

CÓMO SE RELLENA LA HOJA DE PERSONAJE

¡Atención! Antes de rellenar una hoja de cualquier tipo, comprueba que no sea la última que te queda. Si es el caso, tienes permiso para fotocopiar la hoja correspondiente (suponiendo que sea para uso personal), como se indica en los originales.

- 1
- Empieza anotando el nombre del personaje, su clase y especie, el nivel, el tamaño, la edad, el sexo, la altura, el peso y el color de cabello, ojos y piel. La mayoría de los apartados resultarán evidentes pues los dicta la especie, pero si necesitas ayuda, puedes emplear las tablas del capítulo 6 (Cualidades heroicas) o utilizarlas como directrices. Además, escribe tu nombre en la hoja.
- 2
- Apunta las puntuaciones de característica de tu personaje y sus modificadores. Las casillas de Puntuación temporal y Modificadores temporales sirven para estar al tanto del daño que sufren las puntuaciones de característica o los efectos de ciertas habilidades de la Fuerza.
- 3
- Anota el total de puntos de vitalidad y de puntos de heridas de tu personaje. (Recuerda que los puntos de heridas equivalen a la puntuación de Constitución de tu personaje, y cuando ésta cambia, los puntos de heridas también varían). Incluye el tipo de dado de vitalidad (d6, d8 o d10) según la clase actual de tu personaje. Deja en blanco los espacios de Vitalidad actual y Heridas actuales; los utilizarás más adelante para controlar el daño que sufra tu personaje.
- 4
- Apunta la información relacionada con la puntuación de Defensa del personaje. Comienza con la bonificación por clase, e incluye luego la modificación por Destreza y el modificador por tamaño (además de cualquier otro modificador aplicable). Ten en cuenta que, si el personaje lleva blindaje, tal vez no pueda aplicar toda la bonificación por Destreza a la Defensa (véase la tabla 7-3: Blindaje). Suma todos los modificadores y escribe el resultado a la izquierda. Si el personaje lleva blindaje, apunta en la casilla de la derecha la penalización por blindaje.
- 5
- Escribe la velocidad base del personaje. Para la mayoría de los personajes será 10 metros. Si el personaje lleva mucho equipo se puede reducir su velocidad, con lo que te será necesario conocer el número base.
- 6
- Anota los modificadores por Destreza y los diversos modificadores a la Iniciativa, y luego súmalos a la izquierda. El modificador más habitual es la dote Iniciativa mejorada, que concede una bonificación por circunstancia de +4 a la Iniciativa.
- 7
- Calcula la bonificación actual del personaje (según la clase y el nivel) y apúntala.
- 8
- Anota el ataque base del personaje. Se trata de la base según la clase y el nivel, no el total después de aplicar los modificadores.
- 9
- Decide si el personaje es o no Sensible a la Fuerza; si lo es, marca la casilla de Sensible a la Fuerza en el apartado "Dotes". Apunta el número de puntos de Fuerza que tiene el personaje. A la derecha, indica cuántos dados obtiene tu personaje cuando te gastas un punto de Fuerza (1d6, 2d6 y así sucesivamente). Esta información puedes localizarla en el capítulo 9 (La Fuerza). Si el personaje es Sensible a la Fuerza, indica también cuántos dados obtienes cuando tu personaje recurre al lado oscuro. Tal vez no lo hagas nunca, pero siempre está bien saberlo por si se presenta la tentación...
- 10
- Apunta las tres bonificaciones a los tiros de salvación del personaje. Comienza con la base (que se calcula según la clase y el nivel), rellena los modificadores por característica y los modificadores diversos, y súmalos a la izquierda.

