

Tipo de PNJ Death Trooper

**STAR
WARS**

Plantilla
de PNJ

DESTREZA	4D	PERCEPCION	3D
Blasters	7D	Negociar	
Parar sin armas	5D	Mando	5D
Esquivar	7D	Timar	
Granada	6D	Jugar	
Armas pesadas	6D	Escondarse/Furtivo	4D
Parar con armas		Buscar	4D
Atacar con armas			
		FORTALEZA	4D
CONOCIMIENTOS	2D	Atacar sin armas	6D
Razas alienígenas		Escalar/Saltar	6D
Burocracia		Levantar	
Culturas		Vigor	5D
Lenguas		Nadar	
Sistemas planetarios	3D+2		
Bajos fondos	3D+2	TECNICA	3D
Supervivencia	5D	Prog/Recomputadores	
Tecnología	3D	Demolición	6D
		Prog/Rep Droides	
MECANICA	3D	Medicina	4D
Astrogración		Rep. repulsores	
Cabalar	4D	Seguridad	5D
Manejar repulsores	5D	Rep. naves espaciales	
Artillería naval			
Pilotaje naval			
Escudos navales			

○ Estado
de
Salud

Material

Armadura Death Trooper _____
 Blaster ligero de repetición SE-14r* _____
 Rifle blaster E-11D* _____
 Rifle blaster pesado DLT-19D* _____
 Granadas y explosivos* _____
 Vibrocuchillo _____ *determinado por el DJ

Personalidad: Totalmente leales al Emperador.
 Incorruptibles e incansables. No se puede ra-
 zonar con ellos ni convencerles para que se
 unan a la Alianza. Morirán por su Emperador
 y cumplirán las órdenes sin vacilar ni preguntar.

Una cita: Sirvo para destruir a los enemigos del
 Emperador, con mi vida o mi muerte.



Armamento

Los Death Troopers cuentan con tres opciones de armas especializadas entre las que elegir, según la misión a la que estén destinados: un rifle blaster, un blaster ligero de repetición y un rifle blaster pesado.

-Rifle bláster E-11D: Esta variante de BlasTech Industries de su propio rifle E-11 posee una culata y un cañón alargado para dar más precisión y potencia al rifle. Es el arma por defecto de los Death Troopers.



-Blaster ligero de repetición SE-14r: Aunque ha sido fabricado por BlasTech Industries para personal militar del Imperio, varias unidades han caído en manos rebeldes y de «terceras partes independientes» (piratas, cazarrecompensas y similares) gracias al mercado negro. Este blaster es el empleado como arma secundaria en la mayoría de misiones, excepto en las misiones de infiltración o en las que la limitación de peso sea un factor importante, en las que pasa a ser el arma principal. Su cañón recortado limita el alcance y reduce algo la potencia de fuego, pero no por ello deja de ser un arma letal en manos de estos soldados.



-Rifle bláster pesado DLT-19D: Cuando una misión requiere un arma de largo alcance y máxima potencia de fuego, los Death Troopers recurren al DLT-19D. Este rifle blaster pesado de BlasTech

Industries cuenta con una linterna incorporada bajo el cañón y una mira que otorga +1D a las tiradas de ataque con el arma.



-Granadas y explosivos: Los Deathtroopers siempre suelen llevar encima alguna clase de explosivo. El Director de Juego determinará qué tipo llevan los PNJs en función de su misión original. Un grupo que no espere complicaciones dispondrá de 3-4 granadas por miembro y de, por lo menos, un detonador termal por soldado. Equipos en misiones de demolición o que esperen más resistencia pueden llevar explosivos más potentes en mayor cantidad.

-Vibrocuchillo: El arma cuerpo a cuerpo estándar de los Death Troopers es el vibrocuchillo, aunque estos soldados están entrenados en el uso de todo tipo de armas (con la excepción de los sables de luz).

Armadura de Death Trooper

La armadura de los Death Troopers está recubierta de un polímero llamado Reflec, que distorsiona las señales electromagnéticas empleadas por la mayoría de sensores. Este polímero les da una bonificación de +1D a las tiradas de Escondarse/Furtivo. Fabricado por la corporación Neuro-Saav, el casco posee un sistema de detectores de movimiento, sensores mejorados y sistemas de mejora de puntería, que dan a estos soldados +1D a las tiradas de Buscar y +1D a todas las tiradas de ataque con cualquier arma a distancia.

Como las armaduras de los soldados de asalto, la armadura de Death Trooper otorga +1D a las tiradas de Fortaleza para resistir el daño e incurre en una penalización de -1D en todas las tiradas de Destreza y habilidades que dependan de esta característica.

Arma	Dónde*	Coste	Daño	Dist. corta	Dist. media	Dist. larga
Rifle bláster E-11D	4,X	1400 cr.	6D6	3-40	41-120	121-400
Blaster ligero de repetición SE-14r	4,X	3500 cr.	5D6+1	3-10	11-30	31-120
Rifle bláster pesado DLT-19D	4,X	3100 cr.	6D6	3-50	51-150	151-500

*Ver página 96 de *Star Wars: La Guía* (Joc Internacional, 1990).