

STAR WARS[®] AL FILO DEL IMPERIO

JUEGO DE ROL



CARTAS DE ESPECIES

EDGE

STAR
WARS[®]
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

CARTAS DE ESPECIES POR

Asram

PRODUCCIÓN Y DESARROLLO

Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram

DISEÑO DE LAS CARTAS

Asram



FANTASY
FLIGHT
GAMES



EDGE

© 2013 Lucasfilm Ltd. & TM donde se indique. Todos los derechos reservados. Fantasy Flight Games, y el logotipo de FFG son ® y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU.; Fabricado en EE.UU. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+ 34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia.

Si quieres saber más sobre la línea de productos de **Star Wars: AL FILO DEL IMPERIO**, descargar contenidos adicionales gratuitos, resolver dudas sobre reglas o simplemente pasarte a saludar, visita:

caballerosderen.blogspot.com.es

STARWARS.COM

EDGEENT.COM



1	2	2	3	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Bothans

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Callejeo (rango máximo de 2 durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Actitud convincente.
- Idiomas: básico, bothés, wrendui (señales y emociones no verbales transmitidas mediante ondulaciones y rizos del pelaje).



1	1	1	1	1	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Droides

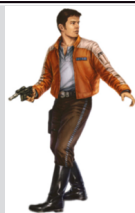
- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 175 PE
- Capacidades especiales: Capacidad de 6 implantes cibernéticos. Pueden entrenar: 1 rango en 6 habilidades profesionales; 1 rango en 3 habilidades de la especialización.
- Inorgánico: Empiezan con 1 rango en el talento Resistente.
- Ser mecánico: No pueden ser sensibles a la Fuerza. Inmunes a Poderes de la Fuerza que alteran la mente.



2	2	2	2	3	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Gandianos

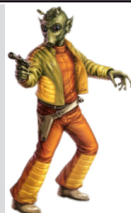
- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Disciplina (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Dos subespecies: una sin pulmones inmunes a la asfixia. La otra subespecie con pulmones comienzan con mascarilla de amoníaco y +10 PE; el oxígeno se considera una atmósfera peligrosa de magnitud 8.
- Idiomas: gandiano. Requieren traductores o droides para otros idiomas.



2	2	2	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Humanos

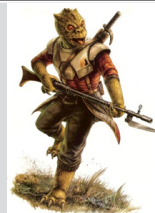
- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 110 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango de entrenamiento en 2 habilidades no profesionales distintas de su elección (rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- Idiomas: básico.



2	3	2	2	1	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Rodianos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Supervivencia (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango del talento Rastreador experto.
- Idiomas: básico, rodés.



3	1	2	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Trandoshanos

- Umbral de Heridas: 12 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 9 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Percepción (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Regeneración: recuperan 1 Herida adicional descansando o en tanque de bacta. Regeneran un miembro perdido en 1 mes.
- Garras: en tiradas de Pelea, +1 al daño y valor de crítico de 3.
- Idiomas: básico, dosh.



1	2	2	2	2	3
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Twi'leks

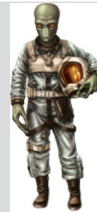
- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango de entrenamiento en Carisma o bien en Engaño (rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje). Además al hacer una tirada de habilidad puede eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales áridas o calurosas.
- Idiomas: básico, ryl, lekku (lenguaje no verbal mediante las colas de sus cabezas).



3	2	2	2	1	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Wookiees

- Umbral de Heridas: 14 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 8 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Pelea (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Furia wookiee: si ha sufrido Heridas, añade +1 al daño infligido en ataques de Pelea y Armas cuerpo a cuerpo. Si sufre heridas críticas en vez de lo anterior, suma +2.
- Idiomas: básico (solo entenderlo, no hablarlo), shyyriiwook.



1	2	3	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Duros

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Pilotar vehículo espacial (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Navegación intuitiva: pueden añadir 🌀 a todas las pruebas de Astronavegación que hagan.
- Idiomas: básico, durés.



2	2	2	1	2	3
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Gran

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 9 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Carisma o bien en Negociación (rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- Visión mejorada: en tiradas de Ataque a distancia o Percepción elimina hasta ■■ debidas a condiciones ambientales u ocultación.
- Idiomas: básico, gran.



2	1	2	2	3	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Ithorianos

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 12 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Supervivencia (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Bramido: arma natural (daño 6; crítico 4; alcance corto; Daño de Aturdimiento, Desorientación 1, Disparo lento 2, Explosión 3). Cada vez que usa esta capacidad, sufre 3 de Tensión.
- Idiomas: básico, ithorés.



2	2	3	1	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Mon Calamari

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Conocimiento (Educación) (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- Anfibios: pueden respirar debajo del agua y nunca sufren penalizaciones por movimiento al desplazarse en el agua.
- Idiomas: básico, mon calamariano.



2	3	2	1	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Sullustanos

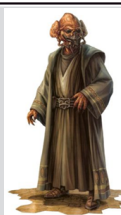
- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Astronavegación (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango del talento Piloto consumado.
- Idiomas: básico, sullustano.



2	1	3	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Cereanos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 13 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Alerta (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- Cerebro binario: tratan todas las habilidades de Conocimiento como habilidades Profesionales.
- Idiomas: básico, cereano.



1	2	2	2	3	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Kel dor

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Conocimiento (Educación) (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Visión en la oscuridad: elimina hasta ■■ por oscuridad en cualquier tirada de habilidad.
- Deben llevar una máscara especializada para respirar y ver fuera de su atmósfera nativa. El oxígeno se considera una atmósfera peligrosa de magnitud 8. Sin embargo, pueden sobrevivir 5 minutos en el vacío antes de sufrir sus efectos.
- Idiomas: básico, kel dor.



2	3	2	1	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Mirialanos

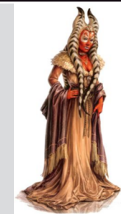
- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Disciplina y 1 rango en Frialdad (rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- Idiomas: básico, mirialano.



3	2	2	2	1	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Nautolanos

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 9 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Atletismo (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- Anfibios: pueden respirar debajo del agua y nunca sufren penalizaciones por movimiento al desplazarse en el agua.
- Idiomas: básico, nautila.



1	2	2	3	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Togrutan

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Percepción (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- Instintos de manada: cuando colaboran en una maniobra, aportan ■■ en lugar de ■.
- Idiomas: básico, togruti.



2	2	2	2	3	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Zabrak

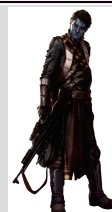
- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Supervivencia (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- Aspecto temible: añade ☹ a las tiradas de Coacción.
- Idiomas: básico, zabraki.



2	2	2	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Humanos Corellianos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 110 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Pilotar vehículo espacial o Pilotar vehículo planetario (rango máximo de 3 durante la creación del personaje).
- Idiomas: básico y Olys Corellisi (o Corelliano antiguo, lengua muerta usada ocasionalmente por granujas para ocultar su conversación de oídos indiscretos).



2	2	3	2	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Chiss

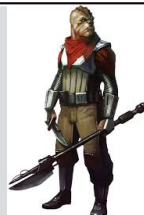
- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Frialdad, rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje.
- Infravisión: están adaptados a ver en el espectro infrarrojo y en el espectro visual normal, eliminan ■ por condiciones de iluminación.
- Idiomas: básico y cheunh.



3	2	1	3	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Weequays

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 9 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Aguante o 1 rango en Atletismo (rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- Pueden comunicarse con otros weequays a corto alcance usando feromonas. Este es un idioma no verbal e indestructible para cualquier otra especie cercana.
- Idiomas: básico y sriiuriano.



2	3	2	2	1	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Klatooinianos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Pelea o en Armas a distancia ligeras o en Armas a distancia pesadas. También comienzan con 1 rango en una habilidad no profesional de tu elección. Rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje.
- Idiomas: básico y huttés.



1	1	2	2	3	3
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Toydarianos

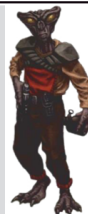
- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 12 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: son más pequeños que la media y su Silueta es 0.
- Tienen alas que les permiten flotar ligeramente por encima del suelo. Cuando están suspendidos en el aire, no necesitan gastar maniobras adicionales para atravesar terreno difícil. Por lo demás, sus alas no les permiten capacidades adicionales más allá de las de un personaje que camina normal.
- Idiomas: básico, toydariano y huttés.



1	2	2	2	2	3
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Falleen

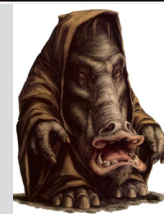
- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 12 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Carisma (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- Feromonas: pueden sufrir 2 de Tensión e Incrementar una tirada de Carisma, Engaño o Negociación; realizada a un ser vivo sensible a corto alcance. No son afectados objetivos que lleven una máscara respiratoria o sin sistema respiratorio.
- Idiomas: básico, falleen.



1	2	2	2	3	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Arcona

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Alerta (rango máximo de 2 durante la creación del personaje). Además al hacer una tirada de habilidad puede eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales áridas o calurosas.
- Lectores de estado de ánimo: añade ☹ a las tiradas de Carisma o Negociación.
- Idiomas: básico y arconés.



3	1	2	3	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Chevin

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 80 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Negociación (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Olfato avanzado: añade ■ a las tiradas de Percepción en las que este implicado el olfato.
- Pellejo grueso: empiezan con 1 rango en el talento Endurecido.
- Idiomas: básico y chevin.



2	2	2	1	3	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Caamasi

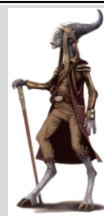
- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Carisma o Disciplina (rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- Pueden memorizar eventos importantes en su vida como recuerdos imperecederos llamados memnis. Una vez por sesión de juego, pueden formar un nuevo memnis que abarque una escena o encuentro. En cualquier momento, un caamasi puede recordar perfectamente cualquier memnis que ha formado o presenciado, o compartirlo con otro caamasi o un personaje sensible a la Fuerza.
- Idiomas: básico, caamasi.



1	2	3	3	1	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Neimodiano

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 9 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Engaño o Negociación (rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- Idiomas: básico, Pak pak.



1	2	2	3	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Gossam

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Engaño (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- Pequeño: son más pequeños que la media y su Silueta es 0.
- Idiomas: básico, gossam.



1	3	3	2	1	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Chadra-fan

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Mecánica (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Pequeño: son más pequeños que la media y su Silueta es 0.
- Sentidos agudos: sentidos del olfato, vista y oído muy superiores al de muchas especies, eliminan hasta ■■ en las tiradas de Percepción.
- Idiomas: básico, chadra-fan.



2	2	2	2	3	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Dresseliano

- Umbral de Heridas: ## + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 1" + Voluntad
- Experiencia inicial: ##0 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Engaño o Negociación (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- $Pd \lfloor fln, E_{gXW} g ; U_{W} Wfa W$
 $S6 \lfloor X_{gTSV} WUS_{cg} Wf dSVS W / S_{cg} W$
 $W_{W} b \lfloor USV fW a \lfloor YS S S S \lfloor SVS ZBg W_{W}$
 $Y_{Se} Sd \# " B7 Vg d fW / S U_{MSU} \circ$ para quitar esta penalización permanentemente.
- Idiomas: básico, dressellés.



1	3	2	2	1	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Xexto

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 9 + Voluntad
- Experiencia inicial: 85 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en el talento Confianza.
- Extremidades adicionales: los xextos tienen seis miembros: dos piernas y cuatro brazos. Como resultado, ganan una maniobra adicional gratis por turno, aunque todavía no pueden realizar más de dos maniobras por turno.
- Idiomas: básico, xextés.



2	2	2	3	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Gotal

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 8 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Percepción (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Los conos de su cabeza son órganos sensoriales utilizados para detectar casi todo el espectro electromagnético. Una vez por encuentro como una maniobra, pueden sentir la presencia y los estados emocionales actuales de todas las cosas vivas que estén a corto alcance de sí mismo.
- Idiomas: básico, gotal.



2	2	1	2	3	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Quarren

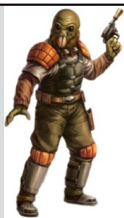
- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 8 + Voluntad
- Experiencia inicial: 95 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Negociación (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Anfibios: pueden respirar debajo del agua y nunca sufren penalizaciones por movimiento al desplazarse en el agua.
- Ráfaga de tinta: Una vez por encuentro, fuera de su turno, un quarren puede sufrir 2 de Tensión y añadir ■ a la tirada de ataque hecha por un personaje que este a corto alcance (bajo el agua, se añade ■■■ a la tirada de ataque en su lugar).
- Idiomas: básico, quarren.



2	2	3	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Sakiyanos

- Umbral de Heridas: 8 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 80 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Alerta o Percepción (rango máximo de 2 durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango del talento Rastreador experto.
- Idiomas: básico, sakiyanés.



3	2	1	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Aqualish

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 8 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Pueden respirar debajo del agua. Además, empiezan con 1 rango en Aguante (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Idiomas: básico, aqualish.
- Sub-especies: debes escoger una de las siguientes. Independientemente de la que elijas, las habilidades tienen un rango máximo de 2 durante la creación del personaje.



2	2	2	2	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Gank

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 110 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Alerta o Coacción (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Todos los ganks son ciborgs. Comienzan con hasta dos implantes por un valor de hasta 5.000 créditos. Si un personaje adquiere Obligación adicional para aumentar los créditos en la creación del personaje, puede añadir estos fondos adicionales a los 5.000 créditos para la compra de los implantes. Los ganks tienen una capacidad máxima de implantes cibernéticos de 3 más el valor en Fortaleza.
- Idiomas: básico, gank, huttés.



3	2	2	2	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Nikto

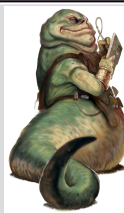
- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Idiomas: básico, nikto, huttés.
- Capacidades especiales: Cada una de las subespecies Nikto tiene sus propias capacidades especiales.

Kajain'sa'Niktos (Niktos rojos): Empiezan con 1 rango en Aguante (rango máximo de 2 durante la creación del personaje). Además al hacer una tirada de habilidad puede eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales áridas o calurosas.

Aquala: Empiezan el juego con un rango en Resistencia. Además, pueden eliminar ■ debido a condiciones frías o húmedas.

Ualaq: Empiezan el juego con un rango de Supervivencia o un rango en Percepción. Además, pueden eliminar ■ debido a la oscuridad, pero sufren ■ a las pruebas de Percepción en ambientes muy iluminados.

Quara: Empiezan el juego con un rango de Atletismo o un rango en Coacción. Además, pueden eliminar ■ cuando se trata de rastrear cualquier cosa a través de un entorno natural.



3	1	2	2	3	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Hutt

- Umbral de Heridas: 13 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 70 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Coacción o Disciplina (rango máximo de 2 durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango del talento Entereza y 1 rango del talento Ni un pelo de tonto.
- Pesado: no puede realizar más de 1 maniobra de movimiento cada turno.
- Idiomas: básico, huttés.

Kadas'sa'Niktos (Niktos verdes): Empiezan con 1 rango en Coordinación (rango máximo de 2 durante la creación del personaje). Ganan ■ en tiradas de Atletismo hechas para trepar arboles u otra superficie donde puedan clavar sus garras. En tiradas de Pelea, +1 al daño y valor de crítico de 3, debido a sus garras.

Esral'sa'Niktos (Niktos de montaña): Empiezan con 1 rango en Supervivencia (rango máximo de 2 durante la creación del personaje). También ganan el talento Superviviente Nato (una vez por partida, pueden repetir una tirada de Aguante o Supervivencia).

Gluss'sa'Niktos (Niktos pálidos): Empiezan con 1 rango en Atletismo (rango máximo de 2 durante la creación del personaje). Nunca sufren penalizaciones por movimiento al desplazarse en el agua y pueden contener la respiración durante un número de asaltos igual a dos veces su valor de Fortaleza antes de comenzar a ahogarse.

M'shento'su'Niktos (Niktos sureños): Empiezan con 1 rango en Percepción (rango máximo de 2 durante la creación del personaje). Ganan ■ en tiradas de Alerta o Percepción hechas para detectar sonidos.



1	1	4	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Drall

- Umbral de Heridas: 8 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 12 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Educación, rango máximo de 2 durante la creación del personaje. Se les dan muy bien los problemas y la búsqueda de soluciones. Además de utilizar su puntuación en la habilidad o característica correspondiente, añade ■ a la reserva de dados al proporcionar ayuda experta.
- Idiomas: básico, drallish.



2	3	2	1	3	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Selonianos

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 80 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Coordinación (rango máximo de 2 durante la creación del personaje). Eliminan los ■ añadidos a una tirada por iluminación, siguen sin poder ver en la oscuridad total.
- Cola (Pelea; daño +1; crítico 5; alcance de interacción; Derribo, Desorientación 2). Para activar Derribo requieren solo 🌀, más 1 🌀 adicional por cada punto de Silueta mayor a 1.
- Idiomas: básico, seloniano.



2	3	3	1	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Verpines

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 12 + Voluntad
- Experiencia inicial: 80 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Mecánica (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Microvisión: Añaden ■ a sus tiradas de Percepción cuando examinan objetos de cerca.
- Comunicación por radiofrecuencia: pueden comunicarse silenciosamente con otros verpines o con comunicadores modificados especialmente. Alcance de 100 kilómetros.
- Idiomas: básico, verpine.



2	2	2	2	3	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Ikotchí

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 12 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Alerta (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Precognición: Ocasionalmente ven atisbos del futuro, llegando a predecir ciertos acontecimientos antes de que ocurran. Además, a discreción del DJ, pueden gastar ☙ de una tirada de Iniciativa para realizar una maniobra libre antes del inicio del encuentro u otorgar una maniobra libre a un aliado a corto alcance antes de que comience el encuentro.
- Idiomas: básico, iktotchés.



2	1	3	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Lannik

- Umbral de Heridas: 8 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 12 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Callejeo (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Indomable: Elimina hasta ■■ causado por heridas críticas, la condición desorientado, y el miedo de todas las tiradas que haga.
- Idiomas: básico, lannik.



3	2	2	1	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Whiphid

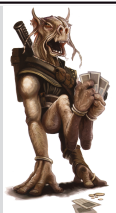
- Umbral de Heridas: 12 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 80 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Supervivencia (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- Duro superviviente: añade ✨ a todas las tiradas de Supervivencia y puede sobrevivir durante varias semanas sin comida gracias a sus reservas de grasa.
- Colmillos: en tiradas de Pelea, +2 al daño, valor de crítico de 4 y Letal 1.
- Idiomas: básico, whiphid.



3	1	2	1	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Besalisko

- Umbral de Heridas: 12 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 7 + Voluntad
- Experiencia inicial: 85 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Aguante (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- Extremidades adicionales: Ganan una maniobra adicional gratis por turno, aunque todavía no pueden realizar más de dos maniobras por turno.
- Idiomas: básico, besalisko.



2	3	2	2	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Dug

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 8 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Pelea (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- Nacidos para montar: Empiezan con 1 rango en el talento Conducción defensiva.
- Idiomas: básico, dug.



2	2	2	2	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Mustafarianos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Cada una de las subespecies mustafariana tiene sus propias capacidades especiales.
- Mustafarianos norteños:** Elimina hasta ■■ impuesto por condiciones ambientales áridas o calurosas. También comienzan con 1 rango en el talento Ojo para el detalle.



1	2	3	2	3	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Polis Massano

- Umbral de Heridas: 8 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Medicina (rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- Sin cuerdas vocales: La gran mayoría nacen sin cuerdas vocales y no pueden hablar. Durante la creación del personaje se pueden gastar 10 PE para que tenga cuerdas vocales.
- Telepatía: puede comunicarse con otros seres a corta distancia. Esta comunicación es similar a una emisión, y cualquier persona dentro de corto alcance puede oírla. Sólo pueden "susurrar" en privado a los seres que están a alcance de interacción.



2	2	2	3	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Devaronianos

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 95 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Engaño o Supervivencia (rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- Metabolismo resistente: La fisiología devaroniana es dura por naturaleza y resistente a las toxinas, añaden ✨ a todas las tiradas de Aguante que hagan.
- Idiomas: básico, devaronés.

- Mustafarianos sureños:** Elimina hasta ■■ impuesto por condiciones ambientales áridas o calurosas. También comienzan con 1 rango en el talento Endurecido.

- Idiomas: básico, mustafariano.



2	2	2	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Humanos mandalorianos

- Umbral de Heridas: 1# + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 1" + Voluntad
- Experiencia inicial: 10' PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en una habilidad de combate a su elección, o 1 rango en dos habilidades de conocimiento (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Idiomas: básico, mando'a.



3	2	2	2	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Kalleranos

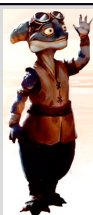
- Umbral de Heridas: 8 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 12 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Callejeo (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Antenas hipersensitivas: comienzan con el talento Muy observador.
- Talento Actitud convincente.
- Idiomas: básico, kall.



2	2	2	3	1	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Clawdite

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 9 + Voluntad
- Experiencia inicial: 95 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Aguante (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Cambiante (con una acción, puede sufrir 3 de Tensión y realizar una tirada Media (♦♦) de Aguante para cambiar su apariencia a cualquier especie de silueta 1 que haya observado previamente. Un observador puede hacer una tirada de Percepción enfrentada a Engaño para descubrirle. El DJ puede añadir ■ o ■ si la situación afecta a la tirada).
- Idiomas: básico, zolanés.



1	3	2	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Aleena

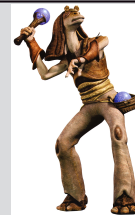
- Umbral de Heridas: 8 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 95 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Coordinación (rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje). Son más pequeños que la media y su Silueta es 0.
- Estructura robusta: comienzan el juego con un rango en el talento Robusto.
- Idiomas: básico y aleena.



2	2	2	1	3	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Bardottanos

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 105 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Conocimiento (Educación), rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje.
- Idiomas: básico y bardottano.



2	2	1	2	2	3
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Gungan

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Atletismo (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Anfibios: pueden respirar debajo del agua y nunca sufren penalizaciones por movimiento al desplazarse en el agua.
- Idiomas: básico y gungan.



2	2	3	3	1	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Muun

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 9 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Conocimiento (Educación) y 1 rango en Conocimiento (Mundos del núcleo), rango máximo de 2 durante la creación del personaje.
- Bolsillos profundos: comienzan la partida con 1000 créditos adicionales (no pueden gastarlos durante la creación del personaje).
- Idiomas: básico, muun.



2	2	2	2	1	3
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Pantoranos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 110 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Frialdad o Negociación (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Habitantes de la tundra: al hacer una tirada de habilidad puede eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales frías.
- Idiomas: básico, pantorano.




3	1	2	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Anx

- Umbral de Heridas: 13 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 85 PE
- Capacidades especiales: empiezan con 1 rango en el talento Don de gentes.
- Conocimiento anatómico: empiezan con 1 rango en el talento Golpes letales.
- Indicador de estado de ánimo: si no lleva tapada la cresta de la cabeza, incrementa una vez la dificultad de las tiradas de Engaño.
- Idiomas: básico y anx.




Quermianos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 85 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Percepción (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Extremidades adicionales: dos piernas y cuatro brazos. Como resultado, ellos ganan una maniobra adicional gratis por turno, aunque todavía no pueden realizar más de dos maniobras en un turno.
- Intuición kinésica: Innata comprensión del lenguaje corporal. Según la situación, añaden  a tiradas realizadas para determinar la intención de seres vivos que puedan ver claramente.
- Idiomas: básico, quermiano.



Arkanianos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Medicina (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Visión en la oscuridad: Elimina hasta  causado por la oscuridad de todas las tiradas que haga.
- Idiomas: básico, arkaniano.





Cosianos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 95 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Conocimiento (Educación), rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje.
- Fuerte respaldo: todos los cosianos tienen un umbral de Impedimento de 10 + Fortaleza.
- Idiomas: básico, cosiano.



Pau'anos

- Umbral de Heridas: 12 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 8 + Voluntad
- Experiencia inicial: 95 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Coacción o Negociación (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Audición sensitiva: añaden  a todas las tiradas de Alerta y Percepción siempre que lleven sus auriculares protectores. Si no llevan estos auriculares, añaden  a todas las tiradas de Alerta y Percepción.
- Idiomas: básico, pau'ano.



Chagrianos

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Aguante (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Anfibios: pueden respirar debajo del agua y nunca sufren penalizaciones por movimiento al desplazarse en el agua.
- Conocimiento especializado: comienzan con 1 rango del talento Conocimiento especializado.
- Idiomas: básico, chagri.



Ishi Tib

- Umbral de Heridas: 12 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Disciplina (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Anfibios: pueden respirar debajo del agua y nunca sufren penalizaciones por movimiento al desplazarse en el agua.
- Dependencia del agua: Si no se zambulle en agua salada en las últimas 24 horas, el umbral de Heridas se reduce en 2. Esta condición permanece vigente hasta que se sumerge en agua salada.
- Idiomas: básico, tibranés.



Kyuzos

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Coordinación (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Musculatura densa: están adaptados a la gravedad relativamente alta de Phatrong, y pueden hacer saltos impresionantes en la mayoría de los otros mundos. Una vez por asalto como una maniobra, un Kyuzo puede sufrir 3 de Tensión y saltar horizontal o verticalmente a cualquier ubicación dentro de alcance medio.
- Idiomas: básico, kyuzo.



Shistavanen

- Umbral de Heridas: 12 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 80 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Pelea o Supervivencia (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Instintos de cazador: Al hacer una tirada de Iniciativa, un Shistavanen puede hacer una tirada de Supervivencia en lugar de la tirada de Disciplina o Frialidad.
- Idiomas: básico, shistavanen.



Elom

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 9 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Aguante (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Garras excavadoras: antes de usar una maniobra para moverse, puede gastar una maniobra para cavar, permitiendo que el Elom use esa maniobra de movimiento para viajar a través de tierra suelta o terreno similar. A discreción del DJ, esta excavación puede dar como resultado un túnel bajo y angosto que otros pueden usar.
- Idiomas: básico, elom.



Elomin

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 105 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Carisma y 1 rango en Conocimiento (Educación), rango máximo de 2 durante la creación del personaje.
- Idiomas: básico, elomin.



Bith

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Percepción (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
 - Oído sensible: añaden cada vez que hagan una tirada de Percepción basada en la audición. Cuando sufren Tensión debido a ruidos fuertes (como por ejemplo un arma sónica), ellos sufren el doble de la cantidad normal de Tensión.
- Idiomas: básico, bith.



Kaminoanos

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Medicina (rango máximo de 2 durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango del talento Investigador.
- Inexpresivos: añaden a todas las tiradas de Carisma que hagan. Añaden a las tiradas de habilidades sociales hechas contra ellos.
- Idiomas: básico, kaminoano.



skakoanos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 8 + Voluntad
- Experiencia inicial: 80 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Conocimiento (Educación) y 1 rango en Mecánica (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).



Drabatanos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Carisma o Liderazgo (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Ruidosos: Al realizar una tirada de Liderazgo o Coacción, pueden gastar para afectar a un personaje adicional que originalmente no era objetivo de la tirada o afectar a objetivos en un rango de alcance mayor al normal.
- Idiomas: básico, drabatés.



Gigoranos

- Umbral de Heridas: 12 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Pelea (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Adaptados al frío: Eliminan impuesto por condiciones ambientales frías o nevadas.
- Baja tecnología: Incrementan 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de Mecánica que involucren tecnología avanzada.
- Idiomas: básico, gigoramo.

- Respiradores de metano: Los skakoanos necesitan metano para vivir, y usan trajes especiales de presión para emular las condiciones en Skako. Comienzan el juego con un traje de presión especializado con respirador de metano, que cuenta como armadura con suministros indefinidos de metano. El traje tiene +2 a la Protección, Impedimento de 3, 3 puntos de Ensamblaje, no se puede adquirir a menos que esté en Skako (a un precio equivalente al blindaje laminada), y no puede ser usado por otras especies. Los skakoanos tratan la presión y composición del aire planetario estándar como una atmósfera corrosiva con una magnitud 6.
- Idiomas: skakoverbal y leer/escribir skakoforma.



Iakarus

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Pilotar vehículos espacial (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
 - Braquitectura: no sufren penalización por el terreno al moverse por junglas y ambientes similares. Ellos también añaden a las tiradas de Atletismo y Coordinación realizadas para escalar, nadar o balancearse.
- Idiomas: básico, iakaru.



Tognaths

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 9 + Voluntad
- Experiencia inicial: 95 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Coordinación y Percepción (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Nervios primitivos: añade a las tiradas de Coacción realizadas a personajes tognath.
- Requisitos atmosféricos: comienzan la partida con una mascarilla respiratoria; considera el oxígeno una atmósfera corrosiva de magnitud 5. Pueden sobrevivir en el vacío durante 5 minutos antes de sufrir sus efectos.
- Idiomas: básico, tognath.



2	2	2	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA


Clones

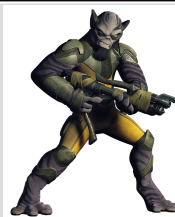
- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Aguante y 1 rango en Estrategia militar (rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- Entrenamiento en Kamino: comienzan con 1 rango del talento Entrenamiento físico.
- Idiomas: básico.



2	2	2	1	1	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Geonosianos

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 9 + Voluntad
- Experiencia inicial: 140 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en una habilidad de su elección (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Industriosos: Cuando asisten en una tirada añaden , adicionalmente a los beneficios normales de asistencia, y curan 1 de Tensión.
- Alado: Pueden volar.
- Idiomas: básico y geonosiano.



3	3	2	1	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA


Lasat

- Umbral de Heridas: 12 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Educación o bien en Pelea (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Pies prensiles: Pueden moverse a través de superficies verticales como si fueran horizontales.
- Idiomas: básico y lasat.



1	2	2	3	1	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA




Ewoks

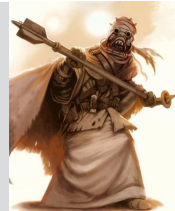
- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 120 PE
- Capacidades especiales: Son más pequeños que la media y su Silueta es 0. Empiezan con 1 rango en Sigilo o bien en Supervivencia (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Sentidos agudos: Añaden  a las tiradas de Alerta y Percepción.



2	2	2	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA


Ubarbaranos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Engaño (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Mirada fascinante: Añaden  a las tiradas de Carisma, Engaño y Negociación.
- Gente de las sombras: Cuando hace una tirada de habilidad, puede eliminar  impuesto por condiciones de oscuridad. Añade  a todas las tiradas hechas en condiciones de luz natural brillante o bajo la luz del sol directa.
- Idiomas: básico, umbarés.

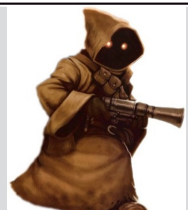


3	2	2	2	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Tusken (Moradores de las arenas)

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 105 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Supervivencia (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Jinetes de Bantha: Cuando hacen una tirada de Atletismo o Supervivencia para montar sobre un bantha, añaden  a la tirada.
- Reclamador de agua: disminuyen una vez la dificultad de todas las tiradas de Aguante y Supervivencia para resistir calor extremo o ir sin agua.
- Idiomas: tusken.

- Usuarios de baja tecnología: Incrementan 1 vez la Dificultad de todas las tiradas que involucren tecnología avanzada no disponible en su planeta natal. Si usan un objeto concreto de avanzada tecnología durante un largo periodo de tiempo, pueden convertirlo en algo familiar y no se le aplica esta regla (a discreción del DJ). Además, con la aprobación del DJ, un jugador con un personaje ewok puede gastar 10 PE para eliminar esta desventaja de su personaje.
- Idiomas: ewokés.



1	2	2	3	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA


Jawas

- Umbral de Heridas: 8 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 8 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Actividad criminal o bien en Negociación (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Negociadores inteligentes: Pueden usar Astucia en lugar de Presencia cuando hacen tiradas de Negociación.
- Idiomas: jawa, idioma comercial jawa.



1	2	2	2	3	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Mikkianos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidad especiales: Empiezan con 1 rango en Disciplina (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Zarcillos sensoriales: añaden  a todas las tiradas de Percepción que hagan.
- Idiomas: básico, mikkiano.



3	1	2	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Dowutins

- Umbral de Heridas: 15 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 8 + Voluntad
- Experiencia inicial: 85 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Aguante (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Grande: tienen una silueta de 1 ó 2. Elegida durante la creación del personaje.
- Inamovible: si sufren la condición inmovilizado, son derribados o desplazados en contra de su voluntad, como una actividad menor fuera de su turno, pueden gastar 3 de Tensión para evitar el efecto. Aquellos que tienen silueta 2 solo gastan 1 de Tensión.
- Idiomas: básico, dowuta.



2	2	2	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Dathomirianos

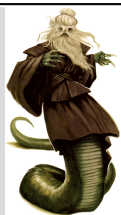
- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Coacción y 1 rango en Supervivencia (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Educación dura: comienzan con 1 rango del talento Montaraz.
- Idiomas: básico, paeciano.



2	2	2	2	3	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Phydolon

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Frialdad o Disciplina (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Resistencia simbiótica: recuperan 1 Herida extra por noche de descanso. Además, puede intentar recuperarse de 1 herida crítica con una noche completa de descanso en lugar de una semana.
- Aislamiento simbiote: cuando recupera Tensión al final de un encuentro, si no hay otro phydolon presente recupera una Tensión menos, hasta un mínimo de 1.
- Idiomas: básico, phydolon.



2	3	2	2	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Thisspiasianos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 8 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Disciplina (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Descanso y meditación: solo necesitan dos horas para recuperar toda la Tensión generada durante el día en lugar de una noche completa. Además, una vez por partida pueden meditar durante 10 minutos y recuperar Tensión igual al doble de su rango en Disciplina.
- Idiomas: básico, thisspiasiano.



2	2	2	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Tholotianos

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 95 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Xenología (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Adoptadores culturales: Al hacer tiradas de habilidades sociales para interactuar con no tholothianos, añaden 🎲 al resultado.
- Raíces naturales: al realizar una tirada para curar Tensión mientras se encuentra en un entorno natural o salvaje, curan una Tensión adicional.
- Idiomas: básico, tholotiano.



2	2	2	1	2	3
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Vurk

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Negociación (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Anfibios: pueden respirar debajo del agua y nunca sufren penalizaciones por movimiento al desplazarse en el agua.
- Sangre fría: agregan 🎲 a todas las tiradas que realicen en ambientes fríos (además de cualquier otra penalización).
- Idiomas: básico, semblan.



3	2	2	2	1	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Melittos

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Percepción (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Visión ciega: pueden percibir su entorno sin luz, nunca sufren penalizaciones en el combate o tiradas de Percepción debido a la oscuridad u otros factores ambientales que afectan la visión.
- Dependencia a toxinas: usan respiradores especiales para emular las condiciones de su mundo natal. Trata la composición de aire planetario estándar como una atmósfera corrosiva de magnitud 6.
- Idiomas: básico (vocoder), ferómonas.



2	2	2	2	3	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Kubaz

- Umbral de Heridas: 9 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Sigilo o Supervivencia (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Visión mejorada: Cuando hacen tiradas de Ataque a distancia o Percepción, pueden eliminar 🎲 impuestos por cobertura o condiciones ambientales (pero no por Defensa).
- Idiomas: básico (solo entenderlo, no hablarlo), kubaziano.



2	2	2	3	1	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELLECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Balosar

- Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 100 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Callejeo (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Antenas: añaden 🎲🎲 a todas las tiradas de Alerta que hagan.
- Idiomas: básico, balosar.



2	2	2	3	2	1
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Harch

- Umbral de Heridas: 11 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 11 + Voluntad
- Experiencia inicial: 75 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Percepción (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Extremidades adicionales: Ganan una manobra adicional gratis por turno, aunque todavía no pueden realizar más de dos maniobras por turno.
- Colmillos venenosos: cuando hacen una tirada de Pelea para infligir daño a un oponente, el ataque gana la propiedad de arma Aturdidora 3.
- Idiomas: básico, aqualish, harchic.



3	2	1	2	2	2
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA

Karkarodon

- Umbral de Heridas: 12 + Fortaleza
- Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
- Experiencia inicial: 90 PE
- Capacidades especiales: Empiezan con 1 rango en Atletismo (rango máximo de 2 durante la creación del personaje).
- Anfibios: pueden respirar debajo del agua y nunca sufre penalizaciones por movimiento al desplazarse en el agua.
- Mandíbulas: cuando hacen una tirada de Pelea para infligir daño a un oponente, daño +1 y el valor de crítico es 3.
- Idiomas: básico, karkaris.