- 11
- Anota las diferentes bonificaciones que se aplican a los ataques cuerpo a cuerpo (por lo general, el modificador por Vigor del personaje) y a los ataques a distancia (el modificador por Destreza del personaje), junto con las bonificaciones por tamaño y las diversas, y súmalas. A continuación, rellena los datos correspondientes de cada arma que porte el personaje, y suma las bonificaciones de ataque. Lo mejor es que apuntes en primer lugar el arma que utilice con más frecuencia el personaje, para que puedas localizarla fácilmente.
- 12
- En el apartado de Habilidades, anota los rangos máximos del personaje (tanto para las habilidades de clase como para las ajenas) en la cabecera, y luego apunta las habilidades del personaje. En la hoja aparecen todas las habilidades que el personaje puede utilizar; en la columna Ajena debes marcar aquellas que sean ajenas a la clase de tu personaje. También hay líneas en blanco al final de la lista, por si el director de juego permite nuevas habilidades. Como los personajes pueden emplear muchas habilidades sin que estén entrenadas, es conveniente anotar el modificador por característica y el modificador de habilidad (es decir, la suma de todos los modificadores) de esas habilidades, y de aquellas para las que compraste rangos. Si has gastado algunos puntos de habilidad en idiomas adicionales, van en el reverso de la hoja de personaje. Las habilidades de la Fuerza también se encuentran en el reverso.
- 13
- A estas alturas ya deberías estar listo para dar la vuelta a la hoja de personaje y rellenar la información correspondiente: el nombre de la campaña, los puntos de experiencia que tiene el personaje, el equipo que lleva, los créditos, los idiomas que habla y tal vez una ilustración o notas generales.
- 14
- El material importante del reverso de la hoja tiene que ver con las habilidades de la Fuerza, las dotes y las cualidades especiales del personaje. En la mayoría de los casos basta con marcar la casilla pertinente o escribir los datos adecuados. Algunas dotes también proporcionan modificadores a las habilidades. Después, ya estás listo para jugar.

NOTA: En las hojas de vehículo y de astronave, indica la cobertura de los sectores de tiro de las armas anotando el número del arma en el sector de tiro correspondiente del diagrama.

ILUSTRACIÓN DE PORTADA	DIRECCIÓN ARTÍSTICA
ANDREW ROBINSON	SEAN GLENN
ILUSTRACIONES INTERIORES	DIRECTOR CREATIVO
D. ALEXANDER GREGORY	THOMAS M. REID
DISEÑO DE LAS HOJAS DE PERSONAJE	JEFES DEL PROYECTO
BILL SLAVICSEK	AMBER FULLERTON AND LARRY WEINER
DISEÑO GRÁFICO	JEFE DE PRODUCCIÓN
ROBERT CAMPBELL	CHAS DELONG
DISEÑO GRÁFICO ADICIONAL	
RICK ACHBERGER	Gracias a Ben Harper, Ian Morris, Lucy Autrey Wilson y Howard Roffman de Lucas Licensing.
EDICIÓN EN CASTELLANO	
DIRECCIÓN DE LA SERIE	MAQUETACIÓN
JOAQUIM DORCA	DARÍO PÉREZ CATALÁN
TRADUCCIÓN	COORDINACIÓN EDITORIAL
ÓSCAR DÍAZ GARCÍA	HAVI GARRIGA
Publicado en España por DEVIR IBERIA, S.L. Rambla de Catalunya 117, Pral. 2ª - 08008 Barcelona - España	
Impreso por: Gráficas'94, S.L. Depósito Legal: ISBN: 84-95712-27-X	
Impreso en España - Printed in Spain	

SIA-LAN WEBB

NOMBRE DEL PERSONAJE

TERESA

JUGADOR

STAR WARS

EL JUEGO DE ROL

HOJA DE PERSONAJE

GUARDIANA JEDI

CLASE

HUMANA

ESPECIE

NIVEL DE PERSONAJE

NIVEL DE CLASE

AZULES

OJOS

CASTAÑO

PELO

BLANCA

PIEL

16

SEXO

1,6 M

ALTURA

63 KG

PESO

VIG

VIGOR

PUNT. DE CARAC.

10

MODIF. POR CARAC.

0

PUNT. TEMP.

2

VITALIDAD

TOTAL

11

3

ACTUAL

HERIDAS

12

ACTUAL

1D10

DADO DE VITALIDAD

DES

DESTREZA

15

+2

DEFENSA

16

4

+

+4

BONIF. POR CLASE

+2

MODIF. POR DES

+0

MODIF. POR TAMAÑO

+

BONIF. DIVERSA

PENALIZACIÓN POR BLINDAJE

CON

CONSTITUCIÓN

12

+1

VELOCIDAD

10M

5

MODIFICADOR A LA INICIATIVA

TOTAL

+2

6

BONIF. POR DES

BONIF. DIVERSA

INT

INTELIGENCIA

15

+2

ATAQUE BASE

+1

8

BONIFICACIÓN DE REPUTACIÓN

7

SAB

SABIDURÍA

12

+1

PUNTOS DE FUERZA

2

9

DADOS DEL LADO LUMINOSO/ LADO OSCURO

1D6 / 2D6

PTOS. DEL LADO OSCURO

CAR

CARISMA

14

+2

TIROS DE SALVACIÓN

TOTAL

FORTALEZA

[CONSTITUCIÓN]

+3

SALV. BASE

+2

MOD. POR CARAC.

+1

MOD. DIVERSO

+

REFLEJOS

[DESTREZA]

+4

SALV. BASE

+2

MOD. POR CARAC.

+2

MOD. DIVERSO

+

VOLUNTAD

[SABIDURÍA]

+2

SALV. BASE

+1

MOD. POR CARAC.

+1

MOD. DIVERSO

+

ATAQUE BASE

CUERPO A CUERPO

TOTAL

+1

BASE

+1

MODIF. POR VIG

+0

MODIF. POR TAMAÑO

+0

ATAQUE BASE

A DISTANCIA

TOTAL

+3

BASE

+1

MODIF. POR DES

+2

MODIF. POR TAMAÑO

+0

ARMA

BONIF. TOTAL DE ATAQUE

DAÑO

CRÍTICO

SABLE DE LUZ

+1

2D8 19-20

ALCANCE

PESO

TIPO

TAMAÑO

PROPIEDADES ESPECIALES

—

1KG

E

M

EXÓTICA

ARMA

BONIF. TOTAL DE ATAQUE

DAÑO

CRÍTICO

ALCANCE

PESO

TIPO

TAMAÑO

PROPIEDADES ESPECIALES

BLINDAJE/ ELEMENTO PROTECTOR

TIPO

REDUCCIÓN DE DAÑO

DES MÁXIMA

PENAL. PRUEBAS

VELOCIDAD

PESO

TAMAÑO

PROPIEDADES ESPECIALES

HABILIDADES

RANGOS MÁXIMOS

4/2

RUENA

NOMBRE DE LA HABILIDAD

CARAC. CLAVE

MODIF. POR CARAC.

RANGOS

MODIF. DIVERSO

MODIF. DE HABILIDAD

☒

Actuar ()

CAR

+2

+

+

+2

☒

Artesanía ()

INT

+2

+

+

+2

☒

Astronavegar

INT

+

+

+

+

☒

Averiguar intenciones

SAB

+2

+

+

+2

☒

Buscar

INT

+2

+

4

+

+6

☐

Conocimiento ()

INT

+

+

+

+

☐

Conocimiento ()

INT

+

+

+

+

☒

Curar heridas

SAB

+1

+

+

+1

☐

Demoliciones

INT

+

+

+

+

☒

Diplomacia

CAR

+2

+

+

+2

☒

Disfrazarse

CAR

+2

+

+

+2

☒

Engañar

CAR

+2

+

+

+2

☐

Equilibrio

DES

+0

+

+

+0

☒

Escapismo

DES*

+2

+

+

+2

☒

Escondarse

DES*

+2

+

+

+2

☒

Escuchar

SAB

+1

+

+

+1

☒

Falsificar

INT

+2

+

+

+2

☒

Hablar idioma ()

Ninguna

+

+

+

+

☒

Hablar idioma ()

Ninguna

+

+

+

+

☐

Informática

INT

+2

+

+

+2

☐

Intimidar

CAR

+2

+

+

+2

☒

Inutilizar mecanismo

INT

+

+

+

+

☒

Juegos de azar

SAB

+

+

+

+

☒

Juegos de manos

DES*

+

+

+

+

☒

Leer/Escribir idioma ()

Ninguna

+

+

+

+

☒

Leer/Escribir idioma ()

Ninguna

+

+

+

+

☒

Montar

DES

+2

+

+

+2

<

250

PUNTOS DE EXPERIENCIA

13

[illegible]

CRÉDITOS

75

IDIOMAS

■ BÁSICO

☐ _____ ☐ _____
☐ _____ ☐ _____

MARCA LA CASILLA SI EL PERSONAJE TAMBIÉN SABE LEER Y ESCRIBIR EN EL IDIOMA

DOTES DE LA FUERZA

- ☒ **Alterar**

 - ☐ Compasión
 - ☐ Concentración
 - ☐ Torbellino de Fuerza
 - ☐ Truco mental
 - ☐ Vuelo mediante la Fuerza

☒ **Controlar**

 - ☐ Acelerón
 - ☐ Velocidad de la Fuerza
 - ☐ Velocidad de caballero
 - ☐ Velocidad de maestro
 - ☐ Defensa con sable de luz
 - ☐ Defensa de caballero
 - ☐ Defensa de maestro
 - ☐ Disipar energía
 - ☐ En sintonía
 - ☐ Entereza
 - ☐ Furia

☐ **Dominio de la Fuerza**

 - ☐ Dominio superior de la Fuerza

☐ **Sentir**

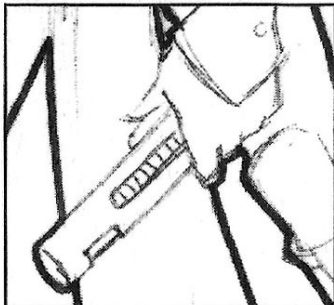
 - ☐ Atención
 - ☐ Malevolencia
 - ☐ Mentalidad de la Fuerza
 - ☐ Mentalidad mejorada de la Fuerza
 - ☐ Mentalidad de caballero
 - ☐ Mentalidad de maestro

☐ **Vínculo**

ILUSTRACIÓN DEL PERSONAJE



BOCETO DEL ARMA O DEL SABLE DE LUZ



NOTES

- ☐ Acrobacia

☐ Afinidad con los animales

☐ Ágil

☐ Aguante

☐ Alerta

☐ Ambidestro

☐ Ardid

☐ Artes marciales

 - ☐ Artes marciales defensivas
 - ☐ Artes marciales mejoradas
 - ☐ Artes marciales avanzadas

☐ Ataque poderoso

 - ☐ Continuación
 - ☐ Continuación mejorada
 - ☐ Embestida bantha mejorada
 - ☐ Hender

☐ Atletismo

☐ Cautela

☐ Cirugía

☐ Combate con dos armas

 - ☐ Combate con dos armas mejorado

☒ Competencia con arma exótica SABLE DE LUZ

☐ Competencia con blindaje (ligero)

 - ☐ Competencia con blindaje (intermedio)
 - ☐ Competencia con blindaje (pesado)
 - ☐ Competencia con blindaje (potenciado)

☐ Correr

☐ Crítico mejorado

☐ De fiar

☐ Desapercibido

☐ Desenfundado rápido

☐ Disparo a bocajarro

 - ☐ Disparo a larga distancia
 - ☐ Disparo preciso
 - ☐ Disparo rápido
 - ☐ Disparo múltiple
 - ☐ Disparo en carrera

☐ Dureza []

☐ Energía heroica

☐ Énfasis en una habilidad _____

☐ Énfasis en una habilidad _____

☐ Énfasis en una habilidad _____

☐ Entrenamiento en ingravidez

☐ Esquiva

 - ☐ Movilidad
 - ☐ Ataque elástico

☐ Esquivar con astronaves _____

☐ Esquivar con astronaves _____

☐ Fama

☐ Firme

☐ Gran fortaleza

☒ Grupo de armas AGUIJAS SENCILLAS

☒ Grupo de armas PISTOLAS BLASTER

☐ Grupo de armas _____

☐ Grupo de armas _____

☐ Grupo de armas _____

☐ Imitación

☐ Infamia

☐ Influencia

☐ Iniciativa mejorada

☐ Invisible

☐ Lucha a ciegas

☐ Manejo de astronaves

☐ Manejo de astronaves _____

☐ Manitas

☐ Obstinación

☐ Ojo avizor

☐ Pericia en combate

 - ☐ Ataque torbellino
 - ☐ Derribo mejorado
 - ☐ Desarme mejorado

☐ Persuasión

☐ Presencia amedrantadora

☐ Rapidez []

☐ Rastrear

☐ Reflejos de combate

☐ Reflejos rápidos

☐ Resistencia

☐ Robustez

☒ Sensible a la fuerza

☐ Soltura con un arma _____

☐ Soltura con un arma _____

☐ Soltura con un arma _____

☐ Sutileza con un arma _____

☐ Sutileza con un arma _____

☐ Sutileza con un arma _____

☐ Viajero espacial

☐ Voluntad de hierro

HABILIDADES DE LA FUERZA

RANGOS
MAYTOS 412

RUEDA	NOMBRE DE LA HABILIDAD	DOTS	CARRAC. CLAVE	MODIF. POR CARACTERÍSTICA	RANGOS	MODIF. DIVERSO	MODIF. DE HABILIDAD
<input type="checkbox"/>	Afectar mente	Alterar	CAR	+2	+ 4	+	= +6
<input type="checkbox"/>	Amistad ■	Fuerza	CAR	+	+	+	=
<input type="checkbox"/>	Curar al prójimo ■	Alterar	SAB	+2	+ 4	+	= +6
<input type="checkbox"/>	Curarse a uno mismo ■	Controlar	CAR	+1	+ 4	+	= +5
<input type="checkbox"/>	Defensa con la Fuerza	Controlar	CAR	+1	+	+	= +1
<input type="checkbox"/>	Drenar energía ■ †	Alterar	CON	+	+	+	=
<input type="checkbox"/>	Empatía ■	Fuerza	SAB	+1	+	+	= +1
<input type="checkbox"/>	Estrang. con la Fuerza ■ †	Alterar	INT	+2	+	+	= +2
<input type="checkbox"/>	Golpe de Fuerza ■	Alterar	INT	+2	+ 4	+	= +6
<input type="checkbox"/>	Ilusión	Alterar	CAR	+	+	+	=
<input type="checkbox"/>	Mejorar característica	Fuerza	CON	+	+	+	=
<input checked="" type="checkbox"/>	Mejorar sentidos	Sentir	SAB	+	+	+	=
<input type="checkbox"/>	Mentalidad combativa	Controlar	CON	+	+	+	=
<input checked="" type="checkbox"/>	Miedo ■ †	Sentir	SAB	+	+	+	=
<input type="checkbox"/>	Mover objeto ■	Alterar	INT	+2	+ 4	+	= +6
<input type="checkbox"/>	Rayo de Fuerza ■ †	Alterar	INT	+	+	+	=
<input type="checkbox"/>	Sigilo de la Fuerza ■	Controlar	CAR	+1	+	+	= +1
<input checked="" type="checkbox"/>	Telepatía	Sentir	SAB	+	+	+	=
<input checked="" type="checkbox"/>	Ver Fuerza ■	Sentir	SAB	+	+	+	=
<input checked="" type="checkbox"/>	Videncia	Sentir	SAB	+	+	+	=

Las habilidades marcadas con ■ pueden usarse sin estar entrenadas (con 0 rangos de habilidad). *Se aplica la penalización por blindaje, si existe. † El uso de esta habilidad confiere un punto del lado oscuro.

NOTAS

EL MENTOR DE SIA-LAN ES EL MAESTRO LO-JAD