia. Desafortunadamente, la guerra no acabó sin más tras la muerte de Palpatine. Únicamente trasladó la ventaja del Imperio hacia la Nueva República. La pérdida de territorios por parte del Imperio se precipitó por la codicia de aquellos que permanecieron en el poder.

Palpatine cultivó cuidadosamente a aquellos con codicia de poder debido a su astucia, pero siempre los mantuvo a raya jugando a los unos con los otros. Sin nadie claramente en el poder, los juegos de engaños y maniobras políticas estallaron en una guerra a gran escala. Muchos de los mezquinos Moff intentaron crear sus propios imperios personales, ignorando el hecho de que el Imperio había perdido el control de las grandes corporaciones que construían armas y repuestos. Los soldados imperiales fueron lanzados los unos contra los otros, en vez de luchar en nombre del Imperio. La moral y las tasas de desertión se dispararon, mientras que la Nueva República vio lentamente como se incrementaba su apoyo.

Hubo varios intentos de reclamar el linaje "real" de Palpatine, aunque todos esos esfuerzos fallaron, y solo condujeron a un conflicto continuo y al derramamiento de sangre.



Con el Imperio desorganizado y descorazonado, las fuerzas militares de la Nueva República avanzaron sin parar hacia los Mundos del Núcleo. El planeta Coruscant capital de la antigua República y del Imperio cayó rápidamente y con solo algunos conflictos menores, en manos de la Nueva República, mientras las fuerzas Imperiales que salvaron lo que pudieron, fueron obligadas a desplazarse a los Territorios del Borde Exterior y a otras zonas remotas. Sin embargo, la simpatía por el Imperio era alta entre aquellos que ahora vivían bajo las leyes de la Nueva República.

Había muchos que se hicieron ricos con las políticas del Emperador, y los “diplomáticos idealistas” de la República prometieron retirar aquellas fortunas en nombre de la justicia. Algunos se dedicaron activamente al sabotaje, mientras otros solo convencieron a los recién liberados planetas de que permanecieran neutrales en vez de aliarse con la Nueva República.

La Nueva República se había enfrentado a muchos problemas internos. El continuo conflicto entre los Mon Calamari y los Bothans fue el más conocido, pero no el único entre los feudos de la República. Muchos mundos miembros declararon su lealtad a la República solo de palabra, manteniendo a los mismos burócratas que trajeron el terror a las poblaciones esclavizadas a manos del Imperio. La Nueva República había puesto la mirada en implantar leyes y derechos universales a la galaxia, en vez de las leyes locales y provinciales.

El resurgir del Gran Almirante Thrawn (5-6 años tras la Batalla de Endor), y su extraordinaria habilidad para reagrupar a las naves imperiales bajo su mando, probó lo frágil que era la Nueva República. La Galaxia Conocida experimentó un período más sensible donde el equilibrio de poder y el futuro de su gente permanecía en duda.

EL ESTADO DE LA GALAXIA

La Nueva República controla aproximadamente tres cuartos de la Galaxia Conocida, aunque su control está limitado, a menudo, exclusivamente a los mundos miembros. Las fuerzas militares de la República están extremadamente limitadas, y por tanto muchos sistemas son responsables de su propia defensa y del orden público. Aunque la mayoría de las personas de la región están completamente a favor de los ideales de la República, hay aún algunos que han se vuelto perezosos tras décadas de excesos y viejos hábitos implantados — hay muchos planetas miembros con leyes opresivas, y la administración de la ley es muy desigual de sistema a sistema.

La nueva República, a pesar de su poder, está lejos de ser rica, y tiene que arañar para conseguir suministros y naves. La economía de la galaxia ha tocado fondo debido a los miedos de la inestabilidad económica, y a la escasez de nuevos incentivos para volver a arrancar los motores de la industria.

Las corporaciones galácticas aún permanecen en su mayoría neutrales, sirviendo a quienquiera que les proporcione créditos. Muchas de las compañías han tenido que negociar directamente entre ellas en vez de hacer tratos con los gobiernos, y aunque no llevan a cabo acciones contra los gobiernos tampoco se alían con ellos. Muchos sistemas corporativos son responsables de todo el comercio, la moneda, la defensa y otros asuntos.

Finalmente la “Sociedad Marginal”, los bajos fondos galácticos se ha beneficiado generosamente del desarrollo de los acontecimientos en los pasados años. La muerte de Jabba el Hutt ha dejado abiertas muchas áreas nuevas de actividad que hasta la fecha habían estado dominadas por el infame gangster, y nuevas organizaciones criminales están surgiendo a un ritmo alarmante.





EL DESPERTAR DE LA FUERZA:

**LUKE SKYWALKER HA DESAPARECIDO
EN SU AUSENCIA, LA SINIESTRA
PRIMERA ORDEN HA SURGIDO DE
LAS CENIZAS DEL IMPERIO Y NO
DESCANSARÁ HASTA QUE SKYWALKER,
EL ÚLTIMO JEDI, HAYA SIDO
DESTRUIDO.**

**CON EL APOYO DE LA REPÚBLICA,
LA GENERAL LEIA ORGANA DIRIGE
UNA VALIENTE RESISTENCIA.
DESESPERADAMENTE BUSCA
A SU HERMANO LUKE CON EL FIN
DE OBTENER SU AYUDA PARA
RESTAURAR LA PAZ Y LA JUSTICIA
EN LA GALAXIA.**

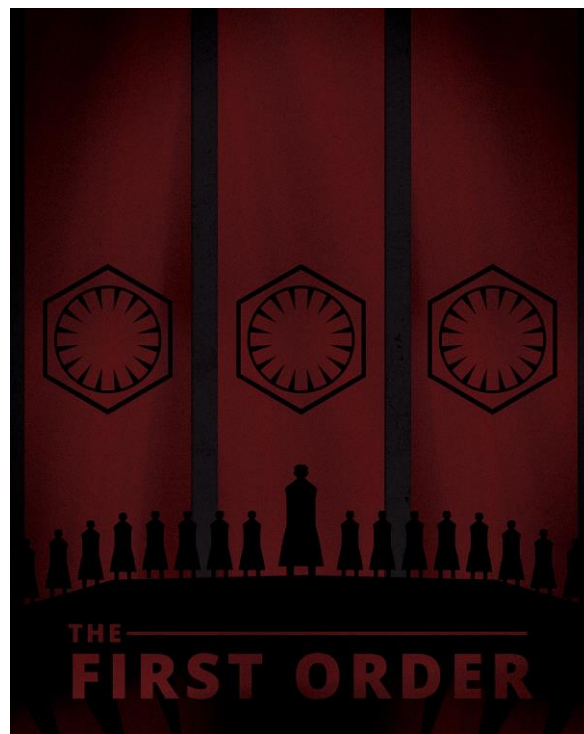
**LEIA HA ENVIADO A SU PILOTO
MÁS AUDAZ EN UNA MISIÓN SECRETA
A JAKKU, DONDE UN VIEJO ALIADO
HA DESCUBIERTO UNA PISTA
DEL PARADERO DE LUKE....**

Con el paso de, algo más de un par de décadas, la Galaxia continúa en una relativa paz. Pero al parecer los amplios y divididos restos del Imperio Galáctico están, por fin, poniéndose de acuerdo y aliándose en una organización más grande y peligrosa, La Primera Orden. Los sistemas en los que son fuertes, su poder y apoyos están creciendo de manera muy acelerada en los últimos años. Y todo gracias a un siniestro líder.

Por otra parte la Nueva República no pasa por su mejor momento, sistemas independientes, problemas burocráticos, piratas y miembros de los bajos fondos, falta de financiación, descentralización de los gobiernos, etcétera, está haciendo que la Nueva República pase un momento muy oscuro estando al borde de la desaparición... La, ahora General, Leia Organa ha establecido una nueva Resistencia que se opone al creciente poder de La Primera Orden, además de buscar a su hermano, Luke Skywalker, desaparecido hace años...

Esta nueva Resistencia mantiene el Ave estelar que ya portará la Alianza Rebelde, como símbolo.

Además por motivos desconocidos y oscuros el resurgir que vivió la fuerza durante la Era de la Rebelión, tocó a su fin, ya que La Fuerza y los Jedis (incluso los Sith), han caído de nuevo en el olvido, convirtiéndose en leyendas y cuentos de viejas... En religiones ya olvidadas en las que nadie cree.



LA PRIMERA ORDEN

La Primera Orden es una organización militar y política inspirada en el antiguo Imperio (y que recogió y unió los pedazos de este). Se opone y lucha activamente contra la Nueva República y la Resistencia. Y en los últimos años su poder ha ido en franco ascenso.

La organización está dirigida por una oscura y sombría figura, el Líder Supremo, ostentado actualmente por un tal "Snoke" del que poco se sabe.

La Primera Orden mantiene el poderío militar y la estructura militar que tenía el Imperio. Mantienen el uso de Soldados de Asalto, cazas TIEs, Súper Destructores, cuerpos especializados, etc., etc. Además muchos de los oficiales de la Primera Orden son antiguos oficiales del Imperio.

Como el Imperio, la Primera Orden está muy intrincada con el Lado Oscuro de la Fuerza, ya que se dice que el Líder Supremo es una fuerza poderosa y además cuentan con los Caballeros de Ren, unos usuarios del Lado Oscuro de la Fuerza, pero que al parecer no son Sith...

Se rumorea que la Primera Orden está trabajando en una base secreta con un poder destructivo enorme, comparable, incluso superior, a las antiguas Estrellas de la Muerte. Dicho proyecto recibiría el nombre en clave de Starkiller. Sí dichos rumores son ciertos, la Primera Orden podría poner en jaque a la Nueva Republica e inclinar la balanza hacía su lado tenebroso...



LA REPÚBLICA GALÁCTICA

Lo primero que hizo la República tras recobrar el poder fue restablecer el Senado Imperial como centro del poder legislativo, eso sí, no centro la sede en Coruscant, si no que la sede sería itinerante cambiando cada pocos años de planeta para tratar de dar un aspecto de saludable democracia. En la actualidad se encuentra en Hosnian Prime y sus cuatro lunas. Es más, la sede de la República lleva ya demasiado tiempo en Hosnian, y hay quién dice que ya no se va a mover de su actual sede.

La República Galáctica cuenta con una poderosísima flota, la cual brinda su apoyo a la Resistencia para frenar a la creciente Nueva Orden. Pero, ante las quejas de la Primera Orden, cualquier apoyo a la Resistencia es negado y encubierto.

Se sabe que al comienzo de la reconstrucción de la Nueva República se intentó restablecer el cuerpo de los Caballeros Jedi, pero algo salió mal y el único maestro jedi, Luke Skywalker, desapareció, sumiendo, de nuevo, la Fuerza y sus usuarios en las tinieblas del mito.

Algunos personajes importantes de la República gozan de puesto también en la Resistencia, pero esta es un cuerpo más militarizado y han tratado de distinguirlos y mantenerlos separados.

LECCIONES DE LA NUEVA REPÚBLICA:

Publicado por Pablo Simón en Jot Down (<http://www.jotdown.es/2017/01/las-lecciones-la-nueva-republica-galactica/>), añadido debido a lo bien que ambienta para jugar en la época citada.

Aunque no han quedado grabaciones dadas las interferencias de la energía oscura, el destello rojizo que surcó media galaxia fue visible desde gran cantidad de sistemas. El *Starkiller*, la superarma de la Primera Orden, fue disparada por primera vez e impactó de lleno en el corazón del Núcleo Interior. El planeta Hosnian Prime, la capital del Senado Galáctico, saltó por los aires junto a la reducida flota republicana. Se perdieron billones de vidas con la destrucción de aquel sistema. Era la primera vez desde el fin de la Guerra Civil Galáctica que se producía un daño semejante, infinitas veces superior a las pérdidas humanas que siguieron a la destrucción de Alderaan por la primera Estrella de Muerte. De nuevo, la galaxia se ha visto arrastrada a la guerra.

Ahora mismo la situación es de enorme desconcierto, por más que la superarma de la Primera Orden haya sido destruida. La Resistencia, casi sin recursos, está intentando ponerse en contacto con los restantes sistemas republicanos para iniciar levas en masa. Apenas hay recursos para hacer frente a una guerra a semejante escala. En paralelo, los supervivientes del Senado (ahora llamado «interino» y habiendo cedido el mando militar a la Resistencia), saltan de sistema en sistema a bordo de la fragata Jan Dodonna tratando de evitar la desertión de más sectores hacia la Primera Orden, superior en armamento y efectivos.

En este contexto tan complicado, muchos hemos esperado en vano una revisión en profundidad de la política de la Nueva República. Un análisis crítico que vaya más allá de afear que se ignoraron las advertencias de la general Organa sobre la Primera Orden. Un análisis crítico que revise las últimas tres décadas de la política republicana para indagar en las causas profundas del actual conflicto. Creo que es el momento de hacerlo. Así que invito a dejar de lado por un momento a las personalidades concretas, de más interés para otros estudiosos, y que nos centremos en la concatenación de errores políticos de la Nueva República que llevan produciéndose casi desde la batalla de Endor. Solo así podremos entender por qué de nuevo vuelve a arder la galaxia.



De la guerra civil a «Una Galaxia, dos Estados»

El periodo que ocupa la Guerra Civil Galáctica está comprendido aproximadamente entre el año 2 antes de la batalla de Yavin y la firma del Concordato Galáctico, el año 5 desde esa batalla. Tras el importantísimo giro a la contienda que supuso la destrucción de la Estrella de la Muerte y la muerte del emperador y Darth Vader en Endor, la Alianza Rebelde no tardó en reorganizarse como el gobierno de la Nueva República. Mon Mothma, como primera canciller, coordinó las operaciones finales contra un Imperio en vías de colapso. Como es bien conocido, la naturaleza personalista de la dictadura imperial supuso que, ante la falta de una sucesión clara, se atomizaran sus fuerzas y fueran vulnerables a los ataques de la flota republicana. Ni el Consejo de Regencia Imperial ni los grandes Moffs pudieron impedir la liberación de cada vez más sistemas, destacando especialmente los de Naboo o Kashyyyk, o hasta la guerra civil de Coruscant. Entretanto, el Senado republicano estableció su sede provisional en el planeta Chandrila.

Tras diversas escaramuzas y, en general, sucesivas derrotas, los restos del Imperio y la Nueva República midieron sus fuerzas de manera definitiva en la batalla de Jakku. Librada en superficie y espacio —la caída del destructor estelar *Inflictor* es una imagen grabada para la historia—, la contienda supuso el fin de las operaciones a gran escala de las fuerzas imperiales. Totalmente exhaustas, la derrota fue decisiva para el Imperio, cuyas maltrechas fuerzas se retiraron más allá del Borde Exterior. Fue entonces cuando se tomó una decisión fuertemente criticada incluso

en la época: la firma del Concordato Galáctico, un acuerdo de paz entre la Nueva Alianza y el Imperio.

La rúbrica del acuerdo cambió la naturaleza del conflicto político que había existido hasta la fecha. En un origen estábamos ante una guerra civil, por lo tanto, una lucha en la que se niega la autoridad del otro sujeto dentro del mismo Estado. Tan ilegítimo era considerado el gobierno del Imperio para la Alianza Rebelde como a la inversa. Sin embargo, el Concordato supuso *de facto* romper con la unidad en la galaxia reconociendo la soberanía del interlocutor con el que se negoció (y acotando la autoridad propia). Por paradójico que suene, el antiguo temor expresado por el canciller Palpatine en las Guerras Clon se hizo realidad; la galaxia se partió en dos sujetos independientes. Por primera vez, dos Estados y gobiernos con su propia autonomía, por más que se asumiera que uno de ellos se veía sujeto a un tratado de «vasallaje».

¿Era inevitable esta salida? ¿Se podía haber forzado a claudicar a las restantes fuerzas imperiales, desmovilizándolas y juzgando a sus responsables por crímenes contra especies no humanas? En la época no hubo acuerdo. Quizá cuando se mira al pasado, más de tres décadas después, se tiende a sobrestimar las capacidades que tenía en aquel momento la Nueva República. Quizá no se valora hoy lo agotador de la guerra civil y hasta qué punto la galaxia estaba ansiosa de paz, incluso pagando este precio. Sin embargo, no hay duda de que la concesión de soberanía *de facto* a la Primera Orden mediante el Concordato Galáctico (de enormes implicaciones para el derecho intergaláctico que rige esta contienda) no fue ni la mitad de grave que

lo que será la incapacidad de la Nueva República para asegurar su cumplimiento.

¿Pacta sunt servanda?

La historia de la Nueva República no puede entenderse sin la firma del Concordato con la Primera Orden, el cual se rubricó de manera solemne en Coruscant diez años tras la batalla de Yavin. Las condiciones específicas fueron la inmediata rendición del Imperio y el fin de las hostilidades. Para evitar que la guerra pudiera darse en el futuro, se establecieron condiciones para el desarme del Imperio; se fijó que no podría reclutar ni movilizar más tropas de asalto y que las academias imperiales, puntales clave para la formación y entrenamiento de oficiales, serían abandonadas. Por lo tocante a los límites territoriales fijados en el Concordato, el Imperio Galáctico debía quedar confinado a determinados límites del Núcleo y el Borde Interior. Además, Coruscant debía ser abandonada en favor de la Nueva República. Por último, se estableció que la tortura debía ser abolida por parte del Imperio, el cual se retiró con la mayoría de sus naves a las regiones desconocidas.

Revisada su redacción y términos, un tratado de estas características estaba necesariamente condenado al fracaso. Su primer defecto fundamental fue que desde un principio se desestimó el establecimiento de un gobierno afín en el Imperio, ya fuera uno títere o incluso uno democrático. Se permitió a la antigua oficialidad imperial recuperar el mando en la plaza pese a su debilidad inicial, un hecho que generó una manifiesta incompatibilidad de valores desde el origen. Era ilusorio pensar que la doctrina sith y el neoimperialismo no volverían a ir de la mano cuando la mayoría de los mimbres políticos del Imperio estaban formados por

criminales de guerra ligados al Nuevo Orden. Solo podía generar un basamento de revanchismo militarista.

Pero además, un segundo error clave es que el Concordato careció de mecanismos de supervisión efectivos. Lejos de establecerse líneas de comunicación entre los dos gobiernos, inspecciones periódicas o una tercera parte neutral, se confió en la buena fe de las partes para respetarlo, lo que necesariamente abocaba a que se incumpliera. A veces en secreto desde los sistemas desconocidos, otras de manera abierta, las cláusulas fueron violadas una a una. Finalmente, tampoco se establecieron reparaciones de guerra para compensar los sistemas damnificados en la guerra civil o para, al menos, dificultar la recuperación de la maquinaria política y militar del Imperio. Quizá, en ausencia de supervisión, al menos estas sanciones habrían ralentizado su crecimiento frente a la República.

Estos elementos fueron definitorios para el fracaso del Concordato. Pensemos que si se comparten valores —un gobierno afín— se puede confiar en la otra parte. Si no se comparten valores, al menos es clave establecer garantías. Y de no haber ninguna, al menos se podría optar por fijar sanciones. Ninguna de estas opciones se contempló en un inicio. Como era de esperar, la ya conocida como Primera Orden fue violando sistemáticamente todos los términos establecidos en el tratado. Desde los sistemas desconocidos se dedicó a construir los nuevos cruceros de batalla *Resurgent*, reclutar nuevos soldados de asalto y comprar armamento. En naves autoabastecidas reconstituyó las academias de formación de oficiales y hasta, casi como insulto a la República, desarrolló un nuevo modelo de droides torturadores.



Mientras que durante las décadas sucesivas el crimen organizado, obligar a cumplir las regulaciones financieras y mantener abiertas las rutas comerciales ocupaban el tiempo del gobierno republicano, la amenaza continuaba creciendo en sus fronteras. Y es que la falta de una política hacia el exterior había de solaparse con la propia parálisis del gobierno. El trauma de la caída de la Vieja República dejó tal impronta en los constituyentes de la Nueva que ellos mismos sembraron, aún de buena fe, las terribles semillas de su destrucción.

Nueva República, nuevos errores

Mon Mothma, la primera canciller de la Nueva República, decidió al inicio de su mandato que la cancillería prescindiera de los poderes de emergencia que tenía desde la época de Palpatine. Este paso, hasta cierto punto comprensible, vino acompañado de una decisión de enorme trascendencia: la aprobación en el Senado de la Ley de Desarme Militar. Según la propia exposición de motivos de la ley, la idea era evitar repetir los errores de las Guerras Clon y dar un paso decidido hacia la desmilitarización de la galaxia. Además de buscar un compromiso creíble ante los restos del Imperio, evitando una potencial deriva autoritaria como en la Vieja República, implicó dejar la defensa en manos de las fuerzas locales y el desmantelamiento de casi el noventa por ciento de la flota de antigua Alianza.

No hay duda de que esta argumentación se deriva de una lectura enormemente equivocada de los desencadenantes de la Guerra Clon —primera gran guerra de secesión galáctica—. En un sistema en el cual la República era hegemónica en toda la galaxia, tenía pleno sentido que no hubiera un ejército dado el principio *posse comitatus*. Los militares no deben garantizar el orden público ya que luchan contra los enemigos del Estado —y si luchan contra el pueblo, este pasa a ser enemigo del Estado, entrando por definición en la tiranía—. Al fin y al cabo, no olvidemos que son los Jedi en la primera batalla de Geonosis los que desencadenan el conflicto. Sin embargo, en el momento en el que existe un segundo Estado soberano en la galaxia, la supresión de un ejército no está justificada en absoluto. La República debe defenderse del exterior y su desmantelamiento es ceder una ventaja estratégica a un potencial rival frente al cual ni siquiera has establecido garantías.

Esta injustificable restricción de la República explicó el surgimiento de la Resistencia, la fuerza irregular encabezada por la general Organa y que operaba al margen de la cadena de mando de la Nueva República. Era indudable que había una demanda de defensa militar que necesitaba ser

satisfecha, en especial por lo tocante a los sistemas fronterizos con la Primera Orden. Entre tanto, el Senado no tardó en paralizarse a los pocos años. A diferencia de la Vieja República, en esta ocasión sí surgieron dos facciones o partidos tras la retirada de Mothma. De un lado, los Populistas, a favor de que la autoridad residiera en los sistemas (modelo confederal), del otro, los Centristas, a favor de un gobierno de la República más fuerte y más afín a la Primera Orden (modelo federal). Sin embargo, que la mayoría de decisiones del Senado debieran ser tomadas por mayoría cualificada llevó al bloqueo. Además, el dinero de la Primera Orden no tardó en fluir para paralizar aún más a la República, incluyendo los Atentados del Pañuelo.

La Nueva República, por lo tanto, aprendió las lecciones equivocadas de la Vieja, suprimiendo su único legado aprovechable —el ejército de la Alianza— y volviendo a caer en una república parlamentaria sin un ejecutivo racionalizado. Su ventaja respecto a la anterior república era disponer por fin de dos facciones que generaran líneas políticas transplanetarias. Sin embargo, esta ventaja vino anulada por su proceso de toma de decisiones internas. Si los asuntos ordinarios no son tomados por mayoría simple, dos partidos tan equilibrados en fuerzas y polarizados a lo que abocan es al bloqueo. Cuando se intentó reformar su arquitectura con una elección directa del primer senador (un presidente de la República que reemplazara al canciller para ir a un modelo presidencial) ya era tarde. El asesinato del candidato Populista avalado por Organa (que se retiró al revelarse que era hija de Vader) hizo que la elección se pospusiera de manera indefinida.





Superarmas y (des)centralización en la galaxia

Una de las decisiones políticas más importantes de la Nueva República fue establecer un sistema rotatorio de sedes del Senado, cuyo nuevo emplazamiento se iría decidiendo mediante elecciones internas, asegurándose de que al menos una vez habría de estar en cada sistema. Coruscant dejó así de ser la capital en favor de un modelo que no solo permitiera que hubiera más sensación de cercanía con el gobierno. Como es conocido desde los tiempos de las Guerras Clon, uno de los elementos centrales que genera tensión en la galaxia es la relación centro-periferia. De hecho, esta es la línea fundamental que dividió a la Vieja República y el eje de conflicto político entre las facciones de la Nueva. Sin embargo, quizá el contraste con las formas de gobierno imperiales permita entender mejor por qué la capital rotatoria era accesorio para solventar esta tensión.

Aunque a priori no lo parezca, la construcción de superarmas es un elemento fundamental para la solución de las tensiones territoriales dentro del Imperio. ¿Por qué razón si no el Imperio construyó dos Estrellas de la Muerte y la Primera Orden el Starkiller? Recordemos que ya desde tiempos de las Guerra Clon existe la idea de construir este tipo de armas. ¿Tiene en sí mismo sentido una inversión que supera el 1% del PIB galáctico? Parece un ambicioso programa de estímulo económico desde el centro, pero la diversidad de los aparatos productivos de los sistemas genera un impacto económico muy desigual según el sector. ¿Es simplemente una cuestión de potencia de fuego, quizá buscar economías de escala para dismantelar la costosa flota imperial? Quizá, si bien es una política muy de medio-largo plazo. Dejemos de lado

estas hipótesis para centrarnos en una lectura más política de estos proyectos desde dos ópticas.

Por un lado, la construcción de superarmas tiene un impacto importante hacia dentro de la dictadura imperial. Al tratarse de una dictadura personalista, la centralización del poder solo se puede realizar en la medida en que las rentas se focalicen en proyectos específicos que contenten a las facciones internas, rentas directamente controladas por el emperador. Proyectos, en suma, que atraigan la atención de diferentes sectores y las distraigan de generar bases de apoyo en sus sistemas —y por lo tanto, a potencialmente conspirar por su autonomía—. Pero además, también existe una lectura hacia afuera del régimen, que es el uso de la capacidad disuasoria de dichas superarmas. Una Estrella de la Muerte es un mecanismo que previene la secesión o la rebelión de sistemas planetarios contra el Imperio. Una estructura que, siguiendo las palabras del Grand Moff Tarkin, permita construir un sistema de gobierno basado en el miedo a su estación de combate. Por lo tanto, la superarma centraliza personalizando más la dictadura y disuadiendo la salida de sistemas del Imperio.

Volvamos ahora a la Nueva República. Para contravenir cualquier peligro de centralización y, por lo tanto, evitar que hubiera una nueva deriva autoritaria en su seno, se apostó por una capital rotatoria. Sin embargo, el reparto de rentas derivado de trasladar periódicamente el Senado difícilmente podría aliviar tensiones separatistas en el seno de la República —aparte de lo caro y poco funcional del traslado—. En lugar de plantear una nueva Carta Galáctica que clarificase bien los niveles de competencia de los sistemas y del

Senado, se volvió a dejar la cuestión abierta. Esto hacía inevitable la parálisis a medida que el gobierno se asentara. Es decir, lo que se hizo fue asimilar la descentralización política a que hubiera un gobierno republicano rotatorio, lo que supone no haber entendido absolutamente nada sobre la naturaleza de los conflictos interplanetarios en la galaxia. Los contrapesos verticales o multinivel del poder no se basan en la rotación del gobierno (o poner el Senado en Ryloth o Sullust), sino en el respeto por la autonomía de los diferentes sistemas con una clara delimitación de su autoridad y sus recursos.

Por desgracia, la Nueva República se quedó en el aspecto más fútil. Frente a la centralización y las superarmas del modelo imperial, se optó por la rotación y el desarme. Un movimiento pendular que no resolvía ningún problema y, si caso, creaba algunos nuevos.



Las lecciones de la Nueva República

Creo que con este breve repaso es bastante evidente que la Nueva República cometió importantes errores desde su restauración tras la batalla de Endor. Aunque no toda la historia sobre la emergencia de la Primera Orden esté clara y el sistema político de la República tiene grises, aunque se sabe poco sobre el fracaso de la restauración de la Orden Jedi, es evidente que ni siquiera se extrajeron las lecciones correctas de la caída de la Vieja.

El reconocimiento de la soberanía de la otra parte (la partición de Alemania o Corea), la garantía nula para el cumplimiento del Concordato Galáctico, bien estableciendo un régimen con el compartir valores (Japón o RFA tras la Segunda Guerra Mundial) o garantías para el desarme (Tratado de Versalles), el dismantelar el ejército nacional de manera unilateral (ni siquiera creando una Sociedad de Naciones), el fracaso en la racionalización del sistema republicano (como se hizo en la Alemania post-Weimar) o delimitar un claro modelo descentralizado para contraponerse al centralismo imperial (la idea fundadora del federalismo americano), fueron algunos de los pecados primitivos de la Nueva República.

Ahora ya es tarde y la galaxia se encuentra al borde del colapso. De nuevo, una generación entera se ve arrastrada al conflicto por su falta de visión. Solo confío en que, si finalmente la Resistencia prevalece, hayamos aprendido, de una vez por todas, que sin unas instituciones sólidas y una paz justa no libremos a generaciones futuras de volver a verse arrastradas a la guerra.



LA HOLORED:

Durante la Vieja República había una libre circulación de la información, un intercambio cultural y de ideas que promovía un rápido crecimiento de la República en casi todas sus facetas. Este flujo de información también contribuyó a acelerar su declive, ya que los mundos constituyentes estaban constantemente informados del estado de los conflictos en el Senado.

El clima de incertidumbre se autopromovía. El Emperador y sus consejeros decidieron eliminar esta posibilidad y acabar con los beneficios que el sistema había aportado en los primeros años de la República.



En los tiempos de la Vieja República, había una HoloRed que retransmitía la información a todos los mundos constituyentes. La HoloRed era muy costosa de mantener, pero aportó a la República un sofisticado y flexible medio de comunicación. Estaba formado por cientos de miles de trans-



ceptores conectados a una gran matriz de hilos-S de Hiperespacio (popularmente conocidos como Simu-túneles) coordinados, así como las computadoras para diferenciar y decodificar toda la información. La HoloRed era el único método posible para transmitir hologramas en tiempo real de un mundo a otro.

Su mantenimiento era horrorosamente caro, ya que cada segundo de transmisión por todos los canales costaba varios miles de créditos por transceptor. La utilizaba casi exclusivamente el gobierno y las casas comerciales más importantes de la Vieja República. Pero unía a los planetas constituyentes, dando al ciudadano de a pie la sensación de que le pertenecía.

Compañías comerciales menores y los individuos nunca utilizaron la HoloRed directamente, se valían de los millones de comerciantes que cruzaban las rutas comerciales de la Vieja República.

Poco después de acceder al trono, Palpatine dismanteló la HoloRed consiguiendo dos objetivos.

Primero, dificultó a todos los enemigos que no estuviesen en el Senado la coordinación de cualquier tipo de resistencia a sus designios. Cualquier sistema individual, sin que importara sus riquezas o su influencia, podía ser fácilmente aplastado por el Imperio. Segundo, los mundos constituyentes se utilizaban para absorber los gastos de la HoloRed, aunque la gran mayoría recibieron pocos beneficios del sistema durante los últimos días del colapso de la República. Esto dio al Emperador un enorme flujo de créditos con los que poder iniciar con rapidez la creación de las Fuerzas Imperiales, armando y preparando a más tropas en los primeros seis meses de su reinado que los que la República movilizó nunca.

El gobernador Tarkin apremió al Emperador a reinstaurar la tecnología de la HoloRed a menor escala, para ser utilizada solamente por la Flota Imperial y sólo a nivel de Grupos de Sector. Esta propuesta se hizo dentro de una transmisión al Emperador en la que se detallaba un plan para gobernar el Imperio con gran economía de fuerzas. El Emperador aprobó el plan, nombrando Gran

Moff a Tarkin por sus esfuerzos. El plan fue conocido, de forma no oficial, como Doctrina Tarkin. Con este mismo plan la HoloRed comenzó a usarse también para lanzar proclamas imperialista, publicidad condicionar a los individuos, así como para alistarlos ya fuera a la armada o al ejército de tierra. Pero con esto, también hicieron que piratas rebeldes piratearan la señal y emitieran discursos contra el Imperio Galáctico.

Con la llegada de la Nueva República se ha tratado de restablecer la HoloRed en toda la Galaxia conocida, pero es un trabajo duro y caro, y está muy lejos, aún, de completarse.

EL AUREBESH:

Según el Universo Expandido el Aurebesh se usa para escribir el Básico, el lenguaje común para todos los planetas, y por eso es el alfabeto más extendido de la Galaxia aunque no el único ya que prácticamente cada mundo tiene el suyo propio.

Su nombre procede de la unión de sus dos primeras letras Aurek y Besh y la tabla que te ofrecemos bajo este párrafo introductorio te descubrirá no solo el nombre de cada uno de sus símbolos sino su
























































equivalencia con nuestro alfabeto de modo que si la estudias y la memorizas serás capaz de leer y escribir textos Aurebesh.

Lenguajes en la Galaxia:

En una Galaxia tan amplia, el número de lenguajes tiende al infinito. Casi cada raza tiene uno, y en muchos planetas también tienen uno propio, aparte de variaciones y dialectos. Por eso es tremendamente útil el lenguaje Básico o Común.

A continuación ponemos algunos pocos de los idiomas hablados en la Galaxia aparte del Básico: Binario, Bith, Bothan, Cereano, Cheunh, Zolander, Devaronese, Duggan, Dures, Faallen, Gamorreano, Huttes, Ithoriano, Mon Calamariano, Rodese, Ryl, Shyriiwook, Zabraki, etcétera, etcétera.

EL AUREBESH

								
Aurek (a)	Besh (b)	Cresh (c)	Dorn (d)	Esk (e)	Forn (f)	Grek (g)	Herf (h)	Isk (i)
								
Jenth (j)	Krill (k)	Leth (l)	Mern (m)	Nern (n)	Osk (o)	Peth (p)	Qek (q)	Resh (r)
								
Senth (s)	Trill (t)	Usk (u)	Vev (v)	Wesk (w)	Xesh (x)	Yirt (y)	Zerek (z)	Cherek (ch)
								
Enth (ae)	Onith (eo)	Krenth (kh)	Nen (ng)	Orenth (oo)	Shen (sh)	Thesh (th)	(coma)	(punto)
								
(?)	(!)	(:)	(;)	(-)	(')	(')	(')	(')
								
(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
								

Sistema numérico Aurebesh

© Coronel Kurtz - SithNET - www.loresdelsith.net



CREACIÓN DE PERSONAJES:

La creación de los personajes en Savage Star Wars es muy parecida a la de Savage Worlds, tratado en el Capítulo uno, Creación de personajes. Hay que tener en cuenta las razas (o especies) de Star Wars y algunas pequeñas variantes en las reglas.

Así pues, seguirá la estructura básica:

- 1º) Elegir raza.
- 2º) Rasgos.
Repartir Atributos y Habilidades.
Valores derivados.
- 3º) Coger Ventajas y Desventajas.
- 4º) Adquirir Equipo.
- 5º) Detalles de Trasfondo.

En este capítulo describiremos las muchas especies disponibles para jugar a Savage Star Wars, obviamente en la galaxia hay muchas más especies, pero no podemos ponerlas todas, así bien, hay las suficientes como para que los PJs queden contentos y diferenciados, no obstante, sí el jugador quiere

jugar otra raza no reflejada en este suplemento, sólo tiene que pedir permiso al Director y construirla entre ambos, manteniendo el equilibrio con las aquí presentes (qué por otra parte no están equilibradas al 100% entre sí - por ej. los humanos son un pelín más poderosos que en básico).

En este capítulo, también, detallaremos las Ventajas y Desventajas propias de esta ambientación, así como los cambios a las ya existentes en el Básico de Savage Worlds.

LENGUAJES

Los Personajes comienzan el juego con un número de idiomas iguales a la mitad de su dado de Astucia, estos, incluyen los idiomas de partida de su raza, por lo que, por ejemplo, un héroe nautolan con una Astucia de d6, sabe tres idiomas, dos de ellos serán en Nautola y el Básico, y el otro queda a elección del jugador. Los idiomas no son un Conocimiento, y se asume un que el PJ habla el idioma con la fluidez suficiente para mantener una conversación.

Una vez que comience el juego, un Personaje puede aprender una nueva lengua dedicando un Avance para el dominio de la lengua —asumirá que ha estado practicando el idioma durante sus aventuras, así que no tiene que gastar "tiempo muerto"—. De esta manera los Héroes pueden saber más idiomas que lo que sus Astucia permite.

A menos que un personaje sea analfabeto, también puede leer y escribir cualquier idioma que hable.

ESPECIES: **ADVOZSEC**



Los advozsec (singular advozse) son unos alienígenas de baja estatura (1,50-1,60m), orejas puntiagudas, y cráneos dilatados, coronados por un grueso pero corto cuerno, que surge de sus frentes. Su pigmentación tiene gran variedad, y hay advozsec rosados, azules o verdes.

Los advozsec han evolucionado en el planeta Riflor. La atmósfera de este mundo es turbia y profunda, y está cargada de cenizas volcánicas, que difuminan la luz natural de sus tres soles. Esto ha provocado que todas las especies nativas adapten su visión;

los advozsec poseen grandes ojos negros que les permiten ver en la escasa luz de su planeta.

Riflor orbita en un sistema ternario, y es orbitado a su vez por tres lunas. Aunque Riflor está cerca de los soles, las cenizas atmosféricas filtran la luz solar y reducen notablemente la temperatura de la superficie. Por ello, los advozsec y otras especies están obligados a vivir cerca de grietas geotermiales. Al vivir encima de esos polvorines, las ciudades advozsec sufren graves daños por los frecuentes terremotos, y es preciso reconstruirlas. Esto ha causado que los advozsec tiendan al pesimismo y al escepticismo, sobre todo en comparación con otras especies. Los advozsec son herbívoros, sin excepción.

Los advozsec han desarrollado tecnología similar a la que hay en el resto de la galaxia. Sin embargo, a diferencia del resto de la galaxia, los advozsec prefieren trabajar a una escala menor y más transportable. Probablemente, lo hacen porque así es más fácil llevarse la tecnología en caso de un desastre natural. Los advozsec son una visión común en la galaxia, sobre todo en zonas con altos niveles de criminalidad.

Aguante: Los advozsec son un pueblo vigoroso y resistente. Comienzan con Vigor d6.

Visión en la penumbra: Los advozsec están acostumbrados a la escasa luz de su planeta. Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).

Lenguajes: Advozse y Básico.

ANZATI

Considerados leyenda en muchas partes de la Galaxia, los anzati existen. Son seres de aspecto humanoide y gran inteligencia que aprovechan su inmenso parecido con los humanos para acercarse a sus presas. De hecho, y con unas pocas excepciones biológicas, el aspecto de un anzati es prácticamente igual al de un humano. La más notable de estas diferencias es que los anzati ocultan en sus mejillas unas probóscides que pueden desenrollar para insertar en las fosas nasales de sus víctimas. Las probóscides entran en las fosas nasales de la víctima para avanzar hacia su cerebro, donde consumen la materia gris propiamente dicha y todas sus energías vitales, sin dejar una sola marca. Los anzati denominan "sopa" a este alimento. Ciertas teorías no confirmadas sugieren que esta "sopa" está también relacionada con el concepto corelliano de "suerte", de modo que, aún si la víctima lograra sobrevivir al encuentro, resultaría menos afortunada en el devenir de sus días.



Debido a que los anzati son muy discretos y a que sus víctimas rara vez sobreviven, ha sido imposible confirmar esta teoría. Los jedi podrían ser capaces de ocultar la intensidad de su "sopa" a los anzati utilizando la Fuerza

Internamente son muy distintos a los humanos. En primer lugar, no parecen tener un ritmo biológico propiamente dicho. Un anzat simplemente "es", sin envejecer visiblemente en muchos siglos, y aparentemente con la capacidad de vivir indefinidamente salvo por muerte violenta. Ni siquiera duermen como la mayoría de las especies, cuando el agotamiento se lo ordena, sino que entran en un estado cuasi comatoso cuando ellos lo eligen conscientemente. Un anzat alcanza la pubertad aproximadamente a los cien años, momento en el que abandona su planeta para cazar su "sopa", y un milenio después sigue viviendo.

Enérgico: Los anzati comienzan con Espíritu d6.

Poderes Oscuros: Todos los anzati pueden aprender ciertos poderes telepáticos. No está claro si estos poderes tienen relación con el Lado Oscuro o con la Fuerza. Los poderes se compran como los poderes Jedi. Y todos los anzati comienzan con Trasfondo Arcano (Sensible a la Fuerza), eso sí, uno de los poderes a escoger entre los tres, debe ser obligatoriamente Castigo, aplicado sobre las probóscides (Para un daño total del Espíritu del anzati +2/+4 con un aumento, y se trata como un ataque de toque).

Forastero: Prácticamente nadie cree en ellos, y aún ocultos como humanos, la gente tiende a no fiarse de ellos, encontrándolos inquietantes, sufren un -2 a su Carisma.

Lenguajes: Anzati y Básico.

AQUALISH



Los aqualish son humanoides anfibios nativos del mundo de Ando, en el Borde Medio. Existen tres clases de aqualish, los aquala (generalmente considerados la base de los aqualish), los quara y los ualaq. Las tres variedades son, normalmente, similares en apariencia, pero los quara y ualaq tienen garras con cinco dedos donde los Aquala tienen aletas. Los ualaq, además, se diferencian por el hecho de que tienen cuatro ojos en lugar de dos.

Las distintas subespecies se odian entre sí. Cada clase es vista por los otros como inferior y débil.

Admiran la fuerza y son abiertamente despectivos y hostiles hacia el débil. Esto es una conducta habitual y aceptada para un aqualish, que es agresivo y beligerante hacia las personas con las que se está relacionando por primera vez. Si el otro individuo no les hace frente los aqualish asumen que el otro ser es débil y continúan intimidándolo.

Son humanoides con la cara llena de pelo, unos grandes ojos vidriosos, bocas dominadas por pun-

tiagudos colmillos internos y piel de verde o azul oscuro a rojo intenso o negro. Su altura y ciclo vital es muy similar al humano.

Cuando llegó la primera nave espacial republicana, interrumpió una guerra racial, y provocó que los xenófobos aqualish se unieran entre ellos para atacar a los intrusos extranjeros. Algunas leyendas dicen que los corellianos fueron los primeros en llegar a Ando, mientras que otros mitos dicen que fueron los duros. De cualquier manera, fueron vencidos, y los aqualish se apoderaron de avanzada tecnología, y llevaron su naturaleza violenta y beligerante al espacio. Los aqualish devastaron el planeta hermano de Ando, y fueron finalmente detenidos por la República.

Aguante: Los aqualish son un pueblo vigoroso y resistente. Comienzan con Vigor d6.

Acuático: Los aqualish viven perfectamente en el agua, siendo anfibios, no pueden ahogarse en ella. Mueven nadando a una velocidad igual al su dado de Nadar completo, y comienzan el juego de forma gratuita con Nadar d6.

Beligerante: Los aqualish tienen bien ganada la fama de brutos y beligerantes, todos tienen un -1 al Carisma (y predisposición a tener la Desventaja Canalla).

Lenguajes: Aqualish y Básico.

ARKANIANOS

Los arkanianos son una especie que a simple vista sólo se diferencia de los humanos en dos cosas, sus manos tienen cuatro dedos terminados en garras, y sus ojos son totalmente blancos, careciendo de ninguna pupila perceptible en el espectro que los humanos consideran visible. Estos ojos actúan como sensores infrarrojos y permiten que un arkaniano vea con claridad en cualquier nivel de luz, e incluso se sabe que pueden ver con claridad en oscuridad total.

También se ha detectado que los arkanianos tienen un coeficiente intelectual superior a la media galáctica. Para redondear su potencial, prácticamente todos los arkanianos se han dedicado al estudio exhaustivo y profundo de algún área de conocimiento, habitualmente científico o en su defecto al menos académico y, adicionalmente, se profundiza también en capacidades técnicas y profesionales. Muy pocas especies cuentan con un sistema educativo tan bueno, que incluso les obliga a aprender el idioma básico además de su lengua nativa.



Los arkanianos son por definición arrogantes. Se consideran el pináculo evolutivo, y milenios de interacción con la comunidad galáctica no les han convencido de lo contrario. Los arkanianos llevan siglos siendo maestros en tecnología ciborg, microelectrónica, medicina e ingeniería genética de todo tipo, todos ellos campos en los que han realizado grandes contribuciones. Su arrogancia les lleva a la dedicación y la paciencia y, con la riqueza de sus minas, han podido llevar a cabo proyectos de investigación a una escala inimaginable, tanto en efectos (terraformación o xenorreformación totales) como en tiempo.

Agudo: Los arkanianos son considerados sumamente inteligentes y sabios. Comienzan con d6 en Astucia.

Infravisión: Los arkanianos ven también en el espectro infrarrojo. Reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo).

Resistentes al Frío: Los arkanianos tienen un +1 a las tiradas de Vigor para resistir efectos de Frío.

Arrogante: Como la Desventaja. Podrá ser eliminada con dos Avances.

Lenguajes: Arkaniano y Básico.

BARABEL



Especie reptiliana, relativamente recién llegados a la comunidad galáctica. Habiendo evolucionado de depredadores nocturnos, están bien armados para arreglárselas en prolongados periodos de oscuridad y conservan mucha de la ferocidad de sus ancestros.

Varios siglos antes de la formación del Imperio (al menos de acuerdo con las leyendas barabel) un explorador Jedi ithoriano llamado Noga-ta llegó a su mundo y acabó tranquilamente con una guerra civil de milenios de duración que surgió de una disputa sobre unos terrenos de caza.

Esto inculco un gran respeto por los Jedi en todos los barabel durante los siglos siguientes, incluso a pesar de la propaganda antijedi del Imperio Galáctico. Un barabel acepta la palabra de un Jedi como un valor nominal, incluso cuando de lo contrario podrían despreciar la misma afirmación de un no Jedi. Sin embargo, los seres que ganan la confianza de un barabel afirmando falsamente ser Jedi aprende rápidamente la lección cuando se descubre su artimaña.

Fuera de su mundo, los barabels asumieron profesiones que hacían uso de su naturaleza depredadora, cazarrecompensas y asesinos.

Sorprendentemente, los barabels siguen de buena gana las órdenes una vez la cadena de mando está

claramente establecida, haciendo de ellos miembros valorados de unidades mercenarias. Realizan las órdenes rápida y eficientemente, pero no vacilan en desafiar al líder si su supervivencia está amenazada.

Son reptiloides bípedos que pueden fácilmente medir dos metros en su madurez. Están cubiertos de escamas negras o verdes parecidas a uñas que les protegen parcialmente de los impactos de la mayoría de las armas corrientes, desde las armas contundentes de cuerpo a cuerpo hasta las pistolas bláster. Inmensos dientes afilados como cuchillas llegan a medir 4 centímetros. Sus pesadas garras son aún más grandes y les sirven para desgarrar la carne de sus presas. Incluso sus ojos se han adaptado, y perciben la longitud de onda infrarroja para poder cazar en la escasa luz de Barab I.

Aguante: Los barabels son un pueblo vigoroso y resistente. Comienzan con Vigor d6.

Armadura Natural: Sus escamas les proporcionan un +2 a Dureza de Armadura (cancelable con PA).

Infravisión: Los barabels tienen una excelente visión, incluso en onda infrarroja. Reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo).

Leal: Los barabels son un pueblo leal, ya sea con su tribu o con su unidad. Empiezan con esta desventaja de manera automática.

Forastero: al ser una especie recién llegada apenas se han acostumbrado a la sociedad galáctica, sufren un -2 a su Carisma.

BESALISK

También llamados besaliskos o ojom. Nativos del planeta llamado Ojom. Es un mundo oceánico y frío, cubierto de escarcha. Gigantescos glaciares se deslizan lentamente sobre su superficie. Los besaliskos evolucionaron de grandes aves no voladoras, aunque mucha gente cree erróneamente que son reptilianos. Los besaliskos son seres corpulentos cuyos cuerpos se sostienen por dos robustas piernas. Son carnívoros, aunque no está claro si son depredadores o carroñeros. Debido al frío de su entorno, almacenan grasas en su cuerpo. Esto les permite sobrevivir durante largos períodos de tiempo sin comida ni agua, teniendo un aguante que aproximadamente triplica el de un humano. Sin embargo, fuera de su planeta, sudan mucho porque no logran acostumbrarse a un clima tan cálido como el que disfrutaban muchas otras especies.

Un besalisk medio mide ciento ochenta centímetros de estatura. Pese a que a menudo son bastante

corpulentos, se les considera de tamaño medio. La cabeza de un besalisk tiene una forma que se suele encontrar en los anfibios. En la parte superior presentan una cresta ósea, rodeada de cortas plumas a cada lado que sirven de cobertura. La boca de un besalisk es muy ancha, con un gran saco elástico que cuelga bajo ella. Tienen el labio superior cubierto de bigotes sensoriales. Todos estos rasgos son pistas que les señalan como descendientes de aves, y casi cualquier alienígena reptiliano lo vería al momento.



Tienen cuatro musculosos brazos, dos a cada lado. Cada uno de los brazos termina en tres hábiles dedos. Las mujeres presentan seis, y a veces hasta ocho brazos, cuya necesidad evolutiva es desconocida. Al igual que sucede con los varones, las mujeres tienen la mitad de los brazos a un lado, y la otra mitad al otro.

Los besalisk tienen excelentes memorias y pueden recordar los más ínfimos detalles durante años.

Apendices múltiples: Los besalisk tienen cuatro brazos (o más). Ganan la Ventaja Ambidextro automáticamente, ya que no tienen mano buena o mano mala.

Aguante: Los besalisk son un pueblo duro y resistente. Comienzan con Vigor d6.

Lento: Los besalisk no destacan por su rapidez. Tienen un valor de Paso racial de 4.

Lenguajes: Besalisk y Básico.

BITH



Los orígenes ancestrales de los bith son prácticamente imposibles siquiera de suponer, porque sus cuerpos han evolucionado hasta dejar muy atrás sus orígenes, y además su peculiar sistema de reproducción ayuda a ocultar cuál podría haber sido su código genético de unos milenios atrás. El apareamiento se establece por ordenador, y el Servicio de Emparejamiento Informático o S.E.I. es responsable de emparejar el ADN de padres potenciales, comparando a cada candidato con un mínimo de una docena de posibles cónyuges, para determinar los mejores emparejamientos posibles y crear el patrón infantil o P.I., una proyección de lo que será el retoño de dos bith. El ADN se combina, fertiliza e incuba durante un año local. De este modo, se elimina la posibilidad de que existan defectos de nacimiento en una raza tan evolucionada.

Las características físicas de los bith son bastante peculiares. Para empezar, son criaturas de piel muy pálida y achatadas narices. No tienen orejas visibles, pero su oído es muy agudo, y pueden percibir sonidos como otras especies perciben colores. Sus inmensos ojos negros no poseen párpados, porque los bith han evolucionado más allá de la necesidad de dormir. Son órganos sensoriales muy desarrollados que pueden ver tenues detalles imperceptibles para la mayoría de las especies, y pueden concentrarse en observar pequeños detalles durante horas y horas. Sus sis-

temas respiratorios extraen cada molécula utilizable con cada aspiración, expulsando sólo las más pequeñas cantidades de gases desechables a través de la piel. Cada mano de un bith posee cinco dedos, siendo el pulgar oponible pero, y esto no es compartido por la mayoría de las especies, también es oponible el meñique. Esto les permite manejar con gran precisión el equipo mecánico. Pero tal vez la característica física más destacada de los bith sea su cabeza. Los bith poseen cráneos hiperdesarrollados sin un solo pelo. En su interior hay grandes y complejos cerebros. Se sabe que estos tienen muy desarrolladas las regiones que controlan las aptitudes científica y artística, y son excelentes en pensamiento abstracto.

Sin embargo, tan grande como pueda ser su cerebro, ha minimizado y atrofiado los centros que generan miedo, pasión, agresividad y casi todas las respuestas animales instintivas.

Intelecto Mejorado: Comienzan con d6 en Astucia y un +2 a todas las tiradas de Conocimientos.

Frágiles: -1 a Dureza, -2 a resistir Venenos, Enfermedades, Fatiga, Cansancio...

Sentidos Desarrollados: Como la Ventaja Alerta.

Trance: Los biths sólo necesitan dormir 4 horas al día.

Lenguajes: Bith y Básico.

BOTHAN



Los bothan tienen el dudoso honor de ser los espías más famosos de la galaxia, y la Red de Espías Bothan (relacionada con la IMB, Inteligencia Militar Bothan) está teóricamente a disposición de quien pague por ella. Se sabe, sin embargo, que durante la Guerra Civil Galáctica, fue la Alianza Rebelde quien más utilizó sus servicios, si bien también el Imperio y las corporaciones criminales pagaron por su uso. Por naturaleza les atrae la política y la influencia.

El planeta natal de los bothan se llama Bothawui. Es el tercer mundo del sistema Both, según algunos a millones de kilómetros de ninguna parte. Otros planetas del sistema Both incluyen Golm y Ganash, dos gigantes gaseosos púrpuras; el primero, con veintitrés lunas, recibió su nombre por el personaje histórico bothan Golm Fervse'dra; el segundo, con sólo catorce lunas, fue bautizado por un personaje mitológico bothan.

La ciudad capital de Bothawui, Drev'starn, es un hervidero de topes encubiertos, infiltrados y agentes dobles, generando un estado de desconfianza que asusta. Irónicamente, es lo más parecido al territorio neutral para las organizaciones de inteligencia y los espías de la Alianza Rebelde se mezclan con los agentes de inteligencia de la Primera Orden, el Sol Negro, el Espacio Hutt y quién sabe qué más. Hay que admitir, además, que los bothan mantienen limpias las amplias calles de sus ciudades, y sus edificios construidos con brillo-piedra le dan un aspecto excelente.

Además, Drev'starn es la sede del Edificio Central de los Clanes Combinados, cuerpo gobernante de la raza bothan. También tenían sedes importantes allí el Departamento de Disuasión Criminal, una fuerza policial con uniformes verdes y amarillos, y los Extintores, el servicio de bomberos local. Tal vez, los bothans sean los mayores expertos en la recolección y explotación de datos para obtener beneficio.

Culturalmente, los bothans no creen en el conflicto directo. Prefieren manipular las situaciones entre bastidores, observar y esperar oportunidades e información, y usar estas herramientas para adquirir posición e influencia. Son manipuladores, astutos, recelosos, curiosos por naturaleza y algo paranoicos. Pueden ser irritantes, pero también fieles y valientes.

Los bothan son humanoides mamíferos peludos que comparten rasgos equinos, felinos y caninos. No son muy altos (1,55 de media).

Ágil: Comienzan con d6 en Agilidad.

Voluntad de Hierro: Tienen una ferrea voluntad, lo que les otorga un +2 a las tiradas de Espíritu.

para resistir manipulaciones, controles, engaños, inclusive poderes de La Fuerza.

Frágiles: -1 a Dureza.

Conocimiento de la calle: Obtienen un +2 a las tiradas de Callejear.

Lenguajes: Bothan y Básico.

CATHAR



Son humanoides felinos con leoninas melenas, normalmente más abundantes en los varones. Los varones tienen dos dientes puntiagudos que se extienden desde la mandíbula superior hacia la barbilla. Pese a que estos colmillos no están presentes en las mujeres, ellas son tan agresivas y audaces como los varones, y aparentemente pueden optar a las mismas posiciones que los varones. Ambos sexos presentan garras cortantes en manos y pies.

Los cathar son veloces corriendo y fuertes. Se considera que la sociedad cathar es increíblemente avanzada, sobre todo dado su relativo aislamiento. Se les considera ecologistas. Vacían parte de los gigantescos árboles de su mundo y crean sus ciudades en el interior de los troncos. La

cultura cathar contempla la cacería de sangre como modo de expiación. Es un ritual de limpieza para los cathar que necesitan alejarse del mal o el odio en sus entrañas. La efectividad de la cacería de sangre no ha sido demostrada.

Son seres orgullosos y apasionados, con un fuerte sentido de la moral. Sus vínculos con la tradición y la familia son prácticamente irrompibles, lo cual hace que la amistad de un cathar sea inalterable. El matrimonio cathar es monógamo de por vida. Un cathar sólo puede tomar un cónyuge y, aún si éste muriese, no podrá tomar otro jamás. Ahora bien: El odio de un cathar es tan intenso como su amor

Ágil: Comienzan con d6 en Agilidad.

Zarpas: Poseen garras retráctiles (FUE+1d6 de daño). También les proporcionan un +2 a las tiradas de Tregar, excepto en superficies completamente lisas.

Lenguajes: Catharí y Básico.

CEREANOS



Los cereanos son una raza alienígena casi igual a los humanos en su apariencia externa, con la única excepción de sus cabezas. Un cereano tiene una cavidad craneal que se extiende entre 12 y 20 centímetros por encima de sus frentes. Es frecuente que este cráneo alargado se vea coronado con un penacho de cabello de modo similar a los weequays; sin embargo, y pese a que los cereanos no tienen vello en el resto de la cavidad craneal, presentan vello facial de un modo exactamente igual a los humanos. En el interior del cráneo

alargado hay sendos cerebros binarios, que dan a los cereanos una capacidad avanzada para el pensamiento y la meditación. La fisiología cereana satisface las necesidades biológicas de su segundo cerebro, con un segundo corazón, también protegido por el cráneo. Esta presencia de un segundo cerebro hace que los cereanos sean especialmente brillantes e intuitivos, y les da la capacidad de reaccionar más rápido que una persona normal.

No está claro qué circunstancias planetarias impulsaron a la evolución de una especie tan característica como los cereanos. Después de todo, Cerea es un mundo boscoso y templado, aparentemente no muy distinto a otros mundos. Los cerebros binarios de un cereano siempre les permiten sopesar dos puntos de vista en desacuerdo y dar a ambos la misma consideración. Esta habilidad se ha extendido incluso a asuntos relacionados con la Fuerza y, en los raros casos en que un cereano ha seguido el camino de la Fuerza, a menudo este cereano contemplaba simultáneamente el lado oscuro y el luminoso a la vez. Esto es algo que otros usuarios de la Fuerza encontraban difícil de comprender.

Una curiosa característica de la especie cereana es que aproximadamente el 95% de la población está compuesto de mujeres. Efectivamente, cada vez que se concibe un cereano, en sólo uno de cada veinte casos resulta ser un varón, y en los diecinueve restantes es una mujer. Los cereanos sólo tienen dos sexos. Para permitir una mejor conservación de la especie, y dado que los cereanos son mamíferos, es frecuente que un varón cereano se case con varias mujeres cereanas.

Inteligente: Debido a sus dos cerebros comienzan con d6 en Astucia.

Intuitivo: Al sacar una carta para la Iniciativa, los cereanos pueden optar por sacar una segunda carta, pero sí la sacan deben atenerse al resultado de esta, inclusive si es peor que la primera.

Manazas: Los cereanos tienen problema con la tecnología más moderna si no ha sido construida por ellos. Ganan la Desventaja de Manazas.

Lenguajes: Cereano y Básico.

CHADRA-FAN

Tienen aspecto humanoide, grandes orejas, narices planas con cuatro fosas nasales, y siete sentidos (vista, tacto, gusto, oído, olfato, visión infrarroja y olfato quimiorreceptivo). Debido a sus dos sentidos del olfato, los chadra-fan se basan mucho en el olfato como guía e influencia. La mayor de sus

cuatro fosas nasales detecta olores solubles en agua, mientras que los dos más pequeños contienen los quimiorreceptores especializados.

La sociedad chadra-fan se basa en clanes, y no sólo aprueba, sino que recomienda, el matrimonio entre miembros de distinto clan. La pareja, y su descendencia, pasan a formar parte del clan más pequeño, lo cual incrementa el tamaño de ese clan.



Los chadra-fan son seres especialmente sociables; se sabe que un chadra-fan sin compañía puede llegar a morir de soledad en cuestión de semanas, por lo que disfrutan incluso de la compañía de desconocidos. Son normalmente gente extrovertida y les cae bien casi cualquier persona que conozcan.

Son chapuceros compulsivos, desmontando y volviendo a montar prácticamente cualquier cosa tecnológica que no sea lo bastante rápida para escapar, y practican esta habilidad desde que son muy jóvenes. Esta habilidad les hace preciados como esclavos. Curiosamente, los chadra-fan no suelen lamentar ser esclavizados, sino que lo ven como una gran aventura.

Enérgico: Suelen ser gente muy optimista y comunicativa. Comienzan con Espíritu d6.

Sentidos Desarrollados: Como la Ventaja Alerta.

Bajo: Los chadra-fan rara vez superan los 120cm de alto. Por ello su Tamaño es -1 y reducen en -1 su Dureza.

Lenguajes: Chadra y Básico.

CHAGRANOS



Los chagrianos son humanoides musculosos cuya altura varía entre ciento setenta y doscientos veinte centímetros, sin diferencias notables entre varones y mujeres. El rostro de un chagriano tiene un aspecto engañosamente feroz, más provocado por la evolución que por el hecho de que sean más huraños que lo esperado. Su estructura craneal es literalmente única. Dos brotes de carne, gruesos y puntiagudos, surgen de sus quijadas cayendo sobre su pecho. En los extremos de éstos aparecen unos cuernos grandes y puntiagudos. Los chagrianos denominan a cada uno de estos brotes, con su cuerno correspondiente, de lethorn. Consideran que es fuente de vanidad y suelen tirarlos sobre los hombros.

Los varones presentan otros dos cuernos en la frente. La variación craneal necesaria para apoyar estos cuernos les proporciona una frente alargada. En otros tiempos, los cuernos superiores se utilizaron para combatir con otros chagrianos varones por la supremacía. En la actualidad, los conflictos han pasado a ser más civilizados y estos cuernos superiores son únicamente fuente de vanidad. Un chagriano tiene lengua bífida, lo cual hace que dé la impresión de que hayan evolucionado de una especie reptiliana. La ausencia de vello en todo el cuerpo apoya esta teoría. La piel de un chagriano es habitualmente azul, sobre todo

azul claro, aunque el espectro epitelial disponible va del susodicho azul claro al índigo oscuro.

Los chagrianos son totalmente anfibios, igualmente cómodos en agua y tierra. Siendo excelentes nadadores y dotados de una fuerza física notable, sin embargo, se ha observado una coordinación manual que se resiente, sobre todo en la superficie. También tienen la capacidad de percibir gran cantidad de detalle, incluyendo color, aún cuando la luz escasea. Es una clara adaptación de su evolución submarina. En la más completa oscuridad, por el contrario, ven tan poco como un humano, lo cual demuestra que no evolucionaron en el fondo de los océanos.

Los chagrianos son leales y fiables. Son cumplidores de la ley, decentes, ecuanímenes y apacibles. La especie siempre ha conocido la abundancia, así que la codicia y la avaricia son rasgos infrecuentes para ellos. Los chagrianos se consideran intelectuales y buscadores del conocimiento pese a que, en comparación con algunas especies, están relativamente atrasados.

Los chagrianos en general no son amigos de las armas. Es raro que utilicen armas en su propio planeta como parte de su vida diaria. Los chagrianos nacen con poco sentido del gusto. Lo pierden a los dieciséis o diecisiete años estándar, al alcanzar la madurez. Por ello, no celebran el almuerzo como las otras especies: Lo ven como una molestia necesaria. Los adultos chagrianos modernos consumen cápsulas de nutrientes para no perder el tiempo comiendo.

Los chagrianos prefieren vivir en zonas cosmopolitas, donde pueden interactuar con otras personas y especies. Esto se consigue en parte potenciando su mundo como destino turístico para el resto de las regiones de la galaxia.

Acuático: Los chagrianos viven perfectamente en el agua, siendo anfibios, no pueden ahogarse en ella. Mueven nadando a una velocidad igual al su dado de Nadar completo, y comienzan el juego de forma gratuita con Nadar d6.

Resistencia a la Radiación: Los chagrianos doblan su Dureza para resistir efectos basados en radiación.

Sin Gusto: Los chagrianos pierden el sentido del gusto durante su adolescencia, así que fallarán cualquier tirada de Notar que tenga que ver con el gusto (por ejemplo serían incapaces de detectar un veneno en un alimento o bebida).

Lenguajes: Chagri y Básico.

CHISS



Los chiss son alienígenas casi humanos. Sus sistemas circulatorio, neurológico, digestivo y reproductor son similares a los de un humano. La característica más llamativa de los chiss es su pigmentación. La piel de un chiss es de color azul, y sus ojos son rojos y brillantes. Al parecer, los tonos de estos colores son más intensos cuanto más oxígeno hay en la atmósfera que respiren. El cabello de un chiss es negro, excepto en unos pocos casos en que se vuelve gris con la edad. Esto se suele dar entre las mujeres chiss, y algunos chiss lo consideran señal de alguien que da, ha dado o dará a luz hijos que, por una u otra causa, tendrán un gran impacto en la sociedad chiss.

Todos los chiss conocidos están siempre en excelente forma física. Algunos xenobiólogos opinan que su metabolismo mantiene la buena forma e impide la obesidad que aparece en humanos sedentarios. La voz de un chiss parece ser siempre suave y tranquila, aunque esto puede deberse a su tranquilidad emocional. A menudo un chiss es descrito como contemplativo, deliberativo y calculador, siempre pensativo. Esto les da un aura de inteligencia y atractivo. Los chiss tienen una vida árida y disciplinada regida por el autocontrol. Admiten a desgana la existencia de pasiones, pero opinan que esa energía se puede aplicar mejor en otros campos.

Su sociedad está rígidamente reglamentada. Consideran que el crimen es la debilidad de un individuo (son incapaces de comprender por qué se podría culpar a la sociedad), y la justicia se cumple

con poca compasión. Sin embargo, la pena de muerte se considera una reacción emocional irracional, y en una sociedad como la suya pierde toda capacidad disuasoria. El exilio es la máxima consecuencia para un delito (aunque, para un chiss, es un gran castigo).

Los chiss muestran mucho interés por las artes y las ciencias de otras culturas, y las estudian. En parte, consideran que analizar el comportamiento de un enemigo potencial les dará la capacidad de derrotarle si se presenta la ocasión. Sin embargo, los chiss no son violentos. Trabajan sólo desde una postura defensiva, y ven el concepto de ataque preventivo contra un enemigo como si fuese asesinato. Sin embargo, y aunque los chiss rara vez inician los conflictos, tienen capacidad más que suficiente para terminarlos. Una vez han sido atacados, no descansarán hasta que los atacantes sean destruidos o totalmente subyugados. Los chiss son expertos en tácticas. Incluso un chiss perteneciente a una familia sin relación con el ejército tiene grandes conocimientos en este campo, sobre todo en comparación con un no chiss. Los chiss sopesan fríamente las opciones disponibles, y calculan el curso de acción más eficiente y decisivo.

Visión Térmica: Los chiss tienen la habilidad de ver en el espectro infrarrojo. Reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo).

Habilidosos: La cultura chiss les hace ser muy buenos en lo que quieran destacar. Ganan dos puntos de Habilidad extra en la creación del PJ.

Forastero: En general, suelen socializar sólo entre ellos, son extranjeros en todas las partes de la Galaxia, sufren un -2 a su Carisma.

Lenguajes: Cheunh y Básico.

CLAWDITAS

Los zolaníes, porque así se llama la especie, son humanoides de piel rugosa, cuyo color va del verde al amarillo. Tienen grandes ojos amarillentos con pupilas negras parecidas a ranas, pero por lo demás su rostro es prácticamente humano. En la madurez, miden entre 150 y 200 centímetros. Los zolaníes tienen una lengua bífida. Existe una especie en Zolan llamada clawdita y cuyos miembros son mutantes genéticos estables de los zolaníes, por lo que resultan físicamente idénticos a éstos. Sólo se diferencian ante un examen genético atento. Bueno, por eso y porque los clawditas son multiformes.

La capacidad multiforme de un clawdita les permite cambiar el color y la textura de piel. Su

aspecto reptiliano se oculta rápidamente, permitiéndoles hacerse pasar por otra especie. Es sencillo transformarla en el cutis delicado de un humano, o en el rugoso pellejo de un weequay. Incluso consiguen imitar, con relativa fiabilidad, la ropa y joyería que estén cerca de la piel.



Pero las limitaciones son notables. Los clawdites pueden imitar sólo a seres antropomorfos, es decir, con la cabeza, los brazos y las piernas más o menos en el mismo sitio. También tienen que mantener más o menos el tamaño: Un ewok o un Jawa son demasiado pequeños; un Anx o un Whiphid son demasiado grandes. Sin embargo, un Wookiee o un Gamorreano entran en lo razonable, y además, al imitarlos, un clawdite imitaría también las cuerdas vocales de la especie, necesarias para reproducir sus idiomas.

Un clawdite no puede generar carne extra ni alterar su masa incrementándola o decrementándola. Las colas de cabeza de un Twi'lek o las cabezas anormalmente grandes de un Ithoriano o un Mon Calamariano no son reproducibles. Tampoco sería posible adoptar la forma de una criatura extraña como un Dug (que es demasiado pequeño). De un

modo similar, no pueden usar este cambio para crear u ocultar ropa pesada o armaduras.

Uno de los principales problemas de su capacidad metamórfica es que no pueden imitar a un individuo concreto, sólo a una especie. El proceso de cambio clawdite, a diferencia de lo que sucede en otras especies multiformes, exige un esfuerzo notable que puede causar agotamiento y es siempre muy doloroso. Un clawdite puede hacer el cambio en muy poco tiempo, prácticamente en un chasquido, pero entonces es mucho más lacerante. El cambio se basa en la concentración del cambiante. En principio, la forma original está esperando pacientemente el momento de volver: Un clawdite vuelve a su aspecto reptiliano si queda aturdido, si está fatigado, si cae inconsciente, si se distrae, si agoniza o si expira. Es precisa mucha práctica para descansar en la forma alterada. Nótese, por otro lado, que volver a la forma clawdite no es doloroso ni agotador.

Multiforme: Los Clawdites son capaces de alterar su apariencia para parecerse a otra persona. Esto se limita a su forma general, características y tamaño humanoides. Esto requiere una tirada de Espíritu para conseguir el disfraz (con un -2 si lo hace de manera precipitada).

Sigiloso: Los clawdites son sigilosos y buenos siguiendo y cazando gente. Comienzan con 1d4 en Sigilo.

Exceso de Confianza: Debido a su Multiformidad tienen mucho exceso de confianza, como la Desventaja, haría falta dos Avances para quitarla.

Lenguajes: Zolander y Básico.

CODRU-JI

Los codru-ji disfrutaban su aislamiento del resto de la galaxia y su cerrada sociedad no da fácilmente la bienvenida a miembros de otras especies. Se les ha ofrecido en más de una ocasión unirse a la República y siempre han declinado. No son xenófobos, pero protegen su forma de vida tan ferozmente como guardan a sus jóvenes. Sus costumbres peculiares incluyen secuestros rituales, cuyas consecuencias pocas veces son mayores que negociaciones intensas, tras las cuales la víctima es devuelta indemne. Los que vengan de fuera son advertidos de que nunca viajen solos.

Los adultos tienen seis miembros: cuatro brazos y dos piernas. Sus niños se parecen a canidos de 1 metro de longitud con seis piernas (llamados wyrwulves) hasta la pubertad, momento en el cual ellos se esconden en un capullo y emergen después de unas pocas semanas como un codru-ji

completamente desarrollado. Los adultos duermen de pie.

A pesar de sus similitudes con muchas otras especies, encuentran difícil integrarse en la “escena galáctica”. Encuentran difícil adaptarse a las costumbres de otras especies y desconfían de forasteros, especialmente de los que parecen tener intenciones ocultas.



Fuerte: Los codru-ji son fuertes, comienzan con Fuerza d6.

Apendices múltiples: Los codru-ji tienen cuatro brazos. Ganan la Ventaja Ambidextro automáticamente, ya que no tienen mano buena o mano mala. Además comienzan con Tregar a d4.

Forastero: Viven bastante aislados, así que sufren un -2 a su Carisma.

Lenguajes: Codru-Ji y Básico.

DASHADE

Los dashade son conocidos por toda la galaxia como soldados de élite, mercenarios y asesinos, particularmente, debido a su inmunidad parcial a las habilidades de la Fuerza de los Jedi. Al más temido y mortal dashade se le da el título honorario de Asesino Sombrío. Trabajan como mercenarios y guardaespaldas para muchos grupos. Es curioso destacar que trabajaban para varias revueltas sith incluso aunque los Sith fueron responsables directos de la supernova que destruyó su planeta

natal miles de años antes de la Guerra Civil Galáctica. Incluso con la pérdida de su planeta natal, evitaron la extinción. Su número exacto es desconocido, pero varios informes sugieren que los dashade fueron capaces de establecer una o más colonias lejos de su sistema de origen antes del desastre del Cúmulo de Cron.



Seres reservados, creen que son superiores a la mayoría de los seres inteligentes en la galaxia.

Son humanoides reptilianos de complexión fuerte. No hay diferencia entre varones y mujeres ni en altura ni en complexión. La piel de un dashade es invariablemente tersa y oscura, aunque el color varía, siendo los colores más frecuentes el verde oliva, gris oscuro y negro azabache. La cabeza de un dashade carece de pelo, una característica que se extiende al resto de su cuerpo. Un dashade tiene una frente muy alta. También destacan dos ojos pequeños y brillantes, cuyo color puede ser naranja, rojo o negro. Más intimidada, sin embargo, su boca en forma de lamprea. Aunque carente de labios, está llena de largos dientes muy afilados.

Ágil: Los dashade comienzan con Agilidad d6. Además comienzan con Pelear en d4.

Resistentes a la Fuerza: +2 a cualquier tirada para resistir poderes de la Fuerza, o +2 a la Dureza para los que causen daño.

Arrogante: Como la Desventaja. Podrá ser eliminada con dos Avances.

Lenguajes: Dashade y Básico.

DEFEL



Los defel son una extraña especie muy poco vista en la galaxia. Se desconoce mucho acerca de ellos. Pero hay una cosa que todo el mundo sabe, los defel son los mejores cuando quieres que alguien se cuele en algún sitio y no se le vea... Los defel son capaces de curvar la luz a su alrededor, haciéndose prácticamente invisibles, ocultos en las sombras. Así pues son excelentes ladrones e infiltradores.

Por sus habilidades, a veces son erróneamente llamados también “espectros” o “camaleones”.

Los defel vienen del planeta Af'El en el Borde Exterior. Son humanoides bajos (1,30-1,60) con aspecto lobuno, de pelo castaño y ojos brillantes. Si se les puede ver en el espectro infrarrojo, su piel está cambiando constantemente de color.

Los defel suelen ser duros, supervivientes, capaces y acostumbrados a trabajar en grupo cuando hace falta. Tienen un sentido del honor propio.

Curvar la luz: Esta habilidad les permite, virtualmente, volverse invisibles, como el poder, pero a voluntad. Habrán de hacer una tirada de Espíritu, con un éxito, el defel se vuelve transparente, aunque sigue conservando una vaga silueta de sí mismo. Otro personaje podría detectar su presencia si tiene una razón para sospechar de ella y hace una tirada de Notar a -4. Una vez detectado, podría atacarlo con una penalización de -4. Con un aumento en la tirada de activación, el defel es completamente invisible. La penalización a las

tiradas de Notar para detectarlo en este caso es de -6. En ambos casos, el poder afecta al defel y sus objetos personales. Cualquier objeto que el personaje recoja después de lanzar el poder seguirá siendo visible. La invisibilidad dura tres rondas.

Visión Ultravioleta: Los defel tienen la habilidad de ver en el espectro ultravioleta. Reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo).

Forastero: Los defel, muchas veces, son considerados leyenda, no estando integrados en la sociedad galáctica. Tienen un -2 a Carisma.

Lenguajes: Defel y Básico.

DEVARONIANOS



Los devaronianos fueron de las primeras especies en desarrollar el viaje interestelar en la galaxia, y los machos de su especie han sido una visión frecuente en los espaciopuertos de toda la Galaxia durante cientos de años. Tras alcanzar la mediana edad los machos devaronianos sienten un gran deseo de vagar buscando fortuna. A menudo se encuentran viajando por la Galaxia como exploradores y capitanes de carguero errantes. Las hembras devaronianas, por otra parte, están contentas de permanecer en un solo lugar, criar allí a sus hijos y llevar el gobierno de Devaron. Los machos envían todo el dinero que pueden a sus familias de Devaron, aunque en raras ocasiones vuelven a su mundo natal. Las hembras están contentas con este arreglo, y tienden a ver a los

inquietos machos como perturbadores de la vida familiar.

Los machos devaronianos son descarados, atrevidos, impetuosos, imprudentes, bruscos, sin escrúpulos, y tacaños con sus créditos. Adoran ser los amos de sus propios destinos. Las hembras devaronianas son por lo general brillantes, sabias, escrupulosas y de lengua afilada y contumaz.

Los machos devaronianos son calvos con piel de tinte rojo, incisivos afilados, y un par de grandes cuernos que crecen desde su frente. Su apariencia no se diferencia de los diablos de cientos de mitos. Las mujeres Devaronianas están cubiertas de pelo grueso que puede ir desde el marrón al blanco. Las hembras no tienen cuernos y tienen dientes caninos prominentes. Los devaronianos miden de 1,6 a 1,8 metros.

Los machos devaronianos tienden a ser sinvergüenzas o exploradores. Invariablemente, se les encuentra en ocupaciones que les permiten libertad para viajar cuando y donde gusten. Debido a la opresiva naturaleza del Imperio, una gran cantidad de machos devaronianos se aliaron a la Rebelión, no por la política, sino porque les molestaba que su libertad de movimiento fuera restringida.

Macho: Comienzan con d6 en Agilidad y con la Desventaja de Avaricioso o Canalla (a elegir).

Hembra: Las hembras devaronianas comienzan con Astucia en d6 y con la Desventaja de Cautela o Tozuda.

Ventaja Adicional: Los devaronianos, machos o hembras comienzan con una Ventaja extra.

Lenguajes: Devarones y Básico.

DROIDE

Aunque no es una especie en sí, en Savage Star Wars es perfectamente posible llevar un droide, de hecho algunos de los protagonistas de la saga son droides (R2-D2, C3-PO, BB8, Chopper, etc.). Para llevar un droide en Savage Star Wars usaremos las reglas de Savage Worlds levemente cambiadas.

Los droides son máquinas sintientes, cuyo aspecto varía mucho dependiendo del tipo de droide. Algunos parecerán casi humanos, otros serán claras máquinas. El perfil aquí presentado es para versiones básicas de droides humanoides de tamaño medio. Se puede añadir o eliminar, distintas capacidades, según el papel que desempeñe.

Antinatural: Los poderes de la Fuerza, tanto beneficiosos como perjudiciales, sufren una penalización de -2 cuando deben afectar a droides.



Constructo: Añaden +2 a sus tiradas para recuperarse del aturdimiento, no sufren modificadores por heridas y son inmunes al veneno y las enfermedades. Los droides no poseen curación natural. Para curar a un droide se usa Reparar; funciona exactamente igual a Sanar, aunque no se aplican las reglas de la "Hora de oro".

Forastero: Las razas orgánicas suelen desconfiar y no comprender a los droides. Un droide reduce en 2 su Carisma cuando trata con no droides.

Programación: Los droides comienzan con un d6 gratuito en una habilidad, representando su programación básica.

En principio en Savage Star Wars los droides no tienen **Circuitos Asimov**, si el jugador quiere hacerse un droide que los tenga, ganará dos habilidades a d6 por **Programación**, en vez de una.

Lenguajes: Binario y Básico.



DUG



Un dug es una criatura de pequeños ojos brillantes y piel correosa que cuelga holgadamente sobre su esqueleto, y sólo se infla durante las llamadas de apareamiento. Sus orejas se echan hacia atrás como si fuesen aletas, y tienen cerca de éstas un colgajo de piel adicional que suelen adornar con cuentas. El centro de gravedad de su estructura esquelética está en la parte superior de su torso, de modo que los dugs utilizan sus extremidades superiores para caminar y los miembros inferiores para la manipulación. En contadas ocasiones se han visto dugs caminando sobre sus patas traseras, o más habitualmente a cuatro patas. En ocasiones, hemos visto a un dug utilizar tres de sus extremidades para manipular objetos, y apoyarse únicamente en la restante. Debido precisamente a ese entorno evolutivo, los dugs se defienden bastante bien en entornos de gravedad más reducida, que suelen ser la mayoría de los planetas. Eso hace que los dugs tengan unos reflejos superiores a los normales.

Malastare es un planeta arbóreo a través del cual los dugs se mueven velozmente, tanto por tierra como entre los árboles, saltando y balanceándose.

Culturalmente, los dugs han desarrollado un comportamiento despectivo e insolente, que llega incluso a la violencia cuando alguien intenta replicarles. Muchas especies alienígenas les consideran simplemente insoportables.

Ágil: Los dugs comienzan con Agilidad d6.

Ambidextro: Los dugs no tienen mano buena, de hecho manejan las cuatro extremidades igual de bien.

Piloto: Los dugs son hábiles pilotos, comienzan con d4 en Conducir o Pilotar.

Bajo: Los dugs rara vez superan los 110cm de alto. Por ello su Tamaño es -1 y reducen en -1 su Dureza.

Arisco: Los dugs caen mal, ya que son hoscos y malhablados. Tienen un -1 a Carisma.

Lenguajes: Dug y Básico.

DURO



Los duros, a veces llamados durosianos, son una especie humanoide originaria del planeta Duro, en el sector corelliano. Los duros son físicamente muy similares a los humanos en muchos aspectos, aunque también tienen notables diferencias: Poseen piel azul, grandes ojos rojos, bocas en forma de corte y largas cabezas delgadas. Sin embargo, la diferencia más llamativa que tienen es su carencia total de nariz: Su sentido del olfato se encuentra en unas glándulas que ocultan bajo sus ojos. Un duro medio mide aproximadamente ciento setenta centímetros de altura.

En general, los duros son tranquilos y pacíficos, aunque algunas fuentes les tachan de audaces. Se les considera hábiles narradores. Les encanta navegar por el espacio y muchos jóvenes duros gravitan hacia puertos espaciales para empezar nuevos viajes. Se dice que, para un duro, la alegría no está en el lugar donde va, sino en llegar allí, y se dice también que pasan mucho tiempo "llegando allí". Durante la Antigua República el planeta Duro se volvió tan contaminado que dejó de ser capaz de soportar vida. La población duros fue moviéndose poco a poco a estaciones orbitales alrededor del planeta, y por toda la galaxia.

Los duros fueron una de las primeras especies en desarrollar motores lumínicos, y en el pasado se pensaba que ellos fueron los primeros en desarrollarlo. Pero a medida que las razas humanas fueron teniendo más poder, esta teoría fue desestimada (y negada durante el Imperio). Pero nadie puede negar que los duros llevan mucho

tiempo viajando por la galaxia. Los duros parecen tener una afinidad natural con el viaje espacial. Muchos de ellos tienen un conocimiento innato de los cálculos matemáticos necesarios para viajar entre planetas, y pueden realizar estos cálculos en sus cabezas, sin la ayuda de un ordenador.

Inteligente: Los duros comienzan con Astucia d6.

Piloto: Los duros son hábiles pilotos galácticos, comienzan con d4 en Pilotar y Conocimiento Astronáutico.

Frágil: Los duros tienen un -1 a Dureza.

Lenguajes: Duros y Básico.

ENYGMON



En realidad nadie sabe de dónde vienen los raros Enygmions, no hay demasiado de ellos en la Galaxia, y son una raza elusiva. Son de muy baja estatura, con grandes orejas puntiagudas y de piel del azul al verde pasando por tonos grisáceos. Con sólo tres dedos en pies y manos.

Cuando hablan (aún en lengua Básica u otra lengua conocida) lo hacen cambiando el orden gramatical de la frase haciéndose difícil de entender. Suelen ser sabios, bromistas y están entre los más grandes charlatanes de la Galaxia. Les gustan las bromas y los objetos brillantes. Viven cientos de años, casi milenios.

Espiritual: Los enygmions son criaturas sumamente espirituales, empiezan con Espíritu d6.

Claridad Mental: Conocidos por su visión preclara, los enygmions ganan un +2 a sus tiradas de Notar, Callejear y Rastrear.

Bajo: Los enygmions rara vez superan los 100cm de alto. Por ello su Tamaño es -1 y reducen en -1 su Dureza, pero a su vez son difíciles de dar y tienen un +1 a Parada.

Débil: Debido a su poco tamaño, los enygmions sólo tienen la mitad de capacidad de carga de alguien de su misma Fuerza. Además nunca podrán coger la Ventaja Fornido.

Lenguajes: Enygesa y Básico.

EWOKS



Los ewoks son pequeños seres omnívoros parecidos a ositos de peluche. Poseen ojos brillantes bastante grandes para sus cabezas y pequeñas narices negras. Son bípedos y utilizan las extremidades superiores para manipular objetos; para ello han desarrollado en cada mano tres dedos, uno de los cuales es un pulgar. La estatura media de un ewok es de aproximadamente un metro, siendo los ewoks más altos localizados de no más de 1,20 m. Respecto a su peso, parece que la media sea de unos 35 kg. Muchas especies de la comunidad galáctica consideran que los ewoks son seres de aspecto agradable, parecidos a bebés o cachorros. Esta apreciación es extraordinariamente errónea, puesto que los ewoks son peligrosos adversarios capaces de alimentarse con cualquier ser al que cacen. Esta alimentación se complementa con varias raíces, frutas, bayas y plantas del bosque de Endor. Los ewoks resultan ocasionalmente

amistosos por naturaleza, en particular cuando comprenden que la persona que tienen delante no es un enemigo ni una presa. Los ewoks no suelen tener acceso a la tecnología contemporánea, pero sin embargo son muy inteligentes y se adaptan rápidamente a los mecanismos que se les pone delante.

Tienen un sentido del olfato más agudo que la mayoría de las especies y, pese a que sus movimientos puedan parecer ocasionalmente torpes, se trata de una impresión equivocada: En realidad son increíblemente ágiles. Estas virtudes les convierten en excelentes cazadores y exploradores en la superficie del bosque. Curiosamente, su sentido de la vista es limitado, aparentemente compensado por el olfato.

Para los ewoks, lo sobrenatural es algo importante en la vida diaria, como demuestra el poder político del chamán. La religión ewok se basa en las leyendas de espíritus que viven en los árboles gigantes de la luna de Endor. Los ewoks creen que los árboles son no sólo inteligentes, sino los longevos guardianes de su sociedad, y que en su interior están los espíritus de sus antepasados. Creen también en una energía vital que nutre los árboles y mantiene el bosque. Un ewok nunca, nunca, dañaría voluntariamente a uno de los árboles, y el Imperio se ganó la enemistad de los ewoks por su despreocupación por la salud del bosque.

Sentido del Olfato: Los ewoks ganan un +2 a las tiradas de Notar y Rastrear cuando usen el olfato.

Bajo: Su Tamaño es -1 y reducen en -1 su Dureza, pero a su vez son difíciles de dar y tienen un +1 a Parada.

Débil: Debido a su poco tamaño, los ewoks sólo tienen la mitad de capacidad de carga de alguien de su misma Fuerza. Pero un ewok puede coger la Ventaja Fornido.

Superviviente: Siendo de una cultura primitiva, los ewoks ganan un +2 a las tiradas de Supervivencia.

Manazas: Esta misma cultura primitiva es la que les hace ganar la Desventaja Manazas.

Lenguajes: Ewokese y Básico.



FALLEEN



El sistema Falleen, situado en algún punto del Borde Interior de la Galaxia, parece poseer un único planeta habitado que, como es costumbre, ha sido bautizado con el nombre del sistema. No hay muchos datos sobre la superficie planetaria de Falleen, pero dadas las formas de vida, se puede conjeturar sin demasiada dificultad que es un planeta habitable, probablemente bastante cálido, y sabemos con toda seguridad que tiene grandes formaciones de agua. En particular, existe un océano llamado Mar Hocekureem, donde habita una criatura serpentina, la anguila manchada, que se sirve en algunos restaurantes con salsa de pimienta o de zaffa.

En realidad, las aguas de Falleen no tendrían verdadero interés, si no fuera porque es muy probable que vieses el origen de la especie inteligente dominante de Falleen, conocida también como falleen. Los falleen son alienígenas reptilianos cuya altura varía entre 1,70 y 2,20 m., dotados de garras en manos y pies, y que aún hoy retienen muchos rasgos anfibios. Los más notables de éstos son el hecho de que sus camadas nazcan en el agua, y que un falleen medio pueda aguantar la respiración bajo el agua durante casi 21 minutos, según las pruebas realizadas. Eso hace que muchos xenobiólogos se resistan a descartar la teoría de

que los falleen tengan antepasados anfibios. Los falleen son una especie muy longeva, con una esperanza de vida de 250 años, aunque se han encontrado casos de falleen que han llegado a los 400.

El cuerpo de un falleen está cubierto de escamas de color verde grisáceo o verde intenso, aunque extrañamente los machos parecen poseer algún tipo de moño de cabello (lo cual no deja de ser extraño en un reptil). Las hembras suelen dejarse el pelo largo y adornarlo con abalorios y peinetas, aunque en tiempos más recientes algunas hembras hayan empezado a llevar moños como los varones, intentando obtener su mismo estatus social. Es sabido que el color de las escamas puede fluctuar, sobre todo hacia el rojo o el naranja, dependiendo del estado anímico del sujeto.

Estéticamente Placentero: Los falleen tienen la Ventaja Atractivo de manera gratuita.

Feromonas: Los falleen exudan feromonas que ayudan a agrandar a ambos sexos de cualquiera de las razas de la Galaxia. Ellos ganan un +2 a las tiradas de Persuadir.

Sangre Fría: Los falleen son más susceptibles a los efectos de Frío. Tienen una penalización de -1 al Vigor para efectos basados en el frío.

Lenguajes: Falleen y Básico.

FEEORIN



Los feeorin son corpulentos humanoides encontrados en pequeñas colonias dispersas en los mundos del Borde Exterior. Son fuertes y capaces de llevar a cabo intensas actividades durante periodos prolongados sin descansar. Su planeta de origen sigue siendo un misterio, pero se cree que colonos feeorin lo abandonaron a consecuencia de un cambio radical del clima. Los transportes colonia se dispersaron lejos en su búsqueda de planetas habitados en la galaxia. Los feeorins que sobrevivieron a la búsqueda fundaron asentamientos en otros mundos, donde fueron vistos como invasores o carroñeros. Con frecuencia cazados y erradicados por las especies nativas, la población feeorin disminuyó. Al final de la Era de la Rebelión, menos de un millón de feeorins sobreviven todavía.

Afortunadamente, son una especie longeva. Su metabolismo es también único, porque un feeorin no envejece como lo hacen las especies normales. En lugar de una lenta degradación hasta la muerte, parecen volverse más fuertes y poderosos hasta el día en que mueren. La muerte por vejez ocurre sin ninguna advertencia, simplemente caen muertos.

Como los humanos, los feeorins muestran un amplio abanico de personalidades, sin embargo muchos exploradores y pilotos los consideran bruscos y egocéntricos. Algunas veces son rápidos de enfadar e impersonales, raramente salen de su camino para hacer amigos o conocidos. Tienen una reputación de seres brutales y peligrosos. Son humanoides bien musculados de 2,2 metros de altura de media. Tienen muchos matices, desde el negro carbón al blanco pálido, pero verde, amarillo y azul son los colores de piel más comunes. Tienen brillantes ojos rojos y zarcillos de medio metro que caen en cascada desde los lados y por detrás de su cabeza.

Fuerte: Los feeorin comienzan con d6 en Fuerza.

Grande: Los feeorin son altos y masivos, obtienen gratis la Ventaja Fornido.

Canalla: Los feeorin son grandes y fuertes y esto les hace salirse con la suya y comportarse de una manera Canalla, ganan la Desventaja.

Lenguajes: Feeorin y Básico.

GAMORREANO

Los gamorreanos son alienígenas grandes y verdes con aspecto de cerdos, nativos del planeta Gamorr. Su historia es violenta y brutal, llena de guerras. Las hembras se encargan de todo el trabajo productivo porque los machos insisten en luchar anualmente en guerras sin sentido durante la

estación de combate. Un Consejo de Matronas controla cada clan y toma decisiones sobre las guerras. La sociedad gamorreana es, por tanto, matriarcal. La genealogía gamorreana es la ciencia de un grupo selecto de hembras que han memorizado canciones e historias sobre la historia de cada familia. Las hembras, de seis pechos, a menudo toman un segundo marido más joven. El término para referirse a una hembra soltera en su idioma, v'lch, es despectivo. Los machos se pueden dividir en cuatro castas: El señor de la guerra, el verraco del clan, los colmillos y los veteranos.



Los gamorreanos insisten en usar armas primitivas durante la estación de combate, reservando las armas más avanzadas (y más mortíferas) para el uso extraplanetario. Prefieren utilizar armas como espadas grandes (Thogk) o hachas (Arg-garok). La mayoría de los gamorreanos piensa que las armas a distancia son para cobardes. Es conocido el resentimiento natural que los gamorreanos sienten hacia los andróides. Los gamorreanos son bastante más capaces de lo que se podría pensar viendo su tendencia a babear: Lograron abandonar su planeta original por medios desconocidos para colonizar ya no uno, sino dos planetas, Lanthrym y Pzob.

Su tendencia hacia la violencia les ha convertido en valiosos como guardaespaldas de criminales a lo largo de la Galaxia. Los gamorreanos son conocidos por su fuerza y su eficacia en el combate cuerpo a cuerpo. Los gamorreanos generalmente son vistos

cómo primitivos brutos sin cerebro. A los gamorreanos les es igual lo que otras razas piensen de ellos siempre que paguen por su trabajo y tengan alguna oportunidad de golpear, cortar y sajar. Los gamorreanos son brutos, violentos y orgullosos. Respetan la fuerza física y no tienen problema en morir contra un oponente que consideran digno.

Fuerte: Los gamorreanos son de brazos musculosos, comienzan con d6 en Fuerza.

Fornido: Aún no pasando de 180cm, son anchos y fornidos, obtienen gratis la Ventaja Fornido.

Despistado: Los gamorreanos empiezan con esta Desventaja automáticamente.

Lenguajes: Gamorreano o Huttese, y Básico.

GAND



Los gand son una especie inteligente que surgió en un planeta llamado Gand. Gand es un planeta principalmente gaseoso y cubierto de niebla en el que la presencia de oxígeno es mínima, así que los gandianos han evolucionado para respirar otros gases. Los pulmones de un gandiano pueden aprovechar hasta casi el 85% de cada bocanada de gas que respiran. Sin embargo, en la actualidad, el oxígeno es increíblemente dañino para los pulmones de un gandiano, por lo que deben utilizar aparatos especiales de respiración.

En un planeta como Gand, una civilización desparramada era increíblemente poco práctica y parecía estar destinada a desaparecer. Los habitantes de Gand forman pequeñas colonias, cada una de las cuales está gobernada por una monarquía totalitaria. Este sistema de gobierno parece haber durado milenios. No se conocen precedentes de contactos entre las colonias de gand, las cuales estaban separadas, después de todo, por muchos kilómetros de nieblas gaseosas.

Visión Ultravioleta: Los gand tienen la habilidad de ver en el espectro ultravioleta. Reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo).

Regeneración: Los gand tienen una asombrosa habilidad para regenerarse de heridas serias. Hacen una tirada de curación natural al día, en vez de cada cinco días, además bonificada con un +2.

Forastero: La Galaxia no suele fiarse de ellos, sufren un -2 a su Carisma.

Difícil de Matar: Igual que la Ventaja.

Equipo Especial: Los gand requieren de un equipo especial para respirar fuera de su atmósfera natal. Si este equipo se pierde o daña, el gand comienza a asfixiarse. Además este equipo tiene un vocalizador comunicador, sin que el que el gand no puede comunicarse con otras especies.

Lenguajes: Gand y Básico.

GEONOSIANOS



Los geonosianos son insectoides con caras alargadas y triangulares dominadas por los tentáculos de la barbilla, extremidades multiarticuladas (por ejemplo, cada pierna tiene dos rodillas), piel correosa y un exoesqueleto duro y quitinoso. Pese a ser de complexión delgada en comparación con la media, los geonosianos son duros y fuertes, y su exoesqueleto les protege de los impactos físicos y de la radiación de Geonosis. Cada mano y cada pie tienen tres dedos. Los geonosianos están divididos en un rígido sistema de castas, que son asignadas incluso antes de nacer según los atributos físicos. Normalmente un geonosiano está satisfecho con vivir en su casta, pero unos pocos geonosianos han mostrado ambición y aspiraron al ascenso. La más baja casta es la de los obreros, unos drones con la capacidad de realizar trabajo mecánico repetitivo

sin supervisión. Estos drones, a diferencia de otros geonosianos, no tienen alas y son considerados inferiores por las demás castas. La segunda casta es la aristocracia, en la que se incluyen guerreros reales alados que tienen función de exploradores y seguridad. Dos delgadas alas surgen de cada uno de los hombros de un geonosiano de esta casta. Por último, aparece la casta de los pilotos, caracterizados por haber sido privados del sueño. La crisálida de cada piloto se combina con el ordenador de un caza específico para mejorar la compenetración.

Son buenos desarrollando armas y droides de combate, y los fabrican en grandes cantidades, pero tampoco lo hacen para su defensa personal, sino para venderlo a corporaciones lo bastante ricas para permitirlo, como la Tecno Unión. En realidad, los geonosianos no parecen valorar realmente la protección de su planeta, probablemente porque están demasiado lejos y son lo bastante desconocidos para que nadie les considere una amenaza.

La importancia de la colmena está arraigada en sus propios genes, y los geonosianos se muestran despectivos e irrespetuosos con otras especies. La dureza del entorno, combinada con la rígida estructura social, ha alzado el lado bárbaro de los geonosianos, y ahora consideran la violencia brutal un mero entretenimiento.

Armadura Quitinosa: +1 a Dureza.

Resistencia a la Radiación: Los geonosianos doblan su Dureza para resistir efectos basados en radiación.

Volar: Los geonosianos pueden volar a una velocidad igual a la mitad de su paso básico, e incluso “correr” mientras vuelan. Les cuesta 2 pasos de avance ganar un paso de altura.

Lenguajes: Geonosiano y Básico.

GRAN

Los gran poseen piel tostada y grandes orejas, y su hocico identifica su origen evolutivo a partir de una especie herbívora de mamífero y, de hecho, a menudo les gusta comer la hierba de cabra. Poseen dos estómagos para digerir su comida. Las hembras, adicionalmente, poseen tres senos que utilizan para amamantar a sus jóvenes. Normalmente, un gran suele medir entre 1,50 m y 1,80 m.

La característica física más destacada de los gran probablemente sea que poseen tres ojos, cada uno de los cuales surge de su cabeza en un grueso apéndice. Lejos de ser una mera adaptación estética, los tres ojos permiten a los gran ver un

espectro mucho más amplio que casi cualquier otra especie conocida, alcanzando el infrarrojo. Esto les permite ver en la oscuridad, y por motivos variados su percepción infrarroja permite a un gran detectar el estado emocional de un compañero de raza con sólo mirarle. Adicionalmente, se han adaptado para percibir rápidamente cualquier movimiento repentino. A nivel cultural, se trata de una especie pacífica. En diez milenios de historia sobre Kinyen no ha habido conflictos dignos de mención. Valoran enormemente los vínculos raciales en general y familiares en particular.



Visión Térmica: Los gran tienen la habilidad de ver en el espectro infrarrojo. Reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo).

Tres Ojos: Los gran comienzan con la ventaja Alerta de manera gratuita.

Lenguajes: Gran y Básico.

GUNGAN

Los gungans son una antigua especie tradicionalmente belicosa que procede de las profundidades de Naboo. Los gungans pueden aguantar la respiración durante largos periodos y viven en ciudades subacuáticas. Sus moradas en forma de burbuja contienen una atmosfera respirable. La raza gungan más corriente es la Atolla Gungan, caracterizada por cuerpos más altos y esbeltos, y largos pedículos en los ojos. Los pocos frecuentes Ankura Gungan tienen ojos hundidos, piel verde y un cuerpo más bajo y rechoncho. Salvo por las

características físicas, no hay diferencias genéticas entre las dos razas gungan. Aunque suelen desconfiar de los extraños y les cuesta pedir ayuda, los gungan son valientes, fuertes y confían en sus tradiciones. Suelen ser curiosos, prudentes y algo recelosos.



Los aventureros gungans tienen una firme tradición guerrera. Muchos dejan las ciudades subacuáticas para explorar las antiguas ciénagas y costas. Desde el tratado con los humanos de Naboo, algunos gungans se han incorporado a la sociedad galáctica. A estos valientes individuos les mueve el impulso de explorar y recuperar el espíritu guerrero de antaño.

Saludables: Los gungans son un pueblo saludable y resistente. Comienzan con Vigor d6.

Semi-Acuático: Los gungans viven cómodamente en el agua, pueden aguantar 4 veces su dado de vigor en minutos bajo el agua sin respirar. Mueven nadando a una velocidad igual al su Paso completo, y comienzan el juego de forma gratuita con Nadar d4.

Manazas: Los gungans tienen problema con la tecnología más moderna. Ganan la Desventaja de Manazas.

Despistado: empiezan con esta Desventaja.

Lenguajes: Gungan y Básico.

HUMANO



La raza más prolífica y numerosa de la Galaxia. Sí hay una raza dominante en esta, es sin lugar a dudas, la humana.

Sí hay un origen exacto de los humanos, es completamente desconocido, eso sí, son los que más se han extendido por toda la Galaxia, instalados en incontables mundos y han servido como base madre para otras especies que claramente provienen de la raza humana (los Chiss, los Miraluka, etc.).

La mayor parte de la tecnología de la que disfruta la civilización galáctica ha sido creada por y para los humanos. Qué son de mente inquieta y grandes inventores.

Dentro de los humanos encontramos una amplia cantidad de variedad, con pieles que van desde el marrón oscuro hasta el pálido blanco, pasando por tonalidades rosadas y amarillas. En pelo y ojos encontramos la misma variedad. Generalmente los varones son más grandes y fuertes que las hembras humanas.

Ventaja Adicional: Los humanos comienzan con una Ventaja extra.

Habilidosos: Los humanos destacan en todo lo que se proponen. Ganan un punto de Habilidad extra en la creación del PJ.

Lenguajes: Básico y otro a elegir.

IKTOTCHI



Los iktotchi son robustos humanoides de un metro ochenta de estatura media y noventa años de esperanza de vida. Para protegerse de los fuertes vientos de Iktotch, la evolución dotó a los iktotchi de una correosa y curtida piel.

A diferencia de otras especies alienígenas que son fisiológicamente casi iguales a los humanos, los iktotchi poseen varias diferencias que es raro que escape a un observador casual. Para empezar, las manos de iktotchi son comparativamente muy grandes para su tamaño, lo cual limita su destreza manual. Los músculos de sus cuellos son igualmente enormes. Esta última adaptación se produjo para que el cuello iktotchi pudiese mantener los pesados y enormes cuernos curvados que surgen de los lados de la cabeza, y que son levemente mayores en los varones. Por el mismo motivo, el cráneo de los iktotchi es también muy grande.

Se dice de los iktotchi que pueden usar sus dones telepáticos para extraer información de las mentes de sus enemigos sin siquiera tener que tocarlos. Esto es una grave exageración. La única verdad en ella es que los iktotchi sí poseen capacidades psíquicas, pero por lo general se limitan a la precognición, que se manifiesta sólo en sueños y visiones. Los iktotchi empezaron a desarrollar su propia civilización en su mundo. Se convirtieron en una raza feroz y tecnológicamente avanzada que respeta a los guerreros, y crearon el iktotchés como idioma propio.

Aguante: La piel y aguante de los iktotchi les hace comenzar con Espíritu d6.

Poderes: Todos los iktotchi pueden aprender ciertos poderes telepáticos. Así todos los Iktotchi comienzan con Trasfondo Arcano (Sensible a la Fuerza), eso sí, uno de los poderes a escoger entre los tres, debe ser obligatoriamente Adivinación.

Manazas: Los iktotchi tienen literalmente manazas poco diestras. Ganan la Desventaja de Manazas.

Lenguajes: Iktotchés y Básico.

ITHORIANOS



Los ithorianos son también conocidos como "cabezas de martillo", aunque éste es un término despectivo. Sus cabezas tienen la forma de una "S" con largos cuellos curvos terminados en un cráneo en forma de "T". Un ithoriano tiene una boca a cada lado de su cuello, lo cual da a la especie un extraño efecto estéreo cuando hablan Básico. Sus grandes pies parecen pequeñas raíces de un árbol, evolucionados para mantener el equilibrio. Tienen dos gargantas, y este fenómeno biológico hace que el idioma ithoriano, sea muy difícil de aprender para quienes no pertenecen a su raza. Son seres bastante débiles, por lo que se dice a veces de una persona fuerte que podría arrancarle la cabeza a un ithoriano con las manos desnudas.

Los ithorianos habitan el cuarto planeta del sistema Ottega o sistema ithoriano (en el Conglomerado Plooroid Menor), un planeta lleno de satélites. Se trata de una de las pocas especies que no habitan la superficie de su planeta. Se niegan a pisarla, a

alterar la vegetación presente en él. Tal actividad se considera sacrilegio. Sólo puede hollarse la llamada Madre Jungla si antes quien la pise da algo suyo para indicar su deseo de salvarse. El resultado es que el planeta Ithor está lleno de bosques lluviosos, brisas cálidas, cataratas y luz de sol. Combinando esto con una especie alienígena amable, es lógico que sea uno de los puntos más elegidos para lunas de miel de parejas jóvenes.

Viviendo en completa armonía con sus alrededores (por cada vegetal que cogían, plantaban dos, pues tal es la Ley de vida de Ithor), los ithorianos sintieron gran solaz ante el descubrimiento de la tecnología repulsora. Inmediatamente, apareció la compañía ithoriana Barthflen, fabricantes de domos antigravitatorios. Ahora la Madre Jungla podría permanecer prístina por toda la eternidad. Los ithorianos consideraron al cielo su nuevo hogar, y hoy se deslizan sobre los tres continentes civilizados del planeta en lo que ellos conocen como "manadas", ciudades flotantes como Bahía Tafanda, Madre Nube, Veldit, Bazaar (famosa por los mercados de la ciudad y porque algunos negocios que se realizan en ella son algo menos que legales) y Árbol de Tarintha. Cada pocos años, los territorios flotantes tienen la costumbre de reunirse en una localización central para el sagrado tiempo de reunión, vinculándose entre sí con una delicada red de puentes y plataformas antigravitatorias.

Algunos ithorianos viajan por la galaxia en "manadas espaciales", vendiendo mercancías extrañas, siempre bajo la supervisión de los gremios de comercio ithorianos. La capacidad de vuelo espacial de los ithorianos ha hecho que sean una raza fácil de encontrar. De hecho, incluso tienen varias colonias. El mundo de Arthon fue colonizado por los ithorianos, aunque más tarde perdieron el gobierno planetario. También descubrieron un planeta pantanoso en el sistema Yartiv, el quinto de la órbita, pero éste les desagradó inmediatamente y lo llamaron Trinta en honor al mundo de los demonios en su mitología; era, después de todo, un nexo del lado oscuro de la Fuerza. Los ithorianos, optimistas, amables, y amantes de la paz, prefieren trabajos relacionados con la agricultura, el arte, la diplomacia, el comercio o la exploración.

Espiritual: Los ithorianos son criaturas sumamente espirituales, empiezan con Espíritu d6.

Bramido: Como el poder Conmoción con el Ornamiento Sonido, pueden usarlo una vez por día.

Torpe: A los ithorianos les cuesta el doble subir su Atributo de Agilidad.

Lenguajes: Ithoriano y Básico.

JAWAS



Las pequeñas criaturas nativas de Tatooine visten toscos ropajes con capuchas, tejidos a mano para protegerse del sol, y aunque ocultan sus rostros bajo las sombras de sus capuchas, los colonos humanos pueden ver cómo sus ojos brillan en la oscuridad. Además, también empezaron a identificar un olor característico que suele acompañar a los jawas, un olor que, para los estándares de la mayoría de las especies, es poco menos que repugnante (esto ha ayudado a que, víctimas del racismo y la incomprensión de muchas especies, los jawas sean considerados nocivos, pese a que no hay ninguna prueba fehaciente de que lo sean). Cuando los humanos intentaron averiguar qué se ocultaba bajo esas capuchas, los jawas se alejaron de las curiosas manos rosadas. Aún hoy, muy poca gente ha visto el aspecto que tiene un jawa sin su capucha, bajo esta son delgados roedores con diminutas manos y pies. Se han hecho pocos estudios médicos sobre los jawas, pero en la actualidad conocemos algunos datos, como su temperatura corporal, que asciende a los 116 grados centígrados.

Los pequeños jawas son seres supersticiosos, politeístas que adoran principalmente al Gran Jawenko. Las leyendas son frecuentes: Se dice que los jawas no se acercan a los restos del Mensajero Athalliano, una nave que colisionó en el desierto de Tatooine cuarenta años antes de la batalla de Yavin. Los jawas creen que algo maligno habita dentro del destrozado, puesto que varios buscadores de tesoros entraron en el Mensajero y nunca se les volvió a ver. Por algún motivo, los jawas tienen cierta facilidad para comprender el funcionamiento de la

tecnología, en particular la robótica. Muchos clanes descubrieron que era un negocio encontrar maquinaria abandonada en mal estado, perdida por esos desiertos que ellos tan bien conocen, y repararla en sus reptadores para posteriormente revenderla a los humanos y demás alienígenas. Los jawas también descubrirían que, a menudo, los droides no se consideraban "maquinaria abandonada en mal estado", y había que... convencerles. Los jawas acababan de entrar en el mundo de los negocios ilícitos del contrabando.

No es que los jawas tengan los conocimientos y habilidad técnica de un ingeniero superior en robótica; normalmente, su concepto de reparar un droide consiste en hacer que sea capaz de tenerse en pie hasta que se lo puedan colocar a algún comprador ingenuo. Muchos creen que la mayoría de los sistemas de un droide reparado por un jawa se mantienen en su sitio con cinta aislante o chicle.

Ágil: Los jawas comienzan con d6 en Agilidad.

Mecánico: Los jawas comienzan el juego con la Ventaja McGyver y con Reparar d4.

Bajo: Los jawas son pequeños. Por ello su Tamaño es -1 y reducen en -1 su Dureza, pero a su vez son difíciles de dar y tienen un +1 a Parada.

Débil: Debido a su poco tamaño, los jawas sólo tienen la mitad de capacidad de carga de alguien de su misma Fuerza. Además nunca podrán coger la Ventaja Fornido.

Lenguajes: Jaweés y Básico.

KAMINOANOS

No todos los kaminoanos son técnicos clonadores, pero como raza son conocidos por los pocos que saben de su existencia, como maestros clonadores. Hace mucho tiempo, para ampliar sus posibilidades de supervivencia ante el aumento del nivel del mar al final de una glaciación los kaminoanos empezaron a utilizar la clonación, eliminando las debilidades físicas y ampliando su capacidad de supervivencia. Los kaminoanos no tienen respeto por los débiles, y piensan que aquellos que son claramente débiles no merecen ni ser observados. No les odian, simplemente piensan que no importan e incluso que no debería permitirse que tuviesen descendencia.

Aunque todos los kaminoanos provienen del mismo stock genético hay considerable variación entre ellos. El proceso de clonación que utilizan no crea adultos, sino niños que tienen un tipo concreto de parámetros genéticos. Los kaminoanos son muy educados, aunque bajo esto se encuentra su intole-

rancia a la imperfección. Generalmente son agradables y abiertos, y sus voces son muy suaves y tranquilizadoras. Los kaminoanos son delgados, bípedos de piel blanca y ojos oscuros. Miden entre 2,3 y 3 metros y son delgados hasta el punto de ser desgarbados. Tienen cuellos y dedos largos, a la vez que ágiles. Sus bocas son más pequeñas que las de los humanos, y parecen más pequeñas aún debido a lo grandes que son sus ojos. Las hembras no tienen pelo, y los hombres tienen una pequeña cresta.



Superviviente: Los kaminoanos medraron en un mundo muy duro y difícil, todos comienzan con d4 en Supervivencia.

Visión en la penumbra: Los kaminoanos ven en varios espectros ultravioleta, infrarrojo, etc. Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).

Arrogante: Los kaminoanos comienzan con esta Desventaja.

Lenguajes: Kaminoano y Básico.

KEL DOR



Los kel dor miden entre un metro cuarenta y dos metros de altura, siendo los varones algo más altos y robustos que las mujeres. La pigmentación epitelial va del rojo intenso al color melocotón. La mayoría de los kel dor tienen los ojos negros; unos pocos nacen con iris plateados, y los kel dor interpretan esto como una señal de que el sujeto es fuerte en la Fuerza. La esperanza de vida de un kel dor es de unos setenta años. Los kel dor tienen órganos externos agrandados que les permiten interpretar los estímulos externos básicos, al igual que las entradas extrasensoriales.

Resulta extraño que la visión de los kel dor sea mejor fuera de su mundo que en él. Por algún motivo, adaptar sus ojos a las condiciones dorianas los ha mejorado más de lo que cabría esperar, si bien los ha hecho a la vez sensibles al oxígeno.

Los kel dor son seres calmados y amables, que tienen por costumbre no ignorar a quien necesite ayuda. Por otro lado, creen en la justicia rápida y "eficiente", y no ponen reparos a la vigilancia.

Varios kel dor han tenido que dejar el planeta Dorin en algún momento, a veces incluso para vivir fuera el resto de sus vidas. Sin embargo, como los kel dor han evolucionado para respirar la inusual mezcla de gases de Dorin, no pueden sobrevivir en planetas ricos en oxígeno, nitrógeno o dióxido de carbono. Como mínimo, esta clase de atmósferas causan una grave irritación en los ojos y vías

respiratorias de un kel dor; pero frecuentemente resultan incluso más dañinas. Por ello, los kel dor deben llevar una mascarilla especial y un par de gafas cuando dejan su planeta. Estos artículos están hechos para adaptarse al aparato respiratorio de los kel dor y están provistos de filtros compuestos por los isótopos locales.

Sabio: Los kel dor tienen una proverbial sabiduría, comienzan con d6 en Astucia.

Sensible a la Fuerza: Los kel dor comienzan de manera automática con esta Ventaja.

Frágil: Los kel dor no tienen mucho aguante físico, así comienzan con Dureza -1.

Equipo Especial: Los kel dor requieren de un equipo especial para respirar fuera de su atmósfera natal. Si este equipo se pierde o daña, comienzan a asfixiarse.

Lenguajes: Kel Dorés y Básico.

KLATOOINIANO



Los klatooinianos, como su nombre indica, son la raza dominante nativa del planeta Klatooine. Muchos varones klatooinianos se llaman Barada en honor al líder klatooiniano Barada M'Beg. Esto ha hecho que algunos se confundan y llamen "baradas" a la especie. Los klatooinianos son humanoides altos que viven en un duro mundo desierto en una equina del Espacio Hutt.

Tradicionalmente valoran la estabilidad y respetan los deseos de las generaciones anteriores. Los klatooinianos se suelen referir a sí mismos como "Hijos de la Fuente", lo cual hace referencia a un

fenómeno presuntamente natural conocido como la Fuente de los Ancianos. Los klatooinianos reverencian la Fuente de los Ancianos por su fortaleza y resistencia, así como por su tenacidad y por su implacable crecimiento. El pueblo klatooiniano respeta estos valores, que tienen un significado cuasi religioso para ellos.

Klatooine está en el Conglomerado Si'Klaata, en las profundidades del espacio hutt. Cuando estos descubrieron Klatooine, convencieron a la raza entera para que firmasen un acuerdo según el cual estarían eternamente en deuda con los hutts. Los hutts utilizaron triquiñuelas similares para liar a los niktos y a los vodranos.

Aunque conocen las tecnologías avanzadas y la mayoría está entrenado en el uso de armas bláster (para poder servir más efectivamente a sus amos) muchos de ellos prefieren el estilo de vida simple con el que se vive en su mundo. Es más usual ver a un klatooiniano con una espada y un arma de fuego que con un vibrofilo y un bláster. Los klatooinianos tienen una piel gruesa con colores que van desde el verde oliva hasta el marrón oscuro. Tienen una boca y dientes vagamente canina y unos ojos oscuros bajos gruesas cejas.

Forastero: Prácticamente ninguna raza, salvo los Hutt, confían en los klatooinianos. Por tanto, sufren un -2 a su Carisma.

Fuerte: Los klatooinianos son fuertes y poderosos, comienzan el juego con d6 en Fuerza. Además al saber pelear bien, comienzan con Pelear en d4.

Lenguajes: Klatooiniano y Básico.

MIRALUKA

Para cualquier observador los miraluka parecen humanos. Su entonación podría ser de cualquier región desde Coruscant hasta el Borde Exterior. Solo un aspecto los distingue de los humanos. Ningún miraluka tiene ojos, nacen sin ellos. Aunque no están especialmente interesados en parecer humanos, prefieren no llamar la atención al viajar. Milenios de evolución robó a los miraluka su visión, pero les proporcionó la habilidad de ver a través de la Fuerza. Es raro que una especie entera sea sensible a la Fuerza, pero todos los miraluka son la clara excepción. Los miraluka son el epítome del poder puro de la Fuerza. No es sorprendente que muchos miraluka se sientan atraídos por las enseñanzas de la orden Jedi. Durante las guerras sith muchos Jedi miraluka ayudaron a la orden y colaboraron a darle su forma moderna. En la época del auge del Imperio en la orden no solo había muchos Jedi miraluka, sino que formaban parte de la gran mayoría del cuerpo administrativo y burocrático de la orden.



Cuando apareció el Imperio de las cenizas de la antigua República los miraluka sufrieron enormemente. La purga Jedi eliminó a miles, y otros tantos se vieron obligados a esconderse. Muchos se unieron a la Alianza Rebelde, pero otros fueron forzados a trabajar para el Imperio o cayeron directamente en el Lado Oscuro. Los miraluka no tienen interés en las ganancias personales o la gloria. Son pensativos y deliberados en sus acciones. Una vez deciden un plan de acción raramente cambian de idea. Su mundo natal Alpheridies es un planeta en el sistema Abrons.

Son exactamente iguales a un humano excepto que sus cuencas oculares están vacías. Tienden a cubrirlas con una tela decorativa.

Sensible a la Fuerza: Los miraluka comienzan de manera automática con esta Ventaja.

Vista: Físicamente, los miraluka son ciegos, pero son capaces de usar la Fuerza para “ver”. Esto quiere decir que continuamente están usando la Fuerza, eso suponen que comienzan con 2 Puntos de Poder menos, por la “permanente activación de la visión”. Sí en algún momento quieren “recuperar” esos dos puntos, los ganarán pero estarán a todos los efectos ciegos durante un día. Pasado ese tiempo sí se quitan los dos puntos ganados, volverá a “ver”.

Respuesta Lenta: Los miraluka sacan dos cartas para la Iniciativa, y se quedan la peor de ambas.

Lenguajes: Miralukés y Básico.

MON CALAMARI



Los mon calamari son una raza anfibia bípeda con la piel color salmón. Los varones tienen cabezas abovedadas y manos palmeadas mientras que las hembras, más aerodinámicas, tienen marcas color aceituna en su piel. Toman el nombre de su planeta, Calamari, que comparten con los Quarren.

Los mon calamari son criaturas terrestres que habitan las costas. Sus antepasados se alimentaban principalmente de pescado, crustáceos y frutas, y a lo largo de los milenios desarrollaron un sistema acuacultural, basándose en la cría de peces en rediles y en el cultivo de quelpo. Los avances tecnológicos, en cambio, fueron muy despacio en comparación con las culturas humanas, probablemente debido a la pobreza mineral de Calamari. Según algunos, esto podría explicar la pacífica historia de los mon calamari, aunque la explicación tal vez esté en su propia amabilidad.

Los mon calamari son seres propensos a algunas enfermedades que, sin embargo, resultan inofensivas para otras especies.

Los mon calamari descubrieron y contactaron con los quarren (aunque éstos afirman haber sido quienes descubrieron a los mon calamari), la otra raza inteligente del planeta, que habita las profundidades oceánicas. Después de cierta confusión inicial, las dos razas decidieron desarrollar una civilización simbiótica para que ambas pudiesen florecer. Juntas construyeron grandes ciudades flotantes que se convirtieron en centros de cultura, aprendizaje y gobierno. Estas ciudades se extienden mucho más bajo el agua que sobre

ésta y, aunque los mon calamari se deleitan en los niveles más elevados, los quarren prefieren los más profundos.

Calamari llegó a crear una cultura muy civilizada. En toda la galaxia conocida ninguna otra especie alcanza niveles de creatividad similares en arte, música o literatura.

Acuático: Los mon calamari no pueden ahogarse en el agua. Comienzan con Nadar d4, y su Paso normal en velocidad para nadar.

Técnicos: Comienzan con d4 en Reparar.

Infravisión: Los mon calamari están acostumbrados a ver en condiciones de baja visibilidad. Reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo).

Frágil: Los mon calamari tienen -1 a Dureza.

Lenguajes: Mon Calamariano y Básico.

NAUTOLANOS



Los nautolanos son humanoides anfibios con piel verde moteada y ojos parecidos a los de un tiburón. En lugar de pelo tienen una corona de largos tentáculos verdes. Su estructura esquelética está reforzada con extra cartílago que los hace especialmente resistentes. Aunque anfibios los nautolanos se sienten más a gusto dentro del agua que en tierra. Los tentáculos de su cabeza, que funcionan como órganos sensoriales casi no

funcionan fuera del agua. Dentro de esta los nautolanos son capaces de sentir incluso cambios hormonales. Los nautolanos pueden averiguar el estado de ánimo de alguien “oliéndolo” si se encuentran bajo el agua. Esto ha provocado que su lenguaje nativo sea muy complejo, ya que la comunicación está ligada a la percepción de las feromonas. Sin ella sus palabras habladas pierden mucho significado, incluso para quien conozca el lenguaje.

Los nautolanos han coexistido con relativa paz con sus vecinos, los anselmi, que viven sobre la tierra en Glee Anselm. Los conflictos entre las especies han sido breves, aunque a veces bastante sangrientos. Los nautolanos y los anselmi han luchado varias veces sobre derechos de pesca, territorio o disposición de desperdicios. Como Glee Anselm tiene más mar que tierra los anselmi de cuando en cuando intentan obtener tierras de los nautolanos. Debido a su mayor número los nautolanos no tienen gran problema en rechazar a los anselmi. Pero pese a esto la República ha tenido que negociar entre ambas especies para evitar una guerra directa en varias ocasiones. Quizás las diferencias son irreconciliables, y solo es cuestión de tiempo el que las dos especies nativas de Glee Anselm entren en guerra abierta.

Los nautolanos reflejan los estados de ánimo de aquellos que les rodean. Cuando se les trata con odio y violencia responden igualmente. Cuando se les trata de manera calmada y civilizada resultan amables y educados. Su mundo natal es un planeta de grandes pantanos, enormes lagos y gigantescos mares localizado en el Borde Medio.

Acuático: Los nautolanos no pueden ahogarse en el agua. Comienzan con Nadar d4, y su Paso normal en velocidad para nadar.

Vigoroso: Comienzan con d6 en Vigor.

Olfato Mejorado: Debajo del agua, los nautolanos tienen un bonificador de +2 a todas las tiradas de Notar.

Despistado: Los nautolanos son muy despreocupados con los asuntos que no les conciernen directamente.

Manazas: A los nautolanos les cuesta acostumbrarse a la tecnología que no es fabricada por ellos.

Lenguajes: Nautolano y Básico.



NEIMODIANOS



Esta raza alienígena se parece a los duros en muchos aspectos. Tienen pieles lisas y verdosas y grandes ojos rojos, aunque el ojo neimoidiano tiene una pupila que lo divide horizontalmente. También tienen un cráneo más desarrollado, que está sembrada de pequeños bultos y chichones. Sus bocas están giradas hacia abajo, lo cual les da una perpetua mueca. En general, los neimoidianos son empresarios, pero también completos cobardes.

No es particularmente extraño que se asemejen a los duros: Hace veinticinco mil años, un grupo de colonos duros se asentaron en Neimoidia, un planeta de la Región de las Colonias, bajo el mando del explorador Chla C'cHaan. La gravedad en Neimoidia es mayor que en Duro, y los neimoidianos se han hecho más altos y delgados que los duros, y con mandíbulas más bajas; algunos xenobiólogos creen que los productos químicos de la atmósfera de Neimoidia han teñido la piel de los neimoidianos de un tono verde grisáceo y han alterado también sus ojos, haciéndoles perder el brillo y dándoles las pupilas horizontales. Sin embargo, para un observador poco atento, un neimoidiano y un duro son prácticamente iguales. Pese a las pruebas genéticas presentadas de su relación, la población duro solía negarse a admitir que los neimoidianos eran descendientes genéticos de su raza. Después de todo, se comportaban de modos muy distintos, y los escritos de C'cHaan hablan de la "caída de los colonos".

Los nativos de Neimoidia son adiestrados en las allí consideradas virtudes de la codicia y el egoísmo desde su niñez. Cuando una larva de neimoidiano nace, se la sitúa en una colmena común. Allí, los suministros de comida son limitados, y las larvas

deben aprender a acumular sus alimentos... o morir. Por dramático que parezca, muchas larvas mueren en este momento. En el hipotético caso de que la larva haya sobrevivido, se le saca de la colmena cuando cumple siete años. Para entonces, el neimoidiano ha profundizado en su avaricia, y también ha desarrollado verdadero pánico por la muerte. Es por esto que la mayoría de las especies consideran a los neimoidianos cobardes y codiciosos: Han sido educados para serlo. Pero las demás razas también consideran a los miembros de esta raza duchos en labores de gestión. Se trata de una habilidad que desarrollan al dirigir las enormes colmenas, y también las granjas de hongos.

Es típica de los neimoidianos la ostentación a través de las más obvias muestras de riqueza. Según su cultura, así se indica el estatus del individuo: Cuanto más barroco sea su aspecto, mayor es su posición oficial.

Con todos sus defectos, los neimoidianos han desarrollado una de las tecnologías de droides más avanzadas de la galaxia, y usan autómatas para todo. Han desarrollado naves droide y completos ejércitos droide. Los neimoidianos desarrollaron la Federación de Comercio varias décadas antes de la Batalla de Naboo, según algunos xenohistoriadores bastantes décadas.

Gestores: Los neimoidianos ganan un bono de +2 a las tiradas de Persuadir y Provocar.

Cobarde: Puesto que así los crían, ganan de manera automática esta Desventaja.

Lenguajes: Neimoidiano y Básico.

NITKO



En el planeta Kintan, la radiación alteró el ecosistema. A lo largo de los milenios, la evolución produciría cinco subramas de la que hasta entonces había sido una misma especie, los niktos.

Tal vez la subespecie con mayor población sea la de los Kajain'sa'Niktos o Niktos Rojos que evolucionaron en el desierto de Wannschok, de 1.000 km de ancho. Los niktos rojos poseen frentes arrugadas, ocho cuernos alrededor de sus ojos, y dos más en la barbilla. Aunque no tienen nariz visible, pueden respirar a través de cuatro tubos en sus cuellos y de una membrana permeable sobre sus bocas, que fue desarrollada para evitar la arena y polvo del desierto.

La siguiente especie más extendida son los Kadas'sa'Niktos o Niktos Verdes, a veces llamados "reptilianos". Éstos evolucionaron en los bosques cercanos a las costas. Tienen escamas y nariz visibles y, al igual que los kajain'sa'niktos, sus ojos están rodeados por pequeños cuernos. También poseen garras que les permiten trepar árboles y acantilados en Kintan. Su olfato está muy desarrollado y con sólo oler pueden distinguir fácilmente su entorno. Se habla de una "tribu perdida" de kadas'sa'niktos que viven en la espesura de Kintan sin haber tenido nunca contacto con el resto de la galaxia.

Los Esral'sa'Niktos o Niktos de las Montañas tienen pieles suaves. Poseen grandes orejas en forma de aleta que pueden pegar a sus cabezas para regular el calor corporal, o extender para mejorar su oído. Su membrana nasal es aparentemente similar a la de los kajain'sa'niktos, pero se trata en realidad de otra aleta flexible. Poseen también membranas entre los dedos. La coloración de su piel va del azul al gris.

Los Gluss'sa'Niktos o Niktos Pálidos se parecen a sus primos kadas'sa'niktos porque poseen cuernos pequeños alrededor de sus ojos, pero sus orejas son similares a las de los esral'sa'niktos y, también como éstos, tienen membranas interdigitales. Habitan en las islas del planeta. Esto hace que los arqueólogos sugieran que el primer gluss'sa'nikto nació de un kadas'sa'nikto y una esral'sa'nikta, o al revés. Evolucionaron en las islas Gluss'elta, en Kintan, y ahora tienen fama de ser excelentes marinos.



Los M'shento'su'Niktos o Niktos del Sur no poseen cuernos, pero surgen varios tubos de respiración de distintos puntos de sus cráneos, que les sirven como órganos de percepción ultrasónica. Los m'shento'su'niktos poseen escamas amarillas.

Las cinco razas son genéticamente compatibles. Sin embargo, el 93% de los retoños de una unión mestiza se parecen o bien a su padre, o bien a su madre, pero no a ambos. Los estudios realizados hasta el momento no permiten averiguar más sobre la genética nikta (por ejemplo: ¿Podría un nikto verde, hijo de un nikto rojo, engendrar a otro nikto rojo con una nikta pálida?).

En general, los niktos se caracterizan por sus ojos reptilianos, su piel curtida y sus temperamentos feroces. Su fuerza interna y ferocidad se han pulido a lo largo de milenios enfrentándose a los depredadores de Kintan, como el extraño zancador, una criatura sin cuello y de grandes habilidades curativas a la que lograron extinguir en Kintan (sobreviven algunos zancadores fuera del planeta, como bestias guardianas).

Kajain'sa'Nikto: Los Kajain'sa Nikto están altamente adaptados a las condiciones extremas del desierto, secos y calurosos. Ganan un +2 a todas las tiradas de Vigor relacionadas con condiciones de calor.

Kadas'sa'Nikto: Están más adaptados a las regiones forestales. Poseen garras (Daño Fuerza+1d4) y otorgan un +2 a las tiradas de Trepar.

Esral'sa'Nikto: Han evolucionado para ser más resistentes al frío. Tienen +2 a todas las tiradas de Vigor en relación con los efectos de frío.

Gluss'sa'Nikto: Esta pálida subespecie de Nikto está bastante adaptada a la vida en el mar. Comienzan con un d4 en Nadar y puede moverse a su Paso normal en el agua.

M'shento'su'Nikto: Tienen un bonificador de +2 a todas las tiradas de Notar cuando se use el olfato.

Todos los nikto son Vigorosos: Comienzan con d6 en Vigor.

Inexpresivos: Debido a la falta de expresión facial por la carencia de músculos adecuados, son muy inexpresivos, recibiendo un -1 a Carisma.

Lenguajes: Nikto o Huttese, y Básico.



NOGHRI



Si alguna especie puede ser juzgada erróneamente por su aspecto, esa es la de los noghri. Con poco más de 1 metro de altura estos bípedos de piel gris, tienen fuertes músculos, increíbles reflejos y una fuerza sorprendente. Son guerreros mortales que han crecido en la dureza de un planeta destruido por la guerra. Los noghri proceden del planeta Honoghr. Hace décadas una terrible batalla espacial tuvo lugar sobre su planeta y una nave capital averiada se estrelló contra su suelo. La terrible catástrofe medioambiental envenenó sus aguas y sus suelos. Darth Vader estuvo allí y vio el potencial de los noghri como comandos; a cambio de proporcionarles los medios tecnológicos para limpiar la tierra, los noghri le proporcionaron leales asesinos de elite.

En realidad se trataba de un engaño pues Vader se aseguró de que los noghri no pudieran restablecer completamente sus cultivos. Después del colapso del Imperio en Endor y de la muerte de Vader, los noghri continuaron sirviendo clandestinamente al Imperio. Su papel de asesinos y guardaespaldas fue guardado en secreto. Cuando la Nueva República descubrió a los noghri cinco años después de la Batalla de Endor, no tenían ni la menor idea de sus orígenes. Tras la caída del Imperio, muchos se reinstalaron en Nuevo Nystao, en Wayland. Aunque su fidelidad a Vader se había roto, aún eran muy leales a la Princesa Leia y continuaron siendo sus guardaespaldas. Muchos viajan por el espacio como cazarrecompensas, mercenarios y asesinos.

Ágil: Los noghri son ágiles y rápidos. Su Agilidad comienza en d6.

Incursor: Los noghri son sigilosos y buenos siguiendo y cazando gente. Comienzan con 1d6 en Sigilo.

Olfato Agudo: +2 a las tiradas de Notar usando el olfato.

Garras y Colmillos: Los noghri nunca están desarmados. Daño 1d6+Fuerza.

Ignorancia: Los noghri no son muy listos, ni tienen grandes sabios. La Astucia de los noghri nunca puede subir por encima de d6.

Lenguajes: Noghri y Básico.

NOSAURIANOS



Los nosaurianos son unos reptiles bípedos, que miden entre 1,20 y 1,55 metros. Tienen en cada mano cuatro dedos muy ágiles, y tres dedos en cada pie, en una formación parecida a la de un pájaro. La piel escamosa de un nosauriano puede ser de cualquier color entre el verde claro y el negro. Tal vez el rasgo más destacado de los nosaurianos sea su cresta de seis cuernos parecida a un tocado. Los cuernos son lo bastante afilados para utilizarlos como arma contra un enemigo, pero la mayoría de los nosaurianos protegen su cornamenta para impedir que se rompa accidentalmente. Un nosauriano con muchos tocones desiguales en su cabeza suele ser o muy viejo o muy pendenciero.

Desde un punto de vista distinto, otro rasgo interesante de los nosaurianos es que no ven el color, sino únicamente tonos de gris. Sin embargo, la mayoría de la gente que interactúa con un nosauriano, no se da cuenta de este rasgo. Los reflejos de un nosauriano son más rápidos que lo normal, y eso les convierte en buenos atletas y pilotos. La evolución en su planeta natal, Nuevo Plympto, les ha convertido en ágiles escaladores y les ha hecho desarrollar técnicas de sustento en tiempos difíciles.

Ágil: Los nosaurianos son ágiles, rápidos y diestros. Su Agilidad comienza en d6.

Visión Reducida: Los nosaurianos tienen una penalización de -2 a todas las tiradas de Notar que impliquen vista.

Cuernos: Los cuernos de los nosaurianos hacen Daño 1d6+Fuerza.

Lenguajes: Nosauriano y Básico.

QUARREN



Los quarren son criaturas anfibias originarias del planeta Mon Calamari. Tienen piel de consistencia similar al cuero, cabeza en forma de casco y ojos

color turquesa que suelen estar muy juntos. De debajo de estos ojos surgen cuatro tentáculos. Los quarren pueden respirar indistintamente aire o agua. Sin embargo, es imperativo que mantengan húmeda su piel para sobrevivir, lo cual exige, en determinados planetas, inmersiones periódicas en agua. Pese a todo, los quarren prefieren con mucho la vida en las profundidades subacuática.

Su naturaleza es a menudo conservadora y solitaria, y no suelen estar dispuestos a confiar con facilidad en ideas nuevas o conceptos grandiosos. A menudo, lo que parece ser agresividad es una mala interpretación de su cultura.

Los quarren habitaban en las profundidades oceánicas del planeta Mon Calamari, pero en algún momento histórico entraron en contacto con otra de las especies inteligentes del planeta, conocida como los mon calamari o calamarianos. Los calamarianos fueron probablemente los que sugirieron una alianza con los quarren en un proceso simbiótico que beneficiase a ambas partes. Los quarren dudaron; nunca les gustaron las cosas nuevas. Sin embargo, acabarían por aceptar los términos del acuerdo. Esta colaboración llevaría a la construcción de las titánicas ciudades del planeta. Los mon cal poseían conocimientos técnicos y experiencia aplicable a las circunstancias, mientras que los quarren podían proporcionar con facilidad materias primas extrayendo minerales del lecho rocoso a su alcance. El resultado fue la creación de inmensas ciudades flotantes que vagaban sobre las tranquilas olas. Los mon calamari decidieron habitar las zonas que estaban por encima del nivel del mar mientras que los quarren, con su cultura submarina, decidieron que estarían más cómodos cuanto más profundos estuviesen. Posteriormente, decidirían en secreto que los mon calamari eran los "culpables" de que estuviesen "obligados" a vivir en las zonas más profundas.

Al parecer, los quarren consiguieron contactar con la Antigua República, o viceversa, mucho antes que sus compatriotas mon calamari. De algún modo, la existencia de los calamarianos se mantuvo casi en secreto para la población general de la galaxia pero, sobre todo, era cierta la situación inversa: Los mon calamari no tenían ni idea de que hubiese vida fuera de su mundo.

Duro: Los quarren son tíos duros, comienza con d6 en Vigor.

Rudo: También son rudos e impacientes, sobre todo con otras especies. Tienen un -2 a Carisma.

Acuático: Los quarren no pueden ahogarse en el agua. Comienzan con Nadar d6, y su dado de Nadar completo como paso en velocidad para nadar.

Visión Adaptada: Los quarren ven bien en la oscuridad. Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).

Tozudo: Comienzan con esta Desventaja.

Lenguajes: Quarren y Básico.

RODIANOS



Sus rostros son alargados, similares en forma a los de los tapires. Sus ojos son compuestos, lo que les permite un ángulo de visión mayor que el de los humanos. Sus orejas giran sobre sí mismas, lo cual les permite oír en varias direcciones. En sus cráneos hay una fila de púas con crestas. Pero los rodianos no muestran grandes ventajas biológicas. Parecen especialmente susceptibles a ciertas enfermedades, entre las que destacan dos dolencias epiteliales: La Colmena de Escamas Secas y la Podredumbre Selvática Rodiana.

Desde el principio de su historia, los rodianos han sido y siempre serán una raza de cazadores. Tuvieron que evolucionar para sobrevivir al entorno tropical de su planeta, un mundo caliente y húmedo, sofocado por densas lluvias y voraces ejércitos de depredadores. Pasaron los siglos y la tecnología mejoró. Los cazadores rodianos empezaron a masacrar a animales en alarmantes números. Pero los rodianos eran incapaces de comprender lo

que podrían llegar a hacerle al ecosistema de su planeta. Los avances no eran sólo tecnológicos, sino también políticos. El clan Soammei desarrolló el concepto de líder general a partir de una asociación de ideas: En primer lugar, los Rin'na, o "protectores", eran los mejores cazadores de cada clan, protegiéndolo de los depredadores. El Si'r'in'na de un clan, o "protector jefe", era el mejor Rin'na de ese clan.

Entonces el clan Sommei intentó introducir el concepto de Inta'si'r'in'na o "Gran Protector". Se trataba del gobernante de todos los clanes de Rodia. Inicialmente, el resto de los clanes encontraron poco adecuado el ser gobernados por un extraño, y el resultado de esto fue la destrucción del clan Soammei. Resulta irónico, sin embargo, que no tardase en imponerse el concepto de Inta'si'r'in'na, y apareció finalmente el Gran Protector.

Se cree que los rodianos son politeístas, pero se sabe poco de su religión. Algunos rodianos creen en una religión llamada el Sendero de la caza, según la cual, cuando muere un rodiano bueno y que ha sido fiel al Sendero de la Caza, va a algo llamado Mundo de Caza Rodiano.

Entonces llegó la República. Una nave de exploración aterrizó en Rodia. A los rodianos esto no les podía pasar desapercibido, y estuvieron allí para recibir a los recién llegados de las estrellas como merecían. Sólo las armas láser de los exploradores les permitieron mantener a raya a esos psicópatas escamosos sedientos de sangre, muchísimo mejores que ellos en las artes de la guerra. El supremo mandatario de Rodia, el Gran Protector, comprendió el potencial que tenía unirse a una sociedad galáctica con billones de posibles blancos. El Gran Protector aceptó, a cambio de importaciones de alta tecnología, que ciertos rodianos abandonasen el planeta para servir a la República rastreando fugitivos peligrosos.

Muchos rodianos trabajan como cazarrecompensas para corruptos jefes del crimen o guardaespaldas particulares. Todos los cazarrecompensas rodianos están obligados a llevar un registro válido de su matanza al Gremio de Rodia.

Ágil: Los rodianos comienzan con d6 en Agilidad.

Visión Térmica: Los rodianos reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo).

Exceso de Confianza: Genéticamente creen ser los cazadores supremos. Comienzan con esta Desventaja.

Ruin: Los rodianos son mezquinos, ruines y tacaños, comienzan con un -2 a Carisma.

Rastreador: Esta especie no pierde un rastro. Empezan el juego con d4 en Rastrear.

Lenguajes: Rodiano o Huttese, y Básico.

SNIVVIANOS



Los snivvianos son alienígenas bajitos y robustos que alcanzan una altura de entre 1,20 y 1,60 m en su madurez. Poseen amplios hocicos protuberantes con breves pero gruesos colmillos. Los snivvianos tienen muy poco pelo, pero han desarrollado una piel gruesa formada por membranas especiales que, como un termorregulador, abren y cierran poros para regular la pérdida de calor en respuesta a las diferencias de temperatura, con lo que permiten que escape el calor corporal en climas más cálidos, y también les sirve para retenerlo si hace frío.

Los snivvianos son profundos pensadores que examinan las cosas que otros dan por sentadas. Buscan constantemente el subtexto simbólico de las ocurrencias cotidianas.

Piel Reguladora: Los snivvianos pueden subsistir con normalidad con temperaturas entre -30 y 45°C. Ganan un +2 a todas las tiradas de Vigor rela-

cionadas con condiciones de calor o frío extremo, da lo mismo.

Feo: Pese a que en la Galaxia el concepto de belleza es muy amplio y extraño (debido al número de especies), es común considerar a los snivvianos feos, tienen un -2 a Carisma.

McGyver: Los snivvianos tienen fama de ser una especie muy "técnica", ganan esta Ventaja.

Lenguajes: Snivviano y Básico.

SULLUSTANOS



Los sullustanos, pequeñas criaturas amables y gregarias con una altura de metro y medio, tienen quijadas sueltas e inmensos ojos y orejas. Vienen de Sullust, un planeta volcánico y estéril, asfixiado por una atmósfera extremadamente tóxica con violentas tormentas, un mundo que parece inhabitable. Sullust está en el sector Senex, localizado entre Yeetom e Ithor, cerca de Dorvalla. La atmósfera está compuesta de gases venenosos por lo que el planeta es casi inhabitable en su superficie. Pero no podemos decir lo mismo de sus vastas redes de cuevas subterráneas. De hecho, en las cuevas subterráneas, los sullustanos han construido hermosas ciudades muy avanzadas; los excursionistas adinerados de media galaxia viajan al sistema Sullust interesados por estas atracciones turísticas o por la fuente termal de barro verde y cáustico de Piringiisi. La mayoría de los alimentos salen de una luna de Sullust, conocida como Sulon. En esta luna, la población humana suele tener problemas como

los tusken de las tumbas, que insisten en destrozarse las cosechas sin motivo aparente.

Los sullustanos han evolucionado en una laberíntica red de túneles. Si no supieran orientarse, no tardarían en perderse y acabar muriendo en algún callejón sin salida. Por eso la evolución darwiniana les ha concedido un curioso don: Cuando un sullustano recorre un camino, jamás, pero jamás lo olvida. La habilidad se extiende incluso hasta el hiperespacio. Esto hace que los sullustanos sean excelentes navegantes estelares y exploradores. Eso les ha permitido visitar varios puntos de la galaxia, y quedarse en algunos.

Los sullustanos son, además de buenos pilotos, igualmente excelentes en campos de ingeniería. La popular frase sullustana Tersish g'loc, "arreglarlos de una vez por todas", se convirtió en el lema de los arregladores, piratas informáticos especializados en el robo de información gubernamental o corporativa, dejando datos falsificados detrás. Los sullustanos desarrollaron el carguero clase Avispón y diversos cruceros, como el Nube de Luz Estelar. Colaboraron con ingenieros calamarianos para crear la lanzadera de asalto clase Bantha. Fueron responsables de la armadura NLZ5-11, aunque desgraciadamente el prototipo fue robado; y también del vino meir.

Muchos sullustanos, después de los treinta años estándar de edad, empiezan a experimentar defectos córneos que deben ser corregidos con visores especiales. También se observa que todos los sullustanos, incluso los más jóvenes, salivan frecuentemente. Los aventureros sullustanos disfrutan explorando la galaxia, negociando y gastando bromas para ver como reaccionan los demás. Son curiosos y les encanta descubrir cosas por medio de la experiencia. Aunque algunos escuchan la llamada de la Fuerza, pocos intentan seguir su camino.

Duro: Acostumbrados a las duras condiciones en Sullust, comienzan el juego con d6 en Vigor.

Orientación y Supervivencia: Los sullustanos comienzan el juego con Supervivencia d6.

Miope: Los sullustanos sufren un -1 adicional por Incremento de Distancia (-3 a Medio y -5 Largo).

Lenguajes: Sullustano y Básico.

TOGRUTA

Los togruta tienen tiras verticales blancas y rojas en pecho, espalda, brazos, piernas y cara. Tienen también una gran capacidad para esconderse. Sobre el rostro de un togruta, además de los patrones

multicolor, presentan un par de ojos negros penetrantes y labios grisáceos que ocultan unos amenazadores colmillos. Además, poseen unos inmensos cuernos rayados parecidos a conos que ellos denominan Montrals. Son huecos, y les sirven para obtener información sobre el entorno a través de ultrasonidos. Un togruta cualquier posee un montral a cada lado de su cabeza. La estatura media de un togruta adulto va de 1,50 a 1,90 metros. Los togruta son precisos y ágiles, fallando únicamente en complexión, algo débil.



Incluso si no pueden ver, se defienden bastante bien sólo con el oído. Evidentemente, si no pueden ver, siguen teniendo dificultades porque su sentido principal es la vista. Sin embargo, los togruta que se dedican a actividades más agresivas, comprenden en seguida que pueden encontrar grandes ventajas en aprender a combatir sin usar la vista.

Los togruta viven en densas tribus. Las tribus habitan poblados pequeños ocultos bajo doseles boscosos o, menos frecuentemente, en valles escondidos. Los togruta ya no son primitivos a nivel tecnológico, aunque su cultura, según muchos, está aún en su infancia. Utilizan la vida común y su pigmentación disruptiva para protegerse de los peligrosos depredadores que aún asolan Shili. Las tribus tienen fuertes vínculos comunitarios y los togrutas son famosos por su costumbre de trabajar en equipo. También son famosos por ser leales, perceptivos y atentos.

Ágil: Los togruta son ágiles, comienzan el juego con d6 en Agilidad.

Silencioso: Los togruta comienzan el juego con d6 en Sigilo.

Frágil: Tienen un -1 a Dureza.

Lenguajes: Togruti y Básico.

TOYDARIANOS



Los toydarianos son humanoides pequeños con cuerpos gordos y hocicos parecidos a picos, tachonados con colmillos cortos y gruesos. Su piel es habitualmente azul en las partes expuestas, pasando a color crema en la zona ventral. Los varones presentan frecuentemente bigotes escasos, lo cual los clasifica dentro del orden de los mamíferos. Tienen un aspecto corpulento, pero su estómago y tejidos corporales están llenos de gases ligeros que les hacen capaces de flotar en el aire. Para esto, sin embargo, deberán hacer zumbir sus pequeñas alas al menos diez veces por segundo.

Un toydariano tiene por defecto dos piernas, habitualmente delgadas, pero que les permiten caminar si lo necesitan. Esto no es lo normal, un toydariano suele preferir volar.

Se dice que los toydarianos son inmunes a los efectos de la Fuerza. Las demostraciones sólo han verificado que los toydarianos sean resistentes a los efectos mentales de la Fuerza. No hay ninguna evidencia que diga que un toydariano no pueda sentir la Fuerza así que, aunque no se conocen casos, es posible que un toydariano pueda llegar a ser un Jedi o un Sith.

Se conocen pocos datos sobre la cultura toydariana. Se sabe que los toydarianos se agrupan por clanes y viven en ciudades. Los toydarianos cosechan los nutrientes de los lagos y tienen técnicas avanzadas

de cultivo para alimentar a su población, pero la comida es escasa y su necesidad es grande. Eso acaba provocando guerras entre clanes y ciudades toydarianas en tiempos de hambruna, que según algunas fuentes tienen lugar anualmente mientras que otros hablan de una periodicidad de treinta años locales entre una guerra y la siguiente.

Parece que cada clan y cada ciudad tienen un ejército para su protección. Se sabe que, ocasionalmente, algunos toydarianos han envenenado el suministro de comida antes que dejárselo a su enemigo.

Volar: Los toydarianos pueden volar a una velocidad igual a su paso básico.

Fuerza Mental: Los toydarianos son inmunes a los poderes de la Fuerza que afecte a la mente.

Pequeño: Su Tamaño es -1 y reducen en -1 su Dureza, debido a su poco tamaño, los toydarianos sólo tienen la mitad de capacidad de carga de alguien de su misma Fuerza. Pero pueden coger la Ventaja Fornido.

Lenguajes: Toydariano y Básico.

TRANDOSHANOS



Los trandoshanos son reptiles humanoides que miden entre 1,90 y 2,40 metros. Al extremo de sus piernas hay una especie de pies, cada uno de los cuales está dotado de tres dedos. Los trandoshanos poseen también largos brazos, terminados cada uno en una especie de mano con tres dedos extendidos. Los trandoshanos son bastante torpes a la hora de realizar acciones que requieran movimiento digital preciso, por no mencionar la dificultad que suelen

tener a la hora de manejar equipo diseñado para criaturas de cinco dedos pequeños. Normalmente, aquellos trandoshanos que utilizan armas como parte de su equipo personal, se toman la molestia de modificar o rediseñar el gatillo para poder dispararlas con propiedad.

Sus cabezas son planas, con bocas llenas de dientes afilados. Sus ojos son pequeños y brillantes y pueden ver el espectro infrarrojo, lo cual les permite localizar fuentes de calor en la oscuridad. El cuerpo reptiloide de un trandoshano está totalmente cubierto de escamas, cuyo color varía del naranja al ocre o al marrón. Quizá la característica física más útil de un trandoshano es su capacidad regenerativa. Al igual que los reptiles, los trandoshanos pueden regenerar miembros perdidos, tales como dedos, brazos, piernas y pies, lo cual permite que un trandoshano pueda luchar mucho más que otra especie antes de correr el riesgo de ser permanentemente dañado. Esta capacidad les permite regenerar incluso huesos perdidos. La capacidad regenerativa de los trandoshanos desaparece cuando el trandoshano envejece.

Los trandoshanos creen en algo que llaman Jagannath. Está relacionado con vencer en un combate a muerte. Un trandoshano obtiene puntos de Jagannath a lo largo de su vida, principalmente por capturar y matar a enemigos que le superen en tamaño. Por otra parte, Trandosha está en el mismo sistema planetario que Kashyyyk, el planeta de los wookiees...

En la actualidad, si un trandoshano se encuentra con un wookiee y/o con un conocido asociado de wookiees, debe realizar un esfuerzo de voluntad para no atacarle/s inmediatamente. Por otra parte, normalmente el trandoshano querrá atacarles. Muchos trandoshanos tampoco se llevan bien con los hutts, pero comprenden que enfrentarse a esta clase de enemigos es bastante más peligroso, puesto que un jefe criminal hutt puede tener recursos para perseguir al trandoshano durante lo poco que le va a quedar de vida. Un aventurero trandoshano ansia la emoción del combate. Algunos se marchan de Dosh para convertirse en guardaespaldas o mercenarios. A primera vista pueden parecer bruscos y mal educados, pero si se les da la oportunidad pueden convertirse en valiosos miembros de cualquier equipo.

Fuerte: Los trandoshanos son grandes y fuerte. Comienzan el juego con d6 en Fuerza.

Regeneración: Los trandoshanos tienen gran habilidad para regenerarse de heridas serias. Si no ha llegado a morir, los trandoshanos pueden regene-

rarse completamente de sus heridas. Hacen una tirada de curación natural al día, en vez de cada cinco días, además bonificada con un +2.

Armadura de Escamas: +1 a Dureza.

Desmañado: Los trandoshanos necesitan gastar el doble de Avances para aumentar su Agilidad.

Sangre Fría: Los trandoshanos tienen serias dificultades en climas fríos, y sufren un -2 a sus tiradas de Vigor para evitar sucumbir a los efectos del frío.

Lenguajes: Dosh y Básico.

TWI'LEK



Tal vez la forma más evidente de reconocer a un twi'lek sea a través de los lóbulos gemelos que surgen de sus lisas y puntiagudas cabezas; normalmente se trata de dos lóbulos, aunque hay twi'leks que tienen cuatro, o sólo uno. La palabra twi'lek referida a ellas es "lekku", plural del término "lek". A un nivel más individual, la cola derecha es conocida como "tchin", mientras que la izquierda se denomina "tchun", y colectivamente a veces se las llaman "tchun-tchin". Muchos alienígenas, sin embargo, las llaman simplemente "colas de cabeza". Despectivamente a veces se ha llamado a la especie, cabezas de gusano. Estas protuberancias a menudo llenan de orgullo a los twi'leks, que no dudan en adornárselas con diversas joyas, o bien hacerse grabados en ellas. Sin embargo, no son órganos

superfluos. Son muy sensibles y se les considera zonas erógenas. Aunque no tienen la maniobrabilidad de un brazo o una pierna, los twi'leks pueden mover vagamente sus lekku. Estos movimientos a menudo tienen como objetivo establecer comunicación con otro twi'lek de modo que el mensaje no pueda ser a menudo detectado, y nunca comprendido, por quien es ajeno a esta raza. Por otra parte, su piel cubre todos los colores del espectro visible, del rojo al violeta, pasando por blanco y negro (Los twi'leks lethanos son de color rojo y los rutianos son azules, por ejemplo). Tienen hileras de dientes puntiagudos, y ojos muy juntos. También tienen varios estómagos, y pueden comer prácticamente de todo, aunque los hongos que crían son su habitual fuente de alimento.

El planeta natal de los twi'leks es Ryloth. De cinco lunas rojas, es un planeta desértico y accidentado, localizado en el Borde Exterior, y a sólo cinco días de Coruscant a través del hiperespacio.

Carismático: Todos los twi'leks ganan esta Ventaja de manera gratuita.

Visión Térmica: Los twi'leks reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo).

Débil de Voluntad: Sufren un -2 al aguantar todas las Pruebas de Voluntad.

Lenguajes: Ryl o Huttese, y Básico.

UBESES



Hace mucho tiempo, los ubeses fueron una especie pacífica, satisfechos en el paraíso de los jardines de su planeta. Esto cambió cuando encontraron exploradores de la Antigua República que les sedujeron con el poder y la fuerza de la tecnología avanzada. Obsesionados por esas maravillas, los

ubeses dedicaron sus recursos al desarrollo de esas tecnologías. Como resultado, empezaron a estar preocupados por agresiones de sistemas rivales, así desarrollaron tecnología armamentística, experimentando con dispositivos peligrosos prohibidos en la galaxia. Temiendo estas armas en manos de una población indudablemente inestable, la Antigua República hizo un ataque preventivo contra los ubeses para destruir instalaciones de armas y detener su agresión. Los ataques detonaron sin querer aquellas mismas armas, dando como resultado una extensa contaminación del mundo ubes y la casi extinción de la raza. Los únicos supervivientes estaban en Uba IV, lucharon por subsistir en las cenizas de su civilización. Después de miles de años, los ubeses mejoraron su ánimo hasta recuperarse lo suficiente como para empezar de nuevo.

Lentamente los ubeses salieron de su mundo, alquilando sus servicios como cazadores de recompensas y mercenarios, ganándose un nombre como despiadados guerreros siempre dispuestos a terminar el trabajo que les encomienden a cualquier precio. Los ubeses son criaturas casi humanas, lo cual, combinado con su habitual costumbre de ocultar cada milímetro cuadrado de su cuerpo bajo varias capas de ropa y blindaje, ha hecho que mucha gente les creyese humanos en vez de alienígenas. Los ubeses suelen parecer engañosamente gráciles y frágiles. La piel de un ubés es normalmente pálida, y su cabello suele ser oscuro, aunque éste nunca está presente del cuello para arriba. Todos los casos conocidos de ubeses, que no son muchos, han presentado ojos de color azul o verde brillante, e invariablemente muy grandes para sus caras en comparación con los humanos normales. El rostro de un ubés es habitualmente estrecho. Tienen mejillas altas. Al parecer, sus cuerdas vocales no producen habla por encima de un susurro áspero. Es frecuente, de todos modos, que el casco de un ubés posea un modulador de voz que pueda clarificar y amplificar su voz natural.

Los ubeses son agresivos y belicosos. Culpan a todos los extranjeros por la pérdida de su civilización, el resentimiento y la indignación consumen a los ubeses. Guardan su odio para los Jedi en particular, viéndolos como responsables de su pérdida.

Combatientes: Los ubeses comienzan o bien con Pelear o bien con Disparar en d6.

Supervivientes: Igualmente comienzan con Supervivencia a d4.

Forastero: El escaso número de ubeses hace que se los vea con recelo, -2 a Carisma.

Equipo Especial: Los ubeses requieren de un equipo especial para respirar fuera de su mundo

natal. Si este equipo se pierde o daña, el Ubes comienza a asfixiarse. Además este equipo tiene un vocalizador comunicador, sin que el que la voz del Ubes es un susurro que ninguna especie entendería. Además este equipo otorga +1 al Vigor para resistir efectos medioambientales (frío, calor, radiación, etc.).

Lenguajes: Ubese y Básico.

UMBARANOS



Los umbaranos son la especie dominante del planeta Umbara, y la única inteligente. Tienen una piel pálida y prácticamente blanca, y son escuálidos; muchos humanos les equiparan a cadáveres. De hecho, los umbaranos son prácticamente humanos, con una relación biológica muy íntima y escasas diferencias. La más importante diferencia se encuentra en sus "ojos ultravioletas". Los ojos de un umbarano, hundidos en sus cuencas entre sombras, tienen una visión ajustada a la oscuridad; pueden ver fácilmente incluso sin ningún tipo de luz. Por el contrario, si un umbarano está ante una luz muy brillante (como un sol normal), es fácil que sufra una sobrecarga sensorial y sea incapaz de ver. Salvo en estos casos, la mirada de un umbarano parece fría y calculadora.

La reputación de los umbaranos habla de su telepatía. Pueden evaluar la sinceridad de alguien, siendo capaces de detectar las mentiras después de

unos segundos escuchando, pero es difícil que lleguen más lejos. Son seres reservados y manipuladores, normalmente muy hambrientos de poder e influencia. Nunca revelan sus verdaderos pensamientos o intenciones y son maestros a la hora de distraer la atención de otros. Se dice también que su sentido del humor es más oscuro de lo normal.

Es frecuente ver a umbaranos adinerados vistiendo Capas de Sombra. Se trata de una prenda tradicional hecha de numerosas hebras de un material azul claro que no se da fuera de su mundo.

Visión Ampliada: Los umbaranos pueden ver los espectros de radiación infrarrojo y ultravioleta. Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).

Intrigantes: +2 a todas las tiradas de Persuadir.

Lenguajes: Umbarano y Básico.

WEEQUAY



Los weequay son una especie humanoide de áspera piel similar a cuero curtido. Son nativos de un planeta desierto llamado Sriluur. Un detalle característico de los weequay es que su pelo solo crece en un punto concreto en la parte superior de su cabeza. Suelen llevarlo en un nudo del que salen

varias trenzas. Estas indican la posición del weequay dentro de su clan. El tono y la textura de su piel áspera y basta les permiten ocultarse en los desiertos de Sriluur. Los weequay pueden comunicarse entre sí por medio de feromonas que solo pueden ser descifradas por otro miembro del mismo clan. Esta habilidad funciona como un lenguaje a efectos prácticos, pero solo sirve con miembros de su mismo clan, los miembros de otros clanes o razas solo notan un olor a hongos (que cualquier weequay detectaría cómo una conversación entre miembros de otro clan).

Una vez al mes los weequay se reúnen y luchan contra algún animal grande y luego lo sacrifican a su dios. Jabba el Hutt contrató a un clan de weequay para que le sirviesen cómo guardas y pilotos de sus esquifes, y cada cierto tiempo tenía que lidiar con las tribus locales de tusken por que los animales que los weequay sacrificaban a su dios eran banthas.

Los weequay han desarrollado una cierta animosidad racial contra los houk. Estos tienen una colonia bastante grande en Sriluur, y los weequay han convivido con los houk durante mucho tiempo. Las tensiones raciales entre ambas especies frecuentemente acaban en guerra. El último conflicto finalizó justo antes de la Batalla de Yavin, y el anterior durante las Guerra Civil Galáctica.

Supervivientes: Los weequay comienzan con Supervivencia d6, y tienen un bono de +2 a cualquier tirada de Vigor para aguantar calor.

Canalla: Todos los weequay tienen esta Desventaja.

Lenguajes: Weequay y Básico.

WOOKIEES

Los wookiees son una de las razas más famosas de la galaxia. Tienen reputación de ser fáciles de soliviantar, y se dice que su fuerza sólo es comparable a su tamaño. Su lengua es frecuentemente ininteligible para los humanos, pero los wookiees parecen tener facilidad para, al final, hacerse entender. Los wookiees son criaturas bípedas casi totalmente cubiertas de vello que alcanzan gran estatura. Un wookiee adulto mide normalmente entre 2 metros y 2,30 metros de altura y un recién nacido wookiee alcanza una altura que ronda 1,20 metros. Son extrañas las especies comparables en tamaño y poder a los wookiees.

Los wookiees son claramente mamíferos, como evidencia el vello que cubre todo su cuerpo. El color del vello wookiee cubre muchos tonos, desde el blanco hasta el marrón claro o el negro, e incluso combinaciones en las que un wookiee tiene tiras de vello de un color distinto al resto de su vello.

Aparentemente, los wookiees descienden de mamíferos que trepaban a los árboles. Retienen garras retráctiles en manos y pies, que utilizan únicamente para escalar. Es cierto que las garras podrían ser de utilidad en una pelea, pero la cultura wookiee lo considera deshonroso y lo prohíbe específicamente. No hay demasiados precedentes de wookiees que combatan con sus garras. Sin embargo, los wookiees tienen otras capacidades naturales que, a su estilo, les permiten suplir la carencia de garras.

Tal vez los wookiees sean temidos por sus arrebatos de ira "injustificados". En realidad, los wookiees son criaturas bastante amables que aprecian las cualidades de lealtad, honestidad y amistad. Es precisamente por eso que, cuando se amenaza a sus seres queridos o se pone en tela de juicio su honor, un wookiee puede sufrir una ira homicida, llegando a aplastar objetos como demostración de su poder, antes de proceder a un enfrentamiento con la persona que le haya insultado. Algunos wookiees se consideran también insultados cuando otra persona les derrota en actividades lúdicas. Esto es especialmente cierto cuando no hay una apuesta tangible de dinero, puesto que los wookiees consideran que están apostando su propio honor.



Los wookiees se agrupan por clanes, que se supone tienen algún tipo de relación con la familia. Un wookiee que pertenezca a un clan debe mantener

las deudas de honor del clan. La más famosa de las representaciones culturales de un wookiee es la Deuda de Vida. Según esta tradición, un wookiee que debe su vida a otro ser, se pone en deuda de vida con su salvador, y deberá acompañarle a dondequiera que vaya, ayudarlo y, ante todo, proteger su vida. Es el modo que tienen los wookiees de pagar por un acto que no tiene precio. La deuda de vida tiene prioridad incluso sobre la familia de un wookiee, y un wookiee que falte a una deuda de vida perderá el respeto de todos sus compañeros de raza (incluyendo los wookiees que también han faltado a una deuda de vida).

Poderoso: Los wookiees comienzan con d6 en Fuerza.

Grande: Altos y voluminosos, los wookiees obtienen gratis la Ventaja Fornido, así como un +1 a Dureza.

Garras: Principalmente para escalar, conceden un +2 a las tiradas de Tregar. Si se usan en combate haría Daño Fuerza+2.

Forastero: Como la Desventaja.

Lenguajes: Shyriiwook y Básico. La mayoría de wookiees (5 de cada 6) no pueden hablar el Básico.

YUUZHAN VONG



Los yuuzhan vong son una extraña especie venida de más allá de las Regiones Desconocidas, recién llegada a la "Galaxia conocida". Es una raza brutal y guerrera, que llega a mutilarse a ellos mismos al servicio de sus extraños dioses, ofrecen y abrazan su dolor. Los yuuzhan vong rechazan la tecnología, al menos tal y como la conoce el resto de la galaxia, usando una especie de tecnología orgánica.

Tienen un afán conquistador y según cuentan (las pocas veces que hablan abiertamente), después de milenios de luchas internas (en el que destruyeron su propio mundo), llegaron a una meta común, la conquista. Conquistaron todos los sistemas cercanos (cientos) y en una marcha de terror y sangre llegaron a la galaxia conocida cruzando el vacío en sus naves orgánicas. Sus dioses les habían prometido una tierra sin par, más allá de las estrellas. El caso es que naves exploradoras se dieron cuenta del poderío de la Nueva República y de la Primera Orden, así, cambiaron la táctica y mandaron una petición formal para tener embajada en Nova Alderaan, la Nueva República, que había recibido informes de la flota yuuzhan vong de las Regiones Desconocidas, accedió para prevenir cualquier conflicto.

Los yuuzhan vong son de apariencia similar a los humanos, más musculosos y tienen escaso cabello. Orejas puntiagudas y apenas nariz. Su piel es pálida, tirando a ocre. Llamarles, torpemente, "vong" es un gran insulto para ellos; la mayoría de su raza poseen implantes, mutilaciones y/o tatuajes. Estos adornos corporales identifican su linaje, rango y honor para sus dioses.

La sociedad yuuzhan vong está construida alrededor de un sistema de castas. Dichas castas van desde el único y todo poderoso Soberano Supremo, hasta la más baja de las clases, la casta trabajadora.

No se conoce mucho de su economía, pero su sistema político maneja una combinación dual de teocracia (sociedad en la que la autoridad política se considera emanada de los dioses y se ejerce a través de sus ministros) y autocracia (sistema de gobierno en el que una sola persona ejerce el poder sin limitación de autoridad).

Los yuuzhan vong están horrorizados y disgustados por la sociedad tecnológica de la galaxia conocida. Lugares como Coruscant son una pesadilla para ellos. Su énfasis en la biotecnología se extiende dentro de su creencia religiosa. Toda arquitectura no viviente es considerada blasfemia; máquinas no vivientes, monstruosas; y los droides son *ofensivos*, porque para ellos son una imitación de la vida sacrílega de la galaxia.



Poderoso: Los yuuzhan vong comienzan con d6 en Fuerza.

Piel dura: Armadura +2 (cancelable con PA).

Resistentes a la Fuerza: +2 a cualquier tirada para resistir poderes de la Fuerza, o +2 a la Dureza para los que causen daño.

Forastero: No se ven apenas yuuzhan vong en la galaxia. Además son condenadamente feos para cualquier estándar alienígena. Tienen un -4 a Carisma excepto con otros yuuzhan vong.

Manazas: No se sienten cómodos si no es con su biotecnología. Como la Desventaja.

Lenguajes: Yuuzhan Vong y Básico.

NOTA: Los yuuzhan vong utilizan variadas tecnologías biológicas; ellos creen que todo lo mecánico es abominable, por eso solo emplean biotecnología. Esta es moldeada mediante complejos rituales y experimentos secretos por los moldeadores. En términos de juego dotales de equipo normal (armas, naves, armaduras, etc.) pero teniendo siempre un aspecto biológico y ciertamente repugnante.



ZABRAK



Los zabrak son una especie de humanoides cornudos procedentes del planeta Iridonia. Existen varias subespecies, que se diferencian por la cantidad y forma de los cuernos de su cabeza. Los zabrak son conocidos por su capacidad de soportar grandes cantidades de dolor y por su extraordinaria fuerza de voluntad.

Se les considera una raza sabia, pero también son gente dura y resistente, capaz de soportar cualquier giro de los eventos con seria determinación. Son sólidos líderes en sus decisiones y no temen tomar riesgos para conseguir sus objetivos. Son estoicos y determinados, muchas veces incluso tercos y obstinados. Discutir con un zabrak muchas veces resulta fútil, ya que si han tomado una decisión solo una innegable evidencia les convencerá de lo contrario. Esta determinación proviene del hecho que los zabrak son una raza con un fuerte sentido de seguridad, confiados en que son capaces de conseguir cualquier tarea que se proponga. Pero a pesar de esto los zabrak no son una raza orgullosa, ni se ven cómo superiores.

Los zabrak han producido tanto Jedi como Sith. Fueron una de las primeras razas en viajar por las estrellas y han sido parte importante de la sociedad galáctica durante mucho tiempo. Durante las Guerras Clon había varios maestros y padawans

zabrak. Durante el Imperio su natural fuerza de voluntad les ayudó a resistir la ocupación Imperial. Tras la Batalla de Endor fueron una de las primeras razas en unirse a la Nueva República.

Adepto: Los zabrak comienzan con d6 en Astucia.

Voluntarioso: Obtienen un +2 a las Pruebas de Voluntad.

Tosco: No muy sutiles, tienen -1 a Carisma.

Lenguajes: Zabradi y Básico.

ZELTRON



Los zeltron son conocidos en la galaxia como unos hedonistas inmutables. Todos los miembros de la especie fomentan la búsqueda del placer en todas sus formas. Conocidos como los más juerguistas y agradables de la galaxia, toman la diversión y la búsqueda del placer a un nuevo nivel. A causa de su popularidad y su forma de gastar buscando el placer, son conocidos a lo largo de la galaxia especialmente en los espacio puertos donde pueden encontrar algún compañero ocasional.

Los zeltron pueden percibir los sentimientos de los demás tan bien como proyectar sus propias emociones. Por este motivo el amor y el bienestar son extremadamente importantes para ellos. Aun-

que por lo general son pacifistas, los zeltron son soldados eficientes y permanecen en excelentes condiciones físicas durante toda su vida.

Los artistas zeltron son reconocidos por sus esculturas eróticas, pinturas y otros trabajos artísticos. Las cortesanas, conocidas como "criblez", realizan cualquier deseo físico que uno pueda tener, sin límites. Muchos señores del crimen, especialmente los hutts, tiene un especial interés por estos criados zeltron.

Sociables, cariñosos, lujuriosos y alegres. A los zeltron les encanta las fiestas y la gente. Los que llegan a una edad avanzada o han soportado mucho trabajo duro o sufrimiento, con frecuencia manifiestan diferentes rasgos de personalidad: una profunda melancolía, una ferviente pasión por la justicia o una causa o una intensa soledad y deseo de una relación duradera.

Los zeltron se parecen a los humanos, la piel va desde el rosa al carmesí. Casi todos son considerados (por los humanos estándar) terriblemente bellos y guapos.

Guapo: Los zeltron tienen la Ventaja Atractivo de manera gratuita.

Feromonas: Los zeltron exudan feromonas que ayudan a agradar al sexo contrario de cualquier especie. Ganan un +2 a las tiradas de Persuadir.

Exceso de Confianza: Sus capacidades sociales han dado a los zeltron un falso y excesivo exceso de confianza, comienzan con esta Desventaja.

Lenguajes: Zeltron y Básico.





VENTAJAS Y DESVENTAJAS:

A continuación presentaremos nuevas Ventajas y Desventajas concretas para Savage Star Wars. También, si alguna Ventaja o Desventaja sufre algún cambio, lo pondremos aquí.

NUEVAS DESVENTAJAS

TENTACIÓN DEL LADO OSCURO (mayor o menor)

Requisitos: Tránsito Arcano (Sensible a la Fuerza); sólo puede cogerse en Rango Novato.

Esta Desventaja permite al PJ comenzar el juego con puntos del Lado Oscuro. La versión Menor da 1 Punto del Lado Oscuro. La Mayor le hace empezar con 3 Puntos del Lado Oscuro. Estos Puntos no hacen hacer tirada para ver si el personaje se pasa al Lado Oscuro (no llegaría ni siquiera a jugar con el personaje). No se pueden expiar estos puntos hasta llegar Rango Veterano.

SIGUE ÓRDENES (menor)

Puede que el personaje tenga sus propios planes, pero en última instancia sirve a otro poder y se espera que siga órdenes cuando se le dan. Un héroe con esta Desventaja puede ser agente de un noble, un soldado del Imperio, o un mercenario contratado como soldado por la Rebelión.

NUEVAS VENTAJAS

TRÁFONDO ARCANO (SENSIBLE A LA FUERZA)

Requisitos: Permiso del DJ.

Habilidad arcana: La Fuerza (Espíritu).

Puntos de Poder iniciales: 10

Poderes iniciales: 3

Los sensibles a la Fuerza tienen la capacidad de "sentir" la Fuerza, el primer paso para controlarla y alterarla.

Además, y de manera extra, el Director puede permitir tiradas de La Fuerza para detectar cosas que tengan que ver con esta, pero emanaciones muy fuertes o muy concretas, con resultados que son poco más que sensaciones. Para detectar más concretamente y con mejor resultado se ha de utilizar el Poder Detección/Ocultamiento Arcano.

➤ **Sobrecarga en la Fuerza:** Cuando un personaje Sensible a la Fuerza obtiene un 1 natural en su dado de La Fuerza (da igual lo que saque en su dado salvaje), automáticamente queda aturdido. Con un fallo crítico, libera tal descarga de energía que deja aturdido a todo el mundo a menos de 5 metros de él que falle una tirada de Espíritu.



CABALLERO JEDI

Requisitos: Trasfondo Arcano (Sensible a la Fuerza); el personaje no tiene que tener puntos del Lado Oscuro; La Fuerza a d6; Ser entrenado antes por otro Jedi.

Los Jedis eran los Guardianes de la Paz y la Justicia en la Galaxia. Conocidos por su dedicación al lado Luminoso de la Fuerza, eran enemigos jurados del Lado Oscuro. Siguen el Código Jedi.

El personaje obtiene un Sable de Luz, el ancestral arma Jedi (o bien lo construye él, o bien se lo da su maestro). Además cada aumento al lanzar un poder reduce su coste en 1 PP.



GUERRERO SITH

Requisitos: Trasfondo Arcano (Sensible a la Fuerza); el personaje debe tener al menos 3 puntos del Lado Oscuro; La Fuerza a d6; Ser entrenado antes por otro Sith.

Los Sith son el lado contrario y oscuro de los Jedis, malvados y peligrosos han caído en el Lado Oscuro de la Fuerza.

El personaje obtiene un Sable de Luz (o bien lo construye él, o bien se lo da su maestro). Además cada aumento al lanzar un poder reduce su coste en 1 PP.

No se recomienda coger esta Ventaja, el ser Sith asegura caer más rápido en el Lado Oscuro de la Fuerza y perder el Personaje.

DEFENSA CON SABLE DE LUZ

Requisitos: Trasfondo Arcano (Sensible a la Fuerza). Los Personajes que tengan un Sable de Luz y sean usuarios de la Fuerza, pueden tratar de parar y devolver disparos de bláster lanzados contra ellos. Esto funciona cambiando el VO, por defecto 4, por la Parada del Personaje (que normalmente, siempre, será más alta). Modificado, como es normal, por la distancia. Si el disparo falla, si el Personaje quiere devolver el disparo, tiene que gastar 1 Punto de Poder y tendrá derecho a una tirada de La Fuerza gratuita, con mismo daño y modificadores por distancia iguales al arma que le disparó.

Un Personaje que no sea usuario de la Fuerza no puede Parar/Devolver disparos de bláster aunque tenga en las manos un Sable de Luz.

CAZADOR DE RECOMPENSAS

Requisitos: Callejear d6; Disparar d8; Rastrear d8. Mercenario que “caza” presas, normalmente fugitivos o forajidos, amparado por las leyes (o no). Algunos pertenecen al Gremio de Cazarrecompensas, lo que les otorga algo más de respaldo (a cambio de un porcentaje).

Los Cazadores de Recompensas ganan +2 a Callejear, Rastrear e Investigar cuando siguen a una presa. Además siempre tienen un +1 a Intimidar.



CONTRABANDISTA

Requisitos: Novato; Nave; Pilotar d6; Persuadir d6; Sigilo d6.

Dondequiera que haya prohibiciones y restricciones en las mercancías para comerciar, habrá siempre la necesidad de un contrabandista. Todo lo que necesita es una nave, talento y descaro. Los contrabandistas obtienen un +2 a sus tiradas de Persuadir cuando se trata con agentes del orden (por ejemplo al intentar atravesar un control naval) y ganan un +2 a las tiradas de Sigilo mientras piloten para pasar desapercibidos.

NAVE

Requisitos: Pilotar d6; Permiso del DJ.

Esta Ventaja permite al personaje poseer de salida una nave de su entera propiedad. Puede ser un caza, una lanzadera o un carguero ligero, seguramente con Híperimpulsor. Esto no quiere decir que sea la única forma de tener una nave, el personaje (o personajes) la puede obtener en juego. Pero con esta Ventaja se asegura que esa nave (u otra de similares características) siempre le “volverá”, sí la pierde (el DJ debe ver cómo hacer que quede bien y no tiene porque “devolverla” de forma automática, puede tardar un par de aventuras).

ELEGIDO DE LA FUERZA

Requisitos: Novato.

El Destino ha elegido a tu héroe como campeón. Roba y puede jugar una carta de aventura adicional por sesión.

ACLIMATACIÓN GRAVITACIONAL

Requisitos: Novato; Agilidad d6.

El Personaje está acostumbrado a diversas gravedades, no sufre la penalización de -2 a las tiradas de Agilidad y sus habilidades.

AS DE COMBATE

Requisitos: Novato; Disparar d6; Pilotar d8.

El Personaje es muy bueno disparando mientras conduce o pilota. Puede disparar una vez por turno sin incurrir en penalización habitual por múltiples acciones mientras pilota o conduce un vehículo terrestre, aéreo o espacial.

CAMBIOS EN VENTAJAS / DESVENTAJAS

TRASFONDO ARCANO

El único Trasfondo Arcano existente en Savage Star Wars es Sensible a la Fuerza. El resto no existe.

Eso no quiere decir que todo el mundo llame “La Fuerza” a La Fuerza, la Galaxia es muy grande y en algunos sitios le llamarán Brujería, Magia, PSI, etc. pero el caso es que funciona con las reglas de la Fuerza.

RESISTENCIA ARCANAS

En Savage Star Wars, esta Ventaja pasa a llamarse Resistencia a La Fuerza. Lo mismo con la versión mejorada. Y se usan tal cual.

VENTAJAS DE PODER

La adquisición de Ventajas de Poder está regulada de una manera distinta, con unos requisitos extra, todo esto se explicará en el Capítulo 7 La Fuerza.

ADEPTO

En Savage Star Wars no existe esta Ventaja.

CAMPEÓN

En Savage Star Wars no existe esta Ventaja.

GUERRERO SAGRADO/IMPÍO

En Savage Star Wars no existe esta Ventaja.

INVENTOR

En Savage Star Wars no existe esta Ventaja.

MAGO

En Savage Star Wars no existe esta Ventaja.

MENTALISTA

En Savage Star Wars no existe esta Ventaja.

MR. ARREGLATODO

En Savage Star Wars cambian los requisitos de esta Ventaja. Que, por otra parte, es muy usable y del estilo de Star Wars.

Requisitos: Novato; Astucia d8; Reparar d8; al menos dos Conocimientos científicos a d6.





REGLAS DE AMBIENTACIÓN:

En el Mundo Salvaje de Star Wars, estimamos que las siguientes Reglas de Ambientación quedan bien. En cualquier caso puedes añadir o quitar las que quieras, de eso se trata, acoplarlas a vuestro estilo de juego ¡Savage Star Wars!

AVENTURAS EXTRAORDINARIAS:

Los personajes de Savage Star Wars pueden gastar un Beni para emplear una única vez una Ventaja de combate que no posean. El personaje debe cumplir el requisito de Rango de la misma, junto con cualquier otra Ventaja que pida, pero puede ignorar los requisitos de rasgo a la hora de seleccionarla. Es posible gastar varios Benis para emplear varias Ventajas distintas o bien para cumplir los requisitos de Ventaja que pueda pedir una de las Ventajas deseadas.

MAZO DE AVENTURAS:

En Savage Star Wars (al menos en nuestras partidas), usaremos el Mazo de Aventuras traducido y edita-

do por HT Publishers, el tipo de giros y situaciones que da, nos parece muy de "Star Wars".

Por lo tanto también usaremos la Ventaja que en el mazo se usa, Elegido del Destino, eso sí, cambiando el nombre a Elegido de la Fuerza.

FALLOS CRÍTICOS:

Esta regla funciona muy bien para representar ambientaciones muy duras o partidas con una vis cómica. Savage Star Wars no se puede definir como muy dura, pero sí tiene una pequeña vertiente cómica, además los fallos críticos pueden ayudar a hacer la partida más rápida y divertida.

Cuando un personaje obtiene unos ojos de serpiente (dos unos en una tirada de Rasgo), no puede gastar benis en repetirla: deberá aceptar el Fallo Crítico.

FANÁTICOS:

Se usa esta regla para representar ambientaciones pulp, algo muy Savage Star Wars, donde los villanos se rodean de esbirros suicidas. Cuando un personaje

Comodín oponente, sea blanco de un ataque con éxito de los jugadores, cualquiera de sus ayudantes, matones u otros aliados puede interponerse ante el ataque, sufriendo él el daño en lugar de su amo.

COMODÍN SALVAJE:

Cuando un héroe obtenga un comodín como carta de acción durante el combate, recibe con normalidad la bonificación habitual de +2 a sus tiradas de rasgos y daño. Y además, ¡todos los jugadores reciben un Beni!

HÉROE NATO:

Durante la creación del personaje, los héroes pueden ignorar los requisitos de Rango a la hora de adquirir Ventajas. Aún deberán seguir cubriendo cualquier otro requisito que la Ventaja tenga, como siempre. Una vez comenzado el juego, las reglas de requisito por Rango se aplican con normalidad.

MÚLTIPLES IDIOMAS:

En muchas ambientaciones hay pluralidad de culturas distintas, que hablan muchos idiomas diferentes, Star Wars es una de ellas.

El héroe conoce un número de idiomas o lenguas igual a la mitad de su dado de Astucia. Además dos de estas lenguas, han de ser las indicadas en el apartado concreto de la especie. Como se explica en la página 35.

TRASPASAR UN CONTROL NAVAL:

Es un clásico de la Saga Star Wars que los héroes traten de pasar un control naval. A continuación detallaremos unas pequeñas reglas para pasar el control. Si se trata de pasar con la “identidad” verdadera de la nave, ahórrate la primera parte y pasa directamente a la tirada de Persuadir.

Todas las naves llevan un transpondedor que emite una clara señal (si lo abres) con el tipo de nave y el nombre de esta. Este transpondedor se puede piratear (25.000 créditos) para cargar en él identi-

dades de nave falsas. Primero se hace una tirada de Reparar o Conocimiento Computadora para cargar y acoplar el nombre falso en el transpondedor. Cada éxito otorga un +1 a la posterior tirada de Persuadir (con un máximo de +4). Después habrá que explicar al control el motivo de querer pasarlo, la tirada de Persuadir (generalmente con un entre -4 y 0 de modificador) dependerá de quién haga el control, los motivos de este, la situación planetaria y la interpretación del PJ.

NOTA: Al ser la comunicación, en principio, por radio, no se tienen en cuenta ventajas como Atractivo (aunque sí Carismático). Si la comunicación es holográfica si servirá Atractivo. La Ventaja Contrabandista da un +2 a esta tirada.

PUNTOS DEL LADO OSCURO:

En Savage Star Wars hay una nueva puntuación de personaje, Puntos del Lado Oscuro, estos representan la progresiva caída del personaje en el Lado Oscuro de la Fuerza, y llegado el momento puede causar la pérdida del personaje, pasando a estar controlado por el Director de Juego.

Al estar muy unida a La Fuerza, la regla de Puntos del Lado Oscuro estará explicada en el Capítulo 7: La Fuerza.

REGLAS DE LA GGCf QUE USAREMOS:

La Guía de Genero de Ciencia Ficción es una herramienta magnífica y muy aprovechable para Savage Worlds, y también para Savage Star Wars. Mucho del material se puede aprovechar plenamente:

Mucho del equipamiento personal, naves, vehículos, etc. Las Reglas de Atmósfera, las Reglas de Gravedad (que por su importancia, detallamos a continuación), las Reglas de Distancia Extrema, las Reglas de Piratería Informática, Reglas de Salvamento y Comercio, Reglas de Fuego de Respuesta en Combate Espacial (permiten disparar a una nave con ventaja sobre la tuya, el blanco deberá tener una carta de



acción de 10 o menos, y este ataque implica un -2 adicional). También se usará la Tabla de Impactos Críticos. Y las Reglas de Creación de Mundos, que vienen como anillo al dedo a Star Wars.

GRAVEDAD 0:

Efectos de la Gravedad Cero:

- Los personajes que no estén aclimatados a la gravedad Cero sufren un -2 a todas las tiradas de Agilidad y de habilidades dependientes de este Atributo.
- +2 pasos al Dado de Fuerza y +4 al Paso.
- Cuando se saca un 1 en el dado de rasgo en una tirada física, se pierde el control. -2 a todas las tiradas hasta recuperar el control. Recuperar el control es una acción de Agilidad gratuita y se puede tirar una vez en cada turno del PJ.
- Los ataques físicos y disparos realizados por un personaje le pueden impulsar hacia atrás 1 paso (a elección del DJ).
- Si se utilizan botas con anclajes magnéticos, se anulan todos los efectos de la Gravedad Cero salvo el primero, el -2 a todas las acciones de Agilidad de los que no están aclimatados a estas condiciones. Pero por otro lado, las botas magnéticas reducen el Paso del personaje a la mitad.

HABILIDADES:

En cuanto a Habilidades se tienen en cuenta los siguientes cambios:

- Conducir: A parte de para conducir los pocos vehículos de ruedas que quedan, sirve también para manejar todo tipo de Repulsores y Andadores.
- Conocimiento (Astrogración): Esta habilidad cobra mucha importancia, como se verá en el Capítulo 6 Vehículos.





EQUIPO:

Todo aquél que se embarque en aventuras en la Galaxia necesitará de equipo. En el Núcleo Galáctico, en los Territorios del Borde Exterior, en el Clúster Plooriod y en el Sector Corporativo, de hecho por toda la Galaxia, sí alguien necesita un tipo particular de equipo (sea de alta tecnología o anticuado) normalmente lo puede comprar... siempre que disponga de los 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 del gobierno local o galáctico.

En este capítulo mostraremos piezas de equipo concreto para Savage Star Wars, esto no quiere decir que no se pueda encontrar equipo anticuado (como un espadón) en Star Wars, pero es más raro de ver, y se cogerán las características y precios del Básico de Savage Worlds.

En Savage Star Wars se comienza con la **cantidad inicial de 1.000 créditos** estándar, así como una Pistola Bláster normal o dos Vibrocuchillos. Ventajas y Desventajas pueden modificar esta cantidad de la manera habitual.

En aras de la simplicidad los créditos se pueden utilizar en la mayoría de los mundos y lugares de la Galaxia, hay algunos lugares que no aceptarán moneda imperial, o créditos de la Vieja República, o aceptarán algún tipo de mercancía como Especie Kessel o Gas Tibanna.

Los créditos se llevan normalmente en un Datapad, o en un Credit Chip, o Creditstick. En general, también se puede acceder a ellos desde un banco electrónicamente. Y tampoco es extraño encontrarlos en forma física de papel o monedas.



UN EMPORIUM GALÁCTICO

La mayoría de las descripciones de armas y equipo son muy básicas. En una Galaxia tan grande, de miles de millones de mundos y miles de millones de seres, hay millones de diferentes fabricantes de equipo. Es cierto que hay notables empresas como Sienar e Incom, pero en aras de la simplicidad, un Rifle Bláster hecho por una empresa, realmente no es diferente de un Rifle Bláster hecho por otra, en términos de daño y efectos.

DISPONIBILIDAD/LEGALIDAD

Todas las piezas de equipo, bienes y armas tienen una disponibilidad. Esto indica cómo de común es que haya algo en una localización estándar. Si estás buscando algo en particular, el DJ consulta la disponibilidad y puede juzgar si hay o no.

Sí no le apetece pensar, puede lanzar un dado, dependiendo de la Disponibilidad y si saca la tirada habrá esa pieza.

Para equipo Comun el DJ tira:	d12.
Para equipo Frecuente el DJ tira:	d8.
Para equipo Raro el DJ tira:	d4.

Cualquier cosa más rara y oscura que esto será prácticamente **Única** y muy difícil de encontrar.

Otro tema es el de la **Legalidad**. La mayoría de artículos son generalmente legales. Pero algunos están restringidos en ciertos sistemas, ciertos planetas o ciertos gobiernos. Otros requieren de una licencia para poseerlos, etc. El equipo militar normalmente está restringido.

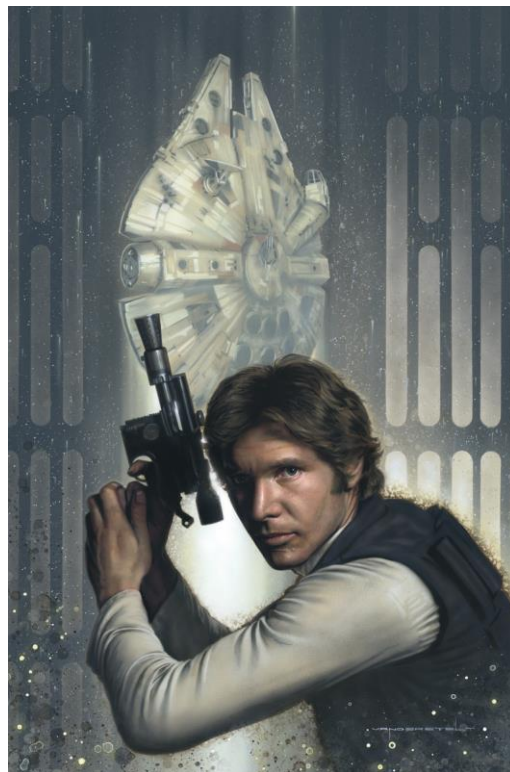
Luego hay objetos claramente ilegales, y si te cogen con ellos encima, probablemente vas a tener problemas.

Es cuestión del Director de Juego, si ve interesante para la aventura, tener en cuenta la Legalidad del equipo... Habrá mundos y aventuras en los que lo lleve a rajatabla, y otros en los que de lo mismo este tema.

MANEJO DE LAS ARMAS

El uso de la mayoría de las armas es bastante sencillo. Sin embargo, algunas armas requieren más de una mano para manejarlas adecuadamente. Los Rifles, por ejemplo, pueden ser disparados con sólo una mano, pero se sufre una penalización de -2 a la tirada de ataque.

Hay Armas Pesadas que pueden requerir más de una persona para operar correctamente. El Bláster E-Web Pesado de Repetición, requiere un artillero y un operador para el generador, por ejemplo. Aunque una persona podría usarlo, y sufrir una penalización de -2 al ataque.



DESCRIPCIÓN DE LAS ARMADURAS:

Cuando se desarrolló la tecnología bláster, el blindaje cayó en decadencia. Ningún blindaje puede parar la 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.

Aún así, otorga protección y los grupos militares suelen llevarlo. En muchas partes aún son comunes las armas lanzadoras de materia, así que nunca está de más protegerse adecuadamente.



TRAJE ESPACIAL BLINDADO

Este pesado conjunto de armadura permite al usuario sobrevivir en el espacio, o en otros duros entornos en los que la gravedad no es especialmente intensa durante 24 horas antes de recargarlo.

ARMADURA DE BATALLA

La Armadura de Batalla cubre todo el cuerpo, cabeza incluida. Está bastante estandarizada.

CASCO PROTECTOR Y CHALECO

El uniforme que solía llevar la Rebelión. Proporciona una modesta protección para cabeza y torso, pero apenas restringe el movimiento.



ARMADURA CEREMONIAL

Esta pesada armadura está más pensada para la ostentación, aunque es una magnífica protección. Cubre eficazmente todo el cuerpo. La Guardia Imperial la llevaba.



ARMADURA DE POTENCIA CORELLIANA

Este conjunto de armadura pesada asistida es un exoesqueleto que, en criaturas medianas otorga al usuario una Fuerza d8 (sí el usuario tiene más, usa la suya), además le hace ganar, mientras la lleve, la Ventaja Fornido en cuanto a peso transportado. Proporciona protección en todo el cuerpo y puede ser ampliamente modificada.

UNIFORME DE VUELO BLINDADO

Este traje Blindado, para pilotar cazas normalmente, proporciona una modesta protección al piloto en

cabeza y torso, así como una protección contra el vacío del espacio durante 10 horas.



UNIFORME DE PILOTO ACOLCHADO

Traje de vuelo estándar que se usa para proporcionar cierta protección contra fuerzas G y el vacío del espacio durante 10 horas.

ARMADURA DE SOLDADO DE ASALTO

La distintiva armadura de los soldados de élite del Imperio Galáctico. Consta de un mono negro termo regulador y placas blancas adosadas, de los pies a la cabeza, que otorgan una buena protección contra disparos bláster y metralla. Así como una protección contra elementos del medio ambiente media. Para tropas especializadas en diversos entornos (como los Soldados de Asalto de la nieve o del desierto) la protección medioambiental se mejora y especializa.



TABLA DE ARMADURAS

Tipo	Armadura	Peso*	Precio	Notas
Traje espacial blindado	+6	18	10.000 Cr	Raro/ Cubre todo el cuerpo.
Armadura de Batalla	+4	8	5.000 Cr	Raro/Militar/ Cubre todo el cuerpo.
Casco Protector y Chaleco	+2	2	500 Cr	Común/ Cabeza y Torso.
Armadura Ceremonial	+4	7	5.000 Cr	Raro/Militar/ Cubre todo el cuerpo.
Armadura de Potencia Corelliana	+6	10	20.000 Cr	Raro/Cubre todo/ FUE d8/ Ver.
Uniforme de Vuelo Blindado	+2	5	2.000 Cr	Frecuente/ Cubre todo el cuerpo.
Uniforme de Piloto Acolchado	+1	3	1.000 Cr	Común/ Cubre todo el cuerpo.
Armadura de Soldado de Asalto	+4	5	6.000 Cr	Frecuente/Militar/ Todo el cuerpo.

(*) Se trata de peso efectivo al llevarla puesta. Pesarán bastante más cuando simplemente se transporten.

DESCRIPCIÓN ARMAS C/C:

BOOMA ATLATL

El Booma Atlatl es un arma específica diseñada por los guerreros Gungan para lanzar sus Boomas a objetivos a larga distancia. Con el Booma Atlatl el alcance de las Boomas se extiende a 10/18/24. Con una tirada de Reparar, esta arma se puede modificar para lanzar granadas más lejos.



BAYONETA

Estos cuchillos especiales se enroscan o se bloquean en los cañones de los rifles, resultando efectivas lanzas cortas.

BASTÓN/GARROTE

Sobran explicaciones. Un arma sencilla y contundente.

GUANTES DE COMBATE

Aparatosos guantes que mezclan cuero, metal y unos circuitos eléctricos. Usados en combates (legales o no) para aumentar la potencia de los golpes desarmado.



ELECTROVARA

Una de las pocas armas que puede resistir el golpe de un sable de luz. La Electrovara está hecha de una aleación de phrik que la hace extremadamente resistente. Es un arma doble, con extremos que

combinan carga electroestática y daño contundente. Hacen falta las dos manos para manejarla. Los Magna Guardias IG-1000 del General Grievous usaban esta arma.



PICA DE FUEZA

Estas armas de mano son varas largas culminadas en vibrofilos mejorados y una punta energética que puede transmitir corriente, aturdir o matar. Hechas con fibra de grafito extremadamente fuerte, las picas aunque rígidas, mantienen cierta flexibilidad, si se les pone bajo mucha presión se doblarán antes de romperse. La Guardia Imperial lleva Picas de Fuerza, ya que se considera un arma sumamente ceremonial.

CUCHILLO

A pesar de las muchas armas más letales, el cuchillo sigue siendo un arma bastante popular y usada. Se pueden encontrar en muchos sitios con facilidad y no suelen estar regulados. Son como cuchillos normales, pero suelen ser de plástico o cerámica.

SABLE DE LUZ

La renombrada arma de los Caballeros Jedi. Es, básicamente una empuñadura cilíndrica, que cuando se activa produce un filo de pura energía de más o menos un metro de longitud. Potencialmente puede cortar cualquier material con relativa facilidad. Un usuario inexperto es sumamente peligroso con un Sable de Luz en las manos. En las manos de un usuario de la fuerza se convierte en un arma devastadora, y en una formidable defensa contra el fuego de las armas bláster.

El filo de energía es generado por una célula a través de unos cristales especiales que otorgan al filo su color. El secreto de la construcción de estas armas se perdió con los Jedis, pero tanto Jedis como Sith saben hacerlas, en una fabricación que tiene más de ritual que de mecánica. Aún así hay Sables de Luz perdidos por toda la Galaxia, de cuando había más usuarios de la Fuerza.



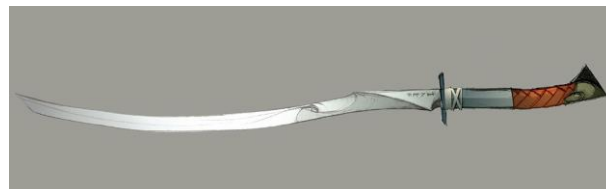
SABLE DE LUZ DOBLE

Esta arma es, en esencia, dos sables de luz unidos por las empuñaduras para formar una especie de "vara de luz", con dos filos dispuestos para el usuario tanto en defensa como en ataque. Cuando se utiliza un arma de este tipo, a todos los efectos es como estar usando dos sables de luz, uno en cada mano, con los negativos normales por atacar de esta manera, naturalmente, también, con estos minorados por las Ventajas específicas para ello.



PORRA ATURDIDORA

Esta arma es similar a la electrovara y a la pica de fuerza, pero a menor tamaño. La porra está cargada de energía para dejar al oponente aturdido o incluso inconsciente con un toque. Este dispositivo puede ser usado para causar daño por Fatiga.



VIBROARMAS

En la mayor parte de usos generales, en maquinaria e industria y en el combate, las vibroarmas han sustituido a las armas cuerpo a cuerpo antiguas. Un minúsculo generador ultrasónico en el mango del vibroarma crea miles de minúsculas vibraciones por segundo a lo largo del filo de la hoja (o cabeza de martillo), permitiendo mucha más penetración y daño con la misma presión y fuerza. Un minúsculo capacitador alimenta al generador, que se apaga cuando no está siendo utilizado. Cuando se enciende las vibraciones producen un bajo, casi inaudible, zumbido.

Las vibroarmas van desde pequeños escalpelos usados en medicina con controles sensitivos variables, hasta enormes hachas a dos manos.

OTRAS ARMAS CUERPO A CUERPO

A parte de estas armas para el combate cuerpo a cuerpo (las más normales en la Galaxia) hay unas cuantas, que por antiguas han caído en desuso.

Del libro Básico de Savage Worlds es susceptible encontrar en algún momento dado, las siguientes armas: Daga, Espada corta, Espada larga, Espadón, Estoque, Katana, Hacha de batalla, Hacha de dos manos, Magual, Maza, Martillo de guerra, Alabarda, Lanza, Pica, Vara, Navaja y Puño americano. Pero es obvio que son armas anticuadas usadas en planetas atrasados.

Para obtener sus características consulta Savage Worlds.



TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO

Tipo	Daño	Peso	Precio	Notas
Booma Atlatl	FUE+d6	1,5	50 Cr	Raro/ Puede lanzar Boomas.
Bayoneta (con funda autoafiladora)	FUE+d4	0,5	100 Cr	Común/ Alcance 1, dos manos.
Bastón/Garrote	FUE+d4	0,5	25 Cr	Común/ Dos manos.
Guantes de Combate	FUE+2	0,5	150 Cr	Común.
Electrovara	FUE+2d6	1	1.000 Cr	Raro/ Puede parar sables de luz.
Pica de Fuerza	FUE+2d8	2	500 Cr	Frecuente/ PA 1
Cuchillo (con funda autoafiladora)	FUE+d4	1,5	25 Cr	Común/ Arrojado: 3/7/10.
Sable de Luz	FUE+d6+8	1,5	-	Único/ Ignora armaduras/Pesada.
Sable de Luz Doble	FUE+d6+8	3	-	Único/ Ignora armaduras/Pesada.
Porra Aturdidora	FUE+d6	0,5	50 Cr	Frecuente/ Causa Fatiga.
Vibrobayoneta	FUE+d4+2	0,5	300 Cr	Frecuente/ PA 1, Alcance 1, 2 manos.
Vibrohacha	FUE+d8+4	6	500 Cr	Frecuente/ PA 1, 2 manos.
Vibroespada	FUE+d8+2	4	600 Cr	Frecuente/ PA 2.
Vibromartillo	FUE+d6+2	6	600 Cr	Frecuente/ PA 3.
Vibrocuchillo	FUE+d4+2	0,5	200 Cr	Frecuente/ PA 2, Arrojado: 2/5/7.



TABLA DE ARMAS A DISTANCIA

Tipo	Distancia	Daño	CdF	Peso	Precio	Notas
Bláster de Bolsillo *	4/8/16	2d4	1	0,5	300 Cr	Común/-2 para detectarla.
Bláster Deportivo *	12/24/48	2d4	1	1	300 Cr	Frecuente/+2 al ataque en aturdir.
Pistola Bláster *	15/30/60	2d6	1	1	500 Cr	Común/ PA 1.
Pistola Bláster Pesada *	12/25/50	2d8	1	1,5	750 Cr	Frecuente/ PA 1.
Bláster de Caza *	30/60/120	2d6	2	2	500 Cr	Frecuente/PA 1/Auto/+2 aturdir.
Rifle Bláster *	40/80/160	2d8	2	2,5	1.000 Cr	Común/ PA 2/R3B/Auto.
Carabina Bláster *	20/40/80	2d6+2	2	1,5	900 Cr	Frecuente/ PA 1/ R3B/Auto.
Bláster de Repetición	25/50/100	2d6	3	8	2.000 Cr	Frecuente/ PA 2/ R3B/Auto.
Bláster Medio de Repetición	25/50/100	2d8	3	10	3.000 Cr	Frecuente/ PA 3/ R3B/Auto.
Bláster Pesado de Repetición	25/50/100	2d10	3	12	5.000 Cr	Frecuente/ PA 4/R3B/Auto.
Bláster E-web de Repetición	50/100/200	2d12+2	3	38	8.000 Cr	Raro/PA 4/Sólo Auto/2 hombres.
Lanzaproyectiles Wookiee	30/60/120	2d6+1	2	3	900 Cr	Raro/ PA 1/Auto.
Pistola Aturdidora	7/15/30	2d8+1	1	1	200 Cr	Frecuente/Sólo daño a Fatiga.
Pistola de Iones +	20/40/80	1d6+1	1	1	400 Cr	Frecuente.
Rifle de Iones +	30/60/120	1d8+2	2	3	800 Cr	Frecuente/PA 1/Auto.

(*) Estas Armas tienen modo aturdir, si está activado, el daño sería a Fatiga.

(+) Estas Armas doblan el daño contra droides o equipo eléctrico.

DESCRIPCIÓN ARMAS A DISTANCIA:

BLÁSTERS

Los Blásters son las armas que se utilizan más comúnmente en la Galaxia. Disponibles en muchos estilos, tamaños y capacidades energéticas, los blásters son el arma estándar, tanto de los militares 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.

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 ar-

mas 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 del bolsillo, carabina ligera, rifle pesado, 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 poder dispararlas.



En la tabla de armas no hay apartado de cargador porque la energía la proporciona bien células energéticas miniaturizadas recargables, bien generadores portátiles o bien conversores de espectro magnético, según el tamaño del arma. En cualquier caso dan para cientos de disparos como para llevarlos en cuenta, cuando además, luego es fácilmente recargable. Así que un bláster siempre estará cargado, si se saca un **Fallo Crítico**, el DJ puede estimar que la batería está agotada (como mínimo)...



BLÁSTER E-WEB DE REPETICIÓN

Esta poderosa arma requiere de cuatro hombres para su transporte, dos para llevar el propio arma, uno para llevar el generador de energía y otro para llevar el trípode. Puede acoplarse a vehículos y extraer la energía de las baterías del vehículo.



Para ser usada correctamente se necesita de dos hombres que la disparen, pudiendo establecer un aluvión de potencia de fuego de alta intensidad con una capacidad de destrucción enorme.

Sólo puede hacer fuego automático (3 disparos) no teniendo la opción de tiro a tiro.

LANZAPROYECTILES WOOKIE

Aunque cada cultura tiene su propia arma lanzadora de proyectiles, el Lanzaproyectiles Wookie 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.



PISTOLA ATURDIDORA

Pistola usada por las fuerzas del orden en algunos planetas. Esta arma sólo dispara para causar daño a Fatiga.

PISTOLA DE IONES

Arma especializada destinada para acabar con droides o dispositivos eléctricos. Descarga una explosión iónica que daña a cualquiera, pero sobre todo cortocircuita aparatos eléctricos, que quedan inoperantes hasta la reparación.

RIFLE DE IONES

Versión más grande de la Pistola de Iones, la carga de iones es más rápida y poderosa.



OTRAS ARMAS A DISTANCIA

A parte de estas armas (las más normales en la Galaxia) hay unas cuantas, que por antiguas han caído en desuso. 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 su tendencia a quedarse sin munición en los momentos más inoportunos. Se las puede encontrar con mayor frecuencia en los planetas de asentamientos primitivos o en las culturas preatómicas.

Del libro Básico de Savage Worlds es susceptible encontrar en algún momento dado, las siguientes armas: Arcos, Ballesta, Cuchillo, Hacha arrojadiza, Honda, Lanza, Cualquier tipo de arma de Pólvora Negra, Cualquier Pistola, Subfusil, Escopeta, Rifle, Rifle de Asalto o Ametralladora.

Para ver sus características consulta Savage Worlds.

DESCRIPCIÓN GRANADAS:

Recordaremos aquí, por sí no se juega con figuras que las plantillas miden lo siguiente:

PAP radio de 1 paso (2 metros)/1d3 advers.

PAM radio de 2 pasos (4 metros)/2d4 advers.

PAG radio de 3 pasos (6 metros)/2d6 advers.

BOOMA

Esta granada Gungan está hecha de plasma azul recogida del núcleo oceánico de su planeta. Está envuelto en una ligera cáscara que se rompe cuando impacta produciendo la explosión. Son particularmente efectivas contra droides y vehículos. Utiliza la Plantilla de Área Pequeña.

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN

Artefacto explosivo que dispersa metralla de metal sobre una amplia zona. Utiliza la Plantilla de Área Mediana.

GRANADA IÓNICA

Igual que las armas de mano iónicas, esta granada está especialmente fabricada para droides y vehículos. Cuando detona, envía un impulso iónico que cortocircuita sistemas eléctricos dañándolos. Utiliza la Plantilla de Área Mediana.

GRANADA ATURDIDORA

O también llamada Granada de Conmoción, es un débil explosivo diseñado para aturdir a los objetivos y desorientarlos. La fuerza explosiva no crea metralla pero la onda de choque abruma completamente los sentidos del objetivo. Todos aquellos que estén dentro del área de esta granada reibirán daño de Fatiga y no Heridas normales. Utiliza la Plantilla de Área Pequeña.

RED

Obviamente no se trata de una granada en sí, pero al ser arrojadiza y tener área, usa las mismas reglas, así que la pondremos aquí. Se usa para atrapar objetivos sin dañarlos. Si se lanza correctamente todos los objetivos en el radio de la misma deben hacer una tirada de Agilidad con un -4 a fin de escapar de la Red. Si falla, estará atrapado y su Paso bajará a 2. Podrá hacer tiradas para escapar cada asalto, pero eso le hará pasar los 6 segundos tratando de escapar de la Red. Utiliza la Plantilla de Área Pequeña. Están hechas de fuertes fibras de carbono o metales ligeros.

DETONADOR TÉRMICO

Un dispositivo altamente letal, el Detonador Térmico es una granada atómica diminuta. Cuando estalla lo hace desatando una terrible bola de fuego que irradia un calor intenso que fulmina o vaporiza la mayoría de los materiales dentro del área de explosión. Utiliza la Plantilla de Área Grande.

TABLA DE GRANADAS / ARMAS ESPECIALES

Tipo	Distancia	Daño	CdF	Peso	Precio	Notas
Booma	5/10/20	2d8	-	0,1	20 Cr	Raro/ PAP, 10/20/40 con Atlatl.
Granada de Fragmentación	5/10/20	3d6	-	0,2	200 Cr	Común/ PAM.
Granada Iónica	5/10/20	2d6	-	0,2	250 Cr	Común/ PAM, daño doble ap.elec.
Granada Aturdidora	5/10/20	3d6+1	-	0,2	250 Cr	Frecuente/PAP/Fatiga.
Red	2/5/10	Ver	-	1	50 Cr	Común/ PAP.
Detonador Térmico	5/10/15	5d6	-	0,5	2.000 Cr	Frecuente/ PAG.
Mina Antipersona	-	2d6+2	-	5	500 Cr	Frecuente/ PAP.
Mina Antivehículo	-	4d6	-	10	800 Cr	Raro/ PAM/Pesada.
Carga Detonita	-	1d6*	-	0,5	100 Cr	Frecuente/ Ver descripción.
Detonador Estándar	-	-	-	0,5	50 Cr	Común.
Espoleta de Tiempo	-	-	-	0,4	50 Cr	Frecuente.
Espoleta Remota	-	-	-	0,2	100 Cr	Frecuente.
Lanzallamas (+)	0	2d10	1	5	800 Cr	Frecuente/Cono, ignora armadura.
Lanzallamas Pesado (+)	0	3d10	1	15	2.000 Cr	Raro/Cono, ignora armadura.

(*) Por cada Carga de Detonita unida en un mismo paquete/ (+) FUE mínima d8



CARGA DE DETONITA

Viene en cubos moldeables de medio kilogramo, se pueden unir varios para una explosión mayor. Área:

De 1 a 3 bloques:	PAP
De 4 a 6 bloques:	PAM
De 7 a más bloques:	PAG

Sí el DJ lo estima oportuno el área de explosión puede ser incluso mayor que la PAG.

EQUIPO VARIADO:

A continuación pondremos una gran tabla con todo el equipo disponible en la Galaxia, con su coste, peso y disponibilidad.

Artículo	Peso	Precio	Dispon.
ROPAS			
Ropa de trabajo	-	100 Cr	Común
Ropa informal	-	75 Cr	Común
Ropa de negocios	-	75 Cr	Común
Ropa formal	-	100 Cr	Común
Uniforme local	-	150 Cr	Común
Traje ignífugo	2	200 Cr	Frecuente
Traje protector general	4	300 Cr	Frecuente
Traje protector árido	4	400 Cr	Frecuente
Traje térmico	5	400 Cr	Frecuente
Anorak	4	250 Cr	Frecuente
Traje Alta-G	6	400 Cr	Frecuente
Traje de humedad	5	400 Cr	Frecuente
Tanque de oxígeno	5	100 Cr	Frecuente
Procesador de gas vital	1	300 Cr	Frecuente
Sistema mini soporte vital	0,5	1.000 Cr	Frecuente
Traje espacial	10	1.000 Cr	Frecuente
Traje espacial trabajo	12	1.500 Cr	Frecuente
Traje espacial calidad	12	2.000 Cr	Frecuente
TIENDAS DE SUPERVIVENCIA			
Una persona	2	200 Cr	Común
Dos personas	4	400 Cr	Común
Cuatro personas	6	600 Cr	Común
Seis personas	10	800 Cr	Común
MAQUINARIA DIVERSA			
Generador energético de fusión ligero	4	500 Cr	Común
Generador energético de fusión pesado	10	750 Cr	Común

Generador energético de fusión muy pesado	20	1.000 Cr	Común
Vaporizador de humedad	-	500 Cr	Común
Generador pantallas P	-	500 Cr	Común
Generador pantallas G	-	750 Cr	Común
Valla energética (50m)	-	100 Cr	Frecuente
Generador de valla	-	750 Cr	Frecuente

HERRAMIENTAS

Escáner energético	1	150 Cr	Común
Llave hidráulica	0,5	50 Cr	Común
Taladro de rayo	0,5	50 Cr	Común
Cortador de fusión	0,5	75 Cr	Común
Luz de trabajo	0,2	25 Cr	Común
Soldador de plasma	0,5	50 Cr	Común
Vibropico	1,5	50 Cr	Común
Vibrosierra	1	75 Cr	Común
Fisgón energético	0,2	30 Cr	Común
Arnés para herramientas	0,2	10 Cr	Común
Kit de computadora	1,5	200 Cr	Común
Kit para droide	1,5	200 Cr	Común
Kit para vehículos	2	200 Cr	Común
Kit sistemas de seguridad	0,5	200 Cr	Común

EQUIPO MÉDICO

Medpac	1	100 Cr	Común
Tanque Bacta	-	9.000 Cr	Frecuente
Medicinas	0,2	100 Cr	Común

DROIDES

Droide de 1º grado	Base	5.000 Cr	Frecuente
Droide de 2º grado	Base	4.000 Cr	Frecuente
Droide de 3º grado	Base	3.000 Cr	Frecuente
Droide de 4º grado	Base	2.000 Cr	Frecuente
Droide de 5º grado	Base	1.000 Cr	Frecuente

EQUIPO PARA DROIDES

Cerrojo restrictivo	0,2	25 Cr	Común
Dispositivo de control	0,3	100 Cr	Común
Servicio de reparación	-	500 Cr	Común
Servicio de revisión	-	100 Cr	Común
Servicio de limpieza de memoria	-	450 Cr	Común

COMPRA DE PASAJES

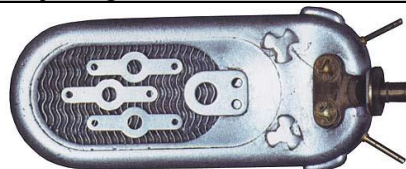
Transespacial de lujo	-	1.000 Cr	Frecuente
Transespacial	-	500 Cr	Común
Tercera clase	-	100 Cr	Común
Nave chárter	-	10.000 Cr	Raro

ruta

Ruta muy transitada	x1	-
Ruta transitada	x2	-
Ruta poco transitada	x3	-
Ruta infrecuente	x4	-
¿Dónde dices qué quieres ir?	x10	-

DISPOSITIVOS DE COMUNICACIÓN

Comunicador estándar	0,5	100 Cr	Común
Radio subespacial pequeña	5	500 Cr	Común
Radio subespacial grande	-	1.000 Cr	Común



EQUIPO DIVERSO			
Cuerda sintética	4	2 Cr	Común
Saco de dormir	5	15 Cr	Común
Vara brillante	0,4	10 Cr	Común
Raciones	0,5	200 Cr	Común
Cartuchera	0,2	100 Cr	Común
Cronómetro	0,2	25 Cr	Común
Bengalas	0,1	5 Cr	Común
Macrobinoculares	1,5	100 Cr	Común
Computadora de bolsillo	0,5	100 Cr	Común
Máscara respiratoria	0,5	50 Cr	Común
Vara de registro	0,4	30 Cr	Común
Baraja de Sabbac	-	5 Cr	Común
Vox-Box	0,2	10 Cr	Común
Credit Chip	-	5 Cr	Común
Datapad	0,5	100 Cr	Común
Linterna de Fusión	0,4	150 Cr	Frecuente
Holoproector personal	0,2	200 Cr	Frecuente
Respirador acuático	-	150 Cr	Frecuente
Célula energética	0,1	50 Cr	Común
Cable enganche muñeca	0,1	100 Cr	Frecuente
Extintor pequeño	2	80 Cr	Común
VEHICULOS			
Coche terrestre	50 Cr/día(alquiler) 6.000 Cr (nuevo) 1.500 (usado)		Común
Deslizador terrestre	75 Cr/día(alquiler) 10.000 Cr (nuevo) 2.000 (usado)		Común
Acelerador	30 Cr/día(alquiler) 5.000 Cr (nuevo) 1.000 (usado)		Frecuente
Moto deslizadora	30 Cr/día(alquiler) 5.000 Cr (nuevo) 1.000 (usado)		Frecuente
Saltador aéreo	400 Cr/día(alquiler) 30.000 Cr (nuevo) 7.000 (usado)		Frecuente
Lanzadera planetaria	1.000 Cr/día (alquiler)		Frecuente
Lanzadera hiperespacial	1.500 Cr/día (alquiler)		Frecuente
Carguero ligero	1.500 Cr/ día (alquiler) 100.000 Cr(nuevo) 25.000 Cr (usado)		Frecuente
VIVIENDA			
Casucha	100 Cr/mes (alquiler) 10.000 Cr (nuevo)		Común
Apartamento normal	500 Cr/mes (alquiler) 25.000 Cr (nuevo)		Común
Apartamento de lujo	1.000 Cr/mes (alquiler) 45.000 Cr (nuevo)		Frecuente
Casa	1.500 Cr/mes (alquiler) 35.000 Cr (nuevo)		Común
Almacén	100 Cr/mes (alquiler) 15.000 Cr (nuevo)		Común
Granja funcionando	1.000-50.000 Cr (nuevo)		Común
Nuevo asentamiento	50-50.000 Cr (nuevo)		Común
Palacio	1.000.000 Cr (nuevo)		Frecuente



TANQUE BACTA:

Un tanque de bacta y su suministro de bacta son caros, sólo el tanque cuesta comúnmente 9.000 créditos, por lo que este equipo médico se encuentra normalmente sólo en hospitales, o a bordo de naves capitales y dentro de bases militares importantes. Mover un tanque de bacta es difícil, pues pesa aproximadamente 500 kg. Los pacientes deben de estar completamente sumergidos dentro del bacta para que el agente curativo funcione. En términos de juego cuenta como Atención Médica (a partir de 2010) (+2 a la tirada), y reduce el tiempo de tirada de 5 días a un solo día.



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 entornos 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 muy

severos, protegiendo de esta manera los delicados circuitos internos.

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 locomoción, la recepción sensorial, la lógica, la manipulación y alguna forma de comunicación.

DROIDES COMO PERSONAJES O COMO EQUIPO

Hay mucha diferencia entre droides como Personajes y droides que son, esencialmente, equipo especial. Por simplicidad, los Jugadores que decidan hacerse un droide crearan un “droide especial” uno que se sale de la norma, uno con más “alma”. En estos casos escoge Droide como “especie” y crea su Droide al gusto. Puede simular habilidades de los “Droide equipo” con Ventajas, por ejemplo si quiere que su droide tenga algo parecido a la base de datos de lenguas galácticas de un droide de protocolo, puede cogerle la Ventaja Lingüista.

Por otra parte están los droides que sólo son equipo, estos se compran con dinero (de 1.000 a 5.000 Cr.), una vez comprados se les asigna **2.000 créditos** de equipo acoplado de la lista de Componentes de Droide.

COMPONENTES DE DROIDE

Paquete Astromecánico: (1.000 Cr)

Sólo para droides de Segundo Grado. Se compone de una minicomputadora de navegación, sensores de corto alcance, un arco de soldadura, una multi-herramienta y un brazo manipulador. También viene con 10 saltos hiperespaciales memorizados y reprogramables. También trae soportes magnéticos con la suficiente fuerza para el peso del droide, acoplados en el medio de locomoción normal del droide

Paquete Humanoide: (200 Cr)

Otorga una apariencia bastante “humana”, dos brazos, dos piernas, una cabeza...

Paquete de Protocolo: (1.000 Cr)

Sólo para droides de Tercer Grado. Este paquete viene con archivos integrados con una amplia

biblioteca de idiomas, dialectos y otras formas de comunicación. Conoce 6.000.000 de formas de comunicación. Para propósitos de juego, sabe cualquier idioma utilizado en la Galaxia conocida a no ser que el DJ diga lo contrario.



Paquete Replica: (2.000 Cr)

Con este paquete el droide está diseñado para parecer y actuar como una criatura orgánica (por lo general un humano). Este paquete, normalmente, sólo se aplica a droides de Primer Grado.

Locomoción por Repulsores: (1.000 Cr)

Con este paquete, a parte de su medio de locomoción normal, el droide puede levitar a la velocidad de la mitad de su paso.

Orugas: (100 Cr)

El droide se mueve gracias a un sistema de orugas. Lo que significa que es muy difícil de derribar o volcar, pero también es difícil que suba o baje escaleras.

Piernas: (100 Cr/pierna)

El droide tiene piernas, de dos a ocho. Mayor número no aumenta el Paso, pero lo hace más estable y le permite llevar más carga comodamente.

Ruedas: (200 Cr)
El droide se mueve sobre ruedas, su ritmo será más rápido que con piernas u orugas. Pero también lo tendrá complicado con escaleras, rampas...

Locomoción Híbrida: (100 Cr)
Por 100 créditos se pueden combinar dos medios de locomoción.

Soldador de arco: (400 Cr)
Este dispositivo se usa para soldar dos piezas de metal. También puede ser usado como arma de corto alcance (Daño d6, Distancia 1/-/-).

Armadura: (100 Cr/punto)
Blindar a un droide cuesta 100 créditos por punto de armadura que se le agregue, hasta un máximo de su dado de Vigor.

Emplazamiento Bláster: (1.000 Cr+Bláster)
Se le acopla al droide un arma bláster. Podría ser en el antebrazo, en el hombro, etc. Se pueden acoplar los siguientes blásters: Bláster de bolsillo, Pistola Bláster, Pistola Bláster Pesada, Carabina Bláster, Rifle Bláster y Rifle Bláster de Repetición.

Comunicador: (100 Cr)
Es exactamente el mismo comunicador que pueden llevar los personajes, pero acoplado al droide.

Láser de corte: (500 Cr)
Este dispositivo se utiliza para cortar materiales con precisión. También puede ser utilizado como un arma de corto alcance (Daño d8, Distancia 2/-/-).

Dispensador de lanzamiento: (200 Cr)
Pensado para propulsar pequeñas piezas de equipo, como un mechero o arrojar una bengala (o un sable de luz). A distancia 10/14/18.

Holo-Grabador: (500 Cr)
Dispositivo que graba imágenes holográficas y sonido, y luego puede mostrarlas.

Blindaje anti-ionización: (200 Cr/punto)
Esta armadura sólo protege contra daño ionizante. El máximo es el dado de Vigor del droide.

Sensores IR: (300 Cr)
Sensores visuales que pueden captar firmas de calor, esto cancela los negativos por baja visibilidad.

Apéndices Magnéticos: (100 Cr)
El droide puede adherirse electromagnéticamente a superficies metálicas que puedan soportar su tamaño y su peso.

Pinza Magnética: (100 Cr)
El droide dispone de un cable de 10 metros que acaba en una "mano" magnética que se adhiere a superficies metálicas. Una vez lanzado se puede usar ya sea para arrastrar algo, conectar al

androide en línea con algo, balancearse por encima de un acantilado, etcétera.

Multi-herramienta: (300 Cr)
Pequeño dispositivo que contiene las suficientes herramientas para hacer un buen trabajo de reparación, llaves hidráulicas, sierras, agarradores, destornilladores, manipuladores, etc.

Periscopio: (100/300 Cr)
En droide viene equipado con un pequeño periscopio que puede extenderse 1 metro. Lleva sensores oculares normales, la versión cara es IR.

Power Tap: (400 Cr)
Este utensilio permite que el droide recargue y proporcione energía a dispositivos tales como células de energía, pistolas blásters, etc.

Perno de Restricción: (300 Cr)
Pequeño dispositivo que impide que un droide se fugue fuera de una determinada área programada en el perno. Tiene incorporado sistema de alarma ante intentos de fuga.

Espacio para Cohetes: (50 Cr)
El droide puede arrojar pequeños cohetes, que a todos los efectos se tratarán como granadas (que tendrá que comprar por separado) con unas distancias de 10/15/20.

Conector Interface: (200 Cr)
Dispositivo tubular universal diseñado para interactuar con los sistemas informáticos de toda la Galaxia conocida. Otorga un +2 a las tiradas de Reparar cuando se trata de hackear.

Generador de Escudos: (1.000/1.500/2.000 Cr)
Se puede poner en tres formatos, ligero, medio y pesado. El generador de escudo de luz ligero otorga +1 a Parada y Dureza, el medio +2 y el pesado +3.

Compartimento Almacén: (100 Cr)
En algún lugar del chasis del droide hay un compartimento que puede usar para almacenar y ocultar objetos pequeños.

Paquete quirúrgico: (1.000 Cr)
Este paquete contiene suficientes dispositivos, sensores y medicamentos como para que un droide puede llevar a cabo una cirugía a una criatura orgánica. Cuenta, además, con un MedPac.

Vocalizador: (100 Cr)
Sin este dispositivo el droide sólo será capaz de reproducir el lenguaje binario. Con el Vocalizador podrá vocalizar en el resto de idiomas que conozca.

Radar Sensor LD: (5.000 Cr)
Sistema de radar de largo alcance, puede detectar objetivos en tierra y aire hasta 80 kilómetros.

Radar Sensor CD: (2.000 Cr)
Sistema de radar de corto alcance y rastreador de movimiento, puede detectar objetivos en tierra y aire hasta 18 kilómetros.

Propulsores: (1.000 Cr)
Conjunto de pequeños propulsores que pueden hacer que el droide vuele con un Paso de 5, dura cinco turnos antes de que se descargue.

DROIDES DE EJEMPLO

A continuación pondremos la ficha completa de algunos droides estándar más usados en Star Wars como ejemplo.



Droide Médico 2-1B

Humanoide Mediano Droide 1º Grado.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Anatomía orgánica) d6, Sanar d6.

Equipamiento: Paquete quirúrgico, Vocalizador, Paquete humanoide, Conector Interface.

Lenguajes: Binario, Básico y otro.

Coste: 5.000 Créditos.

El 2-1B es el droide estándar médico encontrado en toda la Galaxia. Tiene conocimientos médicos para el tratamiento de prácticamente todas las formas de vida orgánicas de la Galaxia, y lo que no sabe, lo puede mirar en las bases de datos médicas.

Droide Astromecánico R2

Droide Pequeño Rodante 2º Grado.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Astrogación) d8, Pilotar d4, Reparar d6.

Equipamiento: Paquete astromecánico, Periscopio.

Lenguajes: Binario y Básico.

Coste: 4.000 Créditos.



La unidad astromecánica R2 es, quizá, la de más éxito dentro de las de su tipo (astromecánicos) en la Galaxia. Muy capaz y adaptable. Este pequeño androide ha demostrado ser muy tenaz y aguantar mucho sin necesidad de limpiar su memoria.



Droide de Protocolo 3PO

Humanoide Mediano Droide 3º Grado.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Protocolo y Etiqueta) d4, Intimidar d4, Persuadir d4.

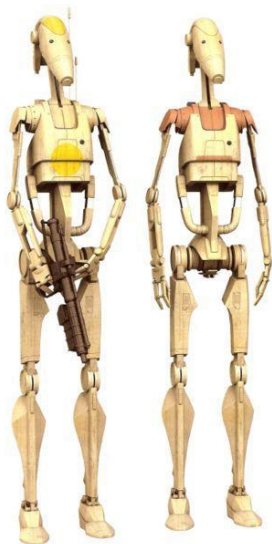
Desventaja: Cobarde.

Equipamiento: Paquete de protocolo, Vocalizador, Paquete humanoide.

Lenguajes: Cualquiera conocido en la Galaxia.

Coste: 3.000 Créditos.

La unidad droide de protocolo 3PO producida por Cybot Galáctica es un fluido androide capaz de hablar, entender y traducir más de seis millones de lenguas. Utilizado por los gobiernos, empresas y sindicatos del crimen por toda la Galaxia.



Droide de Combate -B1

Humanoide Mediano Droide 4º Grado.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Disparar d6, Notar d4, Pelear d4.

Equipamiento: Vocalizador, Comunicador de corto alcance, Paquete humanoide, Carabina bláster (20/40/80•2d6+2•CdF 2•PA 1•R3B•Auto).

Lenguajes: Binario y Básico.

Coste: 2.000 Créditos.

El Autómata de Combate Baktoid B1 es un droide de combate fabricado por la antigua Federación de Comercio. Barato de construir en cadena, está diseñado para ser desechable, carne de cañón con la suficiente habilidad para hacer su trabajo.

Droide de Labor ASP-9

Humanoide Mediano Droide 5º Grado.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 6.

Habilidades: Ninguna.

Ventajas: Fornido.

Equipamiento: Vocalizador, Paquete humanoide.

Lenguajes: Binario y Básico.

Coste: 1.000 Créditos.

La serie de androides para labores ASP-9 está diseñada para el trabajo pesado. Útil en las actividades de construcción y demolición, así como en el de cargar objetos pesados y transporte de chatarra.

Fuerte pero muy estúpido, este droide entiende pero sólo puede responder de manera sencilla con afirmativos y negativos, así que no esperes conversar con ellos...



Droide Supervisor EV

Humanoide Mediano Droide 3º Grado.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Intimidar d4, Investigar d4, Notar d6, Persuadir d4.

Equipamiento: Vocalizador, Paquete humanoide.

Lenguajes: Binario, Básico y otro.

Coste: 3.000 Créditos.



La serie Supervisor EV fue una absoluta catástrofe para sus creadores, MerenData Corporation. Construido para manejar grandes grupos de trabajo de droides, los EV están contruidos con un MDF Motivador que se usa para que "torture" a otros droides para sacarles el máximo rendimiento posible. Pero

un pequeño problema hizo que el EV comenzará a disfrutar martirizando a otros droides, así pues, se convirtió en sumamente impopular, menos para los amos más crueles.



Droide Destructor Droideka

Híbrido Mediano Droide 4º Grado.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 2/8; **Parada:** 8; **Dureza:** 8 (3).

Habilidades: Disparar d8, Notar d4, Pelear d6.

Equipamiento: Locomoción híbrida (tres piernas/ruedas), Generador de escudos +3, Dos blásters ligeros de repetición en sendos emplazamientos blásters (25/50/100•2d6•CdF 3•PA 2•R3B•Auto), Comunicador de corto alcance.

Lenguajes: Binario y Básico.

Coste: 6.000 Créditos.

Este droide fue utilizado por la Federación de Comercio y las fuerzas Separatistas durante las Guerras Clon. Bastante completos y potentes en el campo de batalla, aunque lento y torpe, sobre todo contra las fuerzas Jedis. Sus verdaderos problemas venían en ambientes reducidos de movimientos, como selvas, montañas o ciudades de calles estrechas y escaleras.

Este droide necesita una acción para cambiar entre ruedas y piernas, con las piernas es muy lento pero puede disparar sus armas.

Droide de Mantenimiento G2

Humanoide Pequeño Droide 2º Grado.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 5; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Droides) d6, Notar d6, Reparar d8.

Equipamiento: Chasis tamaño pequeño, Multi-Herramientas, Vocalizador, Paquete humanoide.

Lenguajes: Binario, Básico y otros dos.

Coste: 4.500 Créditos.



Empleado por la agencia de viajes Star Tours, el modelo G2 es perfecto para lo que está concebido, principalmente reparar a otros droides, pero es capaz de realizar bastantes más tareas de mantenimiento. Por desgracia no se extendió más por la Galaxia debido a su mala costumbre de parlotear sin cesar (reprogramable a -4).



Droide Asesino Serie HK-50

Humanoide Mediano Droide 3º Grado.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2).

Habilidades: Disparar d6, Investigar d4, Notar d4, Pelear d6.

Equipamiento: Paquete humanoide, Vocalizador, Sensores IR, Armadura (2), Comunicador de corto

alcance, Fusil bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto).

Lenguajes: Binario, Básico y otro.

Coste: 3.500 Créditos.



Droide Sonda Imperial

Pequeño Droide sonda 5º Grado.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Disparar d6, Notar d6+2, Rastrear d4, Sigilo d6.

Ventajas: Alerta.

Equipamiento: Chasis pequeño, Locomoción por repulsores, Emplazamiento bláster (Rifle Bláster 40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Comunicador, Holograbador, Sensores IR, Pinza Magnética, Radar Sensor CD, Conector Interface.

Lenguajes: Binario.

Coste: 2.000 Créditos.

Los droides sonda también conocidos como droides de reconocimiento, exploradores o de rastreo, están diseñados especialmente para la exploración y reconocimiento a través de toda la galaxia. Estos droides pueden tener fines científicos y militares. Son enviados desde naves espaciales para reunir información y transmitirla a sus dueños en lugares alejados. Son buenos investigadores y cazadores, pueden tener una gran variedad de sensores, y si el modelo posee funciones militares, puede estar poderosamente armado; algunos tienen un sistema de autodestrucción para evitar que se les reconozca.



Droide Serie Dr. Ball

Pequeño Droide esférico 1º Grado.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Anatomía orgánica) d8, Notar d6, Persuadir d4, Sanar d8.

Equipamiento: Chasis pequeño esférico, Paquete quirúrgico, Locomoción por repulsores, Vocalizador.

Lenguajes: Binario, Básico y otros dos.

Coste: 5.000 Créditos.

Un extraño droide médico...

MODIFICAR EQUIPO:

Todo el equipo de este capítulo es modificable por Personajes mañosos, con dinero y un nivel alto en Reparar (incluidos los vehículos del siguiente capítulo). En aras de la simplicidad no pondremos unas complicadas reglas.

Bastará con que el jugador explique qué es lo que su personaje quiere modificar del equipo, y el DJ le pedirá:

-X Créditos por comprar las piezas.

-X Tiempo por tardanza de la operación.

-Una tirada de Reparar con una penalización de -2 a -6.

Si falla la tirada de Reparación habrá perdido los créditos y el tiempo.

Se pueden pedir cosas dentro de un rango normal: un +1 al daño de una arma, un +1 a la protección de una armadura, añadir equipo a un droide, modificar las pantallas de una nave, etcétera. Pero dentro de unos límites, que más o menos consideréis apropiados para la campaña, si se superan esos límites, el DJ puede pedir mucho dinero, la búsqueda de un especialista y una tirada de Reparar difícilísima.



VEHÍCULOS:

En este Capítulo usaremos las reglas de vehículos de Savage Worlds, así como algunas variantes y características nuevas de los vehículos en sí. Luego pondremos la ficha de unos cuantos vehículos y naves como ejemplo, y por último detallaremos las reglas para viajar en la Galaxia por el Hiperespacio con Astrogación.

COMBATES NAVALES:

Normalmente el combate entre naves espaciales en Savage Star Wars se resuelve empleando las reglas de **Persecuciones** del manual de Savage Worlds (en principio sin rondas de duración, pero puede haber combates en los que un grupo sólo tenga en mente escapar, y el DJ si estime poner una duración en rondas (5 o 10)). Habrá ciertas modificaciones propias de Savage Star Wars. También añadiremos opciones para la tripulación de la nave durante el combate (sacadas y modificadas para adecuarlas a nuestro gusto de:

<http://jubalvotanki.blogspot.com.es/2016/02/opciones-para-la-tripulacion-una-ayuda.html>).

Opciones para la tripulación durante un combate de naves:

- **Piloto:** Tiradas básicas de Pilotar, como contempla el sistema.
- **Copiloto:** Puede **Ayudar al Piloto** (a una tirada cualquiera de éste). Acción Normal de Pilotar o Notar, cada éxito otorga un +1 a la tirada de Pilotar del Piloto (con un máximo de +4).
- **Artillero:** Puede **Disparar** (de manera normal, teniendo en cuenta que se trata de una Plataforma Inestable). También puede **Designar Objetivo**, (requiere tener computadora en el vehículo) Acción Normal de Conocimiento Computadora o Disparar, hay que elegir un objetivo concreto, con un éxito se anula Plataforma Inestable, cada éxito, además otorga un +1 a la tirada de

Disparar contra ese objetivo (pero hay que tener en cuenta que puede ser que en el siguiente turno por devenires del combate/persecución, no se le pueda disparar).

Obviamente, también, se pueden hacer acciones implícitas en el combate a distancia, como Apuntar o Fuego Automático.

- **Oficial de Pantallas:** Puede **Colocar las Pantallas** Acción Normal de Reparar -2 para evitar todo el daño de un ataque (baja en 1 el Factor de Pantallas). También puede **Redirigir Energía**, Acción Normal de Conocimiento (Computadora) o Reparar a -2 para bajar en 1 el Factor de Pantallas y subir en 1d6 el daño de todas las armas del vehículo hasta el final del combate. Se puede hacer mientras quede Factor de Pantallas.

- **Ingeniero:** Puede hacer **Chapuzas de Emergencia**, Acción Normal de Reparar a -2. Se puede hacer una sola vez por combate, pero se puede reintentar hasta que se consiga. Con un Éxito el vehículo ignora un -1 de penalización por daño hasta el final del Combate.

También puede hacer un **Apaño de Emergencia**, Acción Normal de Reparar a -4. Se puede hacer con éxito una sola vez por escena, pero se puede reintentar hasta lograrlo. Con un Éxito un componente del vehículo que haya sido dañado por daños críticos vuelve a funcionar (o se anula este penalizador) milagrosamente durante la escena en curso. Después se destruye por completo y habrá que "instalarlo" de nuevo, partiendo de cero.

Por otra parte, se pueden hacer muchas otras cosas en una nave, como encargarse de los cálculos y el salto de Astrogación, reparar una computadora, vigilar los sensores, etc., etc., pero son acciones más narrativas no implícitas en el combate.

Como es normal, se pueden hacer más de una acción con los penalizadores habituales por múltiples acciones.

GRANDES BATALLAS NAUALES:

Cuando la batalla naval pase de un puñado de naves (entre 2 y 6), quizá las reglas anteriores sean demasiado "pesadas" para narrar la batalla. Así pues sugerimos que en grandes batallas espaciales se utilicen, tal cual, las reglas de Combate de Masas de Savage Worlds (página 116). Es un sistema abstracto, pero proporciona una base narrativa en donde los héroes pueden planear, implicarse e incluso participar en la propia lucha.

Las habilidades más comunes a usar en este tipo de batallas serán: Conocimiento (Astrogación), Conocimiento (Computadora), Disparar o Reparar, representando como mete cálculos en la computadora, dispara, repara los impactos sobre su nave, mueve las pantallas, etcétera. El daño que reciba el PJ implica que en cierta manera han alcanzado a su nave, pero a lo mejor no ha sufrido daños severos y el PJ sí, al haber sido alcanzado directamente, zarandeado, golpeado, etc.

NUEVAS CARACTERÍSTICAS:

MANIOBRABILIDAD

Esta nueva característica de los vehículos va de -2 a +2 e indica lo fácil o difícil que es conducirlo o pilotarlo. Normalmente estará entre -1 y +1.



Esta cantidad se añadirá o sustraerá de las tiradas de Conducir, Navegar o Pilotar que se haga con el Vehículo.

CARGA

En algunas campañas será importante conocer cuánto puede traer y llevar tu nave en cuanto a carga. Esta característica indica el tamaño máximo de la bodega de carga (o donde quiera que lleve la carga).

AUTONOMÍA

En este apartado apuntaremos la autonomía que tienen nuestro vehículo, el tiempo que puede pasar sin repostar.

HÍPERIMPULSOR

Aquí pondremos si el vehículo tiene Híperimpulsor y por tanto, capacidad para viajar por el Híperespacio. En caso de ser afirmativo, pondremos al lado el multiplicador del Híperimpulsor, que variará la duración de los viajes. Este podrá estar entre x4 y x0,5. Las naves con Híperimpulsor, tendrán otro de seguridad que será el doble de lento.

PANTALLAS

Bajo este epígrafe indicaremos si el vehículo dispone de Pantallas. Y en caso afirmativo si las tienen en Factor 1, 2 ó 3. Cuando impacten en un vehículo con pantallas, el operador de pantallas puede hacer una tirada de Reparar para "colocar" a potencia máxima las pantallas del sitio donde va a impactar el disparo. **Esta tirada siempre es a -2.** Si el operador consigue la tirada, la nave habrá evitado todo daño, y el Factor de pantallas bajará en uno. Cuando un vehículo se queda sin pantallas ya no hay posible tirada por ellas para evitar el daño, hasta repararlas.

VEHÍCULOS PARA SAVAGE STAR WARS:

MOTO SPEEDER ARATECH 74-Z



Ac/VM: 30/56 **Dureza:** 8(2) **Trip.:** 1+1 **Mani.:** +1
Precio: 6.000Cr **Carga:** 30kg **Auto.:** 1 día
Híperimpulsor: No **Pantallas:** No

Armas: Rifle Bláster (3d8•CdF 2•PA 1).

Aeromoto usada por los Tropas de Exploración Imperial. Si se le quita el arma, también puede representar cualquier moto Speeder civil.

SOROSUUB X-34 LANDSPEEDER



Ac/VM: 25/50 **Dureza:** 11(3) **Trip.:** 1+3 **Mani.:** 0
Precio: 10.000Cr **Carga:** 50kg **Auto.:** 1 día
Híperimpulsor: No **Pantallas:** No

Armas: Ninguna.

Landspeeder fabricado por SoroSuub, con display holográfico, sistema de navegación y estabilidad. Puede servir para cualquier Landspeeder civil de tamaño semejante.

AAT-1



Ac/VM: 6/28 **Dureza:** 30(10) **Trip.:** 3+3 **Mani.:** 0
Precio: Militar **Carga:** 500kg **Auto.:** 1 semana
Híperimpulsor: No **Pantallas:** No

Armas: Cañón láser pesado (4d10•CdF 1•PA 10).
Cañones blásters lig. (5d6•CdF 1•PA 2).
Fusil de rep. pesado (3d8•CdF 3•PA 2).
Lanzamisiles (4d8•CdF 3•PA 5•PAM).
Armas pesadas.
Blindaje pesado.

Principal tanque de batalla del ejército de la Federación de Comercio. Con la suficiente armadura y poder de fuego como para dominar el campo de batalla frente al enemigo, y a la vez buena movilidad para responder con rapidez sobre el campo de batalla.

AIRSPEEDER INCOM T-47



Ac/VM: 30/80 **Dureza:** 12(3) **Trip.:** 1+1 **Mani.:** +1
Precio: 75.000Cr **Carga:** 50kg **Auto.:** 1 día
Híperimpulsor: No **Pantallas:** Factor 1

Armas: Blásters gemelos (3d8•CdF 3•PA 3).
 Cañones bláster (3d6•CdF 2•PA 4•PAP).
Armas pesadas.
 Arpón con cable de sintiacero 50m.
 Trepada 3.

Pequeño caza de atmosfera, no muy duro pero sí rápido, maniobrable y con buena potencia de fuego.

LAAT/I GUNSHIP



Ac/VM: 20/80 **Dureza:** 15(4) **Trip.:** 4+30 **Mani.:** 0
Precio: 80.000Cr **Carga:** 500kg **Auto.:** 2 días
Híperimpulsor: No **Pantallas:** Factor 2

Armas: Lanzador misiles (5d8•CdF 2•PA 10•PAG).
 Cañones bláster auto (3d8•CdF 3•PA 2).
 Torretas láser (4d10•CdF 1•PA 5).
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
 Trepada 2.

Lanzadera armada del ejército de la República. Puede servir para cualquier lanzadera armada.

AT-AT



Ac/VM: 3/23 **Dureza:** 20(5) **Trip.:** 3+50 **Mani.:** -1
Precio: Militar **Carga:** 500kg **Auto.:** 1 semana
Híperimpulsor: No **Pantallas:** No

Armas: Láserpesadosgemelos(4d12•CdF2•PA15).
 Blásters ligeros (3d4•CdF 2•PA 3•PAP).
 Misiles Aratech (4d10•CdF 1•PA 5•PAG).
Blindaje pesado.
Armas pesadas.

El terrible AT-AT usado por el Imperio o la Nueva Orden es un monstruoso andador de 16 metros de altura y con forma bestial. Dentro transporta tropas, speeders o incluso AT-ST.

AT-RT



Ac/VM: 10/35 **Dureza:** 12(2) **Trip.:** 1+1 **Mani.:** +1
Precio: Militar **Carga:** 20kg **Auto.:** 1 día
Híperimpulsor: No **Pantallas:** No

Armas: Cañón bláster (3d6•CdF1•PA3).
 Mortero (3d6•CdF 1•PA 5•PAM).

El AT más rápido y ligero, usado sobre todo en exploración.

AT-ST

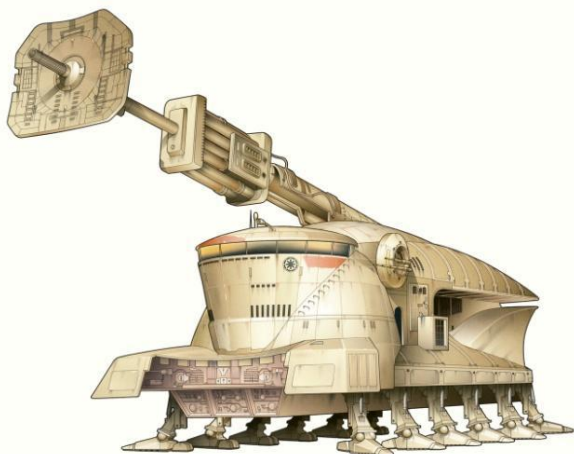


Ac/VM: 10/30 **Dureza:** 15(5) **Trip.:** 2+1 **Mani.:** 0
Precio: Militar **Carga:** 40kg **Auto.:** 3 días
Híperimpulsor: No **Pantallas:** No

Armas: Cañones bláster (3d6•CdF1•PA4).
Mortero (4d8•CdF1•PA2•PAM).
Cañón láser ligero (3d4•CdF2•PA3•PAP).

El AT-ST es un andador ágil de apoyo para la infantería ideal para ciudades o zonas boscosas donde los AT-AT tendrían más problemas.

SPHA-T



Ac/VM: 3/8 **Dureza:** 25(15) **Trip.:** 15+40 **Mani.:** -1
Precio: Militar **Carga:** 1,5TM **Auto.:** 1 semana
Híperimpulsor: No **Pantallas:** No

Armas: Cañón turboláser (7d10•CdF1•PA20•PAG).
Cañón de iones (7d10•CdF2•PA20).
Cañón láser pesado (4d10•CdF2•PA20).
Blindaje pesado.
Armas pesadas.

Caminante de Artillería Pesada Auto Propulsada, sirve para cualquier vehículo de características similares. Es gargantuesco pero muy lento.

CAZA DROIDE VULTURE



Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 8(3) **Trip.:** Droide **Mani.:** +2
Precio: Militar **Carga:** 100kg **Auto.:** 1 semana
Híperimpulsor: No **Pantallas:** Factor 2

Armas: Blásters gemelos (3d8•CdF3•PA4).
Torp. Protones (6d10•CdF2•PA20•PAG).
Armas pesadas.
Trepada 4.

Pequeño pero rapidísimo caza pilotado por droide. Sin Híperimpulsor.

TRICAZA DROIDE

Ac/VM: 200/1100 **Dureza:** 18(3) **Trip.:** Droide **Mani.:** +2
Precio: Militar **Carga:** 50kg **Auto.:** 1 semana
Híperimpulsor: No **Pantallas:** No

Armas: Cañón bláster (3d3•CdF4•PA5).
Tribláster ligero (3d6+1•CdF2•PA4).
Misil Discord (5d6•CdF1•PA5•PAP).
Armas pesadas.
Trepada 4.



Pequeño pero rapidísimo caza pilotado por droide. Sin Híperimpulsor.

Nota acerca de las Distancias:

Para las armas de los vehículos: En cuanto a persecuciones, la distancia viene marcada por las cartas. En combate normal, por simplificar asumiremos que todas las armas de los vehículos atmosféricos tienen unas distancias efectivas de 50/100/200. En cuanto a los combates en el espacio, como se usan las reglas de Persecuciones, también vienen marcadas por las cartas siendo pues, superfluo ponerlas.

INTERCEPTOR ETA-2 ACTIS

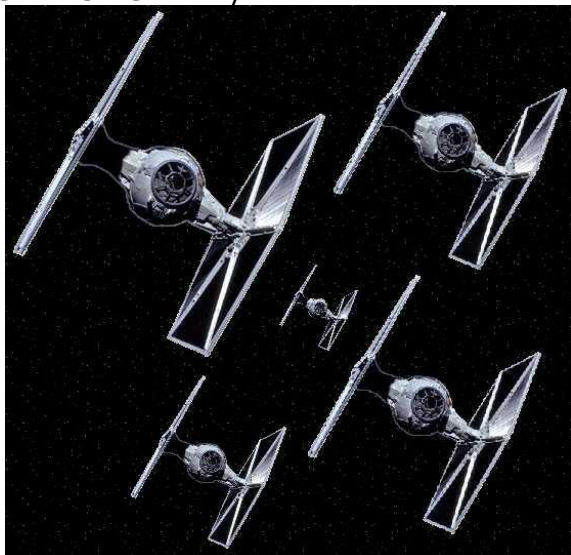


Ac/VM: 300/1200 **Dureza:** 18(3) **Trip.:** 1+Dro. **Mani.:** +2
Precio: Militar **Carga:** 100kg **Auto.:** 1 semana
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** No

Armas: Blásters gemelos (3d6•CdF 2•PA 4•PAP).
Cañón de iones (3d6•CdF 2•PA 4•PAP).
Armas pesadas.
Trepada 4.

También conocido como Interceptor Jedi, fue muy común durante las Guerras Clon, aún se los puede comprar aunque están algo anticuados.

CAZA ESPECIAL TIE/IN

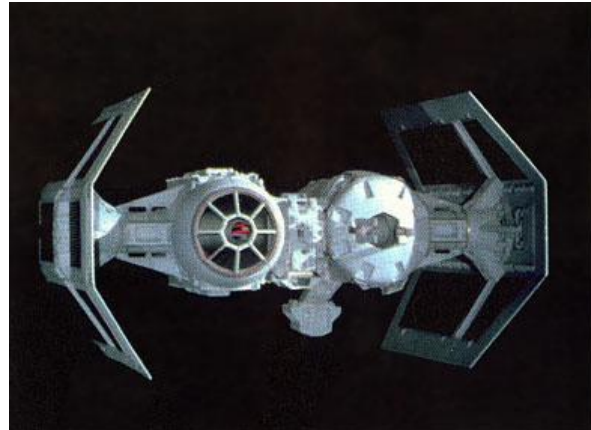


Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 18(2) **Trip.:** 1 **Mani.:** +2
Precio: Militar **Carga:** 110kg **Auto.:** 2 días
Híperimpulsor: No **Pantallas:** No

Armas: Cañones láser (3d8•CdF 3•PA 4).
Armas pesadas.
Trepada 4.

Esta es la astronave base de la Armada Imperial y de la Primera Orden. Un caza muy rápido y manejable y, que además, usan en enjambres, al ser baratos en su producción. Eso sí, son frágiles, sin pantallas ni híperimpulsor.

BOMBARDERO TIE

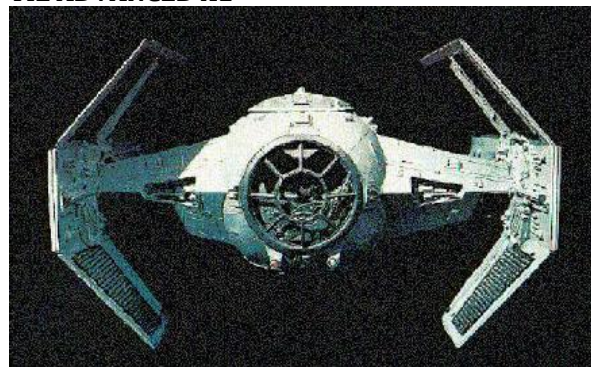


Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 20(3) **Trip.:** 2 **Mani.:** +1
Precio: Militar **Carga:** 0kg **Auto.:** 2 días
Híperimpulsor: No **Pantallas:** No

Armas: Cañones láser (3d4•CdF 2•PA 3).
Misiles impacto (6d10•CdF 2•PA 20•PAG).
Armas pesadas.
Trepada 2.

Caza bombardero de cápsulas gemelas, transporta y lanza bombas de protones de alto rendimiento. Proporciona a los comandantes imperiales un abanico de nuevas posibilidades.

TIE ADVANCED X1



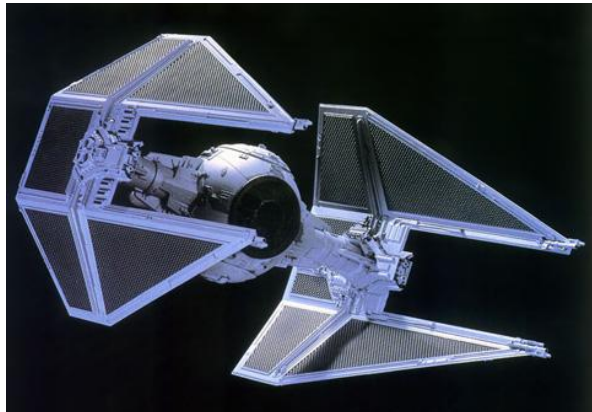
Ac/VM: 200/1100 **Dureza:** 30(4) **Trip.:** 1+1 **Mani.:** +2
Precio: Militar **Carga:** 110kg **Auto.:** 5 días
Híperimpulsor: Sí x4 **Pantallas:** Factor 2

Armas: Cañones láser (3d8•CdF 3•PA 4).
Armas pesadas.
Trepada 4.

Versión avanzada del TIE/In. Muy parecido a éste, pero añadiéndole pantallas e híperimpulsor. En un principio se asignaban a los comandantes de escuadrilla de TIEs, el modelo luego avanzo hasta el

Interceptor TIE, quedando el TIE Advanced para unidades de cazas especiales.

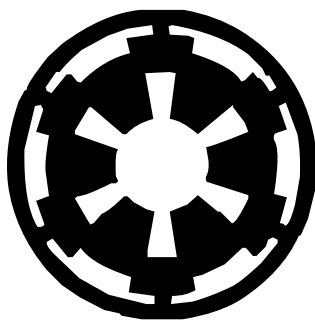
INTERCEPTOR TIE



Ac/VM: 300/1200 **Dureza:** 18(2) **Trip.:** 1 **Mani.:** +2
Precio: Militar **Carga:** 110kg **Auto.:** 2 días
Híperimpulsor: No **Pantallas:** No

Armas: Cañones láser (3d8+2•CdF 3•PA 4).
Armas pesadas.
Trepada 5.

El más rápido y manejable de los TIEs, no es tan versátil como el TIE Advanced, pues aún depende de una nave más pesada que los transporte, pero es un excelente caza.



CAZA Z-95 CAZACABEZAS

Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 15(3) **Trip.:** 1 **Mani.:** 0
Precio: 150.000 **Carga:** 85kg **Auto.:** 1 día
Híperimpulsor: No **Pantallas:** Factor 1

Armas: 2 Blásters triples (3d6•CdF 3•PA 4).
Misiles de impacto (3d10•CdF 1•PA 10).
Armas pesadas.
Trepada 3.

Antiguo caza pasado de moda, pero que fue la base de muchos de los, después, poderosos cazas de la Alianza Rebelde.

CAZA ESPECIAL ALA-A



Ac/VM: 300/1400 **Dureza:** 26(3) **Trip.:** 1 **Mani.:** +2
Precio: 175.000 **Carga:** 40kg **Auto.:** 1 semana
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 2

Armas: Cañones láser (3d6•CdF 3•PA 4).
Misiles de impacto (3d10•CdF 2•PA 10•PAM).
Armas pesadas.
Trepada 4.

El Ala-A, avance del Z-95, fue construido en secreto tras el estallido de la Rebelión armada. Es uno de los cazas más rápidos de la Galaxia, por encima, incluso, del Interceptor TIE.

CAZA DE ASALTO ALA-B



Ac/VM: 100/700 **Dureza:** 34(4) **Trip.:** 1 **Mani.:** 0
Precio: 220.000 **Carga:** 45kg **Auto.:** 1 semana
Híperimpulsor: Sí x2 **Pantallas:** Factor 3

Armas: Cañón iónico (3d4•CdF 2•PA 4).
Torpedos protones (6d10•CdF 2•PA 20).
Cañón láser (4d8•CdF 2•PA 4).
Autoblásters (3d6•CdF 3•PA 2).
Armas pesadas.
Trepada 2.

Desarrollado por Slayn & Korpil a instancias del Almirante Ackbar, es el caza pesado de la Alianza. Es el más grande y fuertemente armado del arsenal

de la Alianza. Esta nave presenta un sistema de giro-estabilizador único, en el que todo el caza gira en torno a las necesidades de control sobre la cabina.

CAZA ALA-V



Ac/VM: 200/1100 **Dureza:** 26(3) **Trip.:** 1 **Mani.:** +1
Precio: 105.000 **Carga:** 50kg **Auto.:** 2 días
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 2

Armas: Cañones láser (3d6•CdF 3•PA 3).

Armas pesadas.

Trepada 4.

También conocido como Alfa-3 Nimbus.

CAZA DE SUPERIORIDAD ALA-X



Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 28(3) **Trip.:** 1+Dro. **Mani.:** +2
Precio: 250.000 **Carga:** 110kg **Auto.:** 1 semana
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 2

Armas: Cañones láser (4d8+2•CdF 3•PA 4).

Torpedos protones (6d10•CdF 2•PA 20).

Cañón ion ligero (4d8•CdF 2•PA 4).

Armas pesadas.

Trepada 5.

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 con rapidez, hacen que sea un verdadero caza de superioridad espacial.

CAZA BOMBARDERO ALA-Y



Ac/VM: 100/700 **Dureza:** 35(3) **Trip.:** 2+Droi **Mani.:** +1
Precio: 125.000 **Carga:** 110kg **Auto.:** 1 semana
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 3

Armas: Cañones láser (4d8•CdF 3•PA 5).

Torp. protones (6d10•CdF 2•PA 20•PAG).

Cañones iones (3d6•CdF 2•PA 8).

Armas pesadas.

Trepada 4.

Un combatiente en el que confiar, el resistente BTL Ala-Y, fue el caballo de batalla de la Alianza hasta la aparición del Ala-B y más tarde del Ala-X. Aún así, el Ala-Y sufrió muchas pérdidas frente al Imperio.

CAZA ARC-170



Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 33(3) **Trip.:** 3+Droi **Mani.:** +1
Precio: 155.000 **Carga:** 110kg **Auto.:** 5 días
Híperimpulsor: Sí x1,5 **Pantallas:** Factor 1

Armas: Cañones láser (4d8•CdF 2•PA 3).

Torp. protones (6d10•CdF 2•PA 20•PAG).

Bláster trasero (3d8•CdF 1•PA 4).

Armas pesadas.

Trepada 4.

Caza de exploración y bombardeo. Algo anticuado ya que data de las Guerras Clon.

DELTA-7 AETHERSPRITE ADVANCED



Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 14(4) **Trip.:** 1+Droi **Mani.:** +1
Precio: 165.000 **Carga:** 110kg **Auto.:** 5 días
Híperimpulsor: No **Pantallas:** Factor 1

Armas: Cañones láser aco. (3d8•CdF 1•PA 8).

Armas pesadas.

Trepada 3.

El Delta 7 clase Aethersprite, más conocido como caza Jedi (por lo muy usado que fue por estos), era un interceptor usado justo antes de las Guerras Clon. Era sumamente avanzado en el momento de su creación.

CAZA AETHERSPRITE PESADO



Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 16(4) **Trip.:** 1+Droi **Mani.:** +1
Precio: 215.000 **Carga:** 130kg **Auto.:** 2 semanas
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 2

Armas: Cañones láser cuádruple(4d8•CdF 1•PA 8).
Cañones de iones (3d8•CdF 1).

Armas pesadas.

Trepada 3.

Versión pesada del Delta 7, fue diseñado justo durante las Guerras Clon, dispone de más potencia de fuego, estructura y pantallas. No tan anticuado como el Delta 7, hoy en día, tantos años después, algunas autoridades planetarias hacen uso de este versátil y poderoso caza.

CARGUERO LIGERO CORELLIANO YT-1300



Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 36(5) **Trip.:** 2+6 **Mani.:** 0
Precio: 100.000 **Carga:** 100TM **Auto.:** 2 meses
Híperimpulsor: Sí x2 **Pantallas:** Factor 1

Armas: Cañón láser (3d6•CdF 2•PA 5).

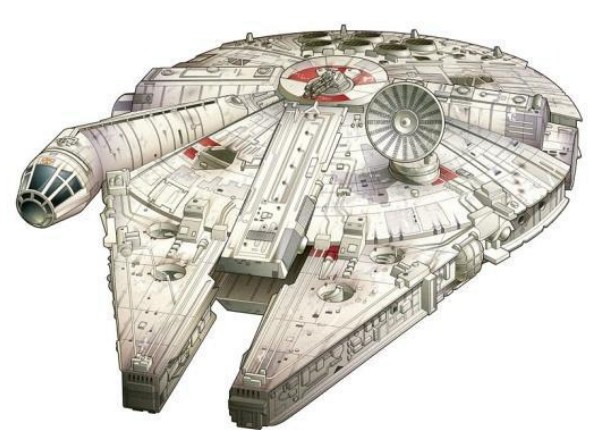
Blindaje pesado.

Armas pesadas.

Trepada 3.

El carguero ligero más común en la Galaxia, puede ser altamente modificado y servir de plantilla para otros cargueros ligeros.

EL HALCÓN MILENARIO



Ac/VM: 250/1300 **Dureza:** 40(5) **Trip.:** 2+6 **Mani.:** +1
Precio: Único **Carga:** 100TM **Auto.:** 2 meses
Híperimpulsor: Sí x0,5 **Pantallas:** Factor 3

Armas: 2 Torretas láser (3d8+2•CdF 4•PA 6).

Misiles impacto (2d10•CdF 2•PA 15•PAG).

Cañón láser ligero (2d6•CdF 3•PA 2).

Blindaje pesado.

Armas pesadas.

Trepada 4.

Una de las naves más famosas de la Galaxia, propiedad del contrabandista y héroe de la Rebelión, Han Solo, se la gana a Lando Calrissian en una partida de Sabbac. Una de las naves más rápidas de la Galaxia, si no la más.

CARGUERO YT-2000



Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 40(5) **Trip.:** 2+7 **Mani.:** +1
Precio: 150.000 **Carga:** 115TM **Auto.:** 3 meses
Híperimpulsor: Sí x2 **Pantallas:** Factor 2

Armas: Cañón láser gemelo (3d8•CdF 3•PA 5).
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
Trepada 3.

El YT-2000 es una combinación más pesada del YT-1300 y el YT-1930, con la cabina centralizada. Debido a los años turbulentos en los que se diseñó, el YT-2000 cuenta con mejores armas y pantallas que un carguero estándar.

CARGUERO YT-2400



Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 25(4) **Trip.:** 2+7 **Mani.:** +0
Precio: 125.000 **Carga:** 100TM **Auto.:** 3 meses
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 2

Armas: Dos torretas láser (4d8+2•CdF 1•PA 8).
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
Trepada 3.

El carguero ligero YT-2400 es un carguero producido por la Corporación Corelliana similar al YT-1300. Es rápido, resistente y con muy buena potencia de fuego, por eso es muy demandado entre los contrabandistas.

TRANSPORTE MEDIANO GR-75



Ac/VM: 100/1000 **Dureza:** 60(10) **Trip.:** 6+40 **Mani.:** 0
Precio: 1.500.000 **Carga:** 19K TM **Auto.:** 6 meses

Híperimpulsor: Sí x4 **Pantallas:** Factor 2

Armas: Baterías láser (3d6•CdF 2•PA 5).
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
Trepada 2.

Este omnipresente transporte galáctico es muy común en todas las rutas comerciales. Altamente modificado por piratas para ser su nave de asalto. Cuenta con una enorme capacidad de carga.

CARGUERO CORELLIANO YV-666



Ac/VM: 100/700 **Dureza:** 20(4) **Trip.:** 7+25 **Mani.:** 0
Precio: 1.250.000 **Carga:** 80 TM **Auto.:** 4 meses
Híperimpulsor: Sí x2 **Pantallas:** Factor 1

Armas: Baterías láser (3d8/CdF 1/PA 8).
Blindaje pesado.
Trepada 2.

Otro carguero ligero corelliano, alto, largo y estrecho y con un gran portón de carga. Con tres cubiertas y capacidad para muchos pasajeros.

LANZADERA



Ac/VM: 160/900 **Dureza:** 50(5) **Trip.:** 6+20 **Mani.:** 0
Precio: 100.000 **Carga:** 80TM **Auto.:** 2 meses
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 1

Armas: Cañón bláster (3d6•CdF 2•PA 4).
Cañones acoplados (4d10•CdF 2•PA 6).
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
Trepada 3.

Este blindado y fuertemente armada transporte de pasajeros es muy usado por Imperio y República.

CRUCERO DE LA REPÚBLICA



Ac/VM: 100/800 **Dureza:** 40(5) **Trip.:** 8+16 **Mani.:** 0
Precio: 1.250.000 **Carga:** 1K TM **Auto.:** 2 meses
Híperimpulsor: Sí x2 **Pantallas:** Factor 3

Armas: Ninguna
Blindaje pesado.
Trepada 2.

Un crucero de clase Consular, es un transporte de pasajeros, oficiales, diplomáticos, etcétera. Manufacturado en Corellia. Algunos de los sectores oscuros de la Galaxia le han añadido armas si ha caído uno de estos en sus manos.

TRANSPORTE J-TYPE NUBIAN



Ac/VM: 120/900 **Dureza:** 40(5) **Trip.:** 5+20 **Mani.:** 0
Precio: 5.000.000 **Carga:** 1K TM **Auto.:** 2 meses
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 3

Armas: Ninguna
Blindaje pesado.
Trepada 3.

Nave para el transporte de personas de alta gama. Con habitaciones e instancias de lujo.

NAVE DE PATRULLA FIRESPRAY-31



Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 30(4) **Trip.:** 1+5 **Mani.:** +2
Precio: 180.000 **Carga:** 70TM **Auto.:** 1 mes
Híperimpulsor: Sí x3 **Pantallas:** Factor 1

Armas: Cañones láser gemelos (4d8•CdF 1•PA 8).
Misiles impacto (5d10•CdF 1•PA 20•PAG).
Torp.deprotones(6d10•CdF 1•PA 20•PAG).
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
Trepada 3.

Esta astronave en principio fue desarrollada para uso de la ley planetaria (y aún son usadas así en algunos sistemas, como nave policial). Como tal, aparte de buen armamento dispone de multitud de celdas de detención. Diseñada por Sistemas de Ingeniería Kuat.

CARGUERO YV-560

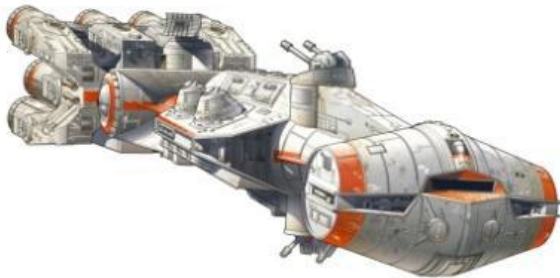


Ac/VM: 200/1000 **Dureza:** 32(5) **Trip.:** 2+5 **Mani.:** +0
Precio: 125.000 **Carga:** 40TM **Auto.:** 8 meses
Híperimpulsor: Sí x2 **Pantallas:** Factor 1

Armas: Láser doble acoplado (3d8•CdF 3•PA 3).
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
Trepada 3.

Otro carguero de la Corporación Corelliana, en este caso con menor capacidad de carga, pero más independencia, ya que fue construido como nave exploradora. Por eso sus medidas son algo más pequeñas, sacrificando, sobre todo, bahía de carga.

CORBETA CORELLIANA CR 90



Ac/VM:100/900 **Dureza:**45(5) **Trip.:**165+600 **Mani.:-**1
Precio: Militar **Carga:** 3K TM **Auto.:** 1 año
Híperimpulsor: Sí x2 **Pantallas:** Factor 3

Armas: Turboláser acoplados(4d10•CdF 2•PA 10).
2 Torretas láser (6d10•CdF 2•PA 10).
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
Trepada 2.

Enorme y versátil nave de combate. Puede llevar, además, hasta 600 soldados.

FRAGATA ESCOLTA EF76 NEBULÓN-B

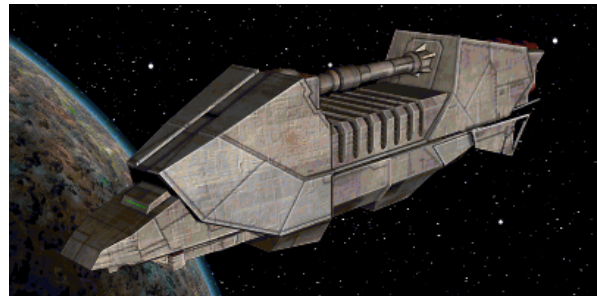


Ac/VM:100/700 **Dureza** 60(15) **Trip.:**920+75 **Mani.:-**2
Precio: Militar **Carga:** 6K TM **Auto.:** 2 años
Híperimpulsor: Sí x2 **Pantallas:** Factor 3

Armas: Turboláser (5d10•CdF 2•PA 10).
12 Cañones láser (3d8•CdF 2•PA 4).
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
Trepada 2.

Fragata de escolta, perfecta para la defensa contra cazas. Muy usada en toda la Galaxia y en todas las eras. Puede llevar dentro un escuadrón de 24 cazas.

CARGUERO PESADO ACTION IV



Ac/VM:100/700 **Dureza:**35 **Trip.:**8 **Mani.:-**2
Precio: 1.500.000 **Carga:** 30K TM **Auto.:** 3 meses
Híperimpulsor: Sí x3 **Pantallas:** Factor 2

Armas: Ninguna.
Blindaje pesado.
Trepada 1.

Carguero pesado bastante común, puede cambiar capacidad de carga por habitáculos para el transporte, convirtiéndose en una nave de línea algo tosca. Algunas han caído en manos de piratas y contrabandistas que las han modificado y añadido armas.

NAVE DE ASALTO CLASE ACCLAMATOR



Ac/VM: 80/700 **Dureza:** 120(50) **Trip.:** 700 **Mani.:-**2
Precio: Militar **Carga:** 200K TM **Auto.:** 2 años
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 3

Armas: Turboláser cuádruple(8d10•CdF 2•PA 20).
10 Cañones láser (3d8•CdF 2•PA 4).
Torp. Protones (6d10•CdF 4•PA 20•PAG).
2 Rayos de tracción.
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
Trepada 2.

Creado para la República Galáctica por Ingeniería Pesada Rothana (IPR), es uno de los predecesores del Destructor Estelar Clase Victoria. Se usaba durante las Guerras Clon y los primeros años del Imperio. Algunos cayeron en manos de corsarios galácticos. Puede llevar dentro cuatro escuadrones de 6 cazas, 1.6000 tropas, y otros transportes de tierra como AT-ATs y repulsores.

DESTRUCTOR ESTELAR CLASE VENATOR



Ac/VM: 40/500 **Dureza:** 150(60) **Trip.:** 7.400 **Mani.:-**2
Precio: Militar **Carga:** 20K TM **Auto.:** 2 años
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 3

Armas: 8 Turboláser (7d12•CdF 2•PA 30).
 2 Cañones láser (6d10•CdF 2•PA 10).
 52 Láser de defensa (3d8•CdF 2•PA 4).
 Torp. Protones (6d10•CdF 4•PA 20•PAG).
 2 Rayos de tracción.
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
 Trepada 2.

Creado durante las Guerras Clon para cuando se necesitara un poco más de versatilidad. Usados también por el Imperio así como por numerosos gobiernos planetarios. Puede llevar dentro cientos de escuadrones de 6 cazas, 2.000 tropas, y otros transportes de tierra como AT-ATs y repulsores.

DESTRUCTOR ESTELAR IMPERIAL



Ac/VM: 35/500 **Dureza:** 200(80) **Trip.:** 37.000 **Mani.:-**4
Precio: Militar **Carga:** 36K TM **Auto.:** 6 años
Híperimpulsor: Sí x2 **Pantallas:** Factor 3

Armas: 60 Turboláser (7d12•CdF 2•PA 30).

60 Cañones iones (7d10•CdF 2•PA 40).
 10 Rayos de tracción.
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
 Trepada 2.

El principal símbolo del Imperio, el Destructor Estelar clase Imperia. Diseñado por Lira Wessex, hija del diseñador del Destructor Estelar clase Victoria. El Destructor tiene potencia suficiente para reducir una civilización a cenizas o enfrentarse a una flota de naves entera. Puede llevar dentro cuatro escuadrones de 12 cazas TIE, un escuadrón de 12 cazas Bombardero TIE, 8 lanzaderas, 12 barcasas de desembarco, 12.000 tropas, y otros transportes de tierra como AT-ATs y repulsores.

CRUCERO ESTELAR MON CALAMARI



Ac/VM: 50/600 **Dureza:** 110(50) **Trip.:** 5.402 **Mani.:-**2
Precio: Militar **Carga:** 20K TM **Auto.:** 2 años
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 3

Armas: 48 Turboláser (7d8•CdF 2•PA 25).
 20 Cañones iones (5d10•CdF 2•PA 40).
 6 Rayos de tracción.
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
 Trepada 3.

Los Mon Calamari están ganando una creciente fama como diseñadores de naves. Como beneficio a su herencia cultural, cada nave está diseñada para la eficiencia, la fuerza estructural y el atractivo estético, casi parecen orgánicas. Puede llevar dentro cuatro escuadrones de 10 cazas, 1.200 tropas, y otros transportes de tierra varios.

FRAGATA CLASE MUNIFICENT



Ac/VM: 70/600 **Dureza:** 120(40) **Trip.:** 200 **Mani.:-**2
Precio: Militar **Carga:** 40K TM **Auto.:** 2 años
Híperimpulsor: Sí x1 **Pantallas:** Factor 3

Armas: 48 Turboláser (7d12•CdF 2•PA 30).
 Cañón ion pesado (7d10•CdF 1•PA 40).
 5 Rayos de tracción.
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
 Trepada 3.

Temida, sobre todo, por la inmensa cantidad de tropas droides que puede albergar en su interior. Aún así es una importante y dura nave de combate. Puede llevar dentro 36 cazas droides, 150.000 tropas droides, y 12 transportes de tierra varios.

NAVE NODRIZA DE CONTROL DROIDE



Ac/VM: 30/500 **Dureza:** 175(30) **Trip.:** 300 **Mani.:-**4
Precio: Militar **Carga:** 5millones TM **Auto.:** 1 año
Híperimpulsor: Sí x2 **Pantallas:** Factor 3

Armas: 12 Turboláser (5d10•CdF 2•PA 20).
 60 Cañones láser (3d8•CdF 2•PA 4).
 10 Rayos de tracción.
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
 Trepada 2.

Esta masiva nave nodriza, es lo suficientemente grande y poderosa para poner en asedio a todo un planeta desarrollado. Puede llevar dentro 1.500 cazas droides, 329.000 tropas droides, 50 lanzaderas y 1.000 transportes de tierra varios.

CRUCERO DREADNAUGHT



Ac/VM: 50/600 **Dureza:** 60(20) **Trip.:** 16.000 **Mani.:-**3
Precio: Militar **Carga:** 10K TM **Auto.:** 3 años
Híperimpulsor: Sí x2 **Pantallas:** Factor 3

Armas: 10 Turboláser (5d10•CdF 1•PA 20).
 Cañón iones pesado (6d10•CdF 1•PA 30).
 2 Rayos de tracción.
Blindaje pesado.
Armas pesadas.
 Trepada 2.

Este crucero pesado fue desarrollado por Rendili StarDrive para las Fuerzas de Paz de la República al menos 80 años antes de las Guerras Clon y estaba basado en un modelo mandaloriano. Fue muy usado durante las Guerras Clon, pero aún hoy en día es una nave de control planetario de muchos pequeños gobiernos.

NAVES AÚN MÁS GRANDES

¿Qué hay de naves aún más grandes?, ¿Cómo las Estrellas de la Muerte o los Súper Destruidores Estelares clase Ejecutor (17.500 metros)? Estas naves son tan grandes, que resolver los combates con precisión es casi imposible. Tienen cientos de miles de turboláser y armas que volatilizan, literalmente, planetas. Estas naves tienen que tener cabida sólo con efectos dramáticos, y destruirlas debe ser una aventura entera en sí.

VIAJANDO POR LA GALAXIA:

Viajar a través de la Galaxia por el Híperespacio es algo peligroso, se han de tener bastantes cosas en cuenta y no tomarse a la ligera.

Cuando los héroes deciden entrar en el hiperespacio, determina la "duración estándar" del viaje. La duración estándar es cuánto tiempo durará el viaje en días con un VO de Astrogración de 4.

Viaje de/a	Núcleo	Colonias	Borde Interior	Región Expansión	Borde Exterior	Más allá
Núcleo	12 horas	1 día	2 días	3 días	5 días	10 días
Colonias	1 día	16 horas	1 día	2 días	2 días	8 días
Borde Interior	2 días	1 día	20 horas	1 día	3 días	6 días
Región Expansión	3 días	2 días	1 día	1 día	4 días	5 días
Borde Exterior	5 días	2 días	3 días	4 días	5 días	4 días
Más allá	10 días	8 días	6 días	5 días	4 días	5 días

Nota: Estas son duraciones estándar entre amplias regiones de la Galaxia, puestos así por simplificar, pero es perfectamente posible dar la duración exacta entre dos sistemas en concreto. La duración estándar de un viaje entre dos sistemas estelares rara vez cambia. Si los jugadores visitan un sistema frecuentemente, puede ser útil tomar notas de las duraciones entre esos dos sistemas y otros que visiten, para que puedas ser consistente. No te preocupes demasiado por esto: las duraciones es-



táandar se reducen así que una ruta pasa a ser más transitada, y siempre las puedes incrementar si un planeta travieso deriva dentro de la ruta o algo así.

Todas las naves tienen un multiplicador de hiperimpulsor. Para la mayoría de las naves es "1"; para naves especialmente rápidas, puede ser "0,5", y para naves especialmente lentas, "2" o más. Cuando una nave hace un viaje, multiplica la duración estándar por su código de hiperimpulsor. Ejemplo: La duración estándar es 4 días. La nave es un viejo cubo oxidado con un código hiperimpulsor de x2. Hará el viaje en 8 días, bajo circunstancias normales.

MODIFICANDO LAS DURACIONES

Cuando la nave entra en hiperimpulso, el astrogrador tira su tirada de Astrogación. Si saca la tirada normal, la nave llega a su destino, sana y salva, en el tiempo asignado. Si falla la tirada, sufre un contratiempo (ver más adelante).

Si el astrogrador hace unos cálculos geniales puede reducir el tiempo de viaje. Esto se regla de la siguiente forma: **por cada aumento la duración del viaje se divide a la mitad.** Así en el ejemplo anterior (8 días), si el astrogrador saca un 12, siendo el VO 4,

realizarán el viaje en 2 días. 8/2 por el primer aumento, y 4/2 por el segundo aumento.

En cualquiera de los casos un viaje estelar por el hiperespacio debe durar como mínimo 1 hora.

TIEMPO QUE LLEVA ASTROGACIÓN

Hacer los cálculos puede llevar unos 15 minutos. Si una ruta es muy transitada o hay coordenadas precalculadas disponibles, una nave puede entrar en el hiperespacio en un solo asalto de combate. Esto es arriesgado, pero a veces es la única manera de escapar de la persecución por parte de naves enemigas. Cuando los personajes quieren entrar en el hiperespacio con prisas, el astrogrador debe hacer una tirada de Astrogación cada asalto.

Realizar los cálculos:	15 minutos.
Ruta transitada:	1 asalto.
Cálculos precalculados:	1 asalto.

MODIFICADORES A LA TIRADA

Entrada precipitada sin cálculos:	-4
Entrada con la computadora dañada:	-2
Nave dañada:	-1*

*-1 por daño sufrido.

Cabe destacar la opción de, para hacer más emocionante una escena, convertir un salto al Híperespacio en una **Tarea Dramática** (aconsejamos tampoco abusar de ello y convertir cada salto en un Todo o Nada). Así habrán de acumular cinco éxitos de Conocimiento (Astrogación) a -2 (como mínimo) en, normalmente, 5 rondas, en las que los compañeros del astrogador, normalmente se las estarán viendo con varias naves enemigas. Si se falla, puede o bien ocurrir que no se salte y ser atrapados (o desintegrados) o saltar pero tirando en la tabla de Contratiempos de Astrogación al menos dos veces (al tratarse de una Tarea Dramática hay que ser más punitivos).

TABLA CONTRATIEMPOS ASTROGACIÓN

Corte del hiperimpulso: Dañado.

1 día perdido, la nave recibe 1 daño.

Frecuentemente, el corte de hiperimpulso se activa a tiempo de evitar que la nave choque con un objeto y sea destruida, pero no lo suficientemente rápido como para evitar que la sobrecarga gravítica dañe los hiperimpulsores. Cuando se sufre cualquier daño en un corte de hiperimpulso, los hiperimpulsores deben ser reparados (VO 4).

El astrogador debe fijar una posición y recalculer el rumbo, lo que le cuesta un día aproximadamente. Puede hacerlo mientras otros personajes reparan los impulsores.



Fluctuaciones de radiación.

La nave recibe 1 daño, cambio de la duración a discreción del director de juego.

Las fluctuaciones de radiación provocan fuertes agitaciones en el hiperimpulso. Esto puede incrementar o reducir la duración del viaje (a discreción del DJ), pero no fuerza a la nave a cortar el hiperimpulsor. No obstante, la nave queda ligeramente dañada.

Corte del hiperimpulso: Sin daño.

1 día perdido.

Las naves espaciales están equipadas con sensores gravíticos diseñados para detectar pequeñas masas y, si una masa se encuentra peligrosamente cerca de la nave y de su senda, cortan el hiperimpulso, lanzando la nave al espacio normal. Esto evita las colisiones y suele salvar de la destrucción a las naves. El sistema de corte no siempre funciona, pero es un importante dispositivo de seguridad. Si se activa el cortador de una nave espacial, ésta es catapultada a una región desconocida y sin mapas del espacio real. Para volver a entrar en el híperespacio con seguridad, el astrogador debe obtener una fijación de las estrellas cercanas, determinar la localización de la nave y marcar un nuevo rumbo. El proceso requiere aproximadamente un día. Seguidamente debe hacerse otra tirada de Astrogación para ver si el segundo trayecto hiperespacial tiene éxito. Como el segundo trayecto está a lo largo de la misma senda que el rumbo inicialmente marcado, la duración estándar para el segundo trayecto es la misma que para el primero,



menos aquella parte de la ruta total que ya se ha recorrido. En otras palabras, se pierde poco tiempo (un día aproximadamente) en conseguir una fijación astrogracional correcta.

Fuera de rumbo.

1 día perdido, se debe hacer otro viaje.

Un error de entrada de información o el pozo de gravedad de un obstáculo lanzan la nave fuera de rumbo. Cuando sale del hiperespacio está a años luz de su destino. El astrogrador debe fijar la posición de la nave y recalcular su rumbo, tardando un día aproximadamente. Si quiere puede marcar un nuevo curso al destino previsto. Cuando una nave es lanzada fuera de rumbo, no se encontrará cerca de su destino, ni a lo largo de la senda que el astrogrador le había marcado. Debe volver a marcar una senda totalmente nueva. Como no es probable que la nave esté cerca de una ruta transitada, la duración estándar de este trayecto puede ser muy larga: semanas o meses.

Mynocks.

Duración incrementada 3d6 días.

Los Mynocks son criaturas correosas parecidas a las mantasrayas que habitan en el espacio profundo. Se suelen enganchar a las naves espaciales que pasan para alimentarse de los cables de energía. Como resultado decae la energía que llega al hiperimpulsor. A no ser que los jugadores hagan algo al respecto, el viaje dura 3d6 días más de lo esperado. Se pueden quitar los Mynocks de la nave cuando ésta llega a su destino.

Alternativamente, la nave puede caer del hiperespacio donde se encuentre en ese momento y un personaje salir fuera para alejar a los Mynocks. Si hay un planeta o asteroide cercano, la nave puede aterrizar. Si no, el personaje debe ir en traje de vacío y flotar en el espacio para llegar a los Mynocks. Cuando la nave ha caído del hiperespacio, el astrogrador debe fijar y marcar un nuevo rumbo, como si se hubiera activado el cortador de hiperimpulso.

Accidente evitado por los pelos.

1 día perdido, la nave recibe 1 daño.

Fluctuaciones de radiación o un casi encuentro con un objeto espacial han dañado algún sistema de la nave que no es el hiperimpulsor. La nave continúa su viaje, pero deben hacerse reparaciones. El director de juego decide qué sistema ha quedado dañado: soporte de vida, motores iónicos,

computador de navegación, cañones, cápsulas de escape, etc.

Colisión.

La nave recibe 2 daños.

Los cortadores de hiperimpulsor no han conseguido activarse y, de hecho, la nave ha chocado contra un objeto. Por suerte el objeto era minúsculo, y la nave, aunque gravemente dañada, no se ha volatilizado (a no ser que ya fuera dañada). El casco de la nave está agujereado y el aire empieza a escaparse inmediatamente. Todos los personajes tienen que hacer tiradas de Supervivencia para conseguir meterse a tiempo en trajes de vacío. Si alguien cae inconsciente por falta de aire, otro personaje puede, con una tirada de habilidad de Supervivencia con éxito (-2), conseguir poner al personaje inconsciente dentro de un traje de vacío a tiempo de evitar su muerte. Si no hay nadie que pueda hacerlo, el personaje sufre una descompresión explosiva y muere. La nave cae del hiperespacio, y se debe fijar y calcular un nuevo rumbo.

Otros desastres:

Esta no debería ser considerada en absoluto una lista exhaustiva de todos los peligros del hiperespacio. No se comprende demasiado bien el hiperespacio. Puede pasar cualquier cosa. Tienes toda libertad para improvisar nuevos desastres y extraños encuentros en el hiperespacio para tus jugadores

CONTRATIEMPOS EN ASTROGACIÓN	
2d6	Efecto:
2-3	Corte del hiperimpulsor: Dañado.
4	Fluctuaciones de radiación.
5-6	Corte del hiperimpulsor: Sin daño.
7	Fuera de rumbo.
8	Mynocks.
9-10	Accidente evitado por los pelos.
11-12	Colisión: Dañado.





LA FUERZA:

ANTECEDENTES: LA FUERZA:

“La Fuerza es lo que da a un Jedi su poder. Es un campo de energía creado por todas las cosas vivas. Nos rodea, nos penetra, une conjuntamente toda la Galaxia.” – Obi-Wan Kenobi.

La Fuerza está en todas partes. Está en todas las cosas. Algunos aprenden su naturaleza y ganan el dominio de la vida, del pensamiento y de la materia. La mayoría no; pero incluso aquellos que no conocen la Fuerza, incluso los que se muestran escépticos respecto a su existencia, también la poseen. Algunos menosprecian la Fuerza como mera suerte; otros la reconocen por lo que es.

De la no vida vino la vida; de la materia muerta vino el espíritu. Con la vida vino la percepción: la percepción de la belleza y de la fealdad, de la serenidad y del temor. La Fuerza creció en fortaleza al crecer en fortaleza la vida: La vida es la manera de percibirse a sí mismo del universo; la Fuerza es

la fortaleza de su percepción. A medida que la vida crecía, evolucionaba, se sofisticaba, vino la inteligencia... y con ella, la capacidad de entendimiento. Los seres inteligentes se plantearon el universo y fueron lo suficientemente listos como para plantear las preguntas de la manera correcta, el universo contestó. La Fuerza se hizo más fuerte, más sofisticada, a medida que la inteligencia se extendía, y se profundizaba el conocimiento que tenían los sapientes respecto del universo. Sin embargo, la naturaleza de la Fuerza es oculta y sutil. Las preguntas sobre la naturaleza de la materia y la energía se responden con más facilidad. Los seres inteligentes desarrollaron una avanzada tecnología entendiendo las leyes físicas. No obstante, la comprensión de la naturaleza mística del universo se quedaba detrás. Los seres inteligentes construyeron culturas avanzadas frías, crueles, ignorantes del latido del corazón de la realidad. Así se mantuvo la galaxia, hasta la ascensión de los Jedi. Ellos estudiaron la Fuerza;

dieron los primeros pasos en el camino hacia la armonía universal. Al profundizarse su maestría, se extendió su fama, y cuando sus obras empezaron a traer armonía y libertad a la galaxia, fueron traicionados.



Porque la Fuerza no es en sí misma ni buena ni mala; es un reflejo de la naturaleza, y la propia naturaleza puede ser fría y cruel. La gente maligna puede domar la Fuerza a su voluntad; y, al hacerlo, pierden algo de su humanidad, convirtiéndose en virtuales siervos del Lado Oscuro de la Fuerza. Porque del Señor del Lado Oscuro, así como del Señor de la Luz, no se puede decir si él controla a la Fuerza, o la Fuerza le controla a él; plantearse quién es el agente y quién el actor es una pregunta sin sentido. Era innegable que algunos hombres utilizarían la Fuerza para satisfacer su sensualidad básica por la riqueza y el poder. El Lado Oscuro es fácil y seductor; los primeros éxitos dieron sed de más. Los malignos llevaron muy abajo a los grandes Jedi, cazándolos y matando a todos los de su antiguo orden. Todos... o casi todos. Y así llegaron los Sith...

EL CÓDIGO JEDI:

"Un Jedi debe tener el compromiso más profundo, la mente más seria." – Yoda.



No hay emoción; hay paz.

No hay ignorancia; hay conocimiento.

No hay pasión; hay serenidad.

No hay muerte; está la Fuerza.

Para utilizar la Fuerza, el Jedi debe mantenerse en armonía con ella. Actuar en disonancia agota su poder. La Fuerza es creada y mantenida por la vida. El Jedi actúa para preservar la vida. Matar es malo. Sin embargo a veces es necesario matar. El Jedi puede matar en defensa propia, o para defender a otros. Puede matar si, al hacerlo, preserva la existencia de la vida. Pero debe saber, siempre, que matar es malo. Cuando mata, comete un crimen contra la Fuerza. Aunque pueda saber que lo hace para un bien mayor, y éste bien justifica su acto, también sabe que la muerte es una mancha en su espíritu.

El Jedi no actúa en provecho personal, ni para ganar riquezas ni poder. Actúa para ganar conocimientos; para mantener la libertad, la vida y el aprendizaje; para derrotar a aquellos que impondrían la tiranía, la muerte y la ignorancia. A veces, se necesita riqueza o poder para lograr los objetivos de los Jedi. Se necesita dinero para conseguir comprar bienes; se necesita poder para conseguir la ayuda de otros. Para lograr sus objetivos, un Jedi puede obtener riqueza o poder, pero no está interesado en ello para su propio provecho, y los cederá cuando se hayan logrado sus objetivos.

Un Jedi nunca actúa por odio, furia, miedo ni agresión. Un Jedi debe actuar cuando está tranquilo, en paz con la Fuerza. Actuar con furia es cortejar el Lado Oscuro, arriesgar todo lo que defiende un Jedi.

REGLAS: LA FUERZA:

Como ya hemos explicado en capítulos anteriores, para poder "acceder" a la fuerza hay que ser "sensible a ella". Lo primero es coger el Trasfondo Arcano disponible en Savage Star Wars, Sensible a la Fuerza, y la habilidad La Fuerza (Espíritu).

Esto hará que el personaje tenga 3 poderes y 10 puntos de poder, como es normal.

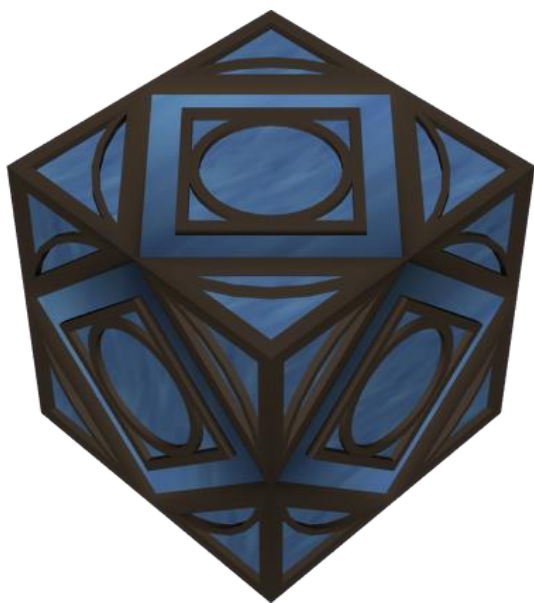
Ahora bien, mejorar estos aspectos del personaje, no va a ser tan fácil.

Nota acerca de los Puntos de Poder:

En Savage Star Wars, por no cambiar mucho las cosas, hemos mantenido el nombre estándar de Puntos de Poder, pero también se pueden llamar **Puntos de Fuerza**. De hecho, llámalos de una manera u otra, es indistinto, el caso es que tengas claro lo qué son.

COGER VENTAJAS DE PODER

Ser sensible a la Fuerza y tener un uso parcial de ella es relativamente fácil. Lo difícil es convertirte en un verdadero usuario poderoso de la Fuerza, ya que, para gastar un avance y coger nuevas ventajas de poder (Drenar el Alma, Nuevo Poder, Puntos de Poder, Recuperación Rápida y Recuperación Rápida Mejorada) hace falta tener un maestro Jedi (o Sith), o disponer de un Holocrón Jedi o Sith, o un antiguo y ajado tomo de saber Jedi que sobreviviera a los años. Sin ningún maestro o cosa que aporte el conocimiento necesario, no se pueden gastar Avances en adquirir Ventajas de Poder con las que ganar nuevos Poderes, Puntos de Poder, etc.



Con un maestro se pueden gastar Avances en Ventajas de Poder mientras sigas entrenando con él, y mientras el DJ estime que te puede enseñar algo. Posiblemente llegue un momento en el que ese maestro no pueda enseñarte nuevos poderes, porque ya te ha enseñado todos los que sabe. También es posible que no pueda enseñarte un determinado poder, porque él tampoco lo sepa.

Por otra parte, un Holocrón o un viejo libro de conocimientos, te pueden dejar gastar **un** Avance en una Ventaja de Poder, **dos a lo sumo** y si es uno especialmente bueno. E incluso el Poder estar ya decidido de antemano, porque en el Holocrón o libro explica cómo usar un poder en concreto.



ORNAMENTOS DE LA FUERZA

Los ornamentos de la Fuerza suelen ser: *Mentales, Telequinéticos, Imposición de manos, Meditación, Gestos con las manos, Acrobacias extremas*, etc. Por otra parte hemos visto como el Lado Oscuro de la Fuerza puede, también, tener ornamentos como son *Electricidad y Oscuridad*.

Así es perfectamente posible lanzar Armadura y que sea energía telequinética o hacer el “Truco Mental Jedi” con un uso parcial de Marioneta, inclusive la famosa Muerte Telequinética de Darth Vader con un Proyectoil con Daño adicional y los ornamentos *gestos con las manos y telequinético*, o se puede usar Desvío para absorber el rayo de un bláster con el ornamento *gesto con la mano*, como hace Vader en el Imperio contraataca, etc.



PODERES DE LA FUERZA

A continuación haremos una lista de los Poderes más “adecuados” para representar la Fuerza, basándonos en ellos y con los ornamentos antes mencionados, podremos desarrollar cualquier poder de Star Wars. Si bien, esto no es una lista exhaustiva, ya que la Galaxia es enorme y hay “gentes” que tratan la Fuerza de maneras distintas y la usan con otro nombre, de maneras extrañas jamás vistas, como por ejemplo las Brujas de Dathomir, los Hechiceros de Tund, las Fallanassi, etcétera. Así pues, virtualmente, puede ser usado cualquier poder del libro *Savage Worlds*, pero estos son los más apropiados:

*Adivinación.
Alivio.
Armadura.
Barrera.
Captura.
Chorro.
Conmoción.
Curación.
Desvío.
Detección/ Ocultamiento Arcano.
Disipación.
Empujón.
Lectura de Mentes.
Lenguas.
Marioneta.
Mejora/ Reducción de Rasgo.
Miedo.
Proyectoil.
Rapidez.
Telequinesis.
Velocidad.
Ventaja de Combate.
Visión Oscura.
Vista Lejana.*

EL LADO OSCURO:

"¿Es más fuerte el Lado Oscuro?"

"No... No... No... Más rápido, más fácil, más seductor."

"¿Pero cómo puedo distinguir el lado bueno del malo?"

"Lo distinguirás. Cuando estés tranquilo, en paz. Pasivo. Un Jedi utiliza la Fuerza para el conocimiento y la defensa, nunca para el ataque."

– Luke Skywalker y Yoda.

¿La Fuerza utiliza al Jedi, o el Jedi utiliza la Fuerza? Para utilizar la Fuerza, uno debe estar en armonía con ella. Sólo cuando uno está tranquilo, en paz, puede actuar con la seguridad del control. Cuando uno está en armonía con el universo, uno actúa como se debe para mantener la armonía. La voluntad y la Fuerza son uno; el actor y el agente, lo mismo. No hay contradicción: hay unidad. Esta es la vía de la luz. Hay otra: la vía de la Oscuridad. El universo es un furioso pantano de poder. Para desencadenar este poder, uno debe aprovechar sus emociones más básicas: odio, furia, miedo, agresión. Cuando uno libera su propia furia, libera la furia de la eternidad. Sólo cuando se está lleno de odio, se pueden realizar los actos más odiosos. La voluntad y la Fuerza son uno. Esta es la elección de los Jedi: serenidad u odio; paz o ira; libertad o tiranía; aprendizaje o poder; la Luz o la Oscuridad. Como la utilización de la Fuerza y la manera en que la Fuerza utiliza a su usuario son uno, la elección es ineludible. Un Jedi que empieza a caer en la senda del Lado Oscuro siempre será dominado por éste. Esa es la razón por la que el Jedi debe seguir un código estricto.



Los ancestrales Sith son los maestros del Lado Oscuro de la Fuerza.

REGLAS: PUNTOS DEL LADO OSCURO

Siempre que un personaje utilice la Fuerza de una manera inmoral, gana un Punto del Lado Oscuro. Debería registrar el número de puntos del Lado Oscuro que ha acumulado en su hoja de personaje.

Sí cualquier personaje, aunque no sea usuario de la Fuerza, comete una acción extremadamente atroz, o se comporta de manera regular de forma muy malvada, también gana un Punto del Lado Oscuro, pero en principio, la caída al Lado Oscuro está reservada para usuarios de la Fuerza.

Siempre que un personaje gana un punto del Lado Oscuro, ha de hacer una tirada de Espíritu (sin Dado Salvaje, aún tratándose de una Tirada de Rasgo). Si la tirada de dado es inferior al número de puntos del Lado Oscuro que el jugador ha acumulado, el personaje se pasa al Lado Oscuro inmediatamente. Ahora será consumido por el mal. Además no se pueden gastar Benis en esta tirada.

Ejemplo: Un personaje gana su tercer punto del Lado Oscuro. Sú Espíritu es d8. Se vuelve al mal con una tirada de 1 ó 2, y continúa del lado del bien de 3 a 8.

Cualquier personaje consumido por el Lado Oscuro no puede ser, en principio, un personaje jugador. Cuando un personaje jugador se pasa al Lado Oscuro, el Director de Juego debe quitarle la hoja de personaje a su jugador. El personaje es ahora un personaje no jugador, controlado por el Director de Juego. Si el jugador quiere continuar jugando, debe generar un personaje enteramente nuevo.

En los mejores casos, perder un personaje puede ser traumático. Ver como tu personaje se convierte en villano es especialmente doloroso. Cuando asignas un punto del Lado Oscuro a un jugador, asegúrate absolutamente que está justificado. Cuando un personaje gana un punto del Lado Oscuro, hay una posibilidad real de que se pase al Lado Oscuro. Si el jugador cree que estás actuando a la ligera y pierde el personaje en consecuencia, estará (justificadamente) enfadado. Dile siempre a un jugador cuándo corre el riesgo de ganar un punto del Lado Oscuro. Dile que hacer lo que se propone le supondrá un Punto y déjale que cambie de opinión y haga otra cosa, si quiere. Si discute, reclamando que lo que quiere hacer no es inmoral, en realidad sólo hay una respuesta: tú eres el director de juego, y si dices que está mal, está mal. Si el jugador decide conscientemente seguir y aceptar el riesgo... que así sea, y no tendrá ninguna razón para quejarse si su personaje se pasa al Lado Oscuro. Al

dejar que el personaje tome una decisión consciente, te evitas el malestar... y también consigues crear un momento dramático con la decisión.



Variante Puntos del Lado Oscuro:

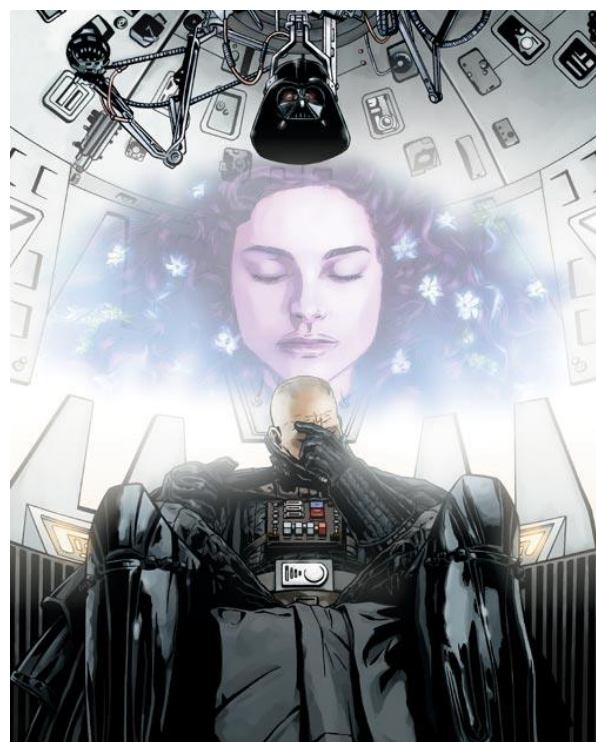
En principio en Savage Star Wars llevaremos héroes que luchan por el bien de la Galaxia, si el DJ lo estima oportuno, puede hacer una campaña en la que los personajes sean más grises, inclusive villanos. Puede ser igual, o más divertido. En estos casos anota igual los Puntos del Lado Oscuro, pero cuando un personaje caiga al Lado Oscuro no pierde el personaje si no que deberá incrementar la maldad de este, notándose que se ha convertido en “mucho” más malo y terrible.

EXPIACIÓN

Mediante el ayuno, la meditación y el ritual, un personaje puede arrojar de sí mismo la mancha de la oscuridad. El proceso es largo y riguroso. El personaje puede continuar jugando mientras está intentando expiar, pero debe ser conscientemente más puro que los puros: incluso hacer cualquier

cosa que sólo sea discutiblemente mala previene la expiación.

Como regla general, si durante una sesión de juego, el jugador especifica que está intentando expiar, claramente se preocupa por hacer el bien, y pone una atención estricta y estrecha en hacer el bien, entonces está intentando expiar. Si actúa como si no pasase nada, no lo está haciendo. Si un personaje actúa de esta manera durante cinco sesiones de juego (mencionando su intento de expiar en cada una de ellas, y evitando claramente los actos injustos), entonces su total del Lado Oscuro se reduce en uno. Si el personaje actúa de una manera cuestionable siquiera sea en una sola expedición, debe volver a empezar de nuevo.





SECCIÓN DEL DJ:

El universo de Star Wars es un universo imaginario. No obstante, para jugar a este juego se necesita que tus jugadores y tú suspendáis vuestra incredulidad, que actuéis como si fuese real. Cuanto más "reales" parezcan el mundo y los personajes, mejor será la experiencia del juego de rol. Buena parte de tu trabajo consiste en hacer parecer reales, a ojos de tus jugadores, tanto el mundo como los personajes no jugadores. Eres quien les dice lo que ven y lo que sienten; tú creas la puesta en escena y el tono. Tendrás que dar vida a las descripciones. Tienes que estar dispuesto a improvisar en cualquier momento. Si los jugadores capturan a un soldado de asalto y le amenazan con matarlo si no les da el santo y seña, tienes que ser imaginativo: diles un santo y seña falso, o haz que el soldado de asalto les escupa en la cara, o intenta engañarlos para que se rindan, o lo que sea.

Una aventura escrita no puede dar todos los pequeños detalles que dan la sensación de rea-

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

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

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

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



MARCANDO EL TONO:

Hay otra cosa que debes hacer: debes mantener el juego en el espíritu de Star Wars.

Las historias que creas con tus personajes deben ser de aquellas que encajan cómodamente en la pantalla de cine con el logotipo de Lucasfilm al final. Si no lo son... bueno, quizá todavía puedas divertirte jugando, pero no estás jugando realmente a Savage Star Wars.

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

- Bromea: Anima a tus jugadores para que hablen "dentro del personaje" y se hagan bromas mutuamente, como lo hacen los personajes de las películas. Les puedes ayudar enseñándoles cómo tus personajes no jugadores también pueden bromear.
- Relaciónalo con las películas: Siempre que tengas la oportunidad, utiliza en la aventura algo de las películas.
- Alienígenas: Los jugadores deben tratar frecuentemente con personajes no jugadores. ¿Por qué utilizar un humano de apariencia normal cuando puedes reforzar la atmósfera utilizando un personaje no jugador de una extraña especie? Pero pasa algún tiempo pensándote tus alienígenas. Dales maneras de hablar propias, apariencias lógicas y otros detalles.
- Decorados de ciencia ficción: Cuando los personajes entran en un bar de la Galaxia, no se parece en nada al tugurio de la esquina: hay alienígenas, gente resoplando gases de colores extraños, una cosa en la esquina dándose descargas con un chispeador eléctrico y riendo estúpidamente, una criatura con labios colgando hasta el ombligo que

te pide qué vas a tomar. Cuando sales fuera, no se parece a tu ciudad en un día de primavera: hay dos soles, o todo es de color rojo, o mucho más abajo se encuentra la superficie de un gigante gaseoso y hay un viento horrible. Los jugadores quizá no se den nunca cuenta pero la puesta en escena sigue allí, y al recordárselo a los jugadores, quizá les hagas darse cuenta que, después de todo, no están en Cuenca.

- Escala grandiosa: Todo en Star Wars es grande. No vuelan puentes, vuelan planetas. Haz siempre las cosas a lo grande.

- Terminología pomposamente pseudocientífica: En Star Wars, las naves no tienen radar: tienen sensores. Los robots no tienen motores: tienen servomecanismos. Los mecánicos no usan llaves inglesas: usan llaves hidráulicas. Nunca llames a algo coche si lo puedes llamar deslizador, o máquina de coser si lo puedes llamar droide textil. Utilizar términos "terráqueos" es banal; tienes que usar conceptos inventados.

Además Star Wars es claramente Space Opera, así que si haces aventuras con un claro tono de Space Opera, seguro que todo va bien.



¿Qué es la ópera espacial (o space opera)?

Probablemente es más fácil empezar diciendo lo que no es la ópera espacial. No es:

- Ciencia ficción dura: Las historias de ciencia ficción dura se fijan estrictamente en la ciencia y despliegan interesantes problemas, que únicamente se pueden solucionar con conocimientos científicos. La ópera espacial no se preocupa por la ciencia. Utiliza la parafernalia de ciencia ficción (naves espaciales, cañones de rayos, alienígenas), pero la utiliza para desarrollar historias interesantes (o unas buenas tomas en la pantalla de cine). No se preocupa por lo que es posible, dado el estado actual del conocimiento científico. La mayor parte de Star Wars es claramente imposible (como los sonidos en el espacio, naves que se mueven en completa violación de las leyes de la mecánica newtoniana...) Esto no significa que Star Wars sea

falsa: sólo significa que si Star Wars no se preocupa por la ciencia, tú tampoco deberías hacerlo. Si los jugadores empiezan a plantear preguntas embarazosas sobre los principios en los que se basa el hiperimpulsor o cómo funcionan los repulsores, o cuestionan si es posible un planeta que has inventado, debes o dejar claro que no se deben preocupar por ello, o recitar pomposamente algo pseudocientífico hasta que se queden satisfechos. En La Guerra de las Galaxias cualquier cosa es posible... si resulta en una buena historia o en unos efectos especiales interesantes. El hiperimpulsor funciona porque necesitas un motor espacial más rápido que la luz para que exista un Imperio Galáctico. Los repulsores funcionan porque son un efecto especial nítido. Cualquier planeta que inventes es posible... porque eres el director de juego y si dices que el planeta está allí, allí está. Por otro lado, nunca violes de manera chocante o exagerada las leyes de la ciencia; como los jugadores deben suspender la incredulidad para disfrutar del juego, si pasa algo que saben positivamente que no es posible, la aventura quedará dañada. Si algo cae hacia arriba será mejor que tengas una buena explicación a mano para justificar esta posibilidad.

- **Superciencia:** La superciencia es otro género de la ciencia ficción: Al igual que la ópera espacial, no se preocupa demasiado por fijarse atentamente en las leyes de la ciencia. Pero la superciencia todavía va de ciencia. En las historias de superciencia, los héroes siempre están inventando algún nuevo dispositivo que les permite derrotar a los invasores alienígenas o un nuevo instrumento que volatiliza al malvado. El típico héroe de superciencia es un chatarrero o un ingeniero. En Star Wars los personajes nunca inventan artefactos... de la misma manera que tú tampoco inventas nuevos usos pacíficos para la energía atómica cada fin de semana. Utilizan los artefactos que existen en su universo. El guionista (o director de juego) puede hacer aparecer un artefacto que la audiencia nunca ha visto anteriormente, si lo necesita a efectos dramáticos, pero los personajes por ellos mismos nunca inventan nada nuevo. En tu partida, como en Star Wars, los personajes deben dar por sentado la ciencia y la tecnología con la que conviven. Pueden comprar y reparar su equipo, pero inventar algo nuevo va más allá de sus capacidades

- **Sesuda Literatura:** Exploración de la psique humana, consideraciones sobre la naturaleza del espíritu humano, discusiones filosóficas sobre la naturaleza de la vida y de la realidad... Todo esto es muy bonito, pero seamos sinceros, no tienen nada de ópera espacial (aunque no está de más meter cosillas con pincel fino).



Lo que sí es la ópera espacial:

- **Tiene cantidad de acción:** El argumento se desarrolla a un ritmo muy vivo.

- **Tiene muchos combates:** Cada aventura de Savage Star Wars debería tener una (y preferentemente más) escenas de combate.

- **Enfrenta al bien contra el mal:** Nunca se plantea ninguna cuestión moral en las películas de La Guerra de las Galaxias y tampoco debería aparecer en juego. Los jugadores siempre deben ser "chicos buenos" y sus oponentes siempre deben ser unos cerdos.

- **Suele funcionar a base de clichés:** Los socios son (casi) siempre de confianza. El diálogo siempre es cortante y rápido. Los malos de la película siempre son malvados. Los neutrales siempre acaban teniendo un corazón de oro (como Han Solo) o son irremisiblemente malos (como Boba Fett). El bien siempre gana. El héroe siempre se lleva a la chica. Esta bien, no siempre hay tantos clichés.

- **Pasa a gran escala:** Todo es siempre mayor, mejor, más explosivo y más poderoso. La mayoría de las películas se contenta con volar el cuartel general del malo de la película: en Star Wars se vuela un planeta entero. La mayoría de las películas cree que una nave de guerra es grande; Star Wars hace de la

Estrella de la Muerte algo tan grande como una pequeña luna. La mayoría de las películas tratan de los problemas de gente insignificante en el gran esquema de las cosas: en Star Wars los personajes salvan a la galaxia. Tus historias deberían tener el mismo sentido de escala. En general nunca dejes que algo sea enorme si lo puedes hacer monstruoso; ni pequeño si lo puedes hacer infinitesimal. Diseña aventuras en las que los personajes salven planetas y no pueblos; vuelen a años de distancia y no a kilómetros; derriben monstruos del tamaño del Mediterráneo y no de sólo tres metros.

LETRAS INICIALES

Un último consejo, si tienes tiempo y se te da bien, prepara una entradilla para la aventura estilo los textos iniciales de las películas, esos en amarillo que van de abajo a arriba con la musiquilla de fondo. Sí puedes hacer un video y ponérselo a tus jugadores, seguro que entran en materia rápido, si no léelo con la musiquilla de fondo.

Procura ser breve y conciso, que sea simple e introduzca lo que está pasando, cómo está la situación hasta ese momento. Comiénzalo con un Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...

STAR WARS: "NOMBRE DE LA AVENTURA" y síguelo con tres párrafos introductorios.

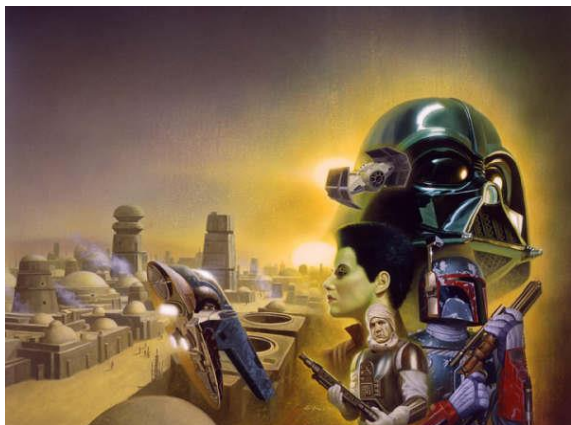
Un ejemplo:

STAR WARS: ENEMIGOS A LA FUERZA

Es un tiempo de guerra y cambios. La Primera Orden gana en poder medrando en las sombras, mientras que la Nueva República se enfanga en burocracias y problemas internos.

En el Borde Exterior los problemas son aún mayores, una extraña y enorme nave nodriza ha aparecido de la nada en el Sistema Kwothe, nadie la reconoce como propia y ya ha destruido dos ciudades Primus y Secundus.

Unos emisarios de la República acuden a Kwothe para investigar pero espías de la Nueva Orden les persiguen creyendo que atentarán contra ellos...



ENEMIGOS:

A continuación pondremos las fichas de un buen montón de enemigos, PNJ, para lanzar a tus héroes, siéntete libre de modificarlos a mejor o a peor dependiendo de las necesidades, o tomándolos como base hacer otros.



Soldado de Asalto

Ya sea del Imperio, Clon o de la Primera Orden.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 8 (4).

Habilidades: Disparar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d4, Sanar d4, Sigilo d4, Supervivencia d4.

Equipo: Armadura de Soldado de Asalto, Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Cinturón de utilidades, Medpac, 4 Granadas de fragmentación (5/10/20•3d6•PAM), Comunicador.

Soldado de Asalto Sargento

Ya sea del Imperio, Clon o de la Primera Orden.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 9 (4).

Habilidades: Disparar d6, Lanzar d6, Notar d6+2, Pelear d6, Sanar d4, Sigilo d4, Supervivencia d4.

Ventajas: Alerta.

Equipo: Armadura de Soldado de Asalto, Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Cinturón de utilidades, Medpac, 4 Granadas de fragmentación (5/10/20•3d6•PAM), Comunicador.



Soldado de Asalto Comandante

Ya sea del Imperio, Clon o de la Primera Orden.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 9 (4).

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d6, Disparar d8, Lanzar d6, Notar d8+2, Pelear d6, Sanar d4, Sigilo d4, Supervivencia d4.

Ventajas: Alerta, Mando.

Equipo: Armadura de Soldado de Asalto, Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Cinturón de utilidades, Medpac, 4 Granadas de fragmentación (5/10/20•3d6•PAM), Comunicador.



Soldado de Asalto Frío

Ya sea del Imperio, Clon o de la Primera Orden.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 9 (4).

Habilidades: Disparar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d4, Sanar d4, Sigilo d4, Supervivencia d6.

Equipo: Armadura de Soldado de Asalto, Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Cinturón de utilidades, Medpac, 4 Granadas de fragmentación (5/10/20•3d6•PAM), Comunicador.



Soldado de Asalto Explorador

Ya sea del Imperio, Clon o de la Primera Orden.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 6 (2).

Habilidades: Conducir d6, Disparar d6, Notar d6, Pelear d4, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Equipo: Casco y Chaleco, Pistola bláster deportiva (12/24/48•2d4•CdF 1•+2 Aturdir), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Cinturón de utilidades, Medpac, Comunicador.

Piloto Imperial

Ya sea del Imperio, Clon o de la Primera Orden, y ya sea de andadores terrestres, cazas o naves más grandes.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (2).

Habilidades: Conducir d6, Disparar d6, Notar d6, Pelear d4, Pilotar d8.

Ventajas: As de Combate.

Equipo: Uniforme de vuelo, Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Cinturón de utilidades, Medpac, Comunicador.





Soldado de Asalto Shadow (Fuerzas Especiales)

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 10 (4).

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d4, Disparar d8, Lanzar d8, Notar d8+2, Pelear d8, Sanar d4, Sigilo d8, Supervivencia d4.

Ventajas: Alerta.

Equipo: Armadura de Soldado de Asalto, Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Cinturón de utilidades, Medpac, 4 Granadas de fragmentación (5/10/20•3d6•PAM), Comunicador.



Guardia Imperial

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 10 (4).

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d4, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d8+2, Pelear d10, Pilotar d6, Sigilo d6.

Ventajas: Alerta.

Equipo: Armadura Ceremonial, Pica de Fuerza (3d8•PA 1), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Cinturón de utilidades, Medpac, Comunicador.

Capitán Guardia Imperial

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 11 (4).

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d8, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d8+2, Pelear d10, Pilotar d8, Sigilo d6.

Ventajas: Alerta, Mando, Reflejos de Combate.

Equipo: Armadura Ceremonial, Pica de Fuerza (3d8•PA 1), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Cinturón de utilidades, Medpac, Comunicador.



Tropas Rebeldes o de la República

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (2).

Habilidades: Disparar d6, Conducir d4, Lanzar d4, Notar d6, Pelear d4, Sigilo d4, Supervivencia d4.

Equipo: Casco protector y Chaleco, Bláster deportivo (12/24/48•2d4•CdF 1•+2 Aturdir), Rifle bláster (30/60/160•2d6+1•CdF 2•PA 2), Mochila de soldado, Medpac, Comunicador.

Matón

Chusma galáctica.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d4, Conducir d4, Disparar d6, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d4.

Equipo: Cuchillo (d6+d4), Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), 50 % de Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto).



Matón Gamorreano

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 9(2).

Habilidades: Callejear d4, Disparar d4, Notar d4, Pelear d8, Sigilo d4.

Ventajas: Fornido.

Equipo: Chaleco y Casco, Pistola bláster (15/30/60 •2d6•CdF 1•PA 1), Vibrohacha (2d8+4•PA 1).



Esclavista Galáctico

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6.

Habilidades: Callejear d8, Conducir d6, Conocimiento (Astrogación) d6, Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d6, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Equipo: Carabina bláster (20/40/80•2d6+2•CdF 2 •PA 1•R3B•Auto), Pistola aturdidora (7/15/30 •2d8+1•CdF 1•Solo Fatiga), Cinturón de utilidades, Medpac, Comunicador.



Asesino

Sicarios a sueldo, pueden pertenecer a un gremio o no. Más sutiles que los cazarrecompensas, pero no suelen dejar viva a la presa.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d6, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d8+2, Pelear d10, Sigilo d10, Tregar d8.

Ventajas: Alerta, Esquiva, Ladrón, Puntería, Temple.

Desventajas: Juramento (cumplir el trabajo).

Equipo: Carabina bláster (20/40/80•2d6+2•CdF 2 •PA 1•R3B•Auto), Vibroespada (d6+d8+2•PA 2), Cinturón de utilidades, Comunicador.

Cazarrecompensas

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Disparar d8, Investigar d4, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d4, Rastrear d8, Sigilo d6, Supervivencia d8.

Ventajas: Cazador de Recompensas.

Equipo: Carabina bláster (20/40/80•2d6+2•CdF 2•PA 1•R3B•Auto), Pistola aturdidora (7/15/30•2d8+1•CdF 1•Solo Fatiga), Cinturón de utilidades, Medpac, 2 Granadas de fragmentación (5/10/20•3d6•PAM), Detonador Térmico (5/10/15•5d6•PAG), Comunicador.



♣ Cazarrecompensas Veterano

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Disparar d8, Intimidar d8+1, Investigar d6, Lanzar d6, Notar d8+2, Pelear d8, Pilotar d6, Rastrear d8, Sigilo d6, Supervivencia d8,

Ventajas: Cazador de Recompensas, Alerta.

Equipo: Casco protector y Chaleco, Carabina bláster (20/40/80•2d6+2•CdF 2•PA 1•R3B•Auto), Cuchillo (d6+d4), Pistola aturdidora (7/15/30•2d8+1•CdF 1•Solo Fatiga), Cinturón de utilidades, Medpac, 4 Granadas de fragmentación (5/10/20•3d6•PAM), Detonador Térmico (5/10/15•5d6•PAG), Comunicador, Nave.



Contrabandista

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Disparar d6, Investigar d4, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d6, Pilotar d8, Reparar d6, Sigilo d6.

Ventajas: Contrabandista, Nave.

Equipo: Carguero ligero de exótico nombre, Pistola bláster pesada (12/25/50•2d8•CdF 1•PA 1), Kit de herramientas, Comunicador.

Señor del Crimen

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d8, Conocimiento (Computadoras) d6, Disparar d6, Intimidar d8, Investigar d4, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d6.

Ventajas: Carismático, Conexiones (Bajos Fondos).

Equipo: Fortaleza, muchos matones, algunos cazadores de recompensas, muchos créditos, Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), etc., etc.



Senador Galáctico

Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Burocracia) d8, Conocimiento (Historia) d4, Disparar d4, Intimidar d4, Investigar d6, Notar d6, Persuadir d8, Provocar d6.

Ventajas: Carismático, Conexiones (Nobleza Planeta Natal), Conexiones (Senado Galáctico), Mando.

Equipo: Ropas de lujo, Guardias personales, un transporte, muchos créditos, Bláster de bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), etc., etc.



Súper Droide de Batalla B2

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Disparar d8, Lanzar d4, Notar d4, Pelear d6.

Equipamiento: Paquete humanoide, Vocalizador, Sensores IR, Armadura (2), Comunicador de corto alcance, Bláster medio de repetición acoplado al brazo derecho (25/50/100•2d8•CdF 3•PA 2•R3B •Auto).



Asesino Noghri

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d4, Disparar d4, Investigar d4, Notar d8, Pelear d8, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6,

Ventajas: Barrido, Olfato Agudo, Garras y Colmillos (1d6+1d8).

Equipo: Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Cinturón de utilidades, Comunicador.

Espía

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Investigar d6, Notar d6+2, Pelear d4, Persuadir d6, Provocar d4, Sigilo d8.

Ventajas: Alerta, Carismático, Conexiones (Elegir).

Equipo: Bláster de bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), Medpac, Cinturón de utilidades, Comunicador.



Agente del B.S.I.

Agente estándar del Buró de Seguridad Imperial, también sirve para miembros de la Inteligencia Imperial (I.I.).

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2).

Habilidades: Callejear d4, Disparar d8, Intimidar d6, Investigar d6, Notar d6+2, Pelear d6, Persuadir d4, Provocar d4, Sigilo d6.

Ventajas: Alerta, Conexiones (Imperiales o P.O.).

Equipo: Casco protector y Chaleco, Carabina bláster (20/40/80•2d6+2•CdF 2•PA 1•R3B•Auto), Bláster de bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), Cinturón de utilidades, Comunicador.



Guerrero Yuuzhan Vong

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: -4; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 12 (6).

Habilidades: Conocimiento (Religión) d4, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Sigilo d8, Trepar d8.

Ventajas: Poderoso, Piel Dura, Resistencia a la Fuerza, Barrido.

Equipo: Armadura de Cangrejo Voodun (como armadura de batalla), Anfibastón (como vibroespada 2d8+2•PA 2), Biocomunicador, Cinturón de bioutilidades, Blast Bug (como pistola bláster 15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1).



Mercenario/ Soldado

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2).

Habilidades: Conducir d4, Disparar d8, Lanzar d4, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d4, Supervivencia d4.

Equipo: Casco protector y Chaleco, Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Varias granadas de fragmentación (5/10/20•3d6•PAM), Mochila de soldado, Medpac, Comunicador.



Pirata Espacial

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 4.

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Pilotar d8, Sigilo d6.

Equipo: Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Vibroespada (d8+2+d4•PA 2), Ropas ostentosas, Kit de herramientas, Comunicador.





Duelista

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 4.

Habilidades: Callejear d4, Disparar d4, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d6, Provocar d6, Sigilo d6.

Ventajas: Atractivo.

Equipo: Bláster de bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), Vibroespada (d8+2+d4•PA 2), Ropas ostentosas, Comunicador.



Agente de la ley

Esta plantilla representa a las personas que trabajan como policía local, agentes de aduanas, policía federal o guardias de seguridad privada.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2).

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6.

Ventajas: Conexiones (Autoridad).

Equipo: Casco y Chaleco, Comunicador, Esposas, Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Porra aturridora (2d6•Causa Fatiga).



Forajido

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6.

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6.

Ventajas: Esquiva.

Desventajas: Buscado.

Equipo: Cuchillo (d6+d4), Pistola bláster pesada (12/25/50•2d8•CdF 1•PA 1), Comunicador.





Incursos Tusken

Altos, fuertes y agresivos, los Incursos Tusken o Moradores de las Arenas son una violenta especie humanoide, nómada, nativa de Tatooine.

Envueltos como momias en vendajes pesados, atemorizan a las gentes que cruzan los desiertos. Viajan en tribus de 20 ó 30 individuos, nunca pasando mucho tiempo en el mismo sitio. Han domesticado a los banthas, que les sirven de montura.

Su arma favorita es el Gaderffii, una especie de vara con doble hacha construido con restos de tecnología. También han conseguido hacerse con rudimentarios blásters. Odian a los colonos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Cabalgar d8, Disparar d6, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d8, Sigilo d6, Supervivencia d8.

Ventajas: Barrido.

Desventajas: Forastero.

Equipo: Ropas pesadas (como Chaleco + Casco), Bláster de caza (30/60/120•2d6•CdF 2•PA 1•Auto •+2 Ataque a Aturdir), Palo Gaderffii (como Vara •d6+d4•Parada +1•Alcance 1•2M), Raciones de viaje.

BESTIARIO:

A continuación pondremos las fichas unas cuantas bestias típicas de Star Wars, pero no te quedes sólo con ellas, puedes sacar multitud de bestias cogiendo el Bestiario de Savage Worlds tal cual está y cambiando a algún monstruo de nombre y apariencia tendrás nuevos monstruos para lanzar a tus héroes. Por ejemplo, cogemos el Hombre Lobo y le llamamos Licánidos de Srfrad, les quitamos Infección y añadimos Energía a las debilidades y tenemos una horda muy peligrosa para lanzar a los PJs cuando descendan en Srfrad. O llamamos al Gusano Gigante, Gusano de las Arenas. El Liche puede ser un estupendo Espectro Sith. Y el Trol puede ser un peligroso monstruo regenerador de Dagobah. Y los ejemplos pueden ser infinitos, échale imaginación...



Acklay

Estas criaturas caminan sobre sus seis patas que terminan en garras puntiagudas, sus afilados dientes son auténticos cuchillos que cortan casi cualquier cosa. Todas sus extremidades, incluido su cuello, son bastante largos y están protegidos por un exoesqueleto, a diferencia de su cuerpo, el cual está muy descubierto y sólo tiene los huesos estructurales.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8.

Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 12 (2).

Habilidades: Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Tregar d6.

Capacidades Especiales: Armadura +2, Mordisco o Garra (d6+d10), Casi ciego (-2 a Notar más allá de 10 pasos), Visión en la Penumbra, Tamaño +4, Anfibio.

Babosa Espacial

También conocidas por su nombre técnico, Exogorth, son criaturas gigantescas (una media de 800 metros) y lo suficientemente resistentes para sobrevivir en el cosmos. Normalmente residen en grutas, grietas y cavernas de asteroides enormes.





Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+12, Vigor d12.

Paso: 10; **Parada:** 7; **Dureza:** 32.

Habilidades: Notar d8, Pelear d10.

Capacidades especiales: Aplastar (el exogorth hace un único ataque por turno enfrentando su habilidad Pelear contra el pilotaje de la nave blanco (o Agilidad si se trata de una criatura de suficiente tamaño como para llamar la atención del monstruo), si tiene éxito aplasta con sus fauces causando FUE+d12 (2d12+12), contra naves, además, provocará un impacto crítico por ronda), Gargantuesco (es enorme y, por tanto, los ataques contra el conllevan un modificador de +4 por su tamaño. Sus ataques se consideran procedentes de armas pesadas. Del mismo modo, su armadura también cuenta como blindaje pesado), Resistente (no sufre heridas por apilar aturdimientos), Tamaño +24.



Babosa de Duracreto

Estas babosas miden alrededor de los 4-6 metros (aunque pueden llegar hasta los 10), escavan sus madrigueras en la piedra, son parásitos basados en el silicio y se las puede encontrar en toda la galaxia, ya que se extendieron viajando de polizones en cargueros. Tienen ojos muy pequeños que les dejan ver con dificultad, pero una potente mandíbula que les permite destrozarse la roca e incluso en el duracreto.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d10.

Paso: 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 10.

Habilidades: Notar d6, Pelear d8.

Capacidades especiales: Mordisco (2d12•PA 2), Tamaño +3, Cuerpo amorfo (los ataques apuntados no sirven de nada contra ellos, las armas perforantes (como los cuchillos y flechas) que no sean de potencia o energéticas, no le hacen nada), Mala vista (-2 a Notar con la vista).



Bantha

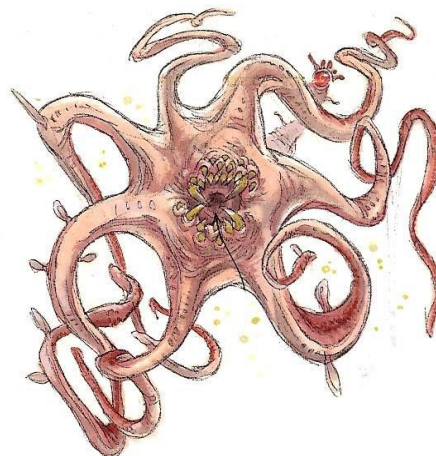
Los banthas son bestias de carga fácilmente domesticables que se pueden encontrar en varios planetas de la Galaxia gracias a que se adaptan fácilmente a diversos climas. Muchos de estos planetas reclaman ser el planeta natal de los bantha, hasta que los arqueólogos determinaron que los fósiles más antiguos están en Tatooine y por lo tanto era este su planeta de origen.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d10.

Paso: 4; **Parada:** 2; **Dureza:** 13 (2).

Habilidades: Notar d4, Sigilo d4.

Capacidades Especiales: Armadura +2, Cuernos (d6+d12+2), Lento, Resistente, Embestida (si logran moverse al menos 6 pasos antes de atacar, añaden +4 al daño causado), Tamaño +4.



Dianoga

Las dianoga son parásitos que habitan entre la basura de los grandes cruceros, en las alcantarillas de planetas muy habitados y en casi cualquier lugar húmedo y sucio. Estas criaturas poseen siete tentáculos que utilizan para arrastrar a la presa a su boca. Su crecimiento es impresionante, recién nacidos son unas pequeñas larvas microscópicas y en la madurez alcanzan diez metros de largo. El apetito de las dianoga nunca se satisface, por lo tanto hay algunos especímenes gigantes, lo que las convierte en una amenaza real, teniendo en cuenta de que son instintivamente agresivas. Una de estas criaturas sin comida es aun más peligrosa ya que atacará con ira a todo lo que pueda satisfacer su voraz hambre.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Paso: 8 (nadando); **Parada:** 5; **Dureza:** 10.

Habilidades: Nadar d8, Pelear d6, Sigilo d6.

Capacidades Especiales: Acuático, Mordisco (d6+d8), Visión en la Penumbra, Tamaño +4, Tentáculos (Puede hacer un solo ataque o 4 a -2, con un Aumento atrapa a la víctima).



Dinko

Los dinkos son pequeños reptiles carroñeros extremadamente crueles y tenaces. Tienen un hedor calificado como insoportable, y su mordedura es tóxica, puede paralizar y dar náuseas. Son nativos del planeta Próxima Dibal I, pero la exploración espacial los ha extendido por la Galaxia.

Tienen cuerpos delgados de unos 10-15cm con poderosas patas traseras y patas delanteras de una sola garra. Los dinkos ven bien, pero no tienen el resto de los sentidos especialmente buenos, así atacan a todo lo que se mueve.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4.

Paso: 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 2.

Habilidades: Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8.

Capacidades Especiales: Mordisco (d4), Pequeño (atacarle conlleva una penalización de -2), Tamaño -2, Rápidos (los dinkos descartan cualquier carta de acción de valor 5 o inferior), Veneno Paralizante (Fallo: Parálisis 2d6 minutos; Éxito: Parálisis 2d6 rondas; Aumento: Fatigado).



Dragón Krayt

Enormes reptiles, entre 10 y 30 metros de largo, que vagan por los parajes del desértico planeta de Tatooine. En su cabeza tienen cinco cuernos afilados. En la familia de esta especie existen un importante número de subespecies y sus diferencias son notables, por ejemplo el dragón krayt del desierto mide hasta 10 metros, mientras que el dragón krayt del cañón llega a medir fácilmente 30 metros cuando esta estirado. Sin embargo el mismo dragón krayt del cañón se ve pequeño comparándolo con el colosal dragón krayt mayor ya que este llega a medir el doble y tiene diez extremidades.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+9, Vigor d12.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 18 (2).

Habilidades: Intimidar d8, Notar d4, Pelear d6.

Capacidades Especiales: Armadura +2, Mordisco (d8+d12+9), Tamaño +8, Resistente, Latigazo de Cola (puede barrer como la plantilla de cono con una tirada de Pelear, el daño es d4+d12+7).



Fyrnock

Los fyrnocks son criaturas que habitan asteroides o planetoides, siempre con poca luz, o luz indirecta. Viven, pues, bajo el amparo de la oscuridad, ya que la luz solar directa les daña. Son feroces depredadores. Los fyrnocks son de color violeta oscuro, con poderosas garras y colmillos. Normalmente tienen

un tamaño medio, pero hay informaciones sobre fyrnocks de tamaño enorme y gran poder bruto.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8.

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Notar d6, Pelear d8, Sigilo d10, Tregar d8.

Capacidades Especiales: Armadura +2, Mordisco y Garras (2d8+PA 1), Visión en la Penumbra, Ataque frenético (puede atacar con mordisco y garra cada asalto sin malus), Debilidad Luz Solar (2d6 de daño por ronda, la Armadura no protege).



Mynock

Estas extrañas criaturas habitan en el ambiente espacial por toda la Galaxia y en planetas que no son propicios para las criaturas orgánicas, ellos “cabalgan” los vientos cósmicos con el único objetivo de alimentarse de radiaciones espaciales las cuales absorben por la piel. Son asexuados y se reproducen por fisión (un proceso similar a la mitosis animal) y son inorgánicos, ya que no poseen carbono en su estructura molecular, están hechos a partir de silicio, el cual también comen junto con otros minerales.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d6.

Paso: 8; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Pelear d4, Volar d8.

Capacidades Especiales: Vuelo, Mordisco (d6+d4), Inmune a la radiación y al vacío.

Nexu

Los nexu son depredadores muy feroces que tienen una mezcla de felino y una cola de roedor. Musculosos y ágiles por naturaleza, parecen dotados de demasiadas cualidades; sus dientes son verdaderos cuchillos que cortan la carne fácilmente. Tienen cuatro ojos que les permiten ver en casi todas direcciones. Con los ojos secundarios ven en infrarojo para distinguir el calor de sus presas,

además tienen unas poderosas garras que las usan para rasgar la piel de su presa. La cola esta sutilmente dividida en dos para darle estabilidad mientras corre, y el pelaje es un aislante para hábitats fríos



Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Paso: 10; **Parada:** 6; **Dureza:** 8.

Habilidades: Intimidar d6, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6, Tregar d8.

Capacidades Especiales: Mordisco (2d8+PA 1), Garras (d6+d8), Visión en la Penumbra, Tamaño +2, Ataque frenético (puede atacar con mordisco y garra cada asalto sin malus).

♣ Rancor

Los rancor son animales extraños, son conocidos por toda la Galaxia y aún así, su origen sigue siendo un misterio, se presume que son originarios de Dathomir, pero aun no está claro.

Los rancor miden entre 5 y 10 metros. En su cabeza tienen un estomago con dientes, su piel es muy dura, tan dura como para soportar perfectamente disparos bláster sin problemas. Los rancor de Dathomir son más grandes, más fuertes y más inteligentes que sus pares de otros mundos, estos fueron domesticados por las Brujas de Dathomir a través de la Fuerza.



Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+5, Vigor d8.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 15 (2).

Habilidades: Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8.

Capacidades Especiales: Armadura +2, Mordisco (d8+d12+5•PA 2), Tamaño +7, Rugido (como acción puede emitir un rugido obteniendo un +2 a Intimidar, en una prueba de Voluntad).



Rathtars

Los rathtars son enormes criaturas redondas con tentáculos y una boca central plagada de colmillos. Se desplazan sobre los miembros/tentáculos con una velocidad y agilidad inusitada. Se sospecha que puedan estar emparentados con las dianogas dada algunas de sus similitudes (quizá son una evolución de estas en entornos no acuáticos).

La caza de rathtars es un deporte de riesgo en algunos planetas y su comercio (o contrabando) es un asunto bastante lucrativo.

En el pasado fueron protagonistas de un oscuro asunto conocido como la Masacre de Trillia. Muchos coleccionistas ansían tener rathtars en sus zoológicos privados, como por ejemplo el ansioso Rey Prana o el Regente del Sistema Mol'leaj.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

Paso: 10; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (2).

Habilidades: Notar d6, Pelear d8, Sigilo d4.

Capacidades Especiales: Armadura +2, Mordisco (d6+d10), Visión en la Penumbra, Tamaño +2, Tentáculos (Puede hacer un solo ataque o 4 a -2, con un Aumento atrapa a la víctima, Daño 2d6), Rápidos (tiran d8 en lugar de d6 cuando corren).

Reek

Los reek son poco inteligentes, grandes, rápidos y poderosos animales nativos de Ylesia y de la Luna de Codian. Al contrario de lo que se piensa, los reek sí son domesticables y viven en ranchos, los

rancheros los consiguieron en Codian en donde son usados para el trabajo local. Algunos rancheros faltos de escrúpulos, han entrado en negocios más sucios y crían reeks sin alimento, forzando el canibalismo entre ellos, golpeándolos constantemente para enfurecerlos y posteriormente venderlos como bestias de guerra.



Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d12.

Paso: 7; **Parada:** 5; **Dureza:** 13 (2).

Habilidades: Notar d8, Pelear d6.

Capacidades Especiales: Armadura +2, Cuernos (d6+d12), Tamaño +3, Carga (si logran moverse al menos 6 pasos antes de atacar, añaden +4 al daño causado).



Tauntaun

Los tauntaun son una especie de lagartos peludos que soportan las bajas temperaturas del planeta Hoth. Estas criaturas corren sobre sus dos piernas traseras a una velocidad bastante considerable, por lo que se convierten en un transporte ideal ya que los tradicionales vehículos de la Galaxia (speeders, swoop) tienden a fallar por el frío. Normalmente se agrupan en manadas, las cuales en conjunto se defienden de depredadores más grandes y fuertes o bien para cuidar a las crías y buscar alimento. Habitualmente comen líquenes y musgos, pero

también comen carroña y pequeños roedores de Hoth.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8.

Paso: 10; **Parada:** 4; **Dureza:** 8.

Habilidades: Notar d6, Pelear d4.

Capacidades Especiales: Rápidos (los Tauntaun tiran un d8 cuando corren), Resistencia al Frío (+4), Tamaño +2.



Vornskr

Los vornskrs son bestias caninas que pueden cazar usando la Fuerza.

Son nativos del planeta Myrkr, son salvajes y feroces cánidos de pelaje oscuro y ralo, poderosas garras y rostros demoniacos, de imponentes colmillos. Además tienen colas venenosas que usan como un látigo para atontar a sus presas. Su característica más extraña es la "sensibilidad" a la Fuerza que les permite detectar a Sensibles a la Fuerza (y normalmente cazarlos). Se pueden domesticar, pero es una tarea ardua y difícil.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d10.

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Habilidades: Notar d8, Pelear d8, Rastrear d10, Sigilo d8.

Capacidades Especiales: Sensible a la Fuerza (+4 a detectar o rastrear a Sensibles a la Fuerza), Morisco (2d8), Tamaño -1, A la garganta (instintiva-

mente atacan a la parte más desprotegida del cuerpo, con un Aumento impactarán en la zona con menor armadura del blanco), Pies rápidos (tiran d10 en lugar de d6 cuando corren), Ataque de cola (d10+Veneno paralizante).

Wampa

Los wampa son criaturas que viven en el gélido planeta de Hoth. Miden entre 3 y 4 metros de altura, son fornidos y su espeso pelaje es blanco. A pesar de su tamaño es un depredador cauteloso, su pelaje blanco es el perfecto camuflaje en los parajes de Hoth. Tiene bastante más fuerza que un wookiee, con un movimiento de su brazo es capaz de romperle el cuello a un tauntaun adulto y también puede romper Torretas láser con fuertes golpes.



Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+1, Vigor d10.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (1).

Habilidades: Notar d8, Pelear d8, Sigilo d8, Trepas d8.

Capacidades Especiales: Armadura +1, Garras (d6+d12+1), Inmunidad al Frío, Camuflaje (+4 a esconderse en parajes nevados), Frenesí (Puede atacar dos veces por turno con un -2), Tamaño +1.



Zombie Infectado

Infectados por una extraña enfermedad galáctica... cabe destacar que estos zombies, si "murieron" con armas bláster cerca, pueden usarlas.

NOTA: Con el nombre en código "Blackwing", hubo un proyecto dedicado al diseño de un arma biológica, que consistió en la creación de un virus capaz de producir una enfermedad infecciosa de autopropagación. Su creación fue ordenada directamente por Darth Vader...

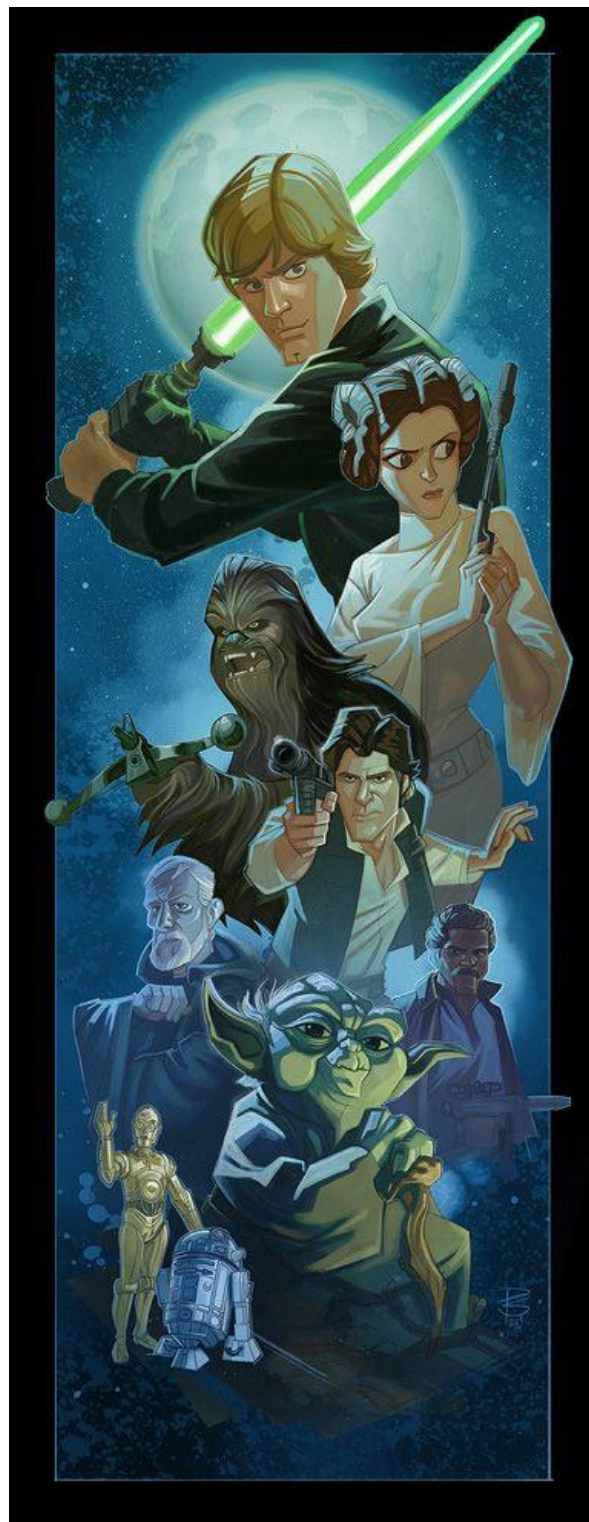
Los síntomas comienzan como una pequeña tos, no muy diferente a la de la gripe. A continuación, la enfermedad pasa a una fase letal muy rápidamente, los pacientes presentan tos con sangre y expulsión de parte de sus órganos, hay fiebre y la expulsión de una gran cantidad de moco a través de la nariz. Finalmente, la muerte se produce a través de un paro cardíaco, pérdida de sangre o fallo orgánico por tos excesiva. Después de un tiempo, la persona infectada que muere, revive en forma de zombie.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

Paso: 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d4.

Capacidades Especiales: Debilidad (Cabeza: los disparos en la cabeza le causan +2 al daño), Garras (d6+Posible Infección), Impávido (inmune a miedo e intimidar), Muerto viviente (+2 Dureza; +2 recuperarse del aturdimiento, los ataques apuntados no causan daño extra (excepto en cabeza)).



ALGUNOS HÉROES Y VILLANOS:

A continuación pondremos las fichas de unos cuantos héroes y villanos conocidos, para que los cojas de ejemplo y hagas muchos más.

♣ Lord Darth Vader

Casi al final de “El Retorno del Jedi”.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d10.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 12 (5).

Habilidades: Conducir d10, Conocimiento (Astrogación) d6, Conocimiento (Jedi) d6, Conocimiento (Sith) d6, Conocimiento (Tácticas) d6, Disparar d6, Intimidar d12, Notar d8, Pelear d10+1, Pilotar d10, Provocar d8, Reparar d10, Sigilo d6, La Fuerza d10.

Ventajas: Tránsito Arcano (Sensible a la Fuerza), Guerrero Sith*, Defensa con sable de luz, Arma distintiva (su sable de filo rojo), Artista marcial, As, Nuevo Poder (x5), Puntos de Poder (x2).

Desventajas: Exceso de confianza, Vengativo, Feo.

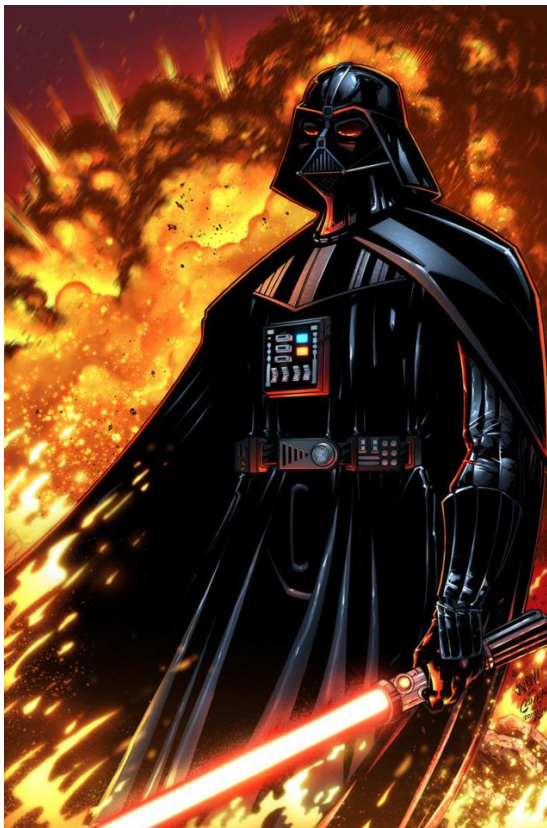
Puntos de Poder: 20

Poderes: Adivinación, Desvío, Detección/ Ocultamiento Arcano, Empujón, Lectura de Mentes, Miedo, Proyectil, Telequinesis.

Lenguajes: Básico, Huttes y Binario.

Equipo: Armadura cibernética Sith (+5), Sable de luz (Rojo) (d6+8+d12•Ignora armaduras), Comunicador, TIE Advanced x1.

* Antes tenía Caballero Jedi, pero la cambió gratuitamente por Guerrero Sith al caer al Lado Oscuro.



♣ El Emperador Palpatine

Casi al final de “El Retorno del Jedi”.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d12, Espíritu d12, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +4; **Paso:** 5; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conducir d6, Conocimiento (Política) d12, Conocimiento (Sith) d10, Disparar d4, Intimidar d10, Notar d10, Pelear d8, Persuadir d10, Pilotar d6, Provocar d10, Sigilo d6, La Fuerza d12.

Ventajas: Tránsito Arcano (Sensible a la Fuerza), Guerrero Sith, Defensa con sable de luz, Carismático, Asquerosamente Rico, Noble, Recuperación Rápida, Nuevo Poder (x9), Puntos de Poder (x3).

Desventajas: Anciano, Arrogante, Exceso de Confianza.

Puntos de Poder: 25

Poderes: Adivinación, Armadura, Captura, Chorro, Desvío, Detección/ Ocultamiento Arcano, Empujón, Lectura de Mentes, Marioneta, Miedo, Proyectil, Telequinesis.

Lenguajes: Básico, Huttes, Sith, Cheunh, Shyriiwook y Neimodiano.

Equipo: Sable de luz (Rojo) (d6+8+d4•Ignora armaduras), Túnica Sith, los recursos enormes de un Imperio.



♣ Yoda

En "El Imperio Contraataca".

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d12, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +2; **Paso:** 5; **Parada:** 8; **Dureza:** 3.

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Jedi) d10, Notar d8, Pelear d10, Provocar d8, Reparar d4, Sigilo d8, Supervivencia d6, La Fuerza d12+2.

Ventajas: Claridad Mental, Trasfondo Arcano (Sensible a la Fuerza), Caballero Jedi, Carismático, Profesional (La Fuerza), Experto (La Fuerza), Maestro (La Fuerza), Recuperación Rápida, Nuevo Poder (x11), Puntos de Poder (x3).

Desventajas: Pequeño, Anciano, Juramento (Código Jedi), Heroico.

Puntos de Poder: 25

Poderes: Adivinación, Alivio, Armadura, Captura, Curación, Curación Mayor, Desvío, Detección/Ocultamiento Arcano, Disipación, Empujón, Lectura de Mentes, Marioneta, Telequinesis, Vista Lejana.

Lenguajes: Básico, Enygesse, Huttes, Shyriiwook y Binario.

Equipo: Ropas Jedis, Bastón, Píldoras, chucherías y cosas brillantes.



♣ Luke Skywalker

Al final de "El Retorno del Jedi".

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Habilidades: Callejear d4, Conducir d8, Conocimiento (Astrogación) d6, Conocimiento (Tatooine) d4, Disparar d8, Notar d8, Pelear d8, Pilotar d8, Reparar d6, Sigilo d4, Supervivencia d6, La Fuerza d8.

Ventajas: Trasfondo Arcano (Sensible a la Fuerza), Caballero Jedi, Defensa con sable de luz, Atractivo, Ataque Repentino, Nuevo Poder (x3), Puntos de Poder.

Desventajas: Heroico.

Puntos de Poder: 15

Poderes: Adivinación, Detección/Ocultamiento Arcano, Empujón, Lectura de Mentes, Marioneta, Telequinesis.

Lenguajes: Básico, Huttes y Binario

Equipo: Ropas Jedis negras, Sable de luz (Verde) (2d6+8•Ignora armaduras), Comunicador, Caza Espacial Ala-X.

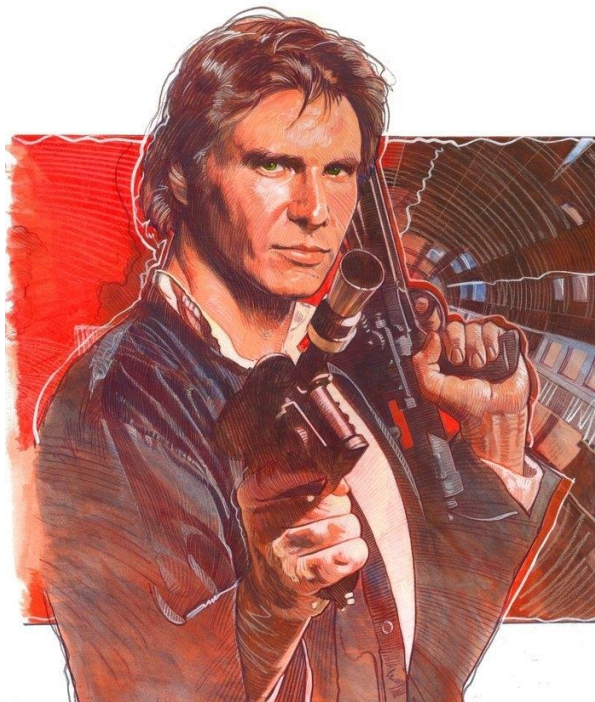


♣ Princesa Leia Organa

Al final de "El Retorno del Jedi".

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +6; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.
Habilidades: Conducir d4, Conocimiento (Política) d8, Disparar d6, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d8, Pilotar d6, Provocar d8, Sigilo d6.
Ventajas: Atractiva, Carismática, Rica, Noble, Conexiones (La Nueva República).
Desventajas: Heroica, Bocazas.
Lenguajes: Básico, Huttes, Mon Calamariano y Bothan.
Equipo: Excelentes ropas, Muchos créditos, Bláster deportivo (15/30/60•2d4•CdF 1•+2 aturdir), Comunicador.



♣ Han Solo

Al final de “El Retorno del Jedi”.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Habilidades: Apostar d6, Callejear d8, Conducir d4, Conocimiento (Astrogación) d8, Disparar d10, Forzar Cerraduras d4, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d8, Pilotar d10, Provocar d6, Reparar d4, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Ventajas: Afortunado, As, Atractivo, Contrabandista, Mando, Nave (El Halcón Milenario).

Desventajas: Exceso de Confianza, Buscado (Cazadores de Recompensas).

Lenguajes: Básico, Huttes y Shyriiwook.

Equipo: Halcón Milenario, Pistola bláster pesada (12/25/50•2d8•CdF 1•PA 1), Comunicador.

♣ Chewbacca

Al final de “El Retorno del Jedi”.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d10.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 9.

Habilidades: Callejear d6, Conducir d4, Conocimiento (Astrogación) d6, Conocimiento (Computadoras) d6, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d6+2, Pelear d6, Pilotar d6, Reparar d8, Sigilo d4, Supervivencia d8, Tregar d6+2.

Ventajas: Grande, Fornido, Garras (d12+2), Alerta.

Desventajas: Forastero, Leal, Juramento (proteger a Han Solo).

Lenguajes: Básico, Shyriiwook y Binario.

Equipo: Bandolera, Kit de herramientas, Datapad, Lanzaproyectiles Wookiee (30/60/120•2d6+1•CdF 2•PA 1•Auto), Comunicador.



♣ General Grievous

Al principio de “La Venganza de los Sith”. Híbrido cyborg- Kaleesh.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d12.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 10 (2).

Habilidades: Conducir d6, Conocimiento (Computadoras) d10, Conocimiento (Tácticas) d10, Disparar d8, Intimidar d12, Notar d6+2, Pelear d10, Pilotar d6, Reparar d6, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d6.

Ventajas: Antinatural (la Fuerza -2), Constructo (+2 Aturdimiento, no sufre modificadores por heridas, inmune veneno y enfermedades, sin curación

natural), Alerta, Mando, ¡Mantener la Línea!, Múltiples extremidades (Con un par, Ambidextro).
Desventajas: Forastero, Arrogante.
Lenguajes: Básico, Kaleesh y Binario.
Equipo: Blindaje droide +2, Bláster medio de repetición (25/50/100•2d8•CdF 3•PA 3•R3B•Auto), Cuatro sables láser (d12+d6+8•Ignora armaduras), Comunicador.



♣ Finn

Al final de “El Despertar de la Fuerza”.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Disparar d6, Lanzar d6, Notar d6+2, Pelear d6, Persuadir d6, Pilotar d4, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d6, Preparar d4.

Ventajas: Alerta, Afortunado, Esquiva.

Desventajas: Pacifista (m), Leal.

Lenguajes: Básico, Bothan y Neimodiano.

Equipo: Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Cinturón de utilidades, Comunicador.



♣ Capitana Phasma

Al final de "El Despertar de la Fuerza".

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (4).

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d8, Disparar d8, Intimidar d8, Lanzar d8, Notar d8+2, Pelear d8, Reparar d4, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d8.

Ventajas: ¡Rock'n'Roll!, Fornida, Alerta, Mando.

Desventajas: Sigue Órdenes, Vengativa (m).

Lenguajes: Básico, Huttes y Binario.

Equipo: Armadura de Soldado de Asalto, Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Rifle bláster especial (40/80/160•2d8+1•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Cinturón de utilidades, Medpac, 3 Granadas de fragmentación (5/10/20•3d6•PAM), Un detonador térmico (5/10/15•5d6•PAG), Comunicador.



♣ Boba Fett

Al principio de "El Retorno del Jedi".

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 10 (4).

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Conocimiento (Astrogación) d6, Disparar d10, Intimidar d8+1, Investigar d6, Lanzar d6, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d4, Pilotar d6, Rastrear d8, Reparar d4, Sigilo d8, Supervivencia d8.

Ventajas: Cazador de Recompensas, Conexiones (Jabba el Hutt), Desenfundado Rápido, Disparo Mortal, Nave (El Slave I).

Desventajas: Exceso de Confianza, Vengativo.

Lenguajes: Básico, Huttes y Mandaloriano.

Equipo: Slave I, Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), Armadura de batalla Mandaloriana con Jetpack, Granadas de fragmentación (5/15/20•3d6•PAM), Detonador térmico (5/10/15•5d6•PAG), Cinturón de utilidades, Lanzador de dardos (elegir veneno), Comunicador.



♣ Rey

Al final de "El Despertar de la Fuerza".

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conducir d6, Conocimiento (Astrogación) d4, Disparar d6, Forzar Cerraduras d4, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Pilotar d8, Reparar d8, Sigilo d6, Supervivencia d8, Tregar d8, La Fuerza d4.

Ventajas: Atractiva, As, McGyver, Trasfondo Arcano (Sensible a la Fuerza).

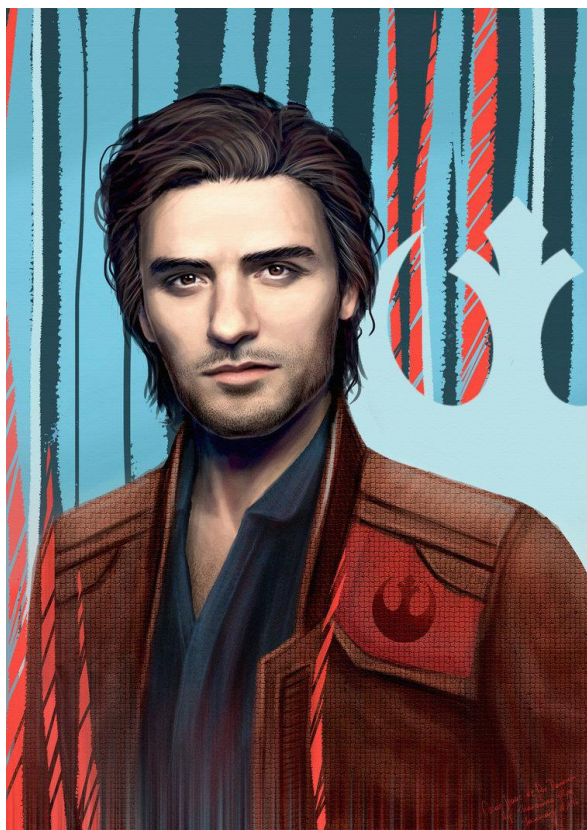
Desventajas: Heroica, Leal.

Puntos de Poder: 10

Poderes: Marioneta, Telequinesis, Ventaja de Combate.

Lenguajes: Básico, Binario y Shyriiwook.

Equipo: Bláster deportivo (15/30/60•2d4•CdF 1•+2 aturdir), Pica de Fuerza (d4+2d8•PA 1), Sable Láser (d4+d6+8•Ignora armaduras), Comunicador.



♣ Poe Dameron

Al final de “El Despertar de la Fuerza”.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7(2).

Habilidades: Callejear d4, Conducir d4, Conocimiento (Astrogación) d6, Conocimiento (Tácticas) d6, Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Pilotar d10, Provocar d6, Reparar d6, Sigilo d6.

Ventajas: As, As de Combate, Carismático, Manos Firmes.

Desventajas: Bocazas, Exceso de Confianza, Leal.

Lenguajes: Básico, Binario y Dures.

Equipo: Caza estelar Ala-X modificado, Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Uniforme de vuelo, Comunicador.



♣ BB8

Al final de “El Despertar de la Fuerza”.

Droide Pequeño Rodante 2º Grado.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 8; **Parada:** 2; **Dureza:** 3.

Habilidades: Conocimiento (Astrogación) d10, Forzar Cerraduras d6, Notar d8, Pilotar d6, Reparar d8.

Ventajas: Antinatural (-2 a la Fuerza), Constructo (+2 Aturdimiento, no sufre modificadores por heridas, inmune veneno y enfermedades, sin curación natural), Carismático, Esquiva Mejorada.

Desventajas: Pequeño (-1 Dureza), Forastero, Pacifista (M), Leal.

Lenguajes: Binario, Básico, Shyriiwook y Bothan.

Equipamiento: Paquete astromecánico, Ruedas, Soldador de arco (1/-/-•d6), Periscopio, Comunicador, Láser de corte (2/-/-•d8), Holo-Grabador, Pinza Magnética, Multi-herramienta.



♣ Jyn Erso

Antes de “Rogue One”.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Conocimiento (Demoliciones) d6, Disparar d8, Forzar Cerraduras d6, Intimidar d6, Investigar d6, Notar d8,

Pelear d8, Persuadir d6, Provocar d8, Reparar d4, Sigilo d8, Supervivencia d6, Tregar d6.

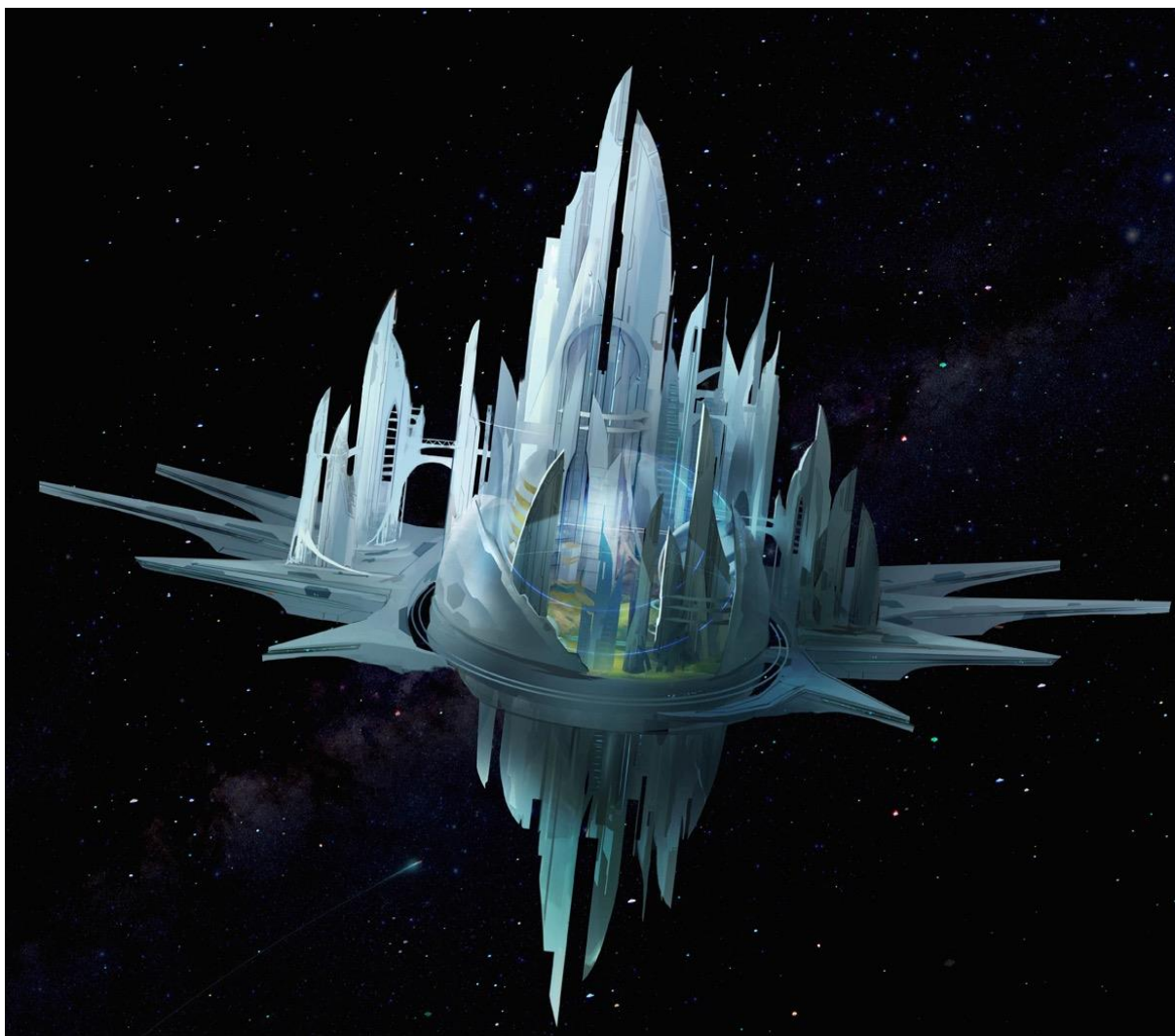
Ventajas: Ardor, Atractiva, Frenesí, Fuerza de Voluntad, Fuga.

Desventajas: Excéptica, Leal, Tozuda.

Lenguajes: Básico, Cereano y Bothan.

Equipo: Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF1•PA1), Porra aturdidora (2d6•Causa fatiga), Comunicador, Kit de Herramientas, Kit de Seguridad, Colgante con Cristal Kyber.





NOVA ALDERAAN:

Sírvase este capítulo como pequeño sandbox de ejemplo de campaña para Savage Star Wars. En él encontramos elementos suficientes para montar una campaña con base en la estación espacial Nova Alderaan, ampliándola a nuestro gusto, o simplemente cogiéndola como base de operaciones entre viaje y viaje de nuestros héroes.

INTRODUCCIÓN:

Nova Alderaan es una estación espacial situada entre el Espacio Salvaje y las Regiones Desconocidas, cerca de los territorios del Espacio Hutt y no muy alejado de los sistemas controlados por la Primera Orden. Adentrándose más en las Regiones Desconocidas, no queda lejos (unos 20 días de viaje por el hiperespacio a velocidad normal) el extraño imperio de los Yuuzhan Vong.

Nova Alderaan fue construida y fundada por la Nueva República en el 10 DBY, un sueño que cobraba forma. Su objetivo, prevenir otra guerra galáctica.

Hogar lejos del hogar, puerto franco y punto de encuentro diplomático entre las distintas razas de la galaxia, en especial los poderosos Hutt y los desconocidos Yuuzhan Vong. Más adelante (25 DBY) se uniría la Primera Orden como miembros diplomáticos de la estación — ya que aún no había estallado la guerra abierta entre esta y la República— (y sólo unos pocos como la General Organa sospechaban de las verdaderas intenciones de la Primera Orden).

Nova Alderaan fue construido tratando de emular la paz y concordia de Alderaan. Buscaba fomentar el comercio y el conocimiento entre los principales bandos de la galaxia, así como utilizar las artes diplomáticas necesarias para mantener la paz en la Galaxia. Las principales fuerzas en choque enviaban sus embajadores y diplomáticos para resolver sus problemas tanto globales como bilaterales. Por su situación y contexto, también se ha convertido en el lugar de paso de vividores y granujas, en busca de

algo de civilización en las difíciles Regiones Desconocidas.

Nova Alderaan está situado en el Sistema Kantroiiish, un pequeño sistema con un pequeño sol rojo y sólo dos planetas: Fraden y Keiish, ambos sin atmósfera y deshabitados. Aunque desde la construcción de Nova Alderaan, Keiish tiene pequeñas poblaciones mineras subterráneas, ya que de este planeta se sacó mucha de la materia prima en la construcción.

La estación espacial tiene construida una inmensa ciudad, con capacidad para unos quinientos mil habitantes (aunque la población se puede doblar, a costa de comodidad, en periodos de muchas visitas). Cabe destacar que sólo hay 15.000 plazas lujosas para civiles, el resto de población civil tiene que conformarse con pequeños cubículos de 2x2x2 metros (en algunos casos, incluso, compartidos).

Los destacables e inmensos edificios de Nova Alderaan despuntan tanto hacia arriba, como hacia abajo en la estructura de la megalítica construcción espacial. Los muelles de amarre surgen del eje central de la estación como brazos de una estrella.

La planta principal de la estación está cubierta de parques, jardines y bosques emulando los del desaparecido Alderaan.

La capacidad de los muelles de Nova Alderaan es

enorme, pudiendo albergar cuatro naves capital a ambos lados de sus dos brazos más largos, así como a cincuenta naves de tamaño mediano y a casi quinientos cargueros ligeros, también puede albergar a un montón de cazas y naves atmosféricas para descender a Keiish.

CARACTERÍSTICAS:

Tamaño:	100
Ac/VM:	5/40 en órbita
Trepada:	-5
Dureza:	95 (40)
Esp. Ini/Disp:	300/13
Tripulación:	75.200
Energía:	5.500
Precio:	Incalculable

Notas:

6 Láseres Cuádruples Pesados Vinculados:

150/300/600•4d10+4•CdF 1•100•Notas: PA 15•AP •+2 a Impactar.

Láser Doble Súperpesado Vinculado:

150/300/600•6d10+2•CdF 1•100•Notas: PA 25•AP •+1 a Impactar.

10 Armadura.

Blindaje inclinado: Penalización de -2 a todos los ataques que empleen cinética y sean físicos. Sin efecto sobre ataques basados en energía.

CAM: Contramedidas antimisiles incluyen señuelos



e interceptores electrónicos. Añaden +2 las tiradas de Pilotar o Conocimiento (Electrónica) realizadas para evitar los ataques de misiles (y rayos tractores).

Consola de sensores, galáctica: Sensores activos lumínicos, químicos, de movimiento, etc. que permiten la detección de blancos hasta a un año luz de distancia mediante una tirada de Conocimiento (Electrónica). Cuando se está a quince mil kilómetros o menos se gana +2 a la tirada. Esto permite ignorar todas las penalizaciones por iluminación. No hace falta tener una línea de visión directa hasta el blanco, pero los asteroides y campos de energía potentes pueden producir lecturas falsas o imprecisas a discreción del Director de Juego.

Depósito de combustible: Aumenta la capacidad de energía de la estación en un 50%.

Escudos: Campo de energía ablativa que absorbe 1000 puntos de daño antes de agotarse. Aplica el daño recibido primero a los escudos y cualquier cantidad sobrante a la estación (la PA funciona con normalidad). Los escudos activos detonan los misiles y torpedos antes de que impacten, reduciendo su daño total a la mitad. La estación puede regenerar su tamaño en puntos de escudo si no hace ningún ataque durante la ronda de combate.

Multitud de Garajes/hangares: pequeños hangares (garajes, y abrazaderas externas) capaz de albergar otra nave espacial, vehículo o meka de hasta Tamaño 8.

20 Negocios: Casinos, tabernas, y negocios muy diversos. Genera unos ingresos igual a 19d4+100KCr. al mes para la estación (y otros tantos para los dueños de los negocios).

Ordenador de puntería: Información procedente de los sensores internos y computadoras refuerzan todas las armas de la estación. Esto compensa el movimiento, la distancia, las acciones múltiples, etc. negando hasta dos puntos de penalización a las tiradas de Disparar.

Protección electromagnética: Añade +6 a la Dureza de la estación contra Misiles PEM.

4 Rayos tractores: Armas especializadas diseñadas para inmovilizar a una nave enemiga atrapada en el haz y acercarla al "atacante". Solo es posible afectar naves de tamaño inferior al propio. El alcance es bastante corto (sobre mil metros), así que se deben usar a distancia corta según las reglas de persecuciones. Se emplean como una tirada opuesta entre Conocimiento (Electrónica) por parte del atacante y Pilotar (o Conocimiento (Electrónica) si la nave objetivo es de tamaño grande o superior) del defensor. Cuando vence el atacante, la nave adversaria queda atrapada y es arrastrada hacia él durante 2d6 rondas. Los sistemas de soporte vital de la nave cautiva funcionan con normalidad mientras tanto, pero

todos los sistemas de locomoción y armamento quedan inutilizados.

20 Súper estructuras variadas: Hangares, Muchos Pasajeros (civiles), Pasajeros (militar), Taller, etcétera, etcétera.

2 Velocidades Reducidas: -10 Ac/-100 VM.

POBLACIÓN:

La población censada de Nova Alderaan es de 487.430 habitantes. De los cuales 75.200 son tripulantes de la estación. 800 son personal militar de seguridad, 10.000 son diplomáticos y sus agregados y el resto son población civil (trabajadores, mecánicos, mineros, comerciantes, viajeros y demás gentes...).

De esta población, casi el 72% son humanos, seguidos en importancia por un 8% de twi'leks, un 4% de duros, un 3% de fallen, otro 3% de hutts y el 10% restante, especies venidas de todas partes de la galaxia.

Toda la tripulación de la estación, así como la militar y servicios, tienen alojamientos estándar, cómodos, amplios y personalizables. Los civiles cuentan con 15.000 plazas cómodas y amplias, ya sea en hoteles, hostales u hospedajes civiles. El resto (una gran e inmensa mayoría) ha de conformarse con dormir en sus respectivas naves estacionadas o en pequeños cubículos de 2x2x2 metros situados en las torres de viviendas civiles. Es más, en muchos casos estos pequeños cubículos cuentan con literas y han de ser compartidos por dos habitantes.



En periodos de cumbres e importantes reuniones o festivales la capacidad de Nova Alderaan se ve forzada al máximo, llegando casi al millón de habitantes, en estos casos todos los cubículos se convierten en dobles, la gente se ve “obligada” a compartir sus habitaciones y la gran mayoría de visitantes se ven obligados a dormir en sus naves, con la dificultad de control que ello conlleva a la Seguridad de la estación.

DISTANCIAS A OTROS PLANETAS:

- Coruscant:	11 días.
- Corellia:	10 días.
- Hosnian Prime:	8 días.
- Nar Shaddaa:	5 días.
- Tatooine:	6 días.
- Bespin:	9 días.
- Gamorr:	6 días.
- Mon Calamari:	8 días.
- Ord Mantell:	7 días.
- Duro:	10 días.
- Ryloth:	6,5 días.
- Bakura:	16 días.
- Naboo:	9 días.
- Bothawui:	5 días.
- Jakku:	7 días.
- Lothal:	6 días.

Distancia a zonas generales:

- Núcleo:	12 días.
- Colonias:	10 días.
- Borde Interior:	8 días.
- Región en Expansión:	7 días.
- Borde Exterior:	6 días.
- Sector Corporativo:	7 días.
- Imperio Yuuzhan Vong:	20 días.
- Territorios P. Orden:	12 días.

GOBIERNO Y SEGURIDAD:

El Gobierno de Nova Alderaan corre a cargo del General de la República Ausdrew Sherman, un militar que no gusta de llevar galones y se vuelca más en su vertiente consular. Sherman nació en Alderaan, y es pacifista por naturaleza, pero la guerra civil galáctica le convirtió en militar, y muy bueno además. Así se ganó sus galones de general. El Consejo Galáctico de la República pensó en seguida en él como comandante de Nova Alderaan en el nacimiento del proyecto.

Sherman se ha tomado la estación como algo personal, como una oportunidad de “revivir” Alderaan (encontraras más datos y la ficha de Ausdrew Sherman en la parte dedicada a los Diplomáticos).

Nova Alderaan es una estación espacial perteneciente a la Nueva República, y como tal, esta se encarga de su seguridad. En términos espaciales, la estación es sumamente segura debido a la fuerte estructura, pantallas y blindaje. Y aunque sólo

cuenta con siete cañones láser acoplados (6 en los brazos estrellados y uno en Punta de Espada) — aunque bastante potentes —, la verdadera fuerza de la estación son las fragatas y cruceros de la Armada de la República que, o bien están anclados en Nova Alderaan, o bien andan siempre cerca (aparte de los cazas tanto dentro de la estación, como de las naves de la Armada).

Otra cosa es la seguridad dentro de la estación. Como se concibió como un trasunto de la pacífica Alderaan, en Nova Alderaan están prohibidas las armas en la población civil. En las distintas aduanas que hay tras los múltiples hangares se confiscará cualquier tipo de arma que trate de pasar un visitante (así que es mejor dejarlas en las naves si quieres tenerlas controladas), que, sin problema, se devolverá al visitante al partir de Nova Alderaan. Obviamente, como en cualquier ciudad hay contrabando, y también de armas. También hay valijas diplomáticas que permiten pasar la aduana sin inspección a fondo. Eso sí, cualquier civil visto portando armas dentro de la estación será llevado al calabozo y el arma confiscada. Así pues, si consigues tener un arma dentro (pues métodos hay), llévala bien escondida o déjala en tus habitaciones hasta que puedas necesitarla.

Ochocientos soldados de la Nueva República se encargan de que reine la paz en Nova Alderaan. El ser los únicos “oficialmente armados” facilita bastante el trabajo...



Soldados de la República

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7 (2).

Habilidades: Conducir d4, Disparar d6, Lanzar d4, Notar d6, Pelear d4, Sigilo d4, Supervivencia d4.

Equipo: Casco protector y Chaleco, Bláster deportivo (12/24/48•2d4•CdF 1•+2 ataque a Aturdir), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Medpac, Comunicador.



♣ Capitán Ken Darkhall “El Zurdo”

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: -1; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Conducir d8, Disparar d8, Intimidar d8, Investigar d8, Notar d6+2, Pelear d8, Persuadir d6, Pilotar d6, Sigilo d6, Supervivencia d4.

Ventajas: Alerta, Mando, Rápido.

Desventajas: Bocazas, Hábito (beber).

Lenguajes: Básico, Bothan y Huttes.

Equipo: Chaleco protector reforzado, Cuchillo (d8+d4), Pistola bláster pesada (12/25/50•2d8•CdF 1•PA 1), Pistola aturdidora (7/15/30•2d8+1•CdF 1•Solo Fatiga), Cinturón de utilidades, Medpac, Comunicador.

El Jefe de Seguridad ante el que responden estos soldados es el Capitán Ken Darkhall, muy amigo de Sherman, y mano derecha de este en asuntos de

seguridad. Ken tiene casi cincuenta años, es moreno de piel y rubio de cabello. Igual de cabezón y mal hablado, que bromista y chistoso. Eso sí, la seguridad es lo primero y casi a la vez que la fidelidad al Comandante Sherman. A veces se pasa con la bebida en la cantina militar...

LUGARES DE INTERÉS:

A continuación pasaremos a describir sucintamente algunos de los lugares más interesantes dentro de Nova Alderaan.

EL NIVEL CENTRAL

El Nivel Central de Nova Alderaan es el más grande e impresionante de todos. Abarca toda la base de la ciudad, así como los turbo ascensores horizontales a los distintos hangares del Espaciopuerto y el grueso principal de los Jardines Terranium. La vista de los edificios es impresionante, y en la planta baja de estos, abundan los comercios y cantinas de buen nivel. Las amplias zonas ajardinadas dan un curioso contraste con los edificios más modernos de cristal y transpiacero.

El nivel está altamente vigilado por cámaras de seguridad, drones de seguridad y soldados. Estando en este nivel, ante cualquier actitud sospechosa, tira 1d6:

- | | |
|------|-----------------------------|
| 1-3: | Nada. |
| 4: | Grabado por una cámara. |
| 5: | Dron grabando y emitiendo. |
| 6: | Pareja de soldados al lado. |

Ante cualquier resultado de 4-6 saca una carta de la baraja de acción, y si es negra, acudirán en sólo 1d6 turnos 2d6 soldados.

También se consideran Nivel Central los niveles 1 a 5 y del -1 al -5. Aunque, obviamente, las vistas no son tan impresionantes, sobre todo en los niveles inferiores.

CAFÉ-BAR ÁRBOL CHECSTREK

Sin lugar a dudas el mejor bar de Nova Alderaan, con vistas a una zona del Jardín Terranium especialmente bella. Abarca cuatro ambientes distintos. El nivel 0 es un café bar, tranquilo y caro, ideal para cerrar negocios. El nivel 1 es un caro restaurante en el que hay que reservar con al menos dos semanas de adelanto y la comida/cena no sale por menos de 100 créditos por persona. El nivel 2 es un club elegante, muy adornado, con música tranquila y chicas guapas. El nivel -1 es un bar algo más sórdido, oscuro y de música más variada. Son famosas sus bailarinas twi'leks. Aún con todo, no es un bar peligroso y es súper tranquilo si lo comparamos con cualquier cantina del Barrio Hutt o del Codo.

ASCENSORES

Todo Nova Alderaan está plagado de ascensores para moverse entre sus distintos niveles, los hay privados y públicos, los hay dentro de edificios y fuera de ellos, los hay pequeños y enormes (con capacidad para un par de cientos de personas). Apenas hay escaleras en Nova Alderaan, algunas de servicio y otras tantas anchas entre niveles centrales para el uso público.

Los ascensores son tremendamente rápidos y eficientes. También cuentan con ascensores horizontales para comunicarse de forma radial con los hangares y espaciopuerto (sección en forma de estrella).

TURBOTUBOS

Los Turbotubos son aún más rápidos que los ascensores, pueden alcanzar velocidades de hasta 250km/hora. Son una especie de metros ultra ligeros que cruzan la ciudad de forma radial existiendo cuatro ejes. Hay turbotubos tanto en los niveles 0 como 1, 2, 3, 4, 5 y 6, tanto para arriba como para abajo (niveles positivos, como niveles negativos).

Gracias a los turbotubos y a los ascensores pese a la enormidad de Nova Alderaan es relativamente fácil cruzarla de un extremo a otro, de un nivel a otro, se podría hacer aproximadamente en una hora.

ESPACIOPUERTO (MUELLES)

El Espaciopuerto de Nova Alderaan está compuesto por un círculo enorme en forma estrellada, con distintos hangares y diques secos, la capacidad de los muelles de Nova Alderaan es enorme, pudiendo albergar cuatro naves capital a ambos lados de sus dos brazos más largos, así como a cincuenta naves de tamaño mediano y a casi quinientos cargueros ligeros, también puede albergar a un montón de cazas y naves atmosféricas para descender a Keiish.

Normalmente hay unas cuantas naves de la Armada de la República en los muelles. Así como 50 cazas Ala X a disposición de la tripulación naval de la estación.

El muelle más usado es el que tiene cuatro vuelos regulares de descenso ida y vuelta a Keiish en el que bajan los mineros a trabajar y vuelven, estos y mercancías, de vez en cuando.

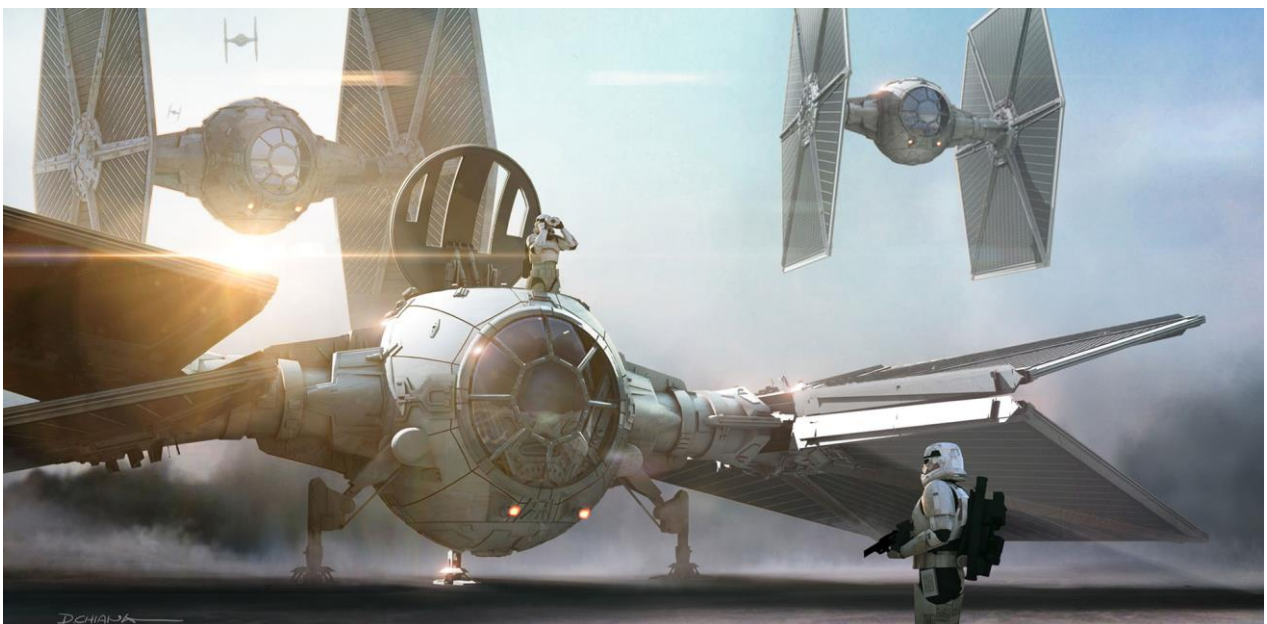
Una vez pasados los hangares/muelles se llega a las Aduanas, altamente controladas por los soldados de la República. Las armas están prohibidas y así las buscan con denodado interés. Aun así hay aduanas menos controladas (normalmente las más usadas), existe el chantaje y el soborno, así que de una manera u otra terminan entrando armas en la estación...

Esta zona de Aduanas está altamente vigilado por cámaras de seguridad, drones de seguridad y soldados. Estando en esta zona, ante cualquier actitud sospechosa, tira 1d6:

- | | |
|------|-----------------------------|
| 1-2: | Nada. |
| 3: | Grabado por una cámara. |
| 4: | Dron grabando y emitiendo. |
| 5-6: | Pareja de soldados al lado. |

Ante cualquier resultado de 3-6 saca una carta de la baraja de acción, y si es negra, acudirán en sólo 1d6 turnos 3d6 soldados.

Los principales Embajadores cuentan con muelles privados donde anclar sus naves consulares, en cualquier caso, y aun pudiendo aducir valija diplomática, estos muelles también tienen que pasar por una aduana para llegar a los Turbotubos.



PUNTA DE ESPADA

Este edificio es el más alto de todo Nova Alderaan. Es el edificio de gobierno de la ciudad, encontrándose las oficinas del Comandante Sherman en el penúltimo piso, y en el último las estancias de control y gobierno de Nova Alderaan.

En los niveles más bajos del edificio (se consideran que son los niveles 15-18) se encuentran los cuarteles militares, la cantina militar, los aposentos de los pilotos, etcétera.

El resto de edificio contiene oficinas, despachos de altos y medios cargos, habitaciones privadas de estos mismos, gimnasios, otros entretenimientos, salas de reunión, salas de control y ordenadores, salas de maquinaria secundarias, habitaciones de invitados, ala médica, laboratorios, sala de guerra, etcétera, etcétera.

Esta zona está altamente vigilado por cámaras de seguridad, drones de seguridad y soldados. Estando en esta zona, ante cualquier actitud sospechosa, tira 1d6:

- | | |
|------|-----------------------------|
| 1-2: | Nada. |
| 3: | Grabado por una cámara. |
| 4: | Dron grabando y emitiendo. |
| 5-6: | Pareja de soldados al lado. |

Ante cualquier resultado de 3-6 saca una carta de la baraja de acción, y si es negra, acudirán en sólo 1d6 turnos 3d6 soldados.

JARDINES TERRANIUM

Llamados así por la antigua y esplendorosa ciudad de Alderaan, estos jardines ocupan mucha de la base de los niveles -1, 0 y 1. Así pues son enormes... y tan grandes como espectaculares, ya que se ha conseguido cultivar muchas de las especies vegetales de la vieja Alderaan, así como otras de otros planetas que concuerden estéticamente y biológicamente con estas.

Además están primorosamente cuidados por dos docenas de droides jardineros, así como una decena de jardineros propiamente dichos. Dentro de los jardines hay distintos ambientes, muchas veces adaptados a los estándares de distintas razas. Con zonas de relax, zonas para picnic, barbacoas, juegos, etcétera.

La gran cantidad de agua necesaria para el mantenimiento de estos jardines (y de los hidropónicos) proviene de un eficaz proceso de reciclaje de cualquier tipo de líquido y gas muy novedoso que se usa en la estación. Además de Keiish suben todos los días cuatro naves con recolección de gases fácilmente transformables en agua.

JARDINES HIDROPÓNICOS KILLIK:

Los jardines de cultivos hidropónicos que alimentan a Nova Alderaan (y a las poblaciones subterráneas de Keiish) reciben el nombre de Killik en honor a la raza nativa de Alderaan antes de la llegada de los humanos, los killiks. Los jardines hidropónicos ocupan casi totalmente los niveles -2 a -10 en su lado "norte".

Droides recolectores se encargan de recolectar los alimentos y de procesarlos si es necesario.



EL DISTRITO EMBAJADA

El Distrito Embajada comprende los niveles 6-15 de la parte central de la ciudad. Aquí se encuentran los aposentos de los distintos embajadores (en algunos casos edificios enteros) y sus cuerpos diplomáticos y servicio. Aquí también se encuentran las viviendas de aquellos con tantos recursos como para pagarse una. El centro del Distrito Embajada es el Edificio Consular.

El distrito está altamente vigilado por cámaras de seguridad, drones de seguridad y soldados. Estando en este distrito, ante cualquier actitud sospechosa, tira 1d6:

- | | |
|------|-----------------------------|
| 1-3: | Nada. |
| 4: | Grabado por una cámara. |
| 5: | Dron grabando y emitiendo. |
| 6: | Pareja de soldados al lado. |

Ante cualquier resultado de 4-6 saca una carta de la baraja de acción, y si es negra, acudirán en sólo 1d6

turnos 2d6 soldados. También se podría considerar que llegan guardias consulares de alguna de las embajadas diplomáticas si es narrativamente mejor (son pocos, pero también disponen de armas).

EDIFICIO CONSULAR

Este enorme edificio de 40 plantas es el centro neurálgico de las negociaciones llevadas a cabo en Nova Alderaan. Con multitud de salas para el diálogo, servicios para comunicarse con casi toda la Galaxia por medio de la Holored, habitaciones y dependencias para comitivas consulares no tan importantes como las principales.

Los niveles inferiores son accesibles al público y tienen aparte de bares y hotel, salas de reuniones para emisarios civiles, cerrar negocios, acuerdos y un largo etcétera.

También cuentan con oficinas y traductores.

Este edificio está altamente vigilado por cámaras de seguridad, drones de seguridad y soldados. Estando en este nivel, ante cualquier actitud sospechosa, tira 1d6:

- 1-2: Nada.
- 3: Grabado por una cámara.

4: Dron grabando y emitiendo.

5-6: Pareja de soldados al lado.

Ante cualquier resultado de 3-6 saca una carta de la baraja de acción, y si es negra, acudirán en sólo 1d6 turnos 3d6 soldados. También se podría considerar que llegan guardias consulares de alguna de las embajadas diplomáticas si es narrativamente mejor (son pocos, pero también disponen de armas).

ZONA CULTURAL

Adyacente al Distrito Embajada se encuentra la Zona Cultural, un buen puñado de edificios interconectados en los que abundan los holocines, bares de alta alcurnia, teatros, museos, tiendas y cafés en las que se dan charlas filosóficas. Además cuenta con un edificio/Escuela a la disposición de los hijos de la gente de bien de Nova Alderaan, la educación en esta escuela es completamente gratuita, y aunque abierta y con cierto toque alderaaño, los no humanos la tachan de humano-centrista.

Al parecer hay un proyecto para la apertura de una universidad en este distrito, se está estudiando y están contactando con profesores de toda la Galaxia, así como trayendo profesionales desde Corsucant, Correllia y Hosnian Prime. El embajador



yuuzhan vong, Yelh Valhann se ha quejado diciendo que no hay que gastar recursos en esta estupidez.

ZONA COMERCIAL (POPULARMENTE ZOZO)

La zona comercial, popularmente llamada El Zoco se encuentra en la zona sur de la ciudad entre los niveles 2 y 16. Se compone de multitud de tiendas y comercios, bares y cantinas, en el Zoco se puede conseguir casi cualquier cosa, excepto armas.

A parte de los distintos comercios, los mercaderes te asaltan por las calles, ya que tienen puestos abiertos las 24 horas estándar del día, haciendo que calles anchas, en algunos puntos se vuelvan estrechas por los puestos.

También hay pequeños restaurantes abiertos todo el día, que no son más que un mostrador con sillas para degustar comida rápida y barata.

Los mercaderes y comerciantes de la zona han empezado a valorar el formalizar un gremio de comerciantes de Nova Alderaan para así hacer frente a las mafias hutt y de Sol Negro, que día tras día les atenazan con sus “impuestos” y el miedo, para que no hablen con las autoridades de la estación.

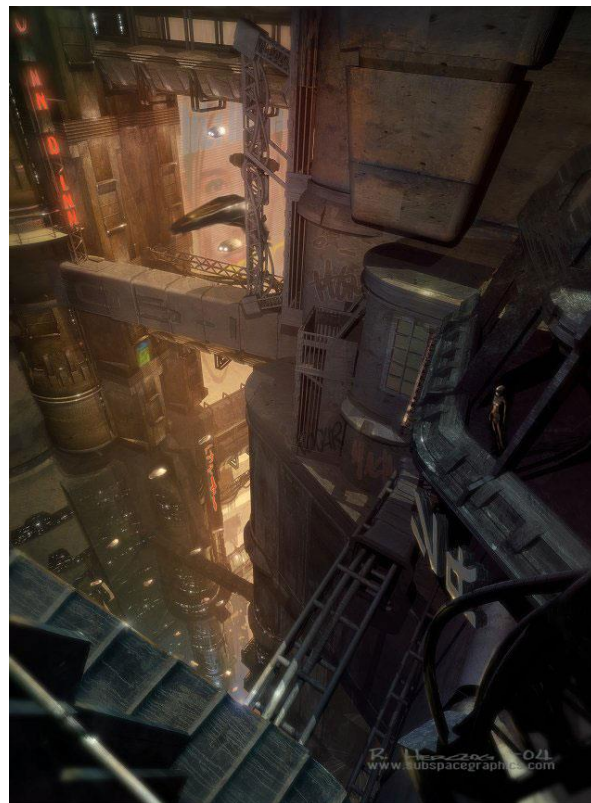
Algunas de las cantinas y bares que se pueden encontrar en esta zona:

- **El Infinito:** Bar con música en directo que abre sus puertas a multitud de aliens, de hecho lo raro es ver un humano allí. Algunos de estos aliens están radicalizando sus posturas, manteniendo que la Nueva República en realidad es demasiado humanocentrista en sus políticas, y que todo el rollo del Senado es un paripé.
- **La Antesala:** una respetable cantina de mercenarios y cazadores de recompensas. La gente se suele comportar, quizá por la falta de armas.
- **Mumh Pub:** un garito regentado por una pequeña enygmion, en el que bailan las bailarinas más deseables de toda Nova Alderaan, pero Gadina, la enygmion, deja en todo momento bien claro que sus chicas son “*sólo bailarinas*”... Gadina es bastante amiga de Ausdrew Sherman, al parecer este le debe algún tipo de favor. Por este local se suele ver mucho al Capitán Withjust de la Primera Orden y también al embajador Vufna'Chan con alguna copa de más.

BARRIO HUTT

El Barrio Hutt comprende un enorme edificio en la zona “sureste” de la ciudad, desde los niveles 6 hasta el más alto, el 32, donde se encuentran los aposentos

del hutt Dreybe del kajidic Ras, mandamás de los bajos fondos hutt de Nova Alderaan. Dreybe Ras fue colocado en su puesto por el Gran Consejo Hutt de Nal Hutta para el gobierno del submundo de la estación espacial (otorgando el 50% de los beneficios a su clan y el otro 50% al Gran Consejo), pero lo que no pensaba Dreybe es el duro competidor que iban a tener en Sol Negro y El Codo.



El Barrio Hutt está construido a imagen y semejanza de Nar Shaddaa, en metales oscuros y de abigarrada arquitectura.

El control en el Barrio Hutt es más laxo debido a los permisos especiales conseguidos por el Gran Consejo (gracias a Plunvuddoss Viz), tiene una serie de prebendas como por ejemplo, una pequeña guardia privada (unos 50 hombres), y los hutt han usado cazadores de recompensas bien pagados por las enormes arcas hutt, una guardia impresionante. Aun así, no pudiendo ir armados (al menos a la vista) con armas más grandes que una pistola bláster. En el Barrio Hutt se puede encontrar muchas cosas de mercado negro, así como cantinas, lupanares, discotecas, drogas, pequeñas armas, y cualquier tipo de contrabando menor.





©Lucasfilm, Ltd. ©Fantasy Flight Publishing, Inc.

♣ **Dreybe Ras**

Atributos: Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: +2; **Paso:** 4; **Parada:** 4; **Dureza:** 7.

Habilidades: Apostar d6, Callejear d6, Conocimiento (Política) d10, Conocimiento (Computadoras) d6, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d10, Pelear d4, Persuadir d8, Provocar d8, Sigilo d6.

Ventajas: Grande (+1 Dureza), Resistente a la Fuerza (+2 a las tiradas para resistir o +2 de Armadura para daño), Conexiones (Nar Shaddaa y Bajos Fondos), Carismático, Difícil de Matar, Rico, Sentir el Peligro.

Desventajas: Lento (d4 en carrera), Arrogante, Avaricioso (M).

Lenguajes: Huttes, Básico, Bothan, Mandaloriano y Gamorreano.

Equipo: Fortaleza, muchos matones, algunos cazadores de recompensas, muchos créditos, Pistola

bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1), etc., etc.

Dreybe del kajidic Ras es un hutt relativamente joven, pero tremendamente avaricioso, lo que le ha hecho medrar rápidamente en su clan y en la sociedad hutt. Pronto llegó a ser uno de los favoritos del representante del kajidic Ras en el Gran Consejo Hutt, y este (Gondo Ras) le consiguió el trabajo de “jefe mafioso” de Nova Alderaan. Pero la avaricia de Dreybe es enorme y él aspiraba a más, él aspiraba al puesto de Embajador, que ni siquiera fue a parar al clan Ras, si no al clan Viz... Por eso Dreybe odia a Plunvuddoss y trama su caída para ocupar su puesto, para el que se cree, políticamente, mejor preparado. Obviamente de cara al Embajador todo es peloteo y ayuda, ya que el kajidic Viz es más poderoso y tiene el respaldo en el puesto de casi todo el Consejo.

Dreybe tiene otros problemas, ya que no esperaba que Sol Negro entrara con tanta fuerza en Nova Alderaan, y desde Nal Hutta ya le están pidiendo cuentas...

EL CODO (BAJOS FONDOS)

El Codo como popularmente se conoce, es lo más parecido que hay en Nova Alderaan a unos bajos fondos establecidos. Se encuentran situados entre los niveles -10 y -20, abarcando sobre todo la mitad “norte” de la ciudad y muy próximo al Barrio Mineiro y a La Caldera.

Sí quieres un arma potente, este es el sitio en el que debes de buscar, pero te va a costar cara... y luego ocúpate de ocultarla bien o las fuerzas de la República te la quitarán enseguida.

Este barrio es extremadamente angosto, estrecho y lleno de recovecos (de ahí su sobrenombre). Está siempre abarrotado de gente (que vive en pequeños cubículos y se hacina en pequeños bares y cantinas).



Las prostitutas venden sus cuerpos en cada esquina y los camellos te ofrecen Especia cada dos pasos. Los dedos hutt llegan a varias partes del Codo, pero pertenece, casi en exclusiva a Sol Negro... en concreto al Vigo Lur Lust un ex asesino duro que ahora ejerce como jefe del Sol Negro en Nova Alderaan.

Algunas de las cantinas y bares que se pueden encontrar en esta zona:

- **El Foso:** Bar con música estridente, pequeño y apretujado, en él hay un pequeño foso redondo de 4 metros de diámetro en el que los locales pueden pelear sin armas. El actual "campeón" es el enorme dashade Wik Mandrall.
 - **Cantina P'Booz:** cantina regentada por un quarren (P'Booz) que dice tener el mejor alcohol de todo Nova Alderaan... y está en lo cierto, el proceso de destilación al que ejerce P'Booz a su cerveza verde quarren hace que esté deliciosa, refrescante y tenga un alto contenido etílico que embriaga tras un buen par de tragos. La jarra de cerveza de P'Booz se vende a 10 crédito debido a la alta demanda.
 - **El Domo:** garito regentado por un matrimonio besalisko que se reparte la barra circular situada en el centro del bar, a 8 manos. Es un bar amplio, limpio, aunque algo sórdido, ideal para reuniones tranquilas, alejadas de miradas inquisitivas. Ambos besaliskos son miembros de Sol Negro, y este bar es el favorito de Lur Lust, si en algún sitio es probable encontrarle, aparte de, en su cubículo, es en el Domo.
- En este bar también se suele ver a Osval Freetend, lo elige muchas veces para cerrar tratos en nombre de su corporación o del Sector Corporativo, prefiriéndolo a las oficinas del Edificio Consular. También acude cuando quiere correrse una buena juerga.

Lur Lust:

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Astrogación) d6, Disparar d8, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d8+2, Pelear d8, Persuadir d8, Pilotar d6, Sigilo d8, Tregar d8.

Ventajas: Alerta, Ataque Repentino, Esquiva, Ladrón, Manos Firmes, Puntería.

Desventajas: Frágil, Código de Honor, Juramento (M, servir a Sol Negro).

Lenguajes: Dures, Básico, Huttas y Cheunh.

Equipo: Carguero ligero modificado "Misil Certe-ro", Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B •Auto), Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1),

Granada de fragmentación (5/10/20•3d6•PAM), Vibrocuchillo (2/5/7•d6+d4+2•PA 2), Comunicador.



Lur Lust es tanto un asesino (profesión que ejercía con notable éxito), como señor del crimen... tiene un cierto código de honor y un pacto tácito con el Capitán Darkhall para que las cosas en El Codo vayan lo mejor posible... Sí Nova Alderaan prospera, El Codo prospera y por ende, Sol Negro prospera, así que extrañamente la guardia de la ciudad y los hombres de Lust han colaborado en contadas ocasiones... Quizá el único error que está cometiendo Lur es apretar demasiado a los comercios menos importantes del Zoco, que están comenzando a cansarse de la extorsión. Lur es un duro que siempre viste de negro.

ZONA DE ENTRETENIMIENTO

Esta zona comprende casinos, bares y hoteles, y en algunos casos las tres cosas a la vez en el mismo establecimiento.

Está situada en los niveles centrales, elevándose un poco por encima (hasta el nivel 20).

Los casinos son abundantes, con multitud de juegos y timbas de Sabacc, suelen ser pequeñas salas o conjuntos de estas, y todas palidecen ante el mayor

hotel y casino de Nova Alderaan el Hotel-Casino Castillo Month, 16 niveles de habitaciones, salas de juego, cafeterías, bares y buenos restaurantes... el Castillo Month acapara 5.000 de las 15.000 plazas hoteleras de Nova Alderaan y siempre suele estar lleno... la pensión completa en el Month es de 250 créditos al día, y comprende desayuno, comida, cena y noche, todo de una calidad media (la mínima del hotel), teniendo precios que doblan estos (y las calidades) y diez suites con precios de 2.000 créditos por noche.

Cabe destacar que el personal de la estación (militar, mantenimiento o civil), directamente bajo la responsabilidad directa del gobierno de la estación, tiene limitadas las apuestas en todos los casinos a un máximo de 500 créditos a la semana. Existe un registro con interoperabilidad funcionando, que conecta a todos los casinos y a la administración de la estación. Naturalmente existen las apuestas ilegales y no registradas... De hecho el doctor Phalu Thernu, principal médico de la estación, es uno de los trabajadores de Nova Alderaan que suele bordear el límite máximo de las apuestas semana tras semana.

Esta zona está altamente vigilada por cámaras de seguridad, drones de seguridad y soldados. Estando en esta zona, ante cualquier actitud sospechosa, tira 1d6:

- | | |
|------|-----------------------------|
| 1-3: | Nada. |
| 4: | Grabado por una cámara. |
| 5: | Dron grabando y emitiendo. |
| 6: | Pareja de soldados al lado. |

Ante cualquier resultado de 4-6 saca una carta de la baraja de acción, y si es negra, acudirán en sólo 1d6 turnos 2d6 soldados.

LOS BARRIOS COLONIA

Los Barrios Colonia comprenden un buen número de niveles (sobre todo entre el -1 y el -20) que albergan a la mayoría de la población de la estación. Las viviendas son meros cubículos de ocho metros cúbicos, suelen contar con una cama (a veces litera doble —triple en algunos casos—), un retrete y lavabo abatible tras uno de los mamparos, un pequeño sillón y una pequeña pantalla de 20 pulgadas empotrada de comunicación/entretenimiento.

La mayoría de la población vive en estos cubículos y la mayoría de los visitantes también se tienen que conformar con estas cabinas para descansar. Eso sí, no son caras, se puede alquilar una de ellas por 100 créditos la semana e incluyen tarjeta de pase para los aseos (con duchas) de cada subnivel.

La población de los Barrios Colonia comprende a especies de toda la galaxia y humanos venidos de

todas partes. Los Barrios Colonia cuentan con algunos entrenamientos menores, como cantinas, bares, holosalas, tiendas, etcétera, pero nada destacable como para remarcarlo aquí.

BARRIO MINERO

Este barrio no deja de ser parte de los Barrios Colonia, pero cabe destacar la alta población de mineros que descienden y ascienden a Keissh todos los días. También se suelen quedar aquí los mineros que viven en las pequeñas poblaciones subterráneas de Keissh cuando vienen de visita a la estación.

El Sindicato de Mineros tiene aquí su sede oficial, habiendo rechazado amablemente unas oficinas en el Edificio Consular que les ofreció Sherman.

Aunque no es minero, cabe destacar que aquí vive el conaseguador/arreglador trandoshano Bholdotch, una eminencia en la estación si de encontrar algo o a alguien se trata.

Hay un par de bares interesantes en el Barrio Minero que cabe la pena reseñar:

- **Bar del Minero Errante:** una enorme bar (más de 300m² repartidos en dos plantas), siempre abarrotado de mineros de Keissh, bebiendo, comiendo, fumando y riendo... Volkas D'Amin, el jefe del Sindicato de Mineros es uno de sus clientes más fieles y asiduos.
- **El Bantha Panzudo:** un bar/burdel que se extiende por más de 5 niveles entre enrevesados pasillos, apartados y reservados. Es el burdel más asequible de la estación, y además cuenta con meretrices de un buen montón de especies y unos precios ciertamente populares.

ZONA DE ALMACENES (LA CALDERA)

La Caldera comprende un buen montón de niveles inferiores con almacenes pequeños, medianos, grandes y enormes (abarcando varios niveles). Toda la zona es de acceso directo desde los muelles de atraque ya sea por medio de Turbotubos o ascensores. Reciben el popular nombre de la Caldera por el calor que hace en esta zona, debido a la proximidad con la zona de ingeniería y mantenimiento y por el mal estado del sistema de soporte vital de la zona, que hace que sea casi imposible refrigerar algo la zona.

La zona es un vaivén de gente durante el periodo activo de la estación, pero durante el periodo inactivo es una zona casi desierta. Debido al mal estado del soporte vital, en determinados almacenes los mozos de almacén trabajan con traje de vacío, o al menos con mascarillas de respiración.



Si unos PJs entran a un almacén en una hora poco frecuente, saca una carta del mazo de acción, si es una figura de tréboles el almacén en concreto que visitan tiene una atmósfera tenue (las atmósferas tenues apenas tienen el oxígeno necesario para respirar y la presión atmosférica puede causar traumas físicos a medida que las venas y arterias se hinchan y rompen. Los personajes deben usar trajes espaciales para trabajar con seguridad en atmósferas tenues. Cualquier rotura en el traje obliga a realizar una tirada de Vigor por minuto para evitar sufrir un nivel de fatiga (asumiendo que hay algo de atmósfera respirable). Puede llegar a producir la muerte. La víctima recupera un nivel de fatiga perdido cada diez minutos si el personaje regresa a una presión atmosférica estándar).

ZONA DE INGENIERÍA Y MANTENIMIENTO

Por debajo de la Zona de Almacenes, y ocupando todos los niveles inferiores de Nova Alderaan, se encuentra la Zona de Ingeniería y Mantenimiento. Ocupando prácticamente el 20% inferior de la estación, comprende montones y montones de pasillos y salas de mantenimiento y motores, el soporte vital de la estación y todos los sistemas que mantienen en pie a la estación.

Miles de trabajadores están en esta zona día y noche, trabajando para el perfecto funcionamiento de Nova Alderaan.

Esta zona está altamente vigilada por cámaras de seguridad, drones de seguridad y soldados. Estando en esta zona, ante cualquier actitud sospechosa, tira 1d6:

- 1-2: Nada.
- 3: Grabado por una cámara.
- 4: Dron grabando y emitiendo.
- 5-6: Pareja de soldados al lado.

Ante cualquier resultado de 3-6 saca una carta de la baraja de acción, y si es negra, acudirán en sólo 1d6 turnos 2d6 soldados.

PRINCIPALES DIPLOMÁTICOS:

Cuando se fundó Nova Alderaan, se concibió como un punto neutral de parlamento para evitar más guerras galácticas. El proyecto de la Nueva República fue una certeza en órbita a finales del 10 DBY.

En un principio todas las especies alineadas con la República tenían voto en el Senado, así pues en Nova Alderaan se buscó dar voz a otras grandes fuerzas de la galaxia. Los Hutt mantenían su espacio y su independencia y fueron los primeros en aceptar la invitación de la Nueva República.

En las Regiones Desconocidas algunos exploradores habían tenido contacto con una extraña raya, desconocida hasta entonces, los Yuuzhan Vong, en cualquier caso parecían elusivos y distantes, así como poderosos. Así pues, la República no dejó pasar la ocasión de invitarles (y así en secreto, estudiarles, pero los yuuzhan vong usaron la misma táctica y están en Nova Alderaan, quién sabe si para estudiar la Nueva República, en preparación de una posterior invasión).

Más adelante (en el 25 DBY) se uniría la Primera Orden como miembros diplomáticos de la estación — los rescoldos del Imperio Galáctico pedían un asiento en el Consejo, para así tratar de prevenir más conflictos —, con una guerra fría ya demasiado larga, la Nueva República aceptó.

Así pues se conforma el Consejo Principal Diplomático (C.P.D.), formado por el Embajador de la Nueva República, el de los Hutts, el de los Yuuzhan Vong y el de la Primera Orden.

CONSEJO PRINCIPAL DIPLOMÁTICO

El consejo principal de Nova Alderaan, razón de ser de esta. Conformado por cuatro delegaciones y cuatro Embajadores:

- Por la Nueva República: Ausdrew Sherman, además comandante de Nova Alderaan.
- Por los Hutts: Plunvuddoss del Clan Viz.
- Por los Yuuzhan Vong: Yelh Valhann.
- Por la Primera Orden: el Gran Almirante Namttis Bonewhet.

El C.P.D. puede tener reuniones a dos, tres y cuatro bandas. Normalmente las resoluciones se adoptan por consenso, pero en las reuniones a cuatro, en caso de empate y de tratarse de un asunto de administración de la estación, el voto de Sherman vale doble.

También se pueden reunir a cinco, siendo el quinto grupo el compuesto por el resto de diplomáticos de la estación representados por uno de ellos en concreto de forma rotativa semanal. En este caso, el voto de Sherman en determinadas cuestiones, también vale doble.

Naturalmente las embajadas son invitadas al dialogo entre ellas y hay multitud de reuniones y pactos entre diplomáticos principales y otros diplomáticos menores.

Embajada de la Nueva República:

Formada por el Comandante de Nova Alderaan y diplomático Ausdrew Sherman, militar de profesión y su ayudante la noble de Chandrila y ex senadora, Valimar Billsim.

♣ Ausdrew Sherman

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades:

Conocimiento (Burocracia) d8, Conocimiento (Tácticas) d10, Disparar d6, Intimidar d8, Investigar d6, Notar d10, Pelear d6, Persuadir d8, Pilotar d6, Provocar d8.

Ventajas: Ardor, Carismático, Conexiones (Nueva República), Erudito (Burocracia y Tácticas), Fuerza de Voluntad, Mando.

Desventajas: Código de Honor, Cojo (carrera d4).

Lenguajes: Básico, Mandalore, Huttes, Mon Calamariano y Bothan.

Equipo: Buenas ropas, Comunicador, Computadora de bolsillo, Bláster de bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), Muchos créditos, etc., etc.

El Coronel Ausdrew (Drew para los más amigos), es un hombre de unos sesenta años, con el pelo y la barba canos y, ambos, bien cuidados. De porte noble y distinguido. No suele ir vestido de militar, prefiriendo no mostrar galones, aun así vistiendo elegantemente. Ausdrew cojea de la pierna derecha por una vieja herida mal curada durante la guerra civil.

Sherman nació en Alderaan, y como tal, es pacifista por naturaleza, pero la guerra civil galáctica le convirtió en militar, y muy bueno además. Así se ganó sus galones de general durante el conflicto. La Nueva República pensó en seguida en él como comandante de Nova Alderaan y Sherman se ha

tomado la estación como algo personal, como una oportunidad de “revivir” Alderaan, a la que tanto añora. Es un hombre de honor y pone toda la pasión e inteligencia de la que es capaz en el día a día de la estación, cree en el espíritu con el que fue concebida Nova Alderaan y luchará por ella con todas sus fuerzas.



Durante la guerra tuvo a su servicio a un joven sargento, Ken Darkhall, así que no dudó en traerle a Nova Alderaan en cuanto pudo. Ken trabaja para la estación, pero también es su mejor amigo. También se lleva muy bien con la doctora Marguit Zar, pues tienen pensamientos parecidos, también ha hecho buenas migas con el embajador Vufna'Chan. Una vez cada dos meses recibe la visita de su mujer Garla Sherman, que a veces viene con su hijo Donn Sherman, capitán de la Armada de la República destinado en Hosnian Prime.

♣ Valimar Billsim

Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +4; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades:

Callejear d4, Conocimiento (Política d8), Disparar d4, Intimidar d4, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d8, Pilotar d4, Provocar d6, Sanar d6, Sigilo d8.

Ventajas: Atractiva, Rica, Noble, Sentir el Peligro.

Desventajas: Cautiva, Curiosa.

Lenguajes: Básico, Huttes, Rodiano y Bothan.

Equipo: Lujosas ropas, Muchos créditos, Bláster de Bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), Medpacks (2), Comunicador.

Noble (duquesa) de Chandrila, Valimar pronto hizo carrera política en su planeta, y con 22 años entró en el Senado Galáctico de la Nueva República. Es una joven muy atractiva, culta, formal y educada.

Valimar es hija de la paz, nació hace 27 años, cuando la guerra civil tocaba a su fin, así pues no tiene instinto guerrero, ni ha luchado en ningún conflicto, pero eso no quiere decir que sea débil, sino más bien cauta... Es una buena persona, y una dirigente capaz y justa, quizá sólo tenga dos peros pequeños... es demasiado curiosa y en el fondo anhela el puesto de Sherman, pero esta ambición no es desmedida, sabe que Sherman es mayor y ella muy joven, ya conseguirá el puesto con el tiempo. Mientras aprende del viejo guerrero ya que tiene mucho que enseñar.



El hermano pequeño de la Duquesa Billsim, Vosto Billsim es miembro de la Resistencia de Leia. Vosto tiene medio convencida a Valimar de las malas intenciones de la Primera Orden... pero Valimar se mantiene firme, está aquí para hacer la paz y cree que los demás también...

La ayudante de Sherman es una más que posible patrona de los PJs, ya que su curiosidad la hace intentar enterarse de todo en Nova Alderaan. Y ahí cualquier grupo de PJs le puede venir muy bien,

sobre todo para los bajos fondos, que por su naturaleza, tiene más vedados.

Embajada del Gran Consejo Hutt:

Formada por el Plunvuddos, el embajador, y su ayudante el alien Plus-Duma Seg, que se ha ganado la simpatía y confianza de media estación.



♣ Plunvuddoss Viz

Atributos: Agilidad d4, Astucia d12+2, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +4; **Paso:** 3; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.

Habilidades: Callejear d10, Conducir d6, Conocimiento (Política) d12, Conocimiento (Historia) d12, Intimidar d10, Notar d12, Pelear d6, Persuadir d8, Provocar d10, Supervivencia d10.

Ventajas: Grande (+1 Dureza), Resistente a la Fuerza (+2 a las tiradas para resistir o +2 de Armadura para daño), Conexiones (Nar Shaddaa), Carismático, Noble, Asquerosamente Rico, Ayudante (Waksobog).

Desventajas: Lento (d4 en carrera), Anciano, Avaricioso (m), Deseo Mortal (ascenso del clan Viz).

Lenguajes: Huttes, Básico, Ryl, Gamorreano, Nikto, Rodiano y Devarones.

Equipo: Fortalezas por todo el Espacio Hutt, muchísimos matones, algunos cazadores de recompensas, muchísimos créditos, Pistola bláster de Bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), Silla levitadora, etc., etc.

Plunvuddos es un anciano hutt, líder de todo el clan Viz, un clan de rango medio en Nal Hutta. Los Viz son muy ricos ya que controlan varios sistemas ricos en Especia. Así no le fue difícil convencer al Gran Consejo para conseguir el puesto de Embajador en Nova Alderaan, además Plunvuddos es un hutt muy sabio y convincente. Para el Gran Consejo este es un puesto menor, pero Plunvuddos es más amplio de miras y sabe que Nova Alderaan se convertiría en algo importante (para bien o para

mal). Ejercita su puesto con diligencia y mano firme, y su anhelo más secreto es el ascenso del kajidic Viz en la política hutt, aunque le cueste la vida, dejará a sus tres hijos, mejor posicionados de lo que él estuvo jamás.

Este grande y orondo hutt, tiene dificultades para moverse que soluciona con una silla levitadora, es de color amarillo ámbar y tiene una marca de nacimiento cruzándole el ojo derecho. Waksobog es su guardaespaldas personal, a la vez que criado y jefe de personal.



♣ Waksobog

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d10.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.

Habilidades: Apostar d6, Callejear d10, Conducir d6, Conocimiento (Burocracia) d6, Disparar d10, Forzar Cerraduras d10, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d6, Sigilo d8, Tregar d8.

Ventajas: Carismático, Visión Térmica, Ladrón, Puntería.

Desventajas: Débil de Voluntad, Exceso de Confianza, Juramente (M, al clan Viz).

Lenguajes: Básico, Ryl y Huttes.

Equipo: Carabina bláster (20/40/80•2d6+2•CdF 2•PA 1•R3B•Auto), Cuchillo (d6+d4), Cinturón de utilidades, Medpac, Comunicador, Datapad, Kit seguridad.

Waksobog nació en esclavitud en Nal Hutta, su familia era propiedad del Clan Viz, de muy niño fue elegido por Plunvuddos para convertirse en su guardaespaldas personal, así que recibió el mejor

entrenamiento que los hutt pueden pagar. Es un tipo frío, profesional, silencioso y lacónico. Suele ir vestido con un uniforme militar. Es muy sigiloso y nunca está muy lejos de Plunvuddos, a no ser que esté en una misión encomendada por este.



Plus-Duma Seg

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4.

Habilidades: Apostar d8, Callejear d8, Conocimiento (Burocracia) d8, Conocimiento (Historia) d4, Disparar d6, Intimidar d6, Investigar d8, Notar d8, Persuadir d8, Provocar d8, Sigilo d10.

Ventajas: Conexiones (Gran Consejo Hutt), Carismático, Afortunado.

Desventajas: Pequeño (-1 Dureza), Bocazas, Cobarde.

Lenguajes: Básico, Huttes, Ryl y Bothan.

Equipo: Ropas de lujo, Muchos créditos, Bláster de bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), Comunicador, etc., etc.

Plus-Duma Seg es un extraño alien de raza desconocida, de pequeño tamaño (1,25m), que es el ayudante consular de Plunvuddos, puesto ahí por el Gran Consejo de Nal Hutta. Viste ropas ostentosas y siempre está sonriendo. Es muy agradable con todo el mundo...

De carácter bonachón y algo pendenciero, se ha ganado muchos amigos en Nova Alderaan, su actitud y aspecto pudieran hacerle parecer no apto para su puesto, pero sentado en una mesa de negociación es implacable y diligente. Le es completamente fiel al Gran Consejo Hutt.

Embajada de los Yuuzhan Vong:

Formada por ministro sacerdote Yelh Valhann y su ayudante de casta guerrera Dashahell Nah.

Para ellos Nova Alderaan es una blasfemia, al no ser una “construcción viva”, pero soportan estoicos, estudiando a sus futuros enemigos. Por eso no hay muchos yuuzhan vong en Nova Alderaan, apenas los dos embajadores y un puñado de guardias.



♣ Yelh Valhann

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d12, Fuerza d8, Vigor d10.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 13 (6).

Habilidades: Callejear d4, Conocimiento (Burocracia) d8, Conocimiento (Religión) d8, Disparar d6, Intimidar d12+2, Investigar d8, Lanzar d8, Notar d8+2, Pelear d8, Persuadir d8+2, Provocar d10, Sanar d10, Sigilo d8.

Ventajas: Poderoso, Piel Dura, Resistencia a la Fuerza, Noble, Carismático, Esquiva, Instinto Asesino.

Desventajas: Forastero, Manazas, Exceso de confianza, Tozudo.

Lenguajes: Yuuzhan Vong, Básico, Ryl y Huttes.

Implantes: Mqaaq'it (como Visión mejorada x50, +2 Notar), Injerto de Órganos vocales (como Bonificación de Rasgo +2 a Intimidar y Persuadir).

Equipo: Armadura de Cangrejo Voodun (como armadura de batalla), Anfibastón (como vibroespada 2d8+2•PA 2 + Veneno —si aturde al menos— Ponzoñoso (pág. 131)), Biocomunicador, Biogeles curativos (como Medpacks).

Yelh Valhann es miembro de la casta superior de los yuuzhan vong, nacido noble, pronto se convirtió en un sacerdote reconocido, con grandes dotes para el mando. Es precavido, inteligente y muy intuitivo. Está en Nova Alderaan para aprender de todos sus posibles futuros enemigos y saber cómo enfrentarse a ellos en un futuro, él espera, que no muy lejano. Así pues mantiene una fachada de una cierta cordialidad en la medida que esto es posible en un yuuzhan vong.



♣ Dashahell Nah

Atributos: Agilidad d12, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d12.

Carisma: -4; **Paso:** 6; **Parada:** 10; **Dureza:** 14 (6).

Habilidades: Conocimiento (Religión) d4, Disparar d10+2, Intimidar d8, Investigar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d12+2, Provocar d8, Rastrear d8, Sigilo d12, Tregar d10.

Ventajas: Poderoso, Piel Dura, Resistencia a la Fuerza, Asesino, Barrido Mejorado, Bloqueo, Maestro en Pelear.

Desventajas: Forastero, Manazas, Vengativo (m), Leal.

Lenguajes: Yuuzhan Vong, Básico, y Geonosiano.

Implantes: Injerto de Órganos de puntería (como Bonificación de Rasgo +2 a Disparar).

Equipo: Armadura de Cangrejo Voodun (como armadura de batalla), Anfibastón (como vibroespada

d10+d8+2•PA 2 + Veneno —si aturde al menos— Ponzoñoso (pág. 131)), Biocomunicador, Cinturón de bioutilidades, Blast Bug (como pistola bláster 15/30/60•2d6•CdF 1•PA 1).

Dashahell pertenece a la casta guerrera, su familia siempre ha servido a los Valhann y así lo continúa haciendo él. Desde bien joven destacó como un guerrero brutal, una fuerza imparable, así que Yelh le eligió como su acompañante/guardián en su misión en Nova Alderaan.

Dashahell odia estar rodeado de toda la tecnología de Nova Alderaan, cada día, para él, es un esfuerzo no perder los nervios y comenzar a matar indiscriminadamente, pero la lealtad hacia Yelh le hace controlarse. En cualquier caso es mejor no contrariar a Dashahell, tiene la mecha muy corta.

Embajada de la Primera Orden:

Formada por el Gran Almirante Namttis Bonewhet, su ayudante el Capitán Withjust y el Caballero de Ren, Acnos Ren que actúa como guardaespaldas personal de Bonewhet.

Aun siendo los últimos en incorporarse, tienen un puesto preponderante en el C.P.D., y tienen multitud de tratados bilaterales con otras potencias menores. Uno de las peticiones más insistentes del almirante Bonewhet a Sherman es sobre las ilícitas actuaciones de la Resistencia en los sistemas bajo el gobierno de la Primera Orden. Sherman niega una y otra vez que la citada Resistencia tenga algo que ver con la Nueva República, y así se les va la mitad de casi todas las reuniones que hacen a dos bandos entre ellos.

Dentro de Nueva Alderaan apenas hay un escuadrón de soldados de asalto (50) como guardianes, respetando la paz de Nova Alderaan (y manteniendo su fachada), pero a la sombra de Fraden, el otro planeta de Kantroiish, hay una buena flota de la Primera Orden, fluctuante en número, pero al menos con tres Destruyores Estelares clase Imperial, naturalmente esto no le gusta nada a Sherman, pero no puede decir mucho, ya que la República también mantiene una flota en el sistema, y se trata de un sistema independiente y neutral...

♣ Gran Almirante Namttis Bonewhet

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Habilidades: Conocimiento (Astrogación) d8, Conocimiento (Política) d8, Conocimiento (Tácticas) d8, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d8, Pilotar d8, Supervivencia d6.

Ventajas: Carismático, Conexiones (Primera Orden), Mando, ¡Mantener la línea!, Líder de Hombres, Táctico.

Desventajas: Enemigo (m, la Resistencia, ya que gobernó un planeta especialmente castigado, donde actuó mucho la Resistencia), Vengativo (m), Sigue Órdenes.

Lenguajes: Básico, Zeltron, Huttes, y Falleen.

Equipo: Uniforme, Comunicador, Computadora de bolsillo, Bláster de bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), Vara de registro, Asistente droide C3 modificado.



Namttis Bonewhet nació en Corellia hace unos 55 años, la guerra civil le cogió como un joven y prometedor oficial imperial destinado en el Borde Exterior en el Súper Destructor “Vorágine”. La pequeña flota a la que servía, no sufrió grandes desventuras durante la guerra, así más adelante se pudo recomponer y unir a otras, formando los rescaldos del Imperio que aún dieron mucha guerra.

Namttis es un genio táctico, que estudió y memorizó las estrategias del Gran Almirante Thrawn y de Adar Tallon, así poco a poco fue ascendiendo por todas las categorías (inclusive fue momentonea-

mente gobernador del planeta Loxx-31) hasta llegar a Gran Almirante, uno de los pocos que hay ahora en la Primera Orden, pero es un activo muy valioso, reflejo de los buenos tiempos del Imperio y como tal Snoke le tiene en aprecio.

Namttis es un hombre recto, inteligente, tranquilo, paciente y sobre todo un líder de hombres y un genio táctico a bordo de su Súper Destructor "Vorágine" (le mantiene con mucho cariño). Aun así, el mundo de la diplomacia no le gusta tanto y se siente algo encerrado, pero en cualquier caso, no se le da mal... es cuestión de aplicar la táctica de forma algo distinta.



Capitán Withjust

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Burocracia) d8, Disparar d8, Intimidar d6, Investigar d8, Notar d8+2, Pelear d6, Persuadir d6, Pilotar d6, Provocar d4, Sigilo d6.

Ventajas: Investigador, Alerta.

Desventajas: Avaricioso (M), Curioso.

Lenguajes: Básico, Dures, Huttes, y Kaminoano.

Equipo: Bláster de bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), Cinturón de utilidades, Comunicador.

El capitán Withjust es un oficial simplón como diplomático, como mando, como piloto, como luchador... pero es un investigador de primera, y por eso Bonewhet lo eligió como su agregado para Nova Alderaan. Es un tipo muy hábil sacando infor-

mación de las calles, investigando y sacando conclusiones, siempre atento.

Pero hay dos cosas que el Gran Almirante desconoce de Withjust que podrían causarle problemas al capitán, es una persona extremadamente avara y se pierde por las bailarinas del Mumh Pub.



♣ Acnos Ren

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d8, Vigor d10.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 9 (2).

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (La Fuerza) d6, Disparar d6, Intimidar d10, Investigar d6, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d8, Provocar d8, Sigilo d8, Tregar d8, La Fuerza d10.

Ventajas: Trasfondo Arcano (Sensible a la Fuerza), Arma distintiva (su látigo láser rojo), Acróbata, Frenesí, Nuevo Poder (x1), Puntos de Poder (x1).

Desventajas: Exceso de confianza, Arrogante, Juramento (a los Caballeros Ren y a Snoke).

Puntos de Poder: 15

Poderes: Desvío, Empujón, Lectura de Mentes, Proyectil.

Lenguajes: Básico, Huttes y Togruti.

Equipo: Casco protector y chaleco, Látigo de luz (d8+d6+5•Ignora armaduras•Alcance 1•+1 al Ataque), Comunicador, Cinturón de utilidades, Cable enganche de muñeca.

Acnos Ren es el nombre de ha tomado este humano, el anterior, ya no importa y es un misterio... como miembro de los Caballeros de Ren sirve al Gran Líder Snoke, y aunque este se fía plenamente de Bonewhet, le gusta tener un testimonio de lo que sucede en la estación de primera mano.

Acnos es arrogante y confiado, pero tiene motivos para serlo ya que es poderoso en la Fuerza. Es silencioso y meditativo, pero presto a la cólera si hace falta. Lleva un extraño látigo de luz roja que se estira casi dos metros y con él que es muy hábil.

OTROS DIPLOMÁTICOS

A parte de estas comitivas diplomáticas hay otras en Nova Alderaan. En principio, son menos importantes ya que a la mayoría de las especies de la galaxia se las entiende representadas por la República Galáctica, así pues, Ausdrew Sherman es también su representante. No obstante algunas especies e intereses mandan representación a la estación para tener un acceso directo a la embajada intergaláctica.

Esto supone un buen número de diplomáticos y cónsules más, pero no pondremos a todo, simplemente mencionaremos dos importantes (por distintos motivos) dejando que el Director de Juego cree los suyos propios y los añada a la trama de la forma que él crea conveniente.



Vufna'Chan

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 3.

Habilidades: Apostar d6, Callejear d6, Conocimiento (Burocracia) d8, Conocimiento (Computadoras) d8, Disparar d4, Forzar Cerraduras d8, Investigar d6, Notar d6+2, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d8.

Ventajas: Enérgico, Sentidos desarrollados (Alerta), Noble, Erudito (Burocracia y Computadoras).

Desventajas: Bajo (-1 Dureza), Delirios (m), Buscado (m, en Chad).

Lenguajes: Chadra, Básico y Bothan.

Equipo: Ropas de lujo, Muchos créditos, Bláster de bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), Vibrocuchillo (2d4+2•PA 2•2/5/7), Kit de Seguridad, Comunicador, etc., etc.

Vufna'Chan es un chadra-fan enviado desde el planeta Chad, por los alegres chadra-fan para estar al tanto de la política de Nova Alderaan. Este alegre y gregario individuo ha hecho multitud de amigos en toda Nova Alderaan, se podría decir que es uno de los miembros más populares de la comunidad, por ejemplo, llevándose muy bien con el Comandante Sherman.

En realidad Vufna sí que es un noble de Chad, pero por una serie de desgracias fue acusado de asesinato y es considerado un peligroso criminal en su planeta... el caso es que él cree que no, y se cree fehacientemente cónsul de Chad en Nova Alderaan, con sus papeles en regla y todo (falsificados)... Por suerte para él, la poca importancia de Chad y los chadra-fan en la política galáctica ha hecho que nadie sospeche ni investigue sus credenciales.



Osval Freetend

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d10, Conducir d6, Conocimiento (Política) d8, Disparar d6, Intimidar d6, Investigar d6, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d6, Provocar d6, Sigilo d6.

Ventajas: Atractivo, Conexiones (Sector Corporativo), Esquiva Mejorada.

Desventajas: Avaricioso (M), Cauto, Cobarde.

Lenguajes: Básico, Mandalore, Zeltron, Bothan y Huttes.

Equipo: Bláster de bolsillo (4/8/16•2d4•CdF 1), Cinturón de utilidades, Datapad, Comunicador.



Osva Freetend es un importante ejecutivo de la Star Tel Tech Corporation (STTC), y actúa como diplomático de todo el Sector Corporativo en Nova Alderaan. Aunque se supone que habla por todo el CorpSec, y así es, en realidad busca mejorar la posición de su empresa a nivel galáctico como prioridad y ya, como secundario, mejorar la de todo el Sector Corporativo. Varias empresas son las dueñas de las minas de Keiss y Osva vela por sus intereses, priorizando los económicos.

Osva es un tipo avaricioso, cauto y cobarde, que no dudaría en vender a su madre por créditos contantes y sonantes. Así pues es muy fiel a la STTC y por ende al Sector Corporativo ya que pocas fuerzas en la galaxia le pueden pagar más.

Es un poco pagado de sí mismo, y le pueden las mujeres y twi'leks atractivas.



OTROS PNJs IMPORTANTES:

A continuación añadiremos otros tantos PNJs importantes de una manera u otra en el día a día de la estación espacial.



♣ Doctor Phalu Thernu

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conocimiento (Medicina) d8, Conocimiento (Computadoras) d6, Disparar d4, Investigar d8, Notar d8+2, Pelear d4, Persuadir d6, Reparar d6, Sanar d10, Sigilo d4.

Ventajas: Intelecto Mejorado (+2 a Conocimientos), Sentidos Desarrollados (como Alerta), Trance, Afortunado, Curandero.

Desventajas: Frágil, Curioso, Juramente (Hipocrático).

Lenguajes: Bith, Básico, Bothan, Hutt y Ryl.

Equipo: Muchos medpacs, Medicinas variadas, Datapad, Comunicador, Vara brillante, Cronómetro y mucho material médico en los laboratorios médicos de Punta de Espada.

El Dr. Phalu es un bith espigado, serio y muy práctico. Desarrolló toda su carrera médica en la flota de la República como médico de a bordo. Así su experiencia militar le hizo perfecto para el puesto en Nova Alderaan.

Thernu es muy bueno y profesional en su trabajo, pero no se mezcla mucho con nadie, no ha hecho verdaderos amigos en la estación pese a tratar casi

con todo el mundo importante. Una vez cumplidas sus obligaciones se va a su camarote con su mujer, Yesa Thernu (no tienen hijos) a esperar el siguiente día de trabajo o a una emergencia. También le gusta ir a jugar de vez en cuando.

Pese a diferir en muchas ideas con la segunda al mando del ala médica, la Doctora Marguit Zar, sabe que es muy buena en su trabajo y la tiene en estima, pero profesionalmente, ni siquiera con ella ha llegado a intimar mucho.

En el fondo el doctor recaba información de todo aquel que pasa por su consulta de una forma u otra.



♣ Doctora Marguit Zar

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conocimiento (Medicina) d8, Conocimiento (Plantas) d10, Investigar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d4, Rastrear d8, Sanar d8, Supervivencia d8.

Ventajas: Leñadora, Erudita (Medicina y Plantas).

Desventajas: Equipo Especial (los anomid requieren de un equipo especial para respirar fuera de su atmósfera), Pacifista (M), Manía (cantar una letanía hasta el hartazgo).

Lenguajes: Anomid, Básico, Gand y Ithoriano.

Equipo: Muchos medpacs, Plantas variadas, Respirador, Comunicador, Vara brillante, Cantimplora, Equipo de supervivencia, Lanzadera mediana.

Aunque esta anomid prefiere que se la llame “Sanadora” que doctora, está claro que es muy buena haciendo lo suyo, se la llame como se la llame. Es una mujer muy espiritual y pacifista, odia la violencia y trata de restañar las consecuencias de esta. Es muy sabia, paciente y educada. Se ha hecho bastante amiga del Comandante Sherman.

Marguit suele hacer, dos veces al año, expediciones a Keissh, en busca de las raras planta que crecen en el inhóspito planeta. Para ellas suele contratar a guardias y aventureros.



♣ Keezist Gum

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d10.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 7.

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Astrogación) d6, Disparar d10, Intimidar d8, Investigar d6, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d6+2, Pilotar d8, Rastrear d8, Sigilo d8, Supervivencia d8, Tregar d6.

Ventajas: Estéticamente Placentero (Atractivo), Feromonas, Artista Marcial, ¡Rock’n Roll!, Señor de las Bestias.

Desventajas: Sangre Fría (-1 Vigor efectos basados en frío), Arrogante, Vengativo (m).

Lenguajes: Básico, Fallen y Huttes.

Equipo: Pistolabláster (15/30/60•2d6•CdF1•PA1), Rifle bláster (40/80/160•2d8•CdF 2•PA 2•R3B•Auto), Cinturón de utilidades, Comunicador, Datapad, Carguero ligero modificado "Gran Avalancha Negra".

Si hay un cazador de recompensas conocido en Nova Alderaan, ese es el fallen Keezist Gum, un tipo frío despiadado, arrogante y vengativo. Que puede comportarse de manera social y conseguir lo que quiere gracias a las feromonas fallen. Keezist pertenece al Gremio de Cazarrecompensas y se considera su "máxima autoridad" en el sector. Y como tal, imprescindible en cualquier caza del sector...

En su nave suele tener todas sus armas y también a su fiel perro gawanko "Clak" (usar ficha de León página 208 SW).



Bholdotch

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.

Habilidades: Callejear d10, Conocimiento (Nova Alderaan) d6, Disparar d8, Forzar Cerraduras d6, Intimidar d6, Investigar d8, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Reparar d8, Sigilo d8, Supervivencia d8, Tregar d6.

Ventajas: Fuerte, Regeneración, Escamas, Conexiones (Bajos Fondos), Conexiones (Contrabandistas), Investigador.

Desventajas: Desmañado, Sangre Fría (-2 Vigor efectos basados en frío), Corto de vista (m).

Lenguajes: Básico, Dosh, Ryl y Huttes.

Equipo: Pistolabláster (15/30/60•2d6•CdF1•PA1), Cuchillo (d8+d4), Macrobinales, Cinturón de utilidades, Comunicador, Lentillas Correctoras, Datapad, Kit seguridad.

Bholdotch es la persona con la que necesitas hablar si quieres encontrar algo o a alguien en Nova Alderaan. Vive en el Barrio Minero pero se mueve por toda la estación. Presume de una cierta independencia. Es astuto, discreto y con los contactos necesarios. Si necesitas un Conseguidor rápido y fiable, él es tu trandoshano.



Marygrac Suntil

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Apostar d4, Callejear d6, Conocimiento (Astrogación) d6, Disparar d8, Nadar d4, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Pilotar d10, Provocar d6, Reparar d6, Sigilo d6, Tregar d6.



Ventajas: As, Atractiva, Contrabandista, Manos Firmes, Nave (Estrella Blanca).

Desventajas: Enemigo (M, La Primer Orden), Leal.

Lenguajes: Básico, Binario y Huttes.

Equipo: Pistola bláster (15/30/60•2d6•CdF1•PA1), Comunicador, Datapad, Carguero ligero modificado "Estrella Blanca", Múltiples herramientas.

Marygrac es una buenísima contrabandista que se mueve por el sector y por todo el Borde Exterior, tomando Nova Alderaan como base regular. Es una joven atractiva, valiente y decidida, que aparenta estar sólo interesada en el dinero, pero tiene un gran corazón y ayuda a todo aquel que puede (y le parece buena gente).

En realidad trabaja para la Resistencia espionando los movimientos de la Primera Orden en Nova Alderaan como parte de un plan de Leia Organa, pero la República no sabe nada de esto. Quizá necesite ayuda de algún grupo valiente para alguna misión...

TRAMAS, RUMORES Y SECRETOS:

En Nova Alderaan hay multitud de posibilidades de tramas, eventos y aventuras. Además es fácilmente convertible en un sandbox. También incluimos aquí 20 tramas, rumores o secretos que meter en las partidas en Nova Alderaan. Si no se te ocurre nada, o quieres enriquecer la partida con una trama nueva, tira 1d20 y consulta el resultado. Después saca una carta del mazo de acción:

- Si es Negra es sólo un rumor sin confirmar, y como tal aparecerá, dejando vía libre al DJ en cuanto a su veracidad y tardanza de acontecimiento (si es que llega a pasar).
- Si es Roja es algo que pasa o va a pasar ya.

- Si es una Figura deberás, además hacer que la trama continúe en la siguiente partida por lo menos.
- Si es un Comodín tira 2d20 y mezcla ambas tramas. Además deberá continuar en la siguiente partida y queda a tu elección si es verdadera o falsa... pero afectará los PJs de una manera directa...

1d20: ¿Qué está pasando?

- 1 Un Señor del Sith ha llegado desde las Regiones Desconocidas... llevaba extraviado allí desde antes de las Guerras Clon, consiguió una nave y llegó a Nova Alderaan (el lugar habitable más cercano), ocultando su naturaleza, obviamente.
- 2 Los hutts están tratando de llegar a un acuerdo con los yuuzhan vong de espaldas a la Nueva República, al parecer tratan de comprar biotecnología a cambio acceso a las rutas comerciales hutt.
- 3 Gadina es en realidad una jedi de más de tres siglos de edad, oculta en Nova Alderaan huyendo de no sé sabe bien qué...
- 4 Un agente encubierto de la Resistencia a las órdenes de la General Organa contacta con los PJs... Les insiste en que la Primera Orden busca la guerra y no la paz, creen que pueden estar medrando y construyendo algún tipo de arma...
- 5 Una expedición de Xenoarqueólogos ha llegado a Nova Alderaan, su propósito es quedarse un tiempo para hacer expediciones regulares a Keiss, ya que insisten en que han encontrado un viejo templo muy importante (ya sea jedi, sith o de algún otro culto a la Fuerza), ahíto de

tesoros e importantes hallazgos. Pero... quizá desentierren algo que no deban...

6 Los yuuzhan vong no están aquí en una campaña de conquista, han contactado con la galaxia conocida por primera vez dado que están huyendo de un mal primordial, una civilización de las Regiones Desconocidas más alejada que ellos (y más temible). Otros tantos dicen que en realidad no han contactado para pedir ayuda por la extraña civilización, si no que en realidad son sus servidores, y actúan como exploradores... En cualquier caso, la citada civilización no tiene nombre, simplemente se la conoce como *"La Oscuridad"*.

7 La Primera Orden mantiene férreo el puño con el que aprieta los sistemas en los que gobierna, todo lo que hace en Nova Alderaan es para ganar tiempo... últimamente se están poniendo en contacto con hutts y con Sol Negro para conseguir piezas tecnológicas, y lo más raro, han encargado a un Clan de espías bothan la búsqueda de cristales Kyber.

8 Sol Negro está metiendo armas de contrabando en Nova Alderaan. Últimamente en cantidades muy amplias... Darkhall está cerrando el cerco, pero los contrabandistas de Sol Negro son astutos y mañosos. Al parecer quieren las armas para sus problemas en la Zona Comercial y para vender el exceso en los bajos fondos.

9 Dreybe Ras el hutt, está desesperado, ha llegado un ultimátum de su clan para que acabe con Sol Negro en Nova Alderaan, así que parece que va a haber guerra en los bajos fondos... para él esto se queda pequeño y cree que en el caos de la guerra, Plunvuddoss Viz podría caer.

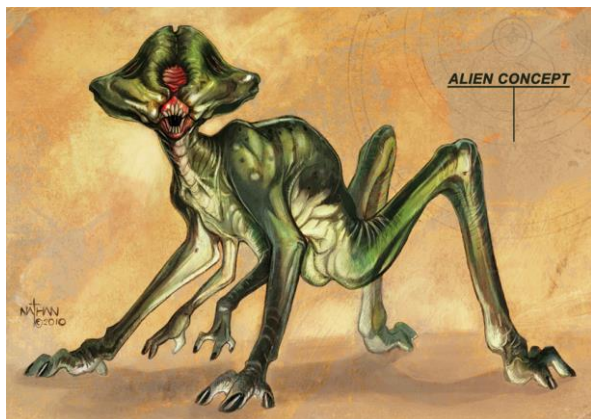
10 Un asesino en serie está acabando con prostitutas del Codo... cada tres días aparece una muerta, descuartizada... ¡Un espectáculo horrible! Darkhall ha puesto a sus mejores investigadores en el caso... Pero Sol Negro que está perdiendo mucho dinero y recursos, también hace algo por el barrio... ha puesto una recompensa para aquél que le lleve a *"La Muerte Sombria"* como le han llamado las prostitutas del arrabal.

11 Una comitiva de Brujas de Dathomir ha llegado a Nova Alderaan, las Hermanas de la Noche dicen venir con buenas intenciones, dispuestas a establecer una embajada en Nova Alderaan. Pero, ¿quién puede fiarse?

12 Los mineros de Keissh están hartos de la explotación corporativa que vienen sufriendo y han iniciado una huelga que se prevé larga. Osva Freetend ha solicitado una reunión de urgencia para ver si se puede presionar a los mineros... Mientras ha recibido órdenes desde el Sector Corporativo para que contrate a sicarios para acabar con los jefes de la revuelta, Volkas D'Amin



- y los capataces de las comunidades subterráneas de Keissh.
- 13 En el Hotel-Casino Castillo Month se está organizando la mayor partida de Sabacc de los últimos 50 años. Tahúres de toda la galaxia están viajando a Nova Alderaan para tratar de participar... Pero antes habrá que conseguir una plaza, sumamente cara, o bien pasar todas las fases previas demostrando una gran maestría.
- 14 Goldolon Vek, un sullustan encargado importante de la zona de ingeniería y mantenimiento está siendo chantajeado y extorsionado por la Primera Orden para meter armas en Nova Alderaan de contrabando. Goldolon se lo ha contado a varios amigos de confianza, pero el rumor se ha extendido, lo que no sabe nadie, es que en realidad Goldolon es un agente encubierto del Sector Corporativo, y que esos rumores que apunten a la Primera Orden están más que buscados por su parte.
- 15 Corre el rumor de que los yuuzhan vong han introducido de contrabando una familia de un extraño xeno en la estación... al parecer lo soltaron en la Caldera ya que necesita calor y una atmósfera baja en oxígeno. Estos xenos, naturalmente devoran y se alimentan de carne, siendo unos despiadados depredadores...



- 16 Alguien ha robado la Gema Verde de Chandrila, la joya más importante en posesión de la consejera Billsim. Se dice que busca de emprendedores aventureros que la ayuden en su recuperación... O quizá se esté vendiendo en los bajos fondos y llegue el rumor a los PJs.
- 17 La tensión entre las flotas de la Primera Orden y la Nueva República está a punto de estallar, o eso dicen las malas lenguas... en cualquier caso está habiendo mucho movimiento burocrático para limar asperezas y las reuniones entre ambas delegaciones son constantes... pero en el resto de estación también se nota la tensión y han estallado varias peleas entre defensores de unos y de otros. Los hutt se han ofrecido como mediadores en el conflicto.
- 18 Marygrac Suntil ha introducido a un comando de la Resistencia en Nova Alderaan. Al parecer investigan algo relacionado con Acnos Ren y su relación con el Líder Supremo Snoke. La Nueva República no sabe nada, y es mejor así... pero el O.S.I. sí está informado y actuará en consecuencia...
- 19 El Senado Galáctico de la República manda una comitiva a Nova Alderaan para hacer una investigación a fondo de si los fondos desviados a ella merecen la pena. Los burócratas de acercan... y seguro la estación lo va a notar a nivel seguridad, precio, etc.
- 20 Algo está fallando en los motores de Nova Alderaan, poco a poco han ido perdiendo impulso y altura, y ahora la estación, parece avocada a caer a Keissh. Todos los técnicos están con ello, pero no consiguen avances... no se sabe si será un sabotaje desde dentro, el caso es que la estación está condenada si no se invierte el fallo, y caerá al planeta en una semana. Todas las facciones están alertadas, algunas han puesto todos sus medios en manos de Sherman, otras están haciendo el equipaje para abandonar Nova Alderaan cuanto antes...



		Nombre	
		Rango	
Profesión		Exp	
Especie		Edad	
Peso	Altura	Genero	

Rasgos distintivos



AGILIDAD



ASTUCIA



ESPIRITU



FUERZA



VIGOR

CARISMA

Base 0

PARADA

Base 1/2 Pelear +2

PASO

Base 6

DUREZA

Base 1/2 Vigor +2

BENIS

PTOS. PODER

HABILIDADES

- d__ Apostar (AST)
- d__ Callejear (AST)
- d__ Conducir (AGI)
- d__ Disparar (AGI)
- d__ Forzar Cerraduras (AGI)
- d__ Intimidar (ESP)
- d__ Investigar (AST)
- d__ Lanzar (AGI)
- d__ Nadar (AGI)
- d__ Navegar (AGI)
- d__ Notar (AST)
- d__ Pelear (AGI)
- d__ Persuadir (ESP)
- d__ Pilotar (AGI)
- d__ Provocar (AST)
- d__ Rastrear (AST)
- d__ Reparar (AST)
- d__ Sanar (AST)
- d__ Sigilo (AGI)
- d__ Supervivencia (AST)
- d__ Tregar (FUE)
- d__

VENTAJAS - DESVENTAJAS

CONOCIMIENTOS / IDIOMAS

d__	
d__	
d__	
d__	
d__	

EQUIPO DE COMBATE

ARMA	DIST.	DAÑO	C.D.F.	P.A.	PESO	NOTAS
------	-------	------	--------	------	------	-------

ARMADURA

BONO

LOC./LI.

PODERES

PODER

COSTE

DIST.

EFEECTO

DUR.

SALUD

HERIDAS

-1	-2	-3
-1	-2	INC!

FATIGA

EQUIPO (PESO)

DESCRIPCIÓN FÍSICA-PSÍQUICA

CRÉDITOS

Por cada múltiplo de
Lim. Carga o fracción
-1 a toda acción física

TOTAL PESO

LIM. CARGA

NOTAS

PTOS. LADO OSCURO



SAVAGE

STAR WARS



_____	Nombre
_____	Tipo
_____	Capitán

HOJA DE NAVE //

PLANO INTERIOR //

CARACTERÍSTICAS

TAMAÑO (M)

CARGA

TRIPULACIÓN

AUTONOMÍA

AC/VM

HÍPERIMPULSOR

MANIOBRABILIDAD

ARMA

CDP/PA/DAÑO

DUREZA

ARMA

CDP/PA/DAÑO

PANTALLAS

ARMA

CDP/PA/DAÑO

TREPADA

ARMA

CDP/PA/DAÑO

HERIDAS

-1

-2

-3



¡SINIESTRADO!

ASPECTO EXTERIOR

NOTAS / EQUIPO LLEVADO EN LA NAVE

PRECIO ESTIMADO:

