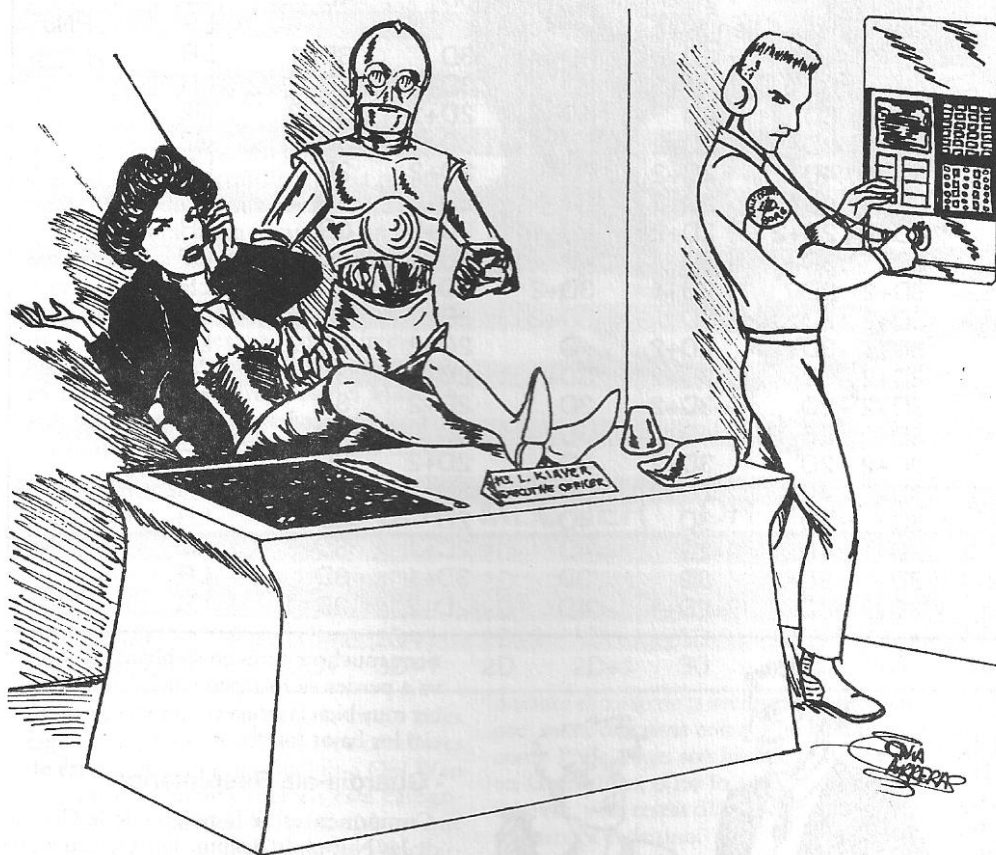


Y TU, ¿QUE QUIERES SER DE MAYOR?

9
SIR
Rogers

por Sonia Carreras.



Introducción

La creación de personajes para Starwars es quizás la más fácil de todos los juegos actualmente en el mercado, ya que prácticamente nos los dan hechos; pero en todo el tiempo que llevo jugando a este juego me he ido dando cuenta de 3 cosas:

- 1º. Todo el mundo tiende a copiar solo las características y equipo del personaje e inventarse su propio historial y demás datos, enriqueciendo el juego con personalidades mas variadas y divertidas.

- 2º. Hay personajes que casi nunca se juegan tal como los define la plantilla. Poca gente lleva un ingeniero huraño tan introvertido y poco sociable como se supone debe ser.

- 3º. Los personajes enseguida se quedan cortos, y aún sin tener en cuenta algunos favoritos (como el contrabandista o los supuestamente escasos jedi de cualquier tipo, especialmente los menores) que suelen encontrarse en todas las partidas, pronto empiezan a repetirse demasiado.

Y aquí entra en juego este artículo, que pretende cumplir lo mejor que pueda las siguientes misiones:

a) Facilitar (aún más) la elección y creación de los personajes, clasificándolos por tipos y ordenándolos alfabéticamente, excluidos el historial y otros datos que en general tienden a arreglarse entre el DJ y sus jugadores o a los que se puede acudir en el libro una vez escogido el personaje.

b) Ampliar el espectro de personajes,

algunos inexcusablemente no jugadores, pero otros disponibles tanto como PJs como PNJs.

Generalidades

Como se puede ver los personajes están distribuidos en 4 tablas que serán descritas una a una, haciendo hincapié en los personajes menos conocidos y/o más interesantes. También se indican las fuentes para todo aquel que desee ampliar datos sobre los personajes, ya que no pueden ser explicados uno a uno por causas de espacio, y porque para eso están las guías y demás módulos del juego. Estas fuentes son:

LR- El libro de Reglas. En general se trata de los personajes clásicos con los que todos llevamos ya tiempo jugando, por lo que no me extenderé en explicarlos.

G- Starwars: La guía.

G2- Guide 2: Yavin and Bespin (Sin traducción castellana)

G3- Guide 3: The Empire Strikes Back (Sin traducción)

G4- Guide 4: Alien Races (Sin trad.)

G5- Guide 5: Return of the Jedi (Sin trad.)

Existen mas guías que entraremos a analizar en futuros artículos.

En cuanto a los nuevos personajes, en general no aparecen como tales en las guías, sino que están deducidos de las fichas de PNJs que aparecen en los diversos módulos y descripciones de las guías, en los que se especifica un "Tipo de Plantilla" (Template Type en inglés) que

no siempre coincide con los personajes propuestos en el Libro de Reglas. Así que en las tablas me he limitado a coger todos los "Tipos de Plantilla" tanto de PJs como de PNJs y clasificarlos.

Excepto en los que ponga lo contrario, han sido tratados todos como PJs, esto es, sus características suman en total 18D, habiéndoles sumado a todos aquellos que tenían 12D un dado de más a cada característica para ascenderles a la categoría de "héroes", que es como se describen en el juego a los PJs.

En cuanto al uso de estos PJs como PNJs, a menos que quieras que sean héroes también (la horma del zapato de tus jugadores, como el mismísimo Darth Vader y otros imperiales, que suman 18D), pásalos a PNJs restándoles 1D en cada característica.

Los que ya vienen indicados como PNJs son otra cuestión. Yo creo que son más bien inamovibles (si no yo mismo los hubiera pasado a PJs para las tablas), simplemente porque no merecían la pena como PJs (huma-

no standard), o por causa de fuerza mayor. Porque, que yo sepa, sólo hay un Señor del Sith, Darth Vader, y no vamos a dejar que ningún jugador lo lleve, ¿no?

PERSONAJES

Nos limitaremos a dar una pequeña explicación de los personajes "nuevos", esto es, que no aparecen en el Libro de Reglas, para poder utilizarlos en una partida aunque no

Si alguna vez has jugado a Star Wars habrás oído frases como: "¿Otro Ewok?. ¿Acaso ha habido una inmigración masiva de Ewoks por toda la Galaxia?" o se que la fuerza reside en cada uno de los seres vivos, ¿no os parece que tres Jedi el grupo es algo raro?"

Pretendemos con este artículo facilitaos la elección del personaje clasificándolos por tipos y presentando algunos nuevos que den más variedad a vuestras partidas.

Utilizadlos también para crear ese PNJ que de un sabor especial a vuestra partida, porque no creo que la mitad de la galaxia se dedique al contrabando o todos los ingenieros sean huraños. ¡qué la imaginación y la fuerza os acompañen!

STAR WARS

PERSONAJES	DES	CON	MEC	PER	FOR	TEC	Fuente	Notas
Borg	2D+2	3D+1	2D+2	3D	2D+1	4D	G2,G3	
Burócrata	2D+2	4D	2D	4D	2D+1	3D	G2	
Capitán Imperial Retirado	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D	LR	
Capitán de Carguero Pesado	2D+2	3D+1	3D	3D+2	2D	3D+1	G6	
Caza Recompensas	4D	2D+2	2D+2	3D	3D+2	2D	LR	
Contrabandista	3D+1	2D+1	3D+2	3D	3D	2D+2	LR	
Doctor/Biólogo	2D	4D	2D	3D	3D	4D	G2	
Especialista Standard	2D/Atributo, 4D en 3-4 habilidades						LR	PNJ
Explorador	2D+2	4D	3D	2D	3D	3D+1	LR	
Forajido	4D	3D	2D+2	2D	3D+1	3D	LR	
Granuja/Galopín	3D+2	3D	2D	4D	2D+1	3D+2	G2	
Guardia-ala Bepiniano	3D+1	2D+1	2D+2	3D	3D+1	3D+1	G3	
Historiador	3D	4D	2D+2	3D+2	2D+2	2D	LR	
Ingeniero	2D+1	4D	2D+2	2D+1	2D+2	4D	LR	
Merc	3D+2	2D+2	2D+2	2D+1	3D+2	3D	LR	
Mercader	2D	3D	3D	4D	3D	3D	G3	
Nativo	3D+2	2D	2D+1	3D+2	4D	2D+1	LR	
Niño	3D+2	2D+2	3D	3D+2	2D+1	2D+2	LR	
Noble	3D+1	3D+1	2D+2	4D	2D+2	2D	LR	
Oficial Ejecutivo	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D	G2	
Pescador de Corusca	3D+2	2D	3D+2	3D	2D+2	3D	G2	
Piloto	3D	2D	4D	3D	3D	3D	LR	
Pirata	3D+2	2D	3D+2	3D	2D+2	3D	LR	
Senador (joven)	3D	4D	2D+2	3D+1	3D	2D	LR	
Senador (viejo)	3D	4D	3D	4D	2D	2D	LR	
Señor del Crimen	2D	4D	2D	4D	2D+1	3D+2	G2	
Sirviente	3D	2D+2	3D	3D	3D+1	3D	LR	
Tahur	3D+2	3D	2D+1	4D	2D+2	2D+1	LR	

tengas el libro Fuente. En general, todos ellos están sacados de módulos pertenecientes a las guías, y solo puedo generalizar a partir de la descripción del personaje original, que es el que da la base. En cuanto a los demás personajes, veréis que les he quitado el calificativo que les acompañaba en el libro de Reglas.

- Señor del Crimen:

Personajes con un largo historial delictivo, de comienzo generalmente más modesto (contrabandistas, etc) y que suelen tener bastante gente a sus órdenes. El camino para llegar a esa posición ha sido largo y ya no son tan jóvenes, pero todo tiene sus compensaciones, aunque el trabajo sea peligroso.

- Borg:

Un borg es un organismo cibernético, o sea, un ser parte humano, parte robot. Un Borg es esencialmente todo aquel con implantes cibernéticos cerebrales que les permitan la conexión directa con los ordenadores centrales de ciudades, naves, etc. El borg por excelencia en el universo Starwars es Lobot, el lugarteniente de Lando Carlissian en la Ciudad de las Nubes en Bepin.

- Burócrata:

Son, como su propio nombre indica, personajes cuyo trabajo ha tenido lugar casi siempre en oficinas. Quizás no sean grandes guerreros, pero suelen tener conexiones interesantes y conocer los asuntos internos de muchas empresas donde hayan trabajado.

- Doctor/Biólogo:

Aunque en general en Starwars la medicina suele ser ejercida por droides médicos, también hay por supuesto humanos que se dedican a ello, especialmente en planetas en los que por sus especiales



características no permiten el uso común de los droides (poco desarrollo técnico o económico, dificultad para conseguir energía u otras causas).

- Granuja/Galopín:

El granuja, o galopín, es un personaje entre 12 y 16 años, que lleva ya un tiempo ganándose la vida por las calles, por lo que tiene gran picardía y experiencia en según que asuntos, aunque sigue bastante verde en otros. En general le gusta su situación y no

tiene mucho interés en cambiarla si con eso va a perder su independencia. Suele conocer muy bien la zona en que vive, y en especial los bajos fondos.

- Guardia-ala Bepiniano:

Componentes de la policía de la Ciudad de las Nubes de Bepin. Pertenecen a una empresa privada, inicialmente tan corrupta que sólo protegía a aquellos que les pagaban. Cuando el puesto de barón-administrador de la Ciudad de las Nubes pasó a Lando Carlissian éste asumió el control, y se le pagaba ahora por sus servicios a la sociedad en general.

Esto les da a estos personajes dos opciones como PJs: pertenecer a la antigua remesa, o a la moderna, tras la ocupación de la Ciudad de las Nubes por el Imperio, con lo cual el código moral del personaje sería muy distinto en cada caso.

- Mercader:

El mercader aquí descrito es el típico de un mundo acomodado como el de Bepin, en donde suelen tener una familia, bastante dinero, y más bien pocas ganas de aventura. Pero estamos en un universo en guerra, y son muchas las cosas que pueden hacer que un personaje como éste deje (voluntaria o involuntariamente) la paz de su planeta y familia y se una a alguno de los bandos, o incluso, digamos, se monte algo por libre. Lo dejo a la imaginación del DJ...

- Oficial Ejecutivo:

Pertenecen por lo general a empresas privadas, donde ocupan altos cargos y manejan grandes cantidades de dinero. Más ambiciosos y aventureros que los mercaderes, por lo que sus motivaciones pueden ser más variadas, pero también deben ser fuertes. Son el equivalente a un "yuppie" de nuestro tiempo.

- Pescador de Coruscas:

Este es quizás el personaje más difícil de describir. Las Coruscas son unas piedras preciosas que se sintetizan de forma más bien compleja en la atmósfera del planeta gaseoso Yavin (descrito en la Guía 2).

Los pescadores de Coruscas acostumbran a rastrearlas y pescarlas, generalmente a las órdenes de un consorcio minero afincado allí.

JEDIS

Son, como requiere el "guión", escasos, y aún deberían serlo más, pero desgraciadamente también son populares. Sobre si el DJ debería permitir o no la presencia de PJs Jedis en sus partidas no voy a meterme ahora, aunque sugiero un método de azar para determinar si un futuro personaje va a tener poderes de la Fuerza o no. Sin embargo, lo que sí vuelvo a insistir es que un Maestro Jedi es irrevocablemente un PNJ, a pesar de sumar 18D en total. Las características del Maestro Jedi están sacadas de las fichas de Yoda y del Emperador Palpatine, los dos únicos



JEDIS	DES	CON	MEC	PER	FOR	TEC	CON	SEN	ALT	Fuente	Notas
Fracasado	2D+2	3D+1	2D	3D+1	2D+2	2D	1D	1D		LR	
Maestro	2D+1	4D+1	2D	4D+1	3D	2D	-	36D total	-	G,G3,G5	PNJ
Menor	3D	3D+2	2D	3D+1	2D+2	2D+1	1D			LR	
Quijotesco	3D+2	2D+1	2D+2	3D	3D	2D+1		1D		LR	
Est. Alienígena	2D+1	3D+1	2D	2D+1	3D	2D	1D	1D	1D	LR	

Maestros Jedis que aparecen como tales en el juego (parece ser que los creadores de éste no han querido incluir a Obi Wan Kenobi y a Darth Vader en esta categoría). Eso da una idea de lo escasísimos que son y lo pocos que debéis de ser al incluirlos en vuestras aventuras. Pueden pertenecer a ambos bandos, y hacerle la vida muy difícil a tus jugadores. Pero siendo pocos. En cuanto a sus capacidades para el manejo de la fuerza, son variables, y dependen de muchas cosas, incluida la edad y el historial. En la tabla he puesto un valor aproximado, ya que no tenía bastantes datos (el total de dados de Yoda es diferente del de Palpatine), pero sirve para dar una idea. Reparte un total de dados entre las tres habilidades de la Fuerza que no se aleje mucho de la media de la tabla (un poco más si quieres que sea más poderoso). Los demás personajes están ya bastante descritos en el Libro de Reglas y no me extenderé con ellos.

REBELDES

Han sido extraídos de las fichas de los personajes más relevantes de este bando en la película, al igual que ocurre con sus equivalentes en las fuerzas del Imperio. Y, aunque no se utilicen más que como PNJs, siguen siendo bastante interesantes, ya que debería ser bastante corriente toparse con ellos en las bases rebeldes

durante el curso de la aventura. Como siempre, están descritos como PJs. Para usarlos como PNJs, elige: son héroes, por eso están en la rebelión, o no lo son, porque no te interesa, y les restas 6D (uno en cada característica) a cada uno.

IMPERIALES

Lo dicho en el apartado anterior también vale para éste, se han sacado de las fichas de cargos Imperiales y se han tratado como héroes en su mayoría. También pueden usarse como PJs, excepto en los que se indica lo contrario, aunque puede hacerse un poco raro llevar un comandante Imperial en medio de una aventura en la que los protagonistas suelen ser rebeldes, pero nadie les impide cambiar de bando de vez en cuando, o podrí-

an ser unos espías excelentes, y... ¿por que no variar por una vez y hacer una aventura donde todos los PJs sean Imperiales?

Los únicos cargos poco conocidos podrían ser el de Moff, que no es sino el personaje al cargo de la Estrella de la Muerte y el de Señor del Sith, que, como ya hemos dicho, no es sino el título que ostenta Darth Vader.

Por último, añadir que los Stormtroopers, o tropas de asalto, no son sino humanos standard (ascendidos a héroes por comodidad) con una serie de modificadores por armadura, al igual que los Snowtroopers (tropas de asalto de nieve). La excepción a la regla son los Stormtroopers Scouts, o exploradores, que sí que tienen unas características propias.

IMPERIALES	DES	CON	MEC	PER	FOR	TEC	Fuente	Notas
Almirante	3D+2	3D+1	3D	2D+2	2D+1	3D	G3,G5	
Capitán	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D	G3	
Consejero	3D	4D	2D+1	3D	3D	2D+2	G5	
Coord. Combate AT-AT	3D+1	2D	4D	3D	3D	2D	G3	
General	2D	3D+1	3D+2	3D	3D	3D	G3	
Guardia Real Imperial	5D	2D+1	2D+2	2D+2	3D	2D+1	G5	
Lugarteniente	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D	G5	
Mayor	3D+2	2D+2	3D+1	2D+1	3D+1	3D	G2	
Moff	3D	4D	3D+2	3D+1	2D	2D	G5	
Señor del Sith	3D	3D+2	2D	3D+1	3D	3D	G,G3,G5	PNJ
Stormtrooper standard	1D*	2D	2D	2D	3D*	2D	LR	*Armadura
Stormtrooper Scout	2D	2D	3D	2D	2D+2*	2D	G5	(Básico: 2D)
Snowtrooper	1D*	2D	2D	2D	4D*	2D	G3	PNJ

REBELDES	DES	CON	MEC	PER	FOR	TEC	Fuente	Notas
General	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D	G3,G5	
Mayor	3D	3D	4D	3D	3D	2D	G3	
Piloto	3D	2D	4D	2D+2	3D+1	3D	G3	
Soldado Eco-base	4D+2	2D	2D+1	2D+1	4D	2D+1	G3	