

Y tú, ¿qué quieres ser de mayor?

Personajes en y para Star Wars

por Sonia Carreras

Este artículo te facilitará la creación de una gran variedad de personajes para tus partidas, tanto PJs como PNJs, recopilados de entre varias guías del juego.

Contenido:

- Introducción
- Generalidades
- Personajes:
 - Jedis
 - Droides
 - Rebeldes
 - Imperiales
 - Alienígenas
 - Criaturas
- Tablas:
 - Personajes
 - Jedis
 - Droides
 - Alienígenas

Introducción

La creación de personajes para Star Wars es quizás la más fácil de todos los juegos actualmente disponibles 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 tres cosas:

1º.- Todo el mundo tiende a utilizar la plantilla en blanco, copiando solo las características y equipo del personaje e inventándose su propio historial y demás datos. Lo cual, por cierto, tiende a enriquecer el juego con personalidades mas variadas (¿qué sería si

coincidiesen dos contrabandistas en la misma nave, y los dos tuviesen la misma historia y tendiesen a decir la misma cita en los momentos difíciles?) 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, y un - explorador lacónico bien roleado es lo más aburrido que te puedas imaginar.

3º.- Los personajes se quedan cortos enseguida, y aun 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:

Facilitar (aún más) la elección y creación del personaje, agrupándolos en unas tablas clasificadas por tipos y ordenadas alfabéticamente, lo que permite compararlos de un vistazo. Excluyo el historial y otros datos que en general tienden a arreglarse entre el DJ y sus jugadores, o que pueden buscarse 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, y todos ellos sacados exclusivamente de los libros de juego.

Generalidades

Como se puede ver los personajes están distribuidos en 6 tablas (más una de criaturas) que serán descritas una a una más adelante, 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 todos pueden ser explicados 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- Star Wars: La Guía.

G2- Guide 2: Yavin and Bespin

G3- Guide 3: The Empire Strikes Back

G4- Guide 4: Alien Races

G5- Guide 5: Return of the Jedi

Aquellas guías con el título en inglés son las que en el momento en que se escribió este artículo no habían sido traducidas al español, pero estaban fácilmente disponibles en tiendas especializadas. Faltan algunas que no he podido consultar hasta el momento, pero para el que las tenga no será difícil pasar los datos a tablas como éstas, básicamente sencillas, así como otros datos sacados de revistas o, ¿porqué no?, de los tipos de personajes que vosotros mismos hayáis inventado.

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, habiendo sumado 1D de más a cada característica a todos aquellos que tenían 12D para ascenderles a la categoría de "héroes", que es como se describe en el juego a los PJs. La única excepción a esta regla son algunos alienígenas, que por sus especiales características pueden tener un total de dados diferentes; y, por supuesto, las criaturas.

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), te recomiendo que hagas la operación inversa, es decir, pasarlos 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 misma los hubiera pasado a PJs para las tablas), bien simplemente porque no merecían la pena como PJs (por ejemplo, el humano standard), o en la mayoría de los casos, 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?. En cuanto a los Maestros Jedi, recuerda, son muy pocos. Puedes sacar uno escondido en un rincón de la galaxia, para no repetirme con tanto Yoda, y que entrene a ese Jedi Menor (o Quijotesco, o lo que sea) que tanta tabarra te está dando, pero no puebles todo un planeta con ellos, por favor, y menos sin que tú mismo, que eres un DJ responsable y respetuoso del universo creado por Lucas (porque lo eres, ¿verdad?) los controles.

Personajes

En este apartado 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 tengas el libro fuente. En general, como dije antes, todos ellos están sacados de módulos pertenecientes a las guías, y por tanto 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, así el piloto atrevido se queda en piloto a secas, y así sucesivamente.

- **Borg.** Un borg, o cyborg, como se conocen en otros juegos, es un organismo cibernético, es decir, un ser parte humano, parte robot. En el universo Star Wars los implantes

cibernéticos son muy comunes (recuérdese la mano postiza de Luke), por lo que lo que se entiende por un borg es esencialmente todo aquel con implantes cibernéticos cerebrales que le permitan la conexión directa con los ordenadores centrales de ciudades, naves, etc, en el más puro estilo cyberpunk.

El borg por excelencia en el universo Star Wars es Lobot, el lugarteniente de Lando Carlissian en la Ciudad de las Nubes en Bespin.

- **Burócrata.** Es, como su propio nombre indica, un personaje 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, etc, según donde hayan trabajado.

- **Doctor/Biólogo.** Aunque en general en Star Wars la medicina suele ser ejercida por droides médicos, también hay por supuesto humanos que se dedican a ello, especialmente en planetas en los que sus especiales características no permiten el uso común de los droides médicos (poco desarrollo técnico o económico, dificultad para conseguir energía u otras causas que dejen a la imaginación del máster).

- **Granuja/Galopín.** El granuja, o galopín, es un personaje parecido al de niño, pero éste es un poco mayor (entre 12 y 16 años) y lleva ya un tiempo ganándose la vida por las calles, por lo que tiene más picardía y más experiencia en según que asuntos, aunque aún sigue bastante verde en otros. En general le gusta su situación y no tiene mucho interés en cambiarla, aunque sea para mejor, si con eso va a perder su independencia. Suele conocer muy bien la zona en que vive, y en especial los bajos fondos, lo que hace que sea más interesante tenerle como amigo que como enemigo.

- **Guardia-ala Bepiniano.** Son los componentes de la policía de la Ciudad de las Nubes de Bespin. En principio 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 aunque seguía siendo privada, ahora se les pagaba por sus servicios a la sociedad en general, no en particular, estando todos protegidos.

Esto les da a estos personajes dos opciones como PJs: o bien pertenecer a la antigua guardia, desmembrada por Lando, o bien 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 Bespin, 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. Son más ambiciosos y aventureros que los mercaderes, por lo que sus motivaciones pueden ser más variadas, pero también deben ser fuertes. Recordemos que son el equivalente a un "yuppie" de nuestro tiempo.

- **Pescador de Corusca.** Este es quizás el personaje más difícil de describir. Las Corusca son unas piedras preciosas que se sintetizan de forma más bien compleja (y descrita en la Guía 2: Yavin y Bespin) en la atmósfera del planeta gaseoso Yavin, donde flotan. Los pescadores de Corusca acostumbran a rastrearlas y pescarlas, generalmente a las órdenes de un consorcio minero afincado allí.

- **Señor del Crimen.** Son personajes con un largo historial delictivo, de comienzo generalmente más modesto (contrabandistas, etc) y que, a semejanza de los "capos" de la mafia, suelen tener bastante gente a sus órdenes. Por supuesto 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.

- Jedis.

Por su dominio de la fuerza, la tabla de los personajes Jedis requería una tabla aparte. 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 opinar ahora, aunque por aquí me sugieren un método de azar para determinar si un futuro personaje va a tener poderes de la Fuerza o no (tirar 1D y sacar un 6, por ejemplo). Sin embargo, lo que sí vuelvo a insistir es que un Maestro Jedi (el único personaje que voy a tratar de este apartado, por ser el único nuevo) 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 Maestros Jedis que aparecen como tales en el juego de rol (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. Son héroes, obviamente, ya que para haber sobrevivido a las matanzas de las guerras clónicas y haberse escondido de la mente de Palpatine (que no ha dejado de buscarles para exterminarles o atraerles a su bando) hay que ser de una madera muy dura. He aquí otra idea interesante: pueden pertenecer a ambos bandos, y hacerles la vida muy difícil a tus jugadores. Pero siguen 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 de por donde van los tiros. 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, un poco menos en el caso contrario, pero tampoco te pases; piensa que cuanto más

poderosos sean m s f cilmente los habr  detectado el Imperio), y listo. Los dem s personajes est n ya bastante descritos en el Libro de Reglas y no me extender  con ellos.

-Droides.

La mayor a de los droides vienen descritos en el Libro de Reglas y en la Gu a, pero all  se nos dice que, por estar dise ados para funciones espec ficas, no tienen dados en todas sus caracter sticas, sino s lo en las necesarias para esa funci n. Sin embargo, en las gu as a n no traducidas al espa ol, al encontrarnos con las fichas de los droides con entidad en las pel culas, ven an todos ellos con las fichas completas y con dados en todas sus caracter sticas.

Sin ir m s lejos, en la misma Gu a puede verse el caso de las fichas de R2 D2 y C 3PO. Por ello he pensado que a la hora de manejar un droide como PJ ser a interesante tener las caracter sticas al completo, aunque s lo tuvieran 1D en las que menos falta les hicieran, y para ello he transcrito los tipos de plantilla de los droides personajes, incluyendo en la misma, a diferencia de las otras tablas, las caracter sticas especiales que por obligaci n tienen esos modelos, tal como se describe en la Gu a. La creaci n de personajes a partir de estos datos es tambi n igual que como se indica en el Libro de Reglas. La descripci n de los mismos est  en la Gu a, por lo que no me extender  m s que en los  nicos que no aparecen en  sta, y a n as , muy brevemente.

- **Droide Caza-Recompensas:** como se indica en la tabla, no es sino un droide de protocolo, como C 3PO, modificado. A diferencia de los droides asesinos, suelen ser independientes, y por lo dem s, semejantes a los cazarrecompensas de cualquier otra raza.

- **Droide EV:** de este droide se sabe poco, excepto que uno de ellos, EV 9D9, adquiri  un odio inusitado por sus cong neres, dedic ndose a torturarles en los s tanos de la guarida de Jabba el Hutt. Por lo general, los que no adquieren estas extra as costumbres tienen la labor de droides supervisores.

Rebeldes.

Los componentes de las fuerzas rebeldes, que por las caracter sticas del juego no ser an malos PJs, han sido extra idos de las fichas de los personajes m s relevantes de este bando en la pel cula, al igual que ocurre con sus equivalentes en las fuerzas del Imperio. Y, aunque no se utilicen m s que como PNJs, siguen siendo bastante interesantes, ya que debe ser bastante corriente toparse con ellos en las bases rebeldes durante el curso de la aventura, vamos, creo yo. En cuanto a los diferentes cargos, no requieren mucha m s explicaci n. Como siempre, est n descritos como PJs. Para usarlos como PNJs, elige: o son h roes, por eso est n en la rebeli n, o no lo son, porque no te interesa, y les restas 6D (uno en cada caracter stica) a cada uno.

<i>PERSONAJE</i>	<i>DES</i>	<i>CON</i>	<i>MEC</i>	<i>PER</i>	<i>FOR</i>	<i>TEC</i>	<i>Fuente</i>
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

Imperiales

Lo dicho en el apartado anterior también vale para éste, se han sacado de las fichas de los altos (y no tan altos) cargos Imperiales y se han tratado (entre otras cosas porque así eran tratados en muchos de los casos) como héroes en su mayoría. También pueden usarse como PJs, excepto en los que se indica lo contrario, aunque reconozco que puede parecer un poco raro llevar un comandante Imperial en medio de una aventura donde los protagonistas suelen ser rebeldes.

Pero, a) nadie les impide cambiar de bando de vez en cuando, b) podrían ser unos espías excelentes, y c) ¿por qué no variar por una vez y hacer una aventura donde todos los PJs sean Imperiales?

En cuanto a los personajes, tampoco necesitan mayor explicación que en el caso de los rebeldes, aunque es curioso el hecho de que hay muchos más cargos (o al menos se conocen sus características) en el Imperio que en la Rebelión. El único cargo poco conocido podría ser el de Moff, que no es sino el personaje responsable de una Estrella de la Muerte. Ni que decir tiene que sólo ha habido dos en toda la historia del universo Star Wars, al menos de la conocida hasta ahora. Otro es 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.

<i>PERSONAJE</i>	<i>DES</i>	<i>CON</i>	<i>MEC</i>	<i>PER</i>	<i>FOR</i>	<i>TEC</i>	<i>Fuente</i>	<i>Notas</i>
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	
C. Combate AT-AT	3D+1	2D	4D	3D	3D	2D	G3	
General	2D	3D+1	3D+2	3D	3D	3D	G3	
Guardia Real Imp.	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	
Stormtrp. Standard	1D*	2D	2D	2D	3D*	2D	LR	*Ajuste armad.

Stormtroop Scout	2D	2D	3D	2D	2D+2	*2D	G5	(Básico: 2D)
Snowtrooper	1D*	2D	2D	2D	4D*	2D	G3	
PNJ Señor del Sith	3D	3D+2	2D	3D+1	3D	3D	G,G3,G5	PNJ

Alienígenas

Lo siento, pero aquí me rindo. Quiero decir, que si conocéis la guía 4, titulada "Alien Races" (razas alienígenas) comprenderéis el porqué. Esta tabla es la más larga de todas. Y es que describe un número enorme de alienígenas nuevos, y si los describiera aquí tendría que copiar prácticamente toda la guía, así que me limito a poner la tabla, y si queréis más datos, si os gustan las características de tal o cual bicho o simplemente tenéis curiosidad, buscadlo en la fuente. El aviso de siempre: aquí están tratados como héroes: 18 daditos en total. Lo único que voy a hacer es dar una pequeña reseña de aquellos alienígenas que hemos visto en las películas, generalmente en la taberna de Mos Eisley o en el salón de Jabba el Hutt, para que sepáis que pinta tienen, pero nada más.

Por un lado están los descritos en los libros ya traducidos (Libro de Reglas y Guía), a los que sólo voy a nombrar: Ewoks, Gamorreanos (los guardias con aspecto de jabalí del palacio de Jabba), Ithorianos (los Cabeza de Martillo de la Taberna), Jawas, Mon Calamari (que forman, con características standard, la tripulación no especializada de las fuerzas rebeldes), Quarrens, Sullustanes (también frecuentes en las fuerzas rebeldes), Twi'leks y Wookies.

Por otro, los siguientes:

- **Aqualish:** el "tipo" que se mete con Luke en la cantina de Mos Eisley, uno con cara de morsa que decía que Luke "no le gustaba" y al que Obi Wan Kenobi le hizo la manicura a la altura del hombro.

- **Arcona:** alienígena con cara triangular y ojos rojos de insecto que aparece en la Cantina de Mos Eisley.

- **Bith:** los seres que tocan música en la Cantina.

- **Chevin:** ser de cabeza grande y cuerpo pequeño que aparece cubierto por una especie de manta en el palacio de Jabba.

- **Devaronianos:** esa especie de diablo rojo con cuernos que aparecía de refilón en la taberna de Mos Eisley.

- **Gran:** otro ser del palacio de Jabba, con cara de carnero y tres ojos pedunculados como los de un caracol.

- **Hutts:** como Jabba el Hutt, por supuesto.

- **Kubaz:** el espía que seguía a Luke y compañía por las calles de Mos Eisley.

- **Klatooiano:** un sirviente de Jabba el Hutt, llamado Barada.

- **Klitonak:** el ser que tocaba la flauta en la orquesta del palacio de Jabba.

- **Kowakian:** ese pequeño bufón-mascota que tenía Jabba el Hutt en su palacio; es casi más una criatura que un alienígena pensante.

- **Ortolan:** la especie de elefante azul que tocaba los teclados en la orquesta de Jabba.
- **Rodiano:** Greedo, el cazarrecompensas al que liquida Han Solo en la Cantina de Mos Eisley.
- **Talz:** ser con cara de ar a y cuerpo de wookiee asiduo de la taberna de Mos Eisley.
- **Ugnaught:** los basureros peque ajos que casi funden a C 3PO en el vertedero de la Ciudad de las Nubes. Y por  ltimo tenemos el **Gerb** y el **Slith**, dos alien genas que no aparecen en el libro Alien Races, sino en la gu a de Yavin y Bespin, pertenecientes a una de las lunas de Yavin y cuya informaci n hallar is en su correspondiente fuente.

Criaturas

Aunque no sean propiamente personajes a utilizar en las partidas, he pensado que podr a ser  til ampliar esta ayuda de juego con una tabla de las distintas criaturas que aparecen en las diversas fuentes. Las que aparecen en las pel culas os ser n f ciles de identificar. Como con los alien genas, no quiero extenderme con las que han sido expresamente inventadas para el juego (por regla general pertenecientes a la gu a de Yavin y Bespin, dos sistemas que han resultado bastante ricos en animales aut ctonos): buscadlas en sus respectivas fuentes. Ah, distinguir is las de monta de las dem s porque son las  nicas que tienen una caracter stica de Testarudez.

CRIATURAS	DES	PER	FOR	TES	VEL	Fuente	Notas
Babosa espacial	2D	1D	6D*		5D'	G2	*+1D/m 'pocot tiempo
Bantha	2D	2D	8D*	2D	2D	G3	
Beldon	1D	4D	9D		1D	G*	Entierra
Crawlfish	3D	1D	1D		0D	G2	
Dewback	3D	2D	4D	3D	3D	G	
Flotador no-predador	1D	1D	4D+*		1D	G2	*En tama�o t�pico yavin.
Flotador cazador	3D	2D	6D		4D	G2	Yaviniano tipo 1
Flotador cazador	2D	2D	6D		2D	G2	Yaviniano tipo 2
Lagarto crepuscular	2D	1D+1	1D		2D	G2	
Mynock	8D	1D	1D		2D	G	
Herb�voro t�pico Y.8	1D	2D	1-7D*	5D	3D	G2	*Seg�n tama�o
Rancor	4D	1D	10D		4D	G,G5	
Roedor t�pico Y.8	2D	2D	1-4D*		1-3D*	G2	*Seg�n tama�o
Ropedancer	2D	3D	8D		3D	G2	
Runyip yaviniano	4D	3D	3D+2	4D	2D+2	G2	Yavin 4
Sarlacc	2D	1D	6D		3D	G5	
Serpiente de fuego	2D+1	2D+2	3D		2D	G2	
Stintaril	4D	3D+2	2D		3D	G2	
Tauntaun	2D	3D	4D	1D	3D	G3	
Tripion	3D+2	1D+2	1-5D		3D	G2	

Ursod	4D	3D	7D	3D	G2
Velker	2D	2D	4D	2-4D	G2
Wampa	3D	4D	7D	4D	G3
Woolamander	5D+1	3D	2D+2	5D/3D*	G2

Tablas

Personajes

<i>PJ</i>	<i>DES</i>	<i>CON</i>	<i>MEC</i>	<i>PER</i>	<i>FOR</i>	<i>TEC</i>	<i>Fuente</i>	<i>Notas</i>
Borg	2D+2	3D+1	2D+2	3D	2D+1	4D	G2,G3	
Burócrata	2D+2	4D	2D	4D	2D+1	3D	G2	
Cap. Imp. Retirado	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D	LR	
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 Bepin.	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	
Tahúr	3D+2	3D	2D+1	4D	2D+2	2D+1	LR	

Jedis

<i>Tipo</i>	<i>DES</i>	<i>CON</i>	<i>MEC</i>	<i>PER</i>	<i>FOR</i>	<i>TEC</i>	<i>Con</i>	<i>Sen</i>	<i>Alt</i>	<i>Fuente</i>	<i>Notas</i>
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

Droides

<i>Tipo</i>	<i>DES</i>	<i>CON</i>	<i>MEC</i>	<i>PER</i>	<i>FOR</i>	<i>TEC</i>	<i>Caract. Especiales</i>	<i>Fuente</i>
Asesino	4D	2D+1	2D+2	3D+1	4D	1D+2	5D Bláster, 5D BuscarG, (FOR5D) Cañónb., lanzamisiles	G3
Astromecánico R2	2D	2D	4D	3D	3D	4D	7D Prog/Rep.ordenador, 7D Rep.naves	LR,G, G3,G5
Caza Recompensas	2D	4D	3D	4D	2D	3D	Protocolo modificado	G3
EV	4D	3D	3D	3D	2D	4D		G5
Médico	2D	3D	3D	4D	2D	4D	9D Medicina,5D Razas	G,G3
Protocolo3PO	2D	5D+2	3D	3D+1	2D	3D	10D Lenguas,4D Cult.	LR,G, G3,G5
Sonda	3D	2D+2	3D	3D	4D	2D+1	4D Bláster, 4D Buscar, 4D Sist.Planetario, CañónBláster	G,G3

Alienígenas

<i>Tipo</i>	<i>DES</i>	<i>CON</i>	<i>MEC</i>	<i>PER</i>	<i>FOR</i>	<i>TEC</i>	<i>Fuente</i>	<i>Notas</i>
Abyssin	3D	3D+2	2D	3D+1	4D*	2D	G4*	Reg.4D+2(F OR)
Aqualish	3D+1	2D+1	3D+2	3D	3D	2D+2	G4	
Arcona	3D+1	2D+1	2D+1	3D+1	3D+2	2D+2	G4	
Avogwi	3D+2	2D+2	2D	3D+2	4D	2D	G4	
Paj. Altoriano Barabel	3D+1	2D	2D	3D+2	5D	2D	G4	
Bilar	2D	1D*	1D	1D*	1D	1D*	G4*	Cada1/ciaqas
Bith	2D	3D	3D+2	3D+2	2D	3D+2	G4	
Brubb	3D	2D	3D+1	2D+2	4D+1	2D+2	G4	
Chadra Fan	3D+1	2D	3D+1	4D	2D	3D+1	G4	
Charon biocientífico	2D	4D	2D	4D	2D	4D	G4	
Charon guerrero	4D	2D	2D	4D	4D	2D	G4	
Chevin	3D+1	2D+2	2D	4D	4D	2D	G5	
Columi	-	6D	2D	5D	-	5D	G4	

Defel	4D	2D	2D	3D	5D	2D	G4	
Devaroniano	3D	4D	2D	3D+2	3D+1	2D	G4	
Duinuogwin	3D	4D	1D	3D	5D	2D	G4	Drag�n estelar
Duros	3D	2D+1	4D	2D+2	3D	3D	G4	
Ewok	3D+2	2D	2D+2	4D	3D	2D+2	LR,G,G5	
Flakax	3D+2	3D	3D	3D	3D	2D+1	G4	
Felce	2D+2	4D	2D	4D	3D+1	2D	G4	
Gamorreano	4D	2D	2D	3D	4D	2D	G,G5	
Gerb	4D+1	3D	2D	3D+1	3D+1	2D	G2	
Givin	2D+2	3D+1	3D+2	2D	2D+1	4D	G4	
Gotal	2D+2	2D	2D	5D*	3D+1	2D	G4	*Notar:6D
Gran	3D	2D+2	2D+1	3D	4D	3D	G5	
Ho'din	4D	3D+2	2D	3D+1	3D	2D	G4	
Hombre-lobo Shistavaniano	2D+2	4D	3D	2D	3D	3D+1	G2	
Humano standard	2D	2D	2D	2D	2D	2D	LR	PNJ
Hutt	2D	3D	3D	3D	4D	3D	G4,G5	
Ishi Tib	3D	3D	2D	3D	3D	4D	G4	
Ithoriano	3D	3D+2	2D+1	3D+1	3D	2D+2	G	
Iyra	3D*	3D+1	3D	2D	3D	3D+2	G4*	-1D fuera agua
Jawa	3D	3D	4D	2D	2D	4D	G	
Jenet	4D	2D+2	2D+1	3D+2	2D+2	2D+2	G4	
Kitonak	2D+1	3D	3D+1	3D+2	3D+1	2D+1	G4	
Klatooiniano	4D+2	3D	4D+1	3D	4D+2	4D+1	G5	
Kowakian	5D	2D	2D	2D	2D	2D	G5	
Kubaz	2D+2	3D	2D+2	4D	2D+2	3D	G4	
Laboi	3D	2D+2	2D	3D	2D+1*	2D	G4*	+1D cada 2m+ Mon
Calamari	3D+1	3D+1	2D+1	2D+1	3D	3D+2	LR,G,G4 G5	
Nuiwit	2D+2	3D+1	3D+2	2D+2	2D+2	3D	G4	Lag. altoriano
Ortolano	2D+2	3D	2D	3D+1	3D+2	3D+1	G4	
Ossan	2D+2	3D*	2D+2	3D*	3D+2	3D*	G4	*Nunca >3D
Quarren	3D	2D+2	3D	3D+1	3D+1	2D+2	G,G5	+1DenG5
Ranat	4D	2D	2D	4D	4D	2D	G4	
Ri'dar	4D+2	2D+1	2D	4D	3D	2D	G4	
Rodiano	4D	2D+2	2D+2	3D	3D+2	2D	G4	
Sedriano	3D	2D+2	2D+1	3D	3D+2	3D+1	G4	

Sic-Six	3D+2	2D+2	3D	3D+1	2D+2	2D+2	G4	
Slith	4D	2D+1	2D+1	3D+1	3D+2	2D+1	G2	
Squib	4D	3D	3D	4D	2D	2D	G4	
Sullustan	3D	2D+1	4D	3D	3D	2D+2	G,G5	
Talz	3D+2	2D+1	2D+1	3D+1	4D+1	2D	G4	
Togoriano	4D	2D	2D	3D	4D	3D	G4	
Tusken	3D+1	3D	2D	3D	4D+2	2D	G	
Twilek	3D	3D	2D+2	4D+1	2D	3D	G,G2,G5	
Ugnaught	3D	2D	3D+1	3D+1	4D	2D+1	G2,G3	
Ugor	18D total, nunca >4D, reajustarlos						G4	Amorfo
Verpine	2D+1	3D+1	3D+2	2D+1	2D+1	4D	G4	
Whiphid	3D+1	2D+2	2D	4D	4D	2D	G4	
Wookie	2D+2	2D	3D	2D	5D	3D+1	LR,G,G5	
Xi'Dec	3D+1	2D+1	2D+1	3D+1	2D+2	4D	G4	SexoXi'alfa