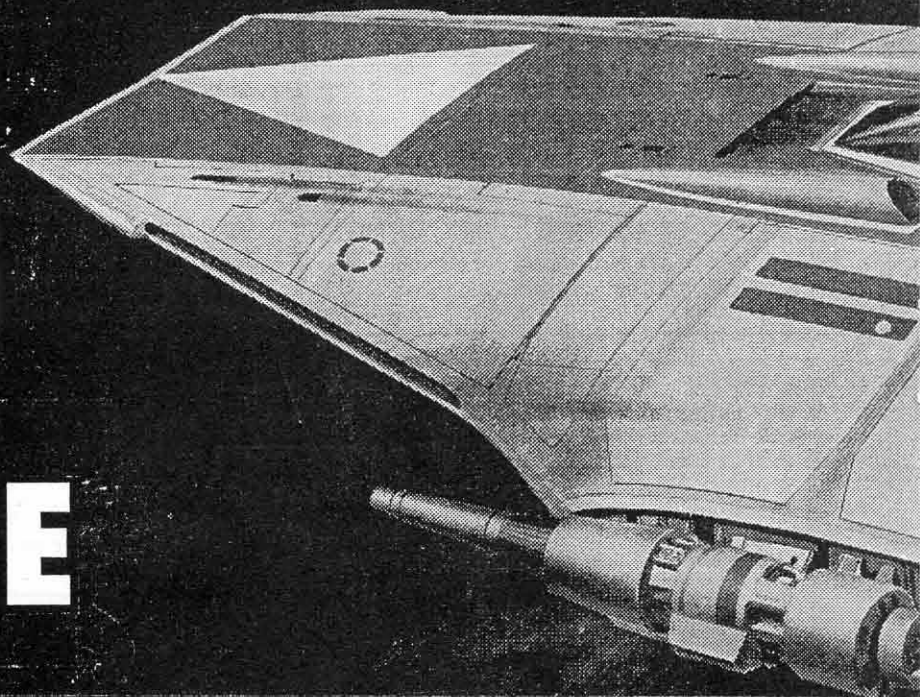


# MOTIN EN EL BLAYNE



## *Un minimódulo para Star Wars: The Role Playing Game*

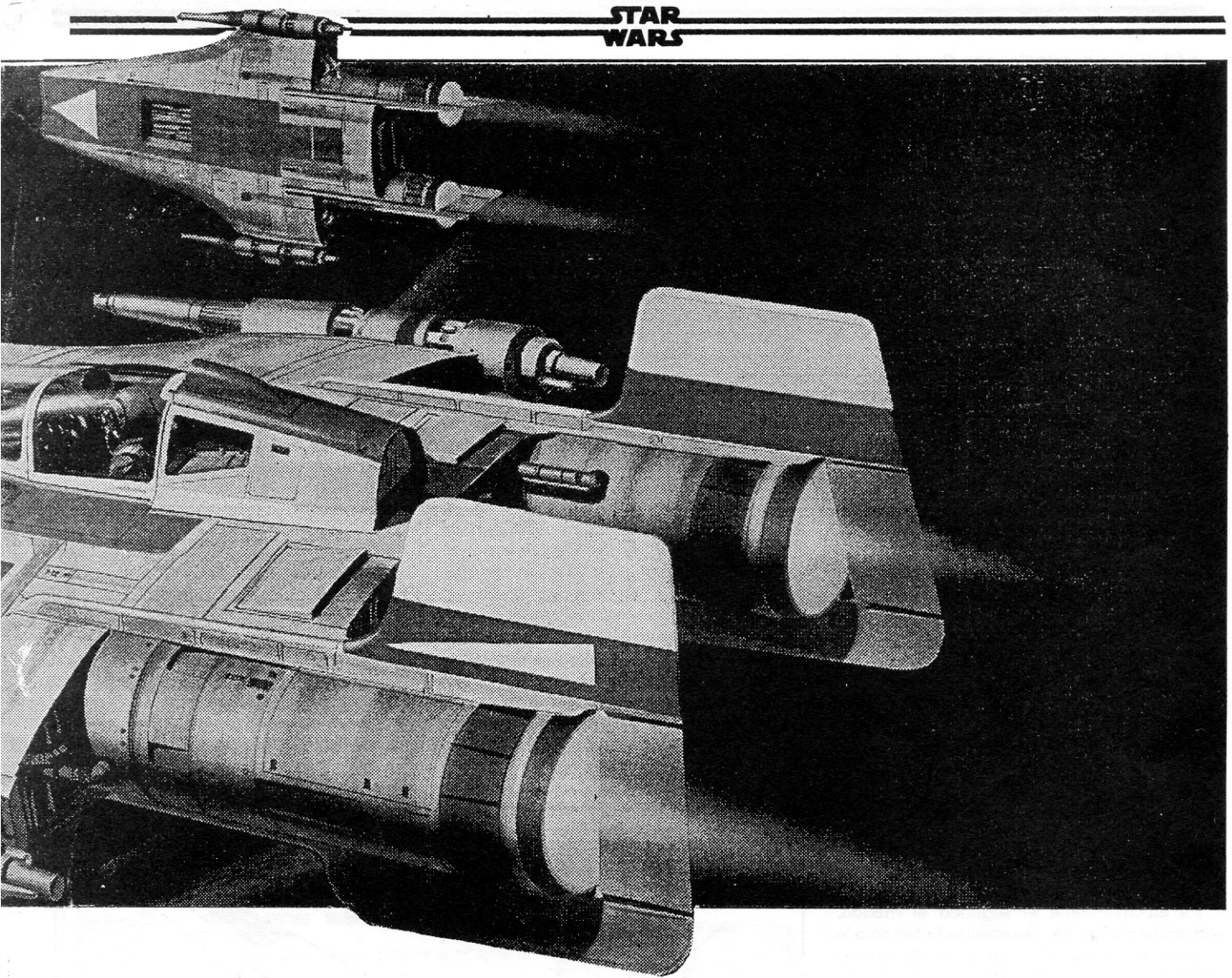
### Introducción para el árbitro

Tras la batalla de Hoth, diversos grupos de **astronaves rebeldes** formaron grupos de combate para romper por separado el bloqueo de la Flota Imperial concentrada en órbita y alrededores. Muchos de estos pequeños grupos fueron perseguidos y acorralados tras el salto hiperespacial y destruidos por completo. Bajo órdenes estrictas de perseguir implacablemente a las **astronaves rebeldes** por difícil que fuera, muchas **astronaves Imperiales** rastrearon a sus presas en solitario, separándose en muchas ocasiones del resto de sus escuadrones. Este fue el caso de la Corbeta de la Armada Imperial Blayne, en misión de cobertura orbital de las Tropas de Asalto durante la invasión a Hoth y que posteriormente fue destacada junto con el resto de su escuadrón (las Corbetas Hovvort y Erradicador) a la persecución de varios transportes rebeldes que iniciaron hipersaltos tras su arriesgado despegue de Hoth. Los transportes rebeldes, de diverso tipo y capacidad, entraron en hipersalto con destinos diferentes, separándose para que los grupos de persecución no pudieran concentrarse. Las Cor-

