

CACERIA HUMANA EN TATOOINE PARA SAVAGE WORLDS

Por Millán Mozota "Culmani/Khulmani"



INTRODUCCIÓN

Cacería humana en Tatooine es la traducción al español de *Tatooine Manhunt* (1988), una fantástica aventura escrita para el juego de rol Star Wars de West End Games (1987). Un manual para tiempos más civilizados, ajeno a cualquier tipo de "Amenaza Fantasma". O en otras palabras, que fue publicado cuando sólo existía una Trilogía de la Guerra de las Galaxias, la original.

La aventura que nos ocupa es una pieza magnífica, de rol de vieja escuela, y además captura perfectamente la temática, el ritmo, y el estilo de la gran ópera espacial que es Star Wars.

Como anuncia el título de la aventura, ésta gira alrededor de una horda de cazarrecompensas y su presa, y se desarrolla casi íntegramente en Tatooine.

El documento que estás leyendo adapta *Cacería Humana en Tatooine* al sistema de Savage Worlds, un reglamento cuyo lema es ¡Rápido, Furioso y Divertido!, y que encaja perfectamente con el espíritu de las películas de Star Wars y el de esta aventura. La adaptación se divide en las siguientes partes:

- Notas de adaptación
- PNJs principales
- PNJs secundarios
- Naves y Vehículos

NOTAS DE ADAPTACIÓN

Notas generales

Lo primero que necesitarás, obviamente, es una copia de la aventura en español (*Cacería Humana en Tatooine* de Joc Internacional) o en inglés (*Tatooine Manhunt* de WEG).

Esta adaptación ha sido diseñada para que no necesites otros libros aparte del manual de *Savage Worlds* (la edición deLuxe de PEG en inglés, o el manual básico de HT Publishers en español). No obstante, hay dos libros que pueden resultarte de utilidad para preparar y dirigir la aventura: El *Science-Fiction Companion* para *Savage Worlds* (inédito aún en español), y el propio manual del juego de rol de *Star Wars* de WEG, traducido por Joc Internacional.

Modificadores a la dificultad

El juego de rol de WEG usa unos números de dificultad creciente para resolver las acciones, de más sencillas a más complicadas, mientras que en *Savage Worlds* la dificultad siempre es la misma (4) pero se aplican modificadores a la tirada en función de lo difícil que sea la tarea a realizar. Puedes usar la siguiente tabla (que es muy fácil de recordar aunque no la tengas delante) para convertir al vuelo las tiradas:

<i>Star Wars de WEG</i>	<i>Savage Worlds</i>
Muy fácil	+2
Fácil	+1
Moderada	0
Difícil	-2
Muy difícil	-4
Heroica	-6

Adaptación de atributos y habilidades

Cuando se pida una tirada en el texto, usa la siguiente tabla para convertirla a Savage Worlds (contiene las equivalencias más relevantes para la aventura).

Star Wars de WEG	Savage Worlds
Astrogración	Conoc.: Astrogración
Buscar	Investigar o Notar
Cabalgar	Montar
Destreza	Agilidad
Escalar/Saltar	Trepar o Agilidad
Escondarse/furtivo	Sigilo
Fortaleza	Fuerza
Mando	Intimidar
Manejo de repulsores	Conducir
Medicina	Sanar
Negociar	Persuadir
Percepción	Notar
Pilotar naves	Pilotar
Progr. de Computadores	Conoc.: Computadores
Razas alienígenas	Conoc: Alienígenas
Rep. de naves espaciales	Reparar
Seguridad	Conoc.: Computadores
Sistemas Planetarios	Conoc. generales
Técnica	Conoc.: Computadores
Tecnología	Conoc. generales
Timar	Persuadir
Vigor	Vigor

Creación de PJs

Los jugadores pueden crear sus PJs con las reglas de Savage Worlds. Y puede resultar útil apoyarse también en el *Science-Fiction Companion* para las especies alienígenas y el equipo inicial. Como alternativa, puedes utilizar una de las múltiples adaptaciones *fan* de Star Wars, que la comunidad de Savage Worlds ha ido creando a lo largo de los años.

Por último, al final de esta adaptación se ha añadido un documento independiente, con 8 PJs pre-generados listos para ser usados en cualquier aventura de Star Wars de la era de la Rebelión.

Una nota sobre usuarios de *la Fuerza*: Tanto el juego de rol de Star Wars de WEG como sus aventuras (incluida Cacería humana en Tatooine), son extremadamente canónicas en lo que respecta a la inexistencia de *usuarios poderosos* de la Fuerza en la era de la Rebelión. Los únicos

realmente importantes son Luke, Vader y el Emperador.

Por tanto, el juego sólo contempla la existencia de *usuarios muy limitados* de *la Fuerza*, y de *jedis fallidos* de varios tipos. Por estas razones, se recomienda no jugar esta aventura con PJs usuarios de *la Fuerza*, o si hay alguno que tenga *muy limitados* los poderes.

Episodio 1: Empieza la misión

En el apartado Primer Combate (pp. 3-4) ignora las referencias a *Esquivar* y haz que los cazarrecompensas utilicen los vanos de las puertas y las mamparas de la estación como cobertura. Usa las características de cazarrecompensas *veteranos* si quieres que sean un combate algo más desafiante, o de cazarrecompensas *estándar* prefieres que sea un trámite para introducir la acción.

En el apartado Ley Marcial (p. 4), si el Teniente Vor consigue avisar por radio, haz que lleguen (en cuatro rondas, como dice en el texto) tantos Soldados de Asalto como PJs+2. Después seguirán llegando Soldados de Asalto en el orden indicado, hasta completar el total mencionado en el texto.

En el apartado Registro de la agente Dana (p. 5) puedes pedir una tirada de Sanar (-2) para identificar el contenido del dardo.

Episodio 2: Bienvenidos a Tatooine

En El mapa de Mos Eisley (p. 7), considera que los PNJs genéricos con 2D son Extras de Savage Worlds con d4 en todos los Atributos y en las habilidades que sean relevantes en cada caso.

En el apartado El oficial de aduanas (p. 8) pide una tirada simple de Persuadir para tratar con dicho individuo, con -2 si no le sobornan.

En Encuentros en las calles (p. 8) los PJs necesitarán tiradas de Conocimiento: Alienígenas (+0), o si te sientes generoso, de Conocimientos Generales (-2), para identificar a cualquier especie en particular.

En el apartado La cantina de Mos Eisley (pp. 8-9) puedes usar la habilidad de Provocar, o la Astucia de los PJs, para resolver los juegos de azar/habilidad en los que participen los rebeldes.



Considera a los jugadores habituales de la Cantina como Extras con d8 en el rasgo relevante. Si algún PJ tiene una habilidad específica relacionada con el juego, obviamente puede utilizarla. En la degustación de Lum, considera que se hacen tiradas de Vigor. Cabeza de Langosta tiene Vigor d10, y cada bebida después de la primera supone un -2 de penalización acumulativa. También en la cantina, los matones con colmillos que tratan de intimidarles serán tantos en número como PJs. Por último, si utilizas a Jax/Jaki considéralo un Extra con d4 en todos sus atributos y habilidades relevantes.

En el apartado Hotel del Espaciopuerto y Posada de Mos Eisley (p. 11) considera que el recepcionista sullustano del Hotel tiene Persuadir d8, y el posadero de la Posada tiene Persuadir d10. Ambos piden 50 créditos al día por persona. Los PJs pueden hacer una tirada opuesta de

Persuadir. Por cada éxito (supera la tirada del hostelero) y cada aumento, el hostelero rebaja 10 créditos el precio, hasta un mínimo de 10.

En la Armería (p. 11) recuerda que los precios se han doblado por la llegada de los cazarrecompensas. Si no tienes el *Science-Fiction Companion*, considera que hay pistolas bláster por 600 cr. y rifles bláster por 1000 cr. (precios ya doblados).

En el apartado Segundo suceso: Muere el primer veterano (p. 12), un PJ que quiera obtener información de los dos alienígenas de aspecto perruno debe superar una tirada de Persuadir (-2).

Episodio 3: Sangre en la arena

En La escena de la gran persecución (p. 14), usa las reglas de persecución de Savage Worlds. Considerando cómo funcionan dichas reglas, es recomendable que los cazarrecompensas sean *estándar* y que vayan en al menos dos deslizadores/ esquiés de carga. Haz que haya, en total, tantos enemigos como PJs haya en el grupo.

Episodio 4: Emboscada en la Cantina

En relación al cuadro de texto Efectos de no dormir (p. 19), si los PJs no duermen el mínimo necesario (6 horas de cada 24), utiliza las reglas sobre privación de sueño y fatiga del manual de Savage Worlds.

En el apartado Rebeldes traicionados (pp. 19-20) considera que atacan a los rebeldes tantos cazarrecompensas *estándar* como PJs haya en el grupo. Durante el tiroteo en la cantina usa las reglas para cobertura y para dañar objetos de Savage Worlds, según sean necesarias. Para el disparo de Kast, simplemente consulta sus estadísticas y utiliza las reglas para venenos de Savage Worlds.

En el apartado La granada de Puggles (p. 20) dicho artilugio tiene las siguientes características: Alcance 5/10/20, Área grande, Aturdir, Visión-4, mitad de daño de armas de energía dentro del área.

Episodio 5: Exploración de los Páramos

En El Primer Encuentro: Aquí hay dragones (p. 22), los cazarrecompensas serán *novatos* pero muy numerosos (número de PJs x2). Ten en

cuenta que los Dragones Krayt que se sugieren aquí son *comodines*, y por lo tanto muy peligrosos. Los PJs deberían estar advertidos de que son bestias letales, y muy resistentes. Ellos deberían enfrentarse sólo a uno (el que les embosca al alejarse de los cazarrecompensas)... excepto si actúan de forma muy estúpida. Un Dragón Krayt huirá si recibe al menos dos Heridas, no luchará hasta morir.

En el Tercer encuentro: El Oasis (p. 23) los monjes U-Dim son Extras con d6 en todos los Atributos y todas las habilidades relevantes para ellos. Dryon, el Alto Monje, es igual pero con d8 en Astucia y Espíritu.

En el apartado Ataque Nocturno (p. 23), Zardra guía a tantos cazarrecompensas *estándar* como PJs haya en el grupo rebelde.

Episodio 6: Batalla en el desierto

Durante el Encuentro Uno: La granja de Lank (pp. 24-25) considera que “el francotirador” tiene d4 en todos los atributos y habilidades relevantes.

En la Estampida de banthas (pp. 25-26), si tratan de sobrevivir a la estampida en su vehículo y fallan la tirada de Conducir, éste recibe 4d6 de daño equivalente a un Arma Pesada (y si es destruido, los PJs reciben 2d6 de daño). Por lo demás, considera que la “testarudez” de los banthas mencionada en el texto equivale a su Espíritu en Savage Worlds.



En el apartado Moradores de la arena (p. 26), hay dos grupos de moradores y cada uno de ellos tiene tantos moradores como PJs+2. El primer grupo se lanza al cuerpo a cuerpo desde el paso,

y el segundo dispara a distancia y a cubierto, con sus rifles lanzaproyectiles.

Episodio 7: Masacre en el Fuerte Colmilludo

En el apartado La aproximación por la puerta principal (p. 27), si empieza un combate contra Jungen deja que sólo pase una ronda o unas pocas acciones (por lo rápido y letal del combate en Savage Worlds) antes de que Shrike intervenga.

En el interior del Fuerte (pp. 27-28) considera que los sirvientes Morr y Cala son Extras y tienen d4 en todos los atributos y habilidades que sean relevantes. La carabina bláster de Morr tiene las estadísticas de un rifle bláster pero daño de sólo 2d8.

En el apartado Los caza-recompensas atacan (pp. 28-29), haz que (junto con los enemigos principales) lleguen tantos cazarrecompensas *veteranos* como PJs + PNJs del bando de Adar Tallon haya en la escena.

Episodio 8: Huida de Tatooine

En el apartado Droide mortal (p. 30), considera que la explosión de IG-72 causa 3d10 de daño a todo dentro del muelle de amarre, que cuenta como Arma Pesada.

En el apartado Batalla sobre Tatooine (pp. 30-31) haz que los interceptores TIE sean tantos como naves hayan puesto los PJs y sus aliados en el espacio (por ejemplo, si cuentan con 4 Z-95 y su carguero, serán atacados por 5 interceptores TIE. Haz que haya un piloto de TIE que sea Comodín y el resto Extras.

Además, lo ideal sería que los jugadores hayan planeado su huida espacial antes de que los PJs regresen al espaciopuerto. Adar Tallon les avisará de que, con casi toda seguridad, deberán enfrentarse con patrullas TIE al dejar Tatooine. Por tanto, deberían usar los Z-95 Caza-cabezas (que tienen hiperimpulsores) como refuerzo y cobertura. Shrike y Jungen, si siguen vivos, pueden pilotar dos de los cazas si fuera necesario. Y considera que los Z-95 tienen un sistema de memoria ampliada para almacenar una pequeña cantidad de puntos de salto hiperespaciales, como si tuvieran una unidad R2.

Para el Combate naval con el Juego de Rol (p. 31), usa las reglas de persecución de Savage Worlds, y si dispones del *Science-Fiction Companion*, añade los ajustes de ese manual. Considéralo una persecución de 10 rondas. Si alguno de los Z-95 es destruido, el piloto puede hacer una tirada de Agilidad o Astucia (a su elección) para eyectarse a tiempo, y ser recogido con una prueba de Pilotar (-4) del carguero de los PJs (el piloto tiene un intento por ronda).

Recompensas

En este apartado final, simplemente ten en cuenta que por sobrevivir a toda la aventura, los PJs deberían obtener 5 Px (un avance). Obviamente, esto es sólo relevante si *Cacería Humana en Tatooine* se juega en el marco de una campaña más larga.

Notas generales y sugerencias

Una recomendación para el conjunto de la aventura es que desincentives la posibilidad de que los PJs usen su carguero para desplazarse en Tatooine. Eso quitaría parte de su gracia a la aventura. Hay varias razones por las que los rebeldes no usarían la nave para desplazarse por

los alrededores de Mos Eisley y los Páramos. La más obvia es que atrae la hostilidad de las autoridades legales (Imperio y milicia) y reales (Jabba el Hutt). Pero igual de importante es el hecho de que no deben arriesgar su único medio “seguro” de salir del planeta, ya que será indispensable para abandonar Tatooine cuando encuentren a Tallon.

Por otra parte, como sugerencia general, recuerda que estás jugando a Star Wars con Savage Worlds, así que no dejes que decaiga el ritmo. Siempre debe haber cosas que hacer, a las que combatir o de las que huir. Y PNJs que ayudan, atacan o entorpecen entrando y saliendo de escena.

No dejes que los jugadores pasen una hora planeando su siguiente paso. Recuérdales que, si una idea rápida y sencilla parece buena, seguramente lo sea. Y recomienda que organicen estratagemas simples y divertidas, que puedan llevarse a cabo sobre la marcha. Como en las películas. Y ten en cuenta que estás jugando a Star Wars, así que una idea al menos un poco lógica, que sea divertida y espectacular, debería tener bastantes posibilidades de salir bien.

PNJS PRINCIPALES

Akkik

Extra

Concepto: Jawa

Lealtad: Jabba

Altura: 0,96 m Sexo: masculino

Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d8

Habilidades: Callejear d8, Conocimiento: Computadoras d6, Disparar d4, Notar d4, Pelear d4, Persuadir d6, Reparar d8, Sigilo d6, Supervivencia d6

Car 0; Paso 6, Parada 4, Dureza 5

Desventajas: Avaricioso (mayor), manía (apestoso)

Especial: Infravisión, No puede hablar (sólo idiomas jawa), Pequeño (-1 Dureza), Supervivencia +2

Equipo: Bláster Jawa (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), kit de herramientas.





Gorrt

Extra

Concepto: Gamorreano Lealtad: Akkik

Altura: 1,8 m Sexo: masculino

Agilidad d4, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8

Habilidades: Notar d4, Pelear d8, Supervivencia d4, Tregar d6

Car -6; Paso 6, Parada 6, Dureza 8 (2)

Desventajas: Canalla, Sanguinario

Especial: Fuerte (d6 inicial en Fuerza)

Equipo: armadura gamorreana (+2), vibrohacha (Fue+d10+d6, AP3, -1 parada, 2 manos).



Puggles Trodd

Comodín

Concepto: Cazarrecompensas

Lealtad: Imperio

Altura: 1 m

Sexo: masculino

Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conocimiento: Demoliciones d8, Disparar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuasión d6, Reparar d6, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d6

Car -6; Paso 6, Parada 5, Dureza 4

Desventajas: Canalla, Cauto, Manía (hacer volar cosas), Sanguinario

Ventajas: Afortunado

Especial: Pequeño (-1 Dureza), Sigilo +2

Equipo: bláster de bolsillo (pistola bláster pequeña de daño 2d6), 5 bloques de Detonita (explosivo militar), comunicador, cuchillo (Fue+d4), 4 granadas (5/10/20, Área grande, 3d6, AP), diversas bengalas y artillugios.

Zardra

Comodín

Concepto: Cazarrecompensas

Lealtad: Imperio

Altura: 1,7 m

Sexo: femenino

Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Conocimiento: Alienígenas d6, Conocimiento: Computadoras d6, Disparar d6, Notar d4, Lanzar d4, Pelear d10, Pilotar d6, Rastrear d6, Sigilo d6

Car -4; Paso 6, Parada 8, Dureza 7

Desventajas: Exceso de Confianza, Sanguinaria

Ventajas: Barrido, Bloqueo, Fornida

Equipo: Capa aturdidora (Aturdir, necesita un aumento en ataque de Pelea), Cuchillo (Fue+d4), detonador termal (5/10/20, Área pequeña, 3d10, AP, posibilidad de prender en llamas, ignora armaduras salvo selladas), pica de fuerza (Fue+d8+d6, Alc. 2, 2 manos, daño por aumento de 1d10), pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).



Jodo Kast

Comodín

Concepto: Cazarrecompensas

Lealtad: Imperio

Altura: 1,8m

Sexo: masculino

Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento: Alienígenas, Conocimiento: Computadoras d6, Disparar d10, Notar d8, Pelear d8, Pilotar d6, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6

Car 0; Paso 6, Parada 5, Dureza 12 (6)

Desventajas: Buscado (menor), Leal, Tozudo

Ventajas: Bloqueo, Fuga, Puntería, Rápido, Reflejos de Combate

Equipo: armadura de combate (completa, Armadura 6, niega 4 PA ataques balísticos), 2x dardos autopropulsados (desde tubos lanzadores de muñeca; Aturdir o Veneno letal), láser de muñeca (15/30/60, 2d4, TdF 1, Mun 50, SA, PA 2), pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), rifle bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), lanza-red (5/10/20, disparar -2, TDK 1, Mun 1; como el poder Capturar), sintecuerda.

Vytor Shrike

Comodín

Concepto: Merc

Lealtad: Tallon

Altura: 1,5 m

Sexo: masculino

Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d4

Habilidades: Conocimiento: Computadoras d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Lanzar d4, Pelear d6, Pilotar d4, Sanar d6, Reparar d6

Car 0; Paso 6, Parada 5, Dureza 8 (4)

Desventajas: Buscado (menor), Leal, Vengativo (menor)

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), computadora/sensores integrales (+2 Notar), comunicador, 4 granadas aturdidoras (5/10/20, Área mediana, Aturdir), pistola bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).

Jungen

Comodín

Concepto: Forajido

Lealtad: Tallon

Altura: 1,9 m

Sexo: masculino

Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Disparar d6, Notar d6, Lanzar d6, Pelear d6, Pilotar d6, Reparar d4, Sigilo d6, Supervivencia d4

Car 0; Paso 6, Parada 5, Dureza 12 (6)

Desventajas: Buscado (menor), Leal, Tozudo

Ventajas: Artes marciales, Matón

Especial: Armadura natural (+2), Daño sin armas: Fue+d4+2

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), 6 granadas (5/10/20, Área grande, 3d6, AP), rifle bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).



Quist

Comodín

Concepto: Pirata

Lealtad: Imperio

Altura: 1,7m

Sexo: masculino

Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conocimiento: Computadoras d4, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d8, Lanzar d4, Pelear d8, Pilotar d8, Provocar d4, Reparar d6, Sigilo d6

Car 0; Paso 6, Parada 7, Dureza 5

Desventajas: Avaricioso, Buscado (menor), Cauto

Ventajas: Bloqueo, Reflejos de combate

Equipo: comunicador, 2 granadas de humo (5/10/20, Área grande, Visión-4, mitad de daño de armas de energía), pistola bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), un cargamento de chicle SoroSuub.

IG-72

Comodín

Concepto: Droide asesino

Lealtad: él mismo

Altura: 2 m

Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d12

Habilidades: Conducir d6, Disparar d10, Notar d6, Pelear d10, Pilotar d8, Sigilo d6

Car 0; Paso 6, Parada 7, Dureza 14 (6)

Desventajas: Sanguinario, Vengativo (mayor)

Especial: Armadura integral (+6), Constructo (+2 para quitarse el Aturdimiento, sin penalización por heridas), Equipo de sensores (+4 Notar)

Equipo: lanzagranadas (24/48/96, Área grande, 3d6, TdF 1, Mun 20, AP), lanzallamas (Cono, 2d12, TdF1, Mun 12, AP), pistola aturdidora (5/10/20, Aturdir, TdF 1, Mun 12), rifle bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).

PNJS SECUNDARIOS

Teniente Voor

Extra

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Provocar d6

Car -2; Paso 6; Parada 5; Dureza 9 (4)

Desventajas: Canalla, Leal

Ventajas: Conexiones (Imperio)

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador, esposas, pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), 200 créditos.

Desventajas: Avaricioso, Canalla

Ventajas: Reflejos de Combate

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador, esposas, granada aturdidora (5/10/20, Área mediana, Aturdir), porra aturdidora (Fue+d4+Aturdir), rifle bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).

Cazarrecompensas estándar

Extras

Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Disparar d8, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d8, Pelear d8, Pilotar d6, Provocar d6, Sigilo d6

Car -2; Paso 6; Parada 6; Dureza 10 (4)

Cazarrecompensas novatos

Extras

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d6, Lanzar d4, Notar d6, Pelear d8, Pilotar d6, Provocar d4, Sigilo d6

Car -2; Paso 6; Parada 6; Dureza 10 (4)

Desventajas: Avaricioso, Canalla

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador, esposas, granada aturdidora (5/10/20, Área mediana, Aturdir), porra aturdidora (Fue+d4+Aturdir), rifle bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).

Cazarrecompensas veteranos

Extras

Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d10

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Disparar d10, Intimidar d6, Lanzar d8, Notar d8, Pelear d8, Pilotar d6, Provocar d6, Sigilo d6

Car -2; Paso 6; Parada 6; Dureza 11 (4)

Desventajas: Avaricioso, Canalla

Ventajas: Puntería, Reflejos de Combate

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador, esposas, granada aturdidora (5/10/20, Área mediana, Aturdir), porra aturdidora (Fue+d4+Aturdir), rifle bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).



Soldados de Asalto

Extras

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6

Car 0; Paso 6; Parada 5; Dureza 11 (6)

Desventajas: Despistado, Leal

Equipo: armadura de combate (completa, Armadura 6, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador (sólo suboficiales), rifle bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).

Matones con colmillos

Extras

Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6

Car -2; Paso 6; Parada 5; Dureza 6

Desventajas: Canalla, Vengativo (mayor)

Equipo: vibrofilo (Fue+2d6, AP2).

Labria

Extra

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6

Habilidades: Callejear d8, Notar d8, Pelear d6, Persuasión d8, Provocar d6, Sigilo d6

Car 0; Paso 6; Parada 5; Dureza 5

Desventajas: Avaricioso (mayor), Cobarde, Hábito (mayor, bebida)

Equipo: comunicador.

Jawas

Extras

Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6

Habilidades: Callejear d4, Conocimiento: Computadoras d6, Notar d4, Pelear d4, Persuadir d6, Reparar d8, Sigilo d6, Supervivencia d6

Car 0; Paso 6; Parada 4; Dureza 5

Especial: Infravisión, No puede hablar (sólo idiomas jawa), Pequeño (-1 Dureza), Supervivencia +2

Equipo: porra aturdidora (Fue+d4+Aturdir).

Viejo Arno

Extra

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Callejear d4, Conducir d6, Disparar d6, Notar d8, Pelear d6, Rastrear d8, Sigilo d6, Supervivencia d8, Trepas d6

Car 0; Paso 6; Parada 5; Dureza 8

Desventajas: Código de Honor, Leal

Ventajas: Fornido

Equipo: rifle bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).



Dragón Krayt

Comodín

Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d12+4, Vigor d12

Habilidades: Intimidar d12, Notar d8, Pelear d10

Paso 6; Parada 7; Dureza 17 (4)

Capacidades especiales: Armadura +4, Grande (+2 a Impactarle), Mordisco y garras (Fue+d8).

Moradores de las arenas

Extras

Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6

Car -2; Paso 6; Parada 5; Dureza 5

Equipo: Palo gaffi (Fue+d8), Rifle lanzaproyectiles (24/48/96, 2d8, TdF 1, Mun 8, AP2).

Ratas Womp

Extras

Agilidad d10, Astucia d8 (A), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Sigilo d10

Paso 6; Parada 5; Dureza 6

Capacidades especiales: Mordisco (Fue+d4).

Mercs

Extras

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d6, Supervivencia d6, Preparar d6

Car 0; Paso 6; Parada 5; Dureza 6

Desventajas: Leal

Equipo: rifle bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).

Banthas

Extras

Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d10

Habilidades: Notar d4, Pelear d4

Paso 4; Parada 5; Dureza 13 (2)

Capacidades especiales: Cuernos (Fue+d6), Embestir (si mueven 6+ pasos antes de atacar, +4 al daño), Grande (+2 a impactarlos).

Adar Tallon

Comodín

Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conocimiento: Astrogración d10,
Conocimiento: Batalla d10, Conocimiento:
Computadoras d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6,
Pelear d6, Persuadir d6, Pilotar d6

Car 0; Paso 6; Parada 5; Dureza 5

Desventajas: Buscado (mayor), Código de Honor

Ventajas: Mando, Líder de Hombres

Equipo: pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2).

Kay Tallon

Extra

Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6

Habilidades: Conocimiento: Negocios d6, Intimidar d4,
Notar d8, Persuasión d8, Provocar d4, Sanar d6

Car 0; Paso 6; Parada 5; Dureza 6

Equipo: 10 medpacs (desechables, anulan penalización por falta de equipo médico y dan +2 a una tirada de Sanar).

LN-26 droide mayordomo

Extra

Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conocimiento: Alienígenas d6,
Conocimiento: computadoras d6, Notar d6, Reparar d6.

Car 0; Paso 6; Parada 2; Dureza 5

Desventajas: Leal, pacifista (mayor)

Especial: Conector de datos, Constructo (+2 para quitarse el Aturdimiento, sin penalización por heridas).

Notas:

Aturdir: Un personaje alcanzado con un arma aturdidora hace una tirada de Vigor. Si falla cae Incapacitado momentáneamente, y en su siguiente acción debe volver a tirar Vigor. Si falla, sigue Incapacitado. Si la supera pasa a Aturrido. Si la supera con un Aumento puede actuar. Muchos blásters personales del universo de Starwars tienen un selector que remplaza el daño normal por "Aturdir", convirtiéndolos de hecho en armas aturdidoras.

Blásters: Las armas bláster en Star Wars son armas de energía.

Idiomas de los PNJs secundarios: Asigna a cada PNJ secundario los idiomas que te parezca adecuados sobre la marcha, si es necesario. Ten en cuenta que todos deberían al menos entender el básico.

NAVES Y VEHÍCULOS

Caza-cabezas Z-95 modificados

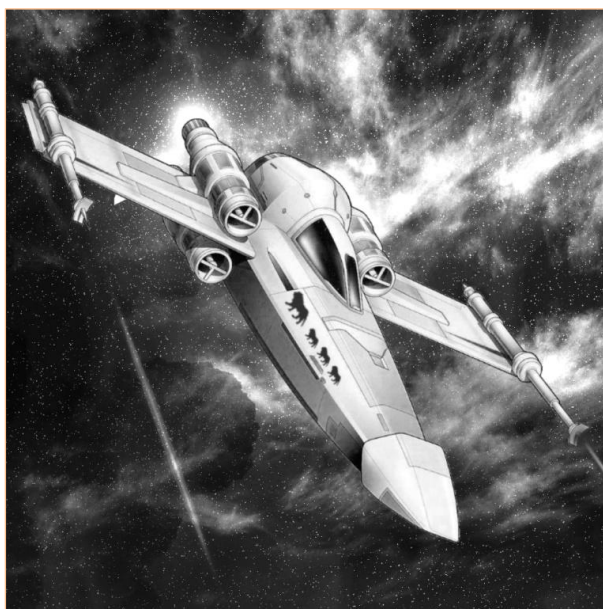
Tamaño 6, Aceleración/Velocidad máxima 60/800,
Trepada 3

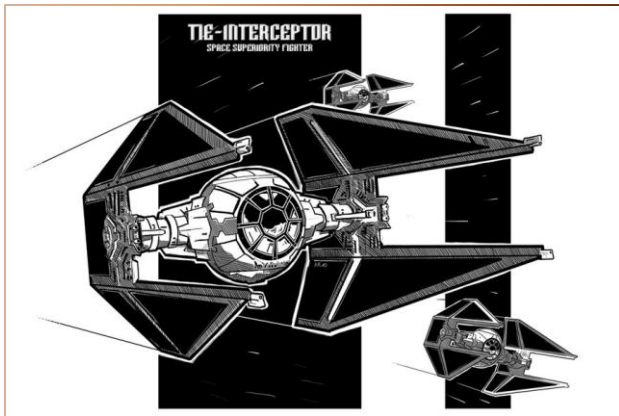
Tripulación/pasaje 1

Dureza 24 (9)

Notas: Atmosférica, Escudos (60), Hiperimpulsor

- Cañones Tri-blaster dobles: 100/200/400, 3d8+2, TdF1, Mun 100, AP, PA 5, Fuego de Reacción: puede disparar con -2, aunque no tenga Ventaja, contra un oponente de Iniciativa 10 o menos; (doble: +1 ataque, +2 daño)





Interceptor TIE

Tamaño 6, Aceleración/Velocidad máxima 80/1000, Trepada 3

Tripulación/pasaje 5

Dureza 24 (9)

Notas: Atmosférica, Sistema de Puntería (anula hasta 2 puntos de penalizaciones por distancia, plat. inestable, etc.)

- Cañones láser medios cuádruples: 150/300/600, 3d10,TdF1, Mun 100, AP, PA 10 (cuádruple: +2 ataque,+4 daño)

Piloto de TIE: Agilidad d8, Espíritu d6, Vigor d6; Dureza 8(3); Disparar d8, Pilotar d10, Reparar d4

Oro de Alabak

Carguero Mon Calamari modificado

Tamaño 8, Aceleración/Velocidad 65/800, Trepada 2

Tripulación 6 (mínimo 1)+6 pasajeros

Dureza 29 (10)

Notas: Atmosférica, Computadora de navegación, Escudos (80), Hiperimpulsor, Sistema de Sensores Planetario

- 2x Cañones láser medios dobles en torretas: 150/300/600, 3d10,TdF1, Mun 100, AP, PA 10 (doble: +1 ataque,+2 daño)

Deslizador Mobquet A-1

Tamaño 3, Aceleración/ Velocidad máxima 15/35

Tripulación/pasaje 5 (máximo sin carga)

Dureza 12 (3)

Notas: Deslizador, Usado

Esquifes, barcasas, deslizadores de carga

Tamaño 4, Aceleración/ Velocidad máxima 15/30

Tripulación/pasaje 7 (máximo sin carga)

Dureza 15 (4)

Notas: Deslizador, Usado

Notas

Escudos: Los escudos de las naves son ablativos, es decir el daño se resta del total y se van reduciendo hasta que desaparecen. El daño restante de un ataque, una vez desaparecidos los escudos, va contra la Dureza. Una nave que no dispare sus armas en una ronda recupera Escudos igual a su tamaño.

Plataforma inestable: En el vacío del espacio no se aplican las penalizaciones por plataforma inestable a los ataques entre naves, pero sí se aplican a las naves espaciales cuando combaten dentro de una atmósfera.

Imágenes:

Stencil de Boba Fett: Dino Gravato. Creative Commons Attribution-Noncommercial -No Derivative Works 2.0 License.

Bib Fortuna: Carlos NCT Creative Commons Attribution Noncommercial-No Derivative Works 3.0 License.

Tusken raider (lienzo): Artfornerds. Creative Commons Attribution-Noncommercial -No Derivative Works 3.0 License.

Gamorrean: DioMahesa. Creative Commons Attribution-Noncommercial -No Derivative Works 3.0 License.

Logos: Gardek. Creative Commons Attribution-Noncommercial -No Derivative Works 3.0 License.

Jawa, Cazarrecompensas mandaloriano: Quickman012 (B. Roth). Creative Commons Attribution-Noncommercial -No Derivative Works 3.0 License.

Tusken Raiders: Carlos NCT Creative Commons Attribution Noncommercial-No Derivative Works 3.0 License.

Z-95: RavingDork (Juddson S. Ivines) Creative Commons Attribution Noncommercial-No Derivative Works 3.0 License.

TIE: Rafta (Raffael Wagner) Creative Commons Attribution Noncommercial-No Derivative Works 3.0 License.

Savage Worlds Fan License

“This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.”



0107M0M0M7K70



PERSONAJES PREGENERADOS DE SAVAGE WORLDS

Para

STAR WARS

En la era de la Rebelión contra el Imperio



Por Millán Mozota "Culmani/Khulmani"

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Logos portada: Gardek (deviantart); Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 License.

0107M0M0M7K70

U7U7VU7VU7K7D

ARRI'GARN

Especie: Wookie

Concepto: Ex guerrera de foso

Apariencia y vestuario: _____

Facción: Rebelde, a efectos de juego ganas la desventaja Buscada (menor; por el Imperio) y Conexiones (Alianza Rebelde) mientras mantengas tu afiliación.

La Alianza Rebelde te liberó de la esclavitud y de una vida de luchas brutales en fosos de gladiadores. Sus consejeros sanaron tu mente y tu espíritu, y te permitieron recordar la nobleza, el honor y la lealtad que caracterizan a tu cultura natal. Ahora estás dispuesta a devolver todo el bien que te han hecho, cuidando de tus compañeros y dando buena cuenta de esos ridículos imperiales con los que se enfrentan.

Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Conducir d4, Disparar d4, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d4, Pelear d10, Sigilo d4, Tregar d4

Carisma 0; Paso 6: Parada 7/6; Dureza 12 (4)

Desventajas: Código de Honor, Leal, Tozuda

Ventajas: Arma distintiva, Barrido

Equipo inicial: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), vibrohacha (Fue+d10+d6, PA 3, -1 Parada, 2 manos).

Equipo adicional: _____

Idiomas: básico (no hablado), shyriiwook

Rasgos de la especie:

- Desventaja de baja tecnología mayor: -2 cuando utilizas la mayor parte de la tecnología más moderna, excepto si tienes una gran familiaridad o la has preparado expresamente.
- Fuerte: Comienzas con d6 en Fuerza.
- No puede hablar: Tu especie no puede formar los sonidos normales que emiten la mayoría de los demás sentientes, y estos no pueden tampoco pronunciar tu idioma. Puedes comunicarte con normalidad con otros wookies, escuchar y comprender otros idiomas, y comunicarte por medio de dispositivos electrónicos.
- Olfato Agudo: +2 a Notar con el olfato.
- Tamaño +2: Mides más de 2,10 metros, y eres ancha y densa. Ganas +2 a Dureza.

HERIDAS			FATIGA		
-1	-2	-3		-2	-1
HERIDAS PERMANENTES					



JOREL ALDREND

Especie: Humana

Concepto: líder diplomático

Apariencia y vestuario: _____

Facción: Rebelde, a efectos de juego ganas la desventaja Buscado (menor; por el Imperio) y Conexiones (Alianza Rebelde) mientras mantengas tu afiliación.

El Imperio ha destruido casi todo lo que te importaba: El planeta natal de tu estirpe, la mitad de tu familia, y el gobierno de la República que los tuyos protegieron a lo largo de generaciones. Vienen para quedarse con todo y destruir todo lo que es digno, legítimo y correcto, y no lo vas a permitir. Ha llegado la hora de devolver los golpes y detener a los matones, y esta Alianza Rebelde es obvio que necesita líderes como tú.

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6

Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d8, Pilotar d4, Sanar d4

Carisma +4; Paso 6; Parada 4; Dureza 9 (4)

Desventajas: Heroico, Juramento (menor; acabar con el Imperio), Vengativo (menor)

Ventajas: Ardor, Carismático, Noble*

* - Sin la ventaja adicional de Rico y sin las responsabilidades del cargo

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador, pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), 10 medpacs (desechables, anulan penalización por falta de equipo médico y dan +2 a una tirada de Sanar), 200 créditos.

Equipo adicional: _____

Idiomas: básico, bocce, hutés

Rasgos de la especie:

- Versatilidad: Comienzas con una ventaja adicional.

HERIDAS			FATIGA		
-1	-2	-3	1d6	-2	-1
HERIDAS PERMANENTES					





NYRA NOVA

Especie: Humana

Concepto: Ex mercenaria

Apariencia y vestuario: _____

Facción: Rebelde, a efectos de juego ganas la desventaja Buscada (menor; por el Imperio) y Conexiones (Alianza Rebelde) mientras mantengas tu afiliación.

Tu unidad mercenaria fue contratada por el Imperio para defender una posición en un planeta olvidado y aunque se os prometió refuerzos y un relevo, en realidad fuisteis abandonados a vuestra suerte. Tras varios meses de heroica resistencia lograsteis salir de aquél campo de muerte, pero el imperio os marcó como desertores, y un destructor abatió vuestra nave matando a todos tus compañeros. Tú sobreviviste milagrosamente.

Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Conducir d4, Disparar d8, Lanzar d4, Notar d6, Pelear d8, Pilotar d4, Sanar d4, Supervivencia d4, Sigilo d6

Carisma 0; Paso 6; Parada 6; Dureza 9 (4)

Desventajas: Código de honor, Tozuda, Vengativa (menor)

Ventajas: Ambidiestra, Artista marcial, Con un par

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador, 2 pistolas bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), 5 medpacs (desechables, anulan penalización por falta de equipo médico y dan +2 a una tirada de Sanar).

Equipo adicional: _____

Idiomas: básico, hutés

Rasgos de la especie:

- Versatilidad: Comienzas con una ventaja adicional.

HERIDAS			FATIGA		
-1	-2	-3	0	-2	-1
HERIDAS PERMANENTES					

YANDO RATH

Especie: Humana

Concepto: Operativo rebelde

Apariencia y vestuario: _____

Facción: Rebelde, a efectos de juego ganas la desventaja Buscado (menor; por el Imperio) y Conexiones (Alianza Rebelde) mientras mantengas tu afiliación.

Te llaman terrorista y criminal, pero no lo eres. Si, has matado a personas, pero nunca a nadie que no lo mereciera de verdad. Y nunca has permitido que inocentes o bajas colaterales murieran por tu culpa. Simplemente, eres una pieza de la maquinaria rebelde, que hace lo que tiene que hacer, y cumple con su deber, aunque a menudo sean trabajos desagradables.

Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6

Conducir d4, Conocimiento: Computadoras d4, Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d4, Sigilo d8, Tregar d6

Carisma 0; Paso 6; Parada 5; Dureza 9 (4)

Desventajas: Código de honor, Juramento (menor; acabar con el Imperio), Leal

Ventajas: Artista marcial, Asesino, Manos firmes

Equipo: armadura corporal (torso, Armadura 4, niega 4 PA ataques balísticos), comunicador, pistola bláster (24/48/96, 2d8+2, TdF 1, Mun 100, SA, PA 2), Máscara respiradora, 150 créditos.

Equipo adicional: _____

Idiomas: básico, ryl, hutés

Rasgos de la especie:

- Versatilidad: Comienzas con una ventaja adicional.

HERIDAS			FATIGA		
-1	-2	-3	TRAUMA	-2	-1
HERIDAS PERMANENTES					

