

Que la fuerza te acompañe

000T 000T000T000T000T000T000T

A Y U D A

Como sabemos que todos vais a ir corriendo a ver "La Amenaza Fantasma", y como también sospechamos que volaréis a vuestras estanterías a desempolvar el *Star Wars*, aquí os presentamos las características de los principales personajes, para que podáis disfrutar de este "nuevo" universo... ¡Que la Fuerza os acompañe!

Darth Maul

Historia: Darth Maul es un imponente humanoide totalmente entregado al lado oscuro de la Fuerza. Su rostro está tatuado con una intimidatoria máscara negra y escarlata. Es aprendiz de Darth Sidious, y ha sido entrenado en las artes oscuras de la sabiduría y el combate Sith. No reconoce a nadie como su igual, y sólo Sidious está por encima de él. Es impaciente y aún no ha aprendido a esperar el momento adecuado. Su comportamiento es el de un animal enjaulado a punto de estallar.

Habilidades: es un feroz guerrero y un señor oscuro de los Sith, y dedica toda su vida a la derrota de los Jedi en combate personal. Está en el cenit de sus habilidades de combate y bien podría ser el mejor duelista de la galaxia con un sable láser (es capaz de luchar con dos Jedi a la vez, llegando a ponerles en la defensiva).

Sin embargo, no suele iniciar el combate abierto para no llamar la atención de los Jedi sobre la existencia de los Sith. Eso no significa que se refrene a la hora de matar, sino que se encarga de sus enemigos de forma silenciosa y sin testigos. Al contrario que los Jedi, suele ayudarse de Droides en su trabajo.

Ideas para campañas: como servidor de Darth Sidious, Maul suele ser enviado a todo tipo de misiones. Como es uno de los dos únicos maestros Sith es muy probable que sea demasiado poderoso para los personajes. Sin embargo, es ideal como gancho para una aventura.

- Los personajes deben buscar a un Jedi retirado o desaparecido por orden de un historiador que quiere

escribir sobre las hazañas de los Caballeros. Este personaje es en realidad Darth Maul disfrazado, que quiere localizar al Jedi para continuar con su venganza. Atacará cuando los personajes completen su misión. Quizá con el Jedi de su lado puedan derrotar a este monstruo...

- Los personajes son enviados por el Consejo Jedi a recuperar un antiguo holocron Sith, un cristal en el que se guarda todo el conocimiento de los Jedi, recién descubierto en el Anillo Exterior por un grupo de prospectores. Darth Sidious lo descubre y envía a Maul, que no podrá emplear todos sus talentos para no revelar a los Sith (aunque podrá conspirar a placer para lograr sus metas). Por supuesto, la historia funciona mejor si los personajes son Jedi y pueden hacer uso del cristal.

Características

Destreza 2d: Blaster 6d+1, Parada sin Armas 7d, Esquivar 8d+2, Sable Láser 9d, Combate con Armas 7d+1, Parada con Armas 7d+2

Conocimiento 3d+2: Especies Alienígenas 5d, Intimidación 7d+2, Idiomas 5d+1, Sistemas Planetarios 5d+2, Voluntad 7d

Mecánica 3d+1: Navegación Espacial 4d+2, Repulsores 5d+1, Transportes Espaciales 6d, Transportes Espaciales: Infiltrador Sith 7d, Artillería Espacial 5d+2, Escudos 5d

Percepción 3d: Ordenar 7d, Ocultarse 5d+2, Persuasión 4d+2

Fuerza 2d+2: Pelea 6d+1, Escalar/Saltar 5d+2, Levantar 4d, Resistencia 5d

Técnica 3d+1: Primeros Auxilios 4d, Programación de Droides 5d, Reparación de Sable Láser 5d

Star Wars

Habilidades de la Fuerza: Control 5d+1, Sentido 6d+1, Alteración 6d+1

Control: Absorber/Disipar energía, concentración, vacío, trance de hibernación, furia

Sentido: Sentido del peligro, detección de vida, sentir camino, sentir Fuerza

Alteración: rayo de odio, telequinesis

Control y Sentido: combate con sable láser

Control y Alteración: Manipulación electrónica, alimentación del lado oscuro, infligir dolor

Control, sentido y alteración: afectar mente

Sentido y alteración: disminuir los sentidos de otros

Puntos de Fuerza: 2

Puntos del Lado Oscuro: 12

Puntos de Personaje: 25

Obi-Wan Kenobi

Historia: Kenobi es un habilidoso Caballero Jedi recién ascendido. En contraste con su antiguo maestro, Qui-Gon Jinn, está menos centrado en las personas que en las causas y cruzadas. Para Kenobi el idealista lo más importante es la misión.

Es temperamental y testarudo, y tiende al comportamiento osado y a la emotividad (durante la que, contra su juicio, llega a prometer a Jinn que se hará cargo de Anakin Skywalker). Sin embargo, es un hombre de palabra y siempre cumple lo que promete. Fue criado desde niño por la orden Jedi. No tiene familia y recientemente ha perdido a su mejor amigo y a su "padre". A pesar de su desconfianza hacia Anakin, cuanto más viajan juntos más se acercan el uno al otro.

Habilidades: no es precisamente el mejor guerrero de la Orden, pero no por ello deja de ser competente y letal. Está adiestrado en el combate Jedi y tiene otros conocimientos prácticos, como el cuidado y manejo de naves espaciales. Tiene una sólida base en las artes Jedi, pero no las domina con eficacia.

Ideas para campañas: como Caballero recién elevado, Obi-Wan no tiene influencia en el Consejo Jedi y es candidato para todas las misiones que los demás rechazan, en especial las

que prometen más conflicto que meditación. Él está encantado, ya que, al contrario que sus camaradas, vive para la acción.

- Los tratos de Qui-Gon Jinn con elementos criminales pueden afectar a Obi-Wan, ya que varios matones irán detrás de él en busca de su supuesto dinero. Los personajes pueden aparecer de dos maneras: como los enviados a por Obi-Wan (en cuyo caso se enfrentarán con un hueso duro de roer y deberán pensarse en cambiar de bando) o al ser contratados por el propio Obi-Wan para investigar si los matones tienen razón sobre sus demandas. Si éstas son ciertas, Kenobi podría encargarse de lo que fuera necesario para saldar las cuentas. Si no, ay de aquel que enfurece a un Jedi...

- Obi-Wan ha sido enviado a "hablar" con un grupo de Señores de la guerra para que cesen sus continuos ataques contra un planeta agrario no protegido por la República. Tiene éxito, pero uno de los señores regresa a su fortaleza y prepara una invasión del planeta. Los personajes, que se encuentran en el mundo, son testigos del ataque y son reclutados por Kenobi para ayudar a solucionar el problema mediante la fuerza... y la Fuerza.

Características

Destreza 3d: Blaster 5d, Parada sin Armas 6d, Esquivar 6d, Sable Láser 8d+2, Combate con Armas 6d, Parada con Armas 7d+1

Conocimiento 3d+2: Especies Alienígenas 6d, Burocracia 5d, Culturas 4d+1, Intimidación 4d, Idiomas 5d, Sistemas Planetarios 4d+2, Conocimiento: Jedi 6d, Callejeo 4d+2

Mecánica 2d: Navegación Espacial 4d, Montar 3d, Repulsores 4d, Transportes Espaciales 5d, Artillería Espacial 3d+1, Escudos 3d+2

Percepción 3d+1: Regatear 5d, Ordenar 5d+1, Engañar 4d, Ocultarse 5d+2, Sigilo 6d

Fuerza 3d: Pelea 5d+2, Escalar/Saltar 5d, Levantar 4d+2, Nadar 4d

Técnica 3d: Primeros Auxilios 4d, Seguridad 5d, Reparación de Transportes Espaciales 5d+1

Habilidades de la Fuerza: Control 9d, Sentido 7d+1, Alteración 6d+2

Control: Absorber/Disipar energía, concentración, controlar dolor, eliminar veneno, vacío, aumentar atributo, trance de hibernación, reducir

heridas, permanecer consciente, resistir aturdimiento

Sentido: Sentido de combate, detección de vida, sentir vida, sentir Fuerza

Alteración: telequinesis

Puntos de Fuerza: 4

Puntos de Personaje: 14

Anakin Skywalker

Historia: Anakin nació de Shmi Skywalker, una esclava en posesión de Gardulla el Hut en Tatooine. Siendo muy joven, ambos fueron adquiridos por Watto, un comerciante de chatarra que detectó y fomentó las habilidades mecánicas del muchacho. Unos cuantos años después, "Ani" participaba en las carreras y usaba sus increíbles instintos para negociar con comerciantes y jawas.

Anakin es un chico generoso y optimista dado a impulsivas demostraciones de ternura, como la ayuda a los más necesitados en Mos Espa. Su rostro se endurece cuando se habla de la esclavitud, y siente un gran miedo por su madre, a la que echa muchísimo de menos.

Habilidades: Anakin siempre ha tenido un gran talento para ver cosas ocultas a los demás, pero hasta que Qui-Gon Jinn entró en su vida fue incapaz de dar nombre a estas habilidades. Acaba de iniciar su carrera como padawan Jedi bajo la tutela de Obi-Wan Kenobi, de modo que está aprendiendo a emplear las técnicas Jedi básicas. Posee grandes aptitudes técnicas y mecánicas, sabe negociar y es toda una promesa como piloto de cazas.

Ideas para campañas: como padawan de Kenobi, Anakin viaja con su maestro a sus misiones. También podría encontrarse en compañía de R2D2. Su personalidad abierta y su amabilidad con los extraños hacen que todo el mundo se encariñe con él.

- Aun como aprendiz Jedi, el comportamiento impulsivo de Anakin le mete en líos, aunque esta vez a favor de los personajes. En algún momento de la campaña, cuando los jugadores estén bajos de suerte, Anakin les ayudará. Un tiempo después el chico regresará pidiendo que le devuelvan el favor. Ha descubierto una red de comercio de esclavos y quiere ponerle fin. Por supuesto, todo lo hará sin el consentimiento de su maestro Kenobi.

- Estando de misión en un planeta, Anakin es amenazado por un profeta que asegura que el chico es un heraldo de la muerte (llegando a mandar a varios fanáticos a acabar con él). Un maestro Jedi, poderoso en la Fuerza pero rechazado por el Consejo, profetiza lo mismo (aunque sabe que, de algún modo, el chico también será el salvador de la República). Temiendo las repercusiones de que el chico conozca su destino, el Jedi envía a los personajes a que le protejan de los fanáticos.

Características

Destreza 3d+1: Esquivar 4d+2, Combate con Armas 4d, Parada con Armas 4d, Armas Arrojadizas 3d+2

Conocimiento 3d+1: Especies Alienígenas 5d, Culturas 4d+2, Culturas: Tatooine 7d, Idiomas: Hut 4d, Callejeo 5d+1, Voluntad 4d

Mecánica 4d: Pilotar Naves 4d+2, Montar: Bantha 5d, Repulsores: pod racer 9d+1, Pilotar Cazas 4d+1, Artillería Espacial 4d+1

Percepción 3d+1: Engañar 4d+2, Ocultarse 5d, Persuasión 5d

Fuerza 3d: Pelea 3d+1, Escalar/Saltar 3d+2

Técnica 3d: Programación de Droides 6d, Reparación de Droides 6d+2, Reparación de Repulsores: pod racer 6d

Habilidades de la Fuerza: Control 3d, Sentido 2d

Control: Mejorar atributo

Sentido: Sentido del peligro, telepatía receptiva

Puntos de Fuerza: 3

Puntos de Personaje: 12

Reina Amidala

Historia: Amidala es la animosa y joven reina de los Naboo. Acaba de ser elegida, y sus dotes de mando fueron puestas a prueba cuando su mundo fue invadido por la Federación de Comercio. Rechaza el uso de la fuerza, pero a la hora de entrar en combate es resuelta.

Amidala ha hecho su entrada en la arena política galáctica, pero suele dejar los asuntos diplomáticos en manos del Canciller Supremo Palpatine. Sus intentos iniciales de forjar alianzas con otros líderes (especialmente con el príncipe Antilles de Alderaan y el antiguo Canciller Supremo Valo-

rum) fracasaron tras los problemas con la Federación de Comercio, pero está arreglando la situación en la medida de lo posible. Tiene un gran apoyo entre el pueblo de Naboo, y ha logrado establecer relaciones con los Gungan, una raza acuática.

La reina es testaruda pero amable. Su vida ha sido muy acomodada, y siente un gran interés (excesivo, quizá) en conocer cómo vive la gente en otros lugares de la galaxia.

Habilidades: como noble Naboo, Amidala está entrenada en la autodefensa y en tácticas militares rudimentarias. Es letal con el blaster y mantiene la calma en combate. También es una hábil diplomática. Aunque ama la paz, su corazón es el de una guerrera. Tras la ocupación por parte de la Federación de Comercio es más que probable que amplíe las fuerzas armadas de Naboo.

Ideas para campañas: Amidala pasa casi todo su tiempo en la corte de Theed, pero también hace viajes frecuentes a otras partes del planeta, a los mundos vecinos y a la capital Coruscant. Los personajes la encontrarán normalmente en entornos diplomáticos, aunque también suele vérsela en el centro de cualquier acción.

- Los personajes son parte de una misión comercial de Amidala de visita en Corellia, en un esfuerzo por lograr mejorar las relaciones económicas de Naboo. Las negociaciones van bien, pero un noble disidente acusa a una de sus damas de ser una espía. Mientras la Reina se encarga de las negociaciones, los personajes deberán limpiar el nombre de la chica.

- En un planeta del Anillo Exterior los personajes encuentran a una joven viajera que tiene problemas con la ley local. Solo si se prestan a ayudarla y se convierten a su vez en objetivos de la búsqueda descubrirán su verdadera identidad: la Reina Amidala, que está investigando un planeta con el que quiere establecer relaciones comerciales. Se metió en problemas cuando varios agentes, afectados por la caída de la Federación de Comercio, descubrieron quién era en realidad. Por supuesto, culpan de su desgracia a Amidala y a cualquiera que esté con ella: los personajes

Características

Destreza 3d: Blaster 5d, Parada sin Armas 4d, Esquivar 5d, Combate con Armas 4d+1, Parada con Armas 4d

Conocimiento 4d: Especies Alienígenas 5d, Burocracia 6d+2, Culturas 7d, Idiomas 4d+2, Sistemas Planetarios 5d, Voluntad 5d

Mecánica 2d+2: Montar 3d, Repulsores 4d+2

Percepción 3d+1: Ordenar 7d+2, Engañar 5d+1, Ocultarse 5d, Persuasión 5d, Persuasión: Debate 7d+2

Fuerza 3d: Pelea 4d+2, Escalar / Saltar 4d, Levantar 4d+1

Técnica 2d: Primeros Auxilios 3d+1

Puntos de Fuerza: 3

Puntos de Personaje: 12

nes blaster (6d cada), generador interno de escudos (inmunes a las armas energéticas de mano), conexión continua con centro de mando.

Tamaño: 1.8m

Por Paul Sudlow

Droides

Infantería

Características

Destreza 3d: Blaster 5d+1, Artillería Blaster 4d, Blaster Montado 4d+2, Esquivar 4d

Conocimiento 2d+2

Mecánica 3d: Repulsores: ATT 5d, Repulsores: STAP 5d

Percepción 4d: Buscar 5d+1

Fuerza 2d+2

Técnica 3d: Reparación de Droides 4d, Seguridad 3d+2

Equipo: Sensores de movimiento (+2 a Buscar hasta a 75 metros), rifle blaster (5d+2), conexión continua con centro de mando.

Tamaño: 1.7m

Destructor

Características

Destreza 4d: Blaster 5d+1, Esquivar 4d

Conocimiento 3d

Mecánica 3d

Percepción 3d: Buscar 6d+1

Fuerza 2d+1

Técnica 2d+2: Seguridad 4d+2

Equipo: Sensores de movimiento (+2 a Buscar hasta a 100 metros), 2 caño-