betas Imperiales rastrearon las estelas hiperespaciales y iniciaron la persecución escogiendo a las presas que parecían más importantes. Las Corbetas Blayne y Erradicador saltaron tras dos de los transportes de mayor desplazamiento, mientras que la Corbeta Hovvort iniciaba el hipersalto tras otro transporte. Los dos transportes rebeldes regresaron al espacio normal seis días más tarde, con las dos Corbetas Imperiales pisándoles los talones. Iniciando maniobras evasivas desesperadamente, los transportes intentaron preparar un nuevo hipersalto, mientras los Corbetas disparaban ráfaga tras ráfaga de torpedos y láser. El comandante de la Erradicador, buscando una victoria rápida, ordeno situarse a corta distancia de uno de los transportes, para abrir una cortina de disparos a quemarropa que inutilizaran al transporte que maniobraba con mayor violencia. Desafortunadamente, el otro transporte rebelde se cruzó en la línea de tiro, y el piloto de la Erradicador, sorprendido por tan inesperada maniobra, intentó reducir su aceleración para evitar la colisión. No lo consiguió. Los artilleros de la Blayne contemplaron con

espanto como la Corbeta de la Armada Imperial Erradicador se desintegraba junto con uno de los transportes a los que tanto deseaba destruir. Una gigantesca explosión seguida de una lluvia de escombros de ambas astronaves dejó sin lugar a duda que no habría ningún superviviente.

La Blayne maniobró apartándose de los restos. Simultáneamente el carguero rebelde inició su maniobra de hipersalto y las computadoras de combate de la Blayne empezaron a rastrear la trayectoria estimada de la astronave rebelde. Debían estar realmente desesperados. Las primeras estimaciones de trayectoria y parámetros de hipersalto indicaban un hipersalto a través de una nube de gases y a través de un denso sistema planetario. Sin duda, el comandante del mercante intentaba efectuar un hipersalto imposible, confiando en que el transporte se desviara aleatoriamente y además soportara el recorrido de una pieza. Tal riesgo podía asumirse con un pesado carguero si estaba lo suficientemente desesperado, pero una Corbeta como la Blayne, aún intacta, no tenía demasiadas posibilidades de efectuar un



hipersalto bajo esos parámetros. Además, las posibilidades de interceptar al carguero resultaban ínfimas. El navegante de la Blayne informó al comandante tan exactamente como le fue posible de la situación. No se presentaba bien. La Corbeta se encontraba en un sistema planetario poco frecuentado, lejos de las rutas comerciales normales. Por otra parte, el regresar con las manos vacías no era la forma más adecuada de mantener el prestigio, y en la flota Imperial los fracasos se premian con rápidas destituciones. El comandante de la Blayne dió la orden de prepararse para hiperespacio en veinticinco minutos.

La tensión en el puente de la Blayne se volvió insoportable.

Tras el nerviosismo del combate, la decisión del comandante cayó como un mazo sobre la tripulación. Los intercomunicadores, abiertos a todas las secciones ya que habían estado reportando en aquel momento, captaron con todo detalle las órdenes que se impartían. Alguien, en el puente de Ingeniería, murmuró "nos va a matar a todos...", a continuación, el oficial de puente junto con el astronave se enfrenta-

ron al comandante de la Corbeta. Ambos le sugirieron enérgicamente que abandonara la persecución, pero sin éxito. El comandante de la Blayne les acusó de sedición y amotinamiento. Repitió sus órdenes, añadiendo otra al oficial de seguridad de a bordo. Los dos oficiales insubordinados debían ser arrestados de inmediato. Cuando el complemento de Tropas de Asalto se negó a cumplir la orden, el comandante perdió los nervios y desenfundó su blaster, disponiéndose a ejecutar personalmente a los causantes del motín si no obedecían sus órdenes de inmediato. Desde las demás secciones de la Corbeta pudo oírse sin dificultad el intercambio de disparos en el puente. Algo después, la voz alterada del oficial de puente llegó a toda la tripulación de la Corbeta: "Acabo de tomar el mando de esta astronave. Manténganse en sus puestos de combate..."

#### Sinopsis de la aventura

"Motin en el Blayne" está preparado como un mini módulo introductorio para un grupo de 2 a 6 jugadores de Star Wars. Los personajes se crearán en base a los Esque-

mas de Personaje que se incluyen más adelante, siguiendo las reglas normales de creación de personajes a partir de ese punto. La particularidad de este módulo es que los personajes no son agentes de la Alianza rebelde desde el principio; son oficiales navales de la Armada Imperial que se han convertido en fugitivos al amotinarse. A lo largo de su viaje por diversos planetas intentando encontrar una solución, su contacto con la realidad de la situación en la galaxia hará que finalmente decidan oponerse al Imperio al que un día juraron fidelidad.

#### Los personajes

Los jugadores deberán crear personajes conforme a los esquemas de personaje previstos más adelante. Se incluyen 3 esquemas de personaje: Oficial Naval Imperial, Tripulante Naval Imperial y Oficial de Tropas de Asalto Imperial. Es importante destacar en este punto que los jugadores deberán crear personajes partiendo de dos esquemas en particular; deberán optar por Oficiales Navales o Oficiales de Tropas de Asalto. Al principio del



módulo, los personajes son (tras el recién destituido comandante de la Blayne) los oficiales al mando de la Corbeta. Por ello, deberán tener en cuenta que tienen a toda una tripulación bajo su responsabilidad. Según el número de jugadores que vayan a participar, es aconsejable poner condiciones a los personajes que se vayan a utilizar: si van a participar 2 ó 3 jugadores, tan sólo podrán crear personajes de Oficiales Navales; si van a participar 4 ó 5 personajes, todos excepto 1 deberán ser Oficiales Navales y el restante deberá crear al Oficial al mando de las tropas de asalto Imperiales. Si participan 6 jugadores, 4 deberán ser Oficiales Navales y los restantes serán respectivamente el Oficial al mando del complemento de Tropas de Asalto y su segundo oficial. Tales normas se disponen como sugerencias; como siempre, el árbitro puede modificar donde crea conveniente según sus gustos y los de los jugadores. El módulo está redactado como si participaran 6 jugadores. Sus personajes representaran:

*Jugador 1:* Primer Oficial (Oficial Naval Imperial)

*Jugador 2:* Oficial de Astronavegación (Oficial Naval Imperial)

*Jugador 3:* Oficial Ejecutivo (Oficial Naval Imperial)

*Jugador 4:* Oficial de Ingeniería (Oficial Naval Imperial)

*Jugador 5:* Primer Teniente de Tropas de Asalto (Oficial de Tropas de Asalto Imperial)

*Jugador 6:* Sargento de pelotón (Oficial de Tropas de Asalto Imperiales)

Para conveniencia, estas son las funciones normales de cada Oficial: El Primer Oficial ocupa la posición de piloto a bordo. Es efectivamente el segundo al mando, aunque su función especializada tan sólo le permite abandonarla en caso de que el Oficial Ejecutivo no esté presente o esté incapacitado. Durante una situación de combate, su posición es el puente de mando. El Oficial de Astronavegación se ocupa de controlar el curso de los saltos Hiperespaciales, así como de la navegación interplanetaria en los trayectos que no incluyen Hiperespacio. Durante una situación de combate, asume la función de Oficial de Control de datos, coordinando a los grupos de reparación, etc. El Oficial Ejecutivo tiene la función de asumir el mando en los asuntos de rutina del comandante, y durante una situación de combate asume la función de controlador de artillería. El Oficial de Ingeniería tiene la responsabilidad de actuar como enlace entre las diversas secciones de Ingeniería y el Puente de Mando. El complemento de Tropas de Asalto de la Corbeta está bajo el mando de un Primer Teniente, que mientras las tropas están a bordo actúa como Oficial de Seguridad. El Sargento de Peloton es su subordinado directo en línea de mando en el complemento de Tropas de Asalto. Una vez los jugadores hayan creado sus personajes y conozcan sus responsabilidades en la Blayne, el módulo puede dar comienzo siguiendo los episodios que se describen a continuación. El texto en cursiva debe considerarse como información que tan sólo el árbitro puede conocer.

### Episodio 1: Motín a bordo

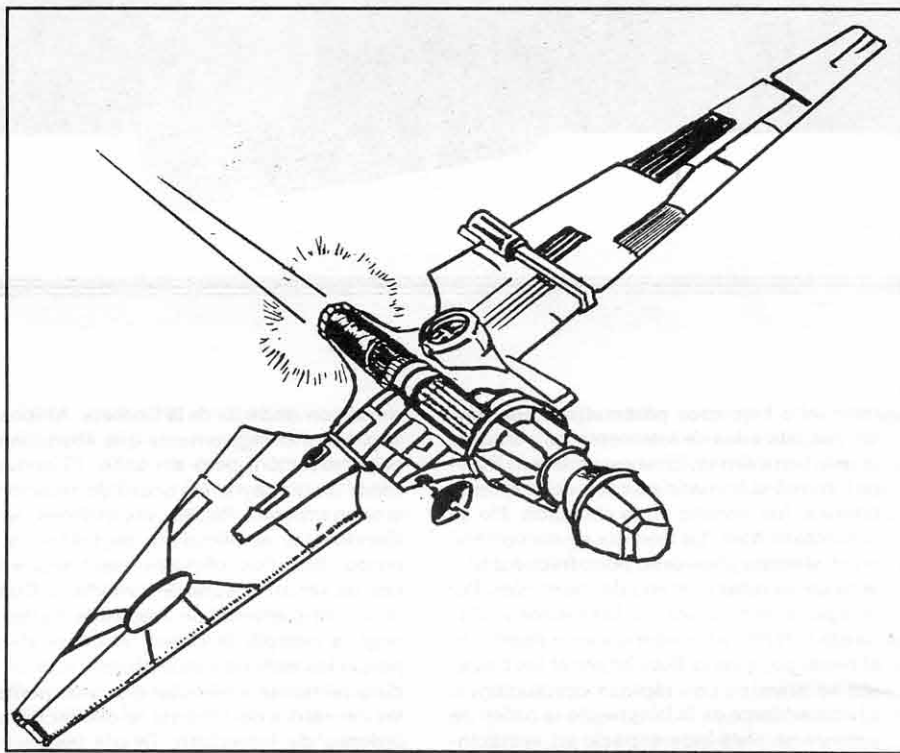
*El módