

STAR WARS

ESPÍA

Personaje pregenerado para La Guerra de las
Galaxias: el Juego de rol



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

Espía

Material:

Panel de datos Comunicador
Blaster de bolsillo Mochila
Arma de combate cuerpo a cuerpo 1000 créditos
a cuerpo a elegir

Historial: Te metiste en esto casi por casualidad. Delatar a gente de tu planeta que se unía a esa Alianza Rebelde que tan poco te interesaba era una manera muy fácil de hacer créditos. De una u otra forma siempre te enterabas de todo. A veces de casualidad, extrayendo algunas palabras perdidas de una conversación en una cantina, otras veces fijándote en detalles insignificantes como un cambio de hábitos de un vecino, el caso es que todo iba bien hasta que el espiado fue tu propio hermano. Antes de que te dices cuenta de que el objetivo era él, el Imperio ya lo había apresado acusado de pertenecer a la Alianza. Juicio rápido y sentencia de muerte. Desde entonces, los espiados son los soldados imperiales, y allí donde puedas ayudarás a la causa contra Palpatine. Es lo menos que puedes hacer en memoria de tu hermano.

Personalidad: Desconfiado y cauteloso, no se te hace difícil pasar desapercibido.

Cita: "Ya lo tengo. Ni se enterarán de quién es el topo."

Conexión con otros personajes: En algún momento, algún contrabandista puede haberlo pasado mal por cierta información que facilitaste al Imperio. Tal vez algún merc esté detrás tuya por haber perjudicado a su cliente.



Plantilla de
Personaje

Espía

Nombre del personaje _____
Nombre del jugador _____
Altura _____ Peso _____
Sexo _____ Edad _____
Descripción física _____

DESTREZA _____ 2D+1

Blasters _____
Parar sin armas _____
Esquivar _____
Granada _____
Armas pesadas _____
Parar con armas _____
Atacar con armas _____

CONOCIMIENTOS _____ 3D

Razas alienígenas _____
Burocracia _____
Culturas _____
Lenguas _____
Sistemas planetarios _____
Bajos fondos _____
Supervivencia _____
Tecnología _____

MECÁNICA _____ 2D

Astrogación _____
Cabalgar _____
Manejar repulsores _____
Artillería naval _____
Pilotaje naval _____
Escudos navales _____

PERCEPCIÓN _____ 4D

Negociar _____
Mando _____
Timar _____
Jugar _____
Escondarse/Furtivo _____
Buscar _____

FORTALEZA _____ 2D+2

Atacar sin armas _____
Escalar/Saltar _____
Levantar _____
Vigor _____
Nadar _____

TÉCNICA _____ 4D

Prog/Rep comp. _____
Demolición _____
Prog/Rep droides _____
Medicina _____
Rep repulsores _____
Seguridad _____
Rep naves esp _____



Puntos de
Fuerza



Puntos del
Lado Oscuro



Estado de
Salud



Puntos de
Habilidad

ESPÍA

Pensado para que los pjs se infiltren en las bases imperiales y destruyan sus instalaciones, el Espía cuenta con buenas dotes para pasar desapercibido a ojos de los imperiales de la ISB.

Sus habilidades con los sistemas informáticos e instinto para la supervivencia serán cruciales para no caer en las garras del Imperio.

El uso de este personaje sigue exactamente las mismas reglas que los diseñados por West End Games.

Por lo tanto, para usarlo bastará añadir los 7D correspondientes a la creación rápida de pjs con personajes pregenerados.



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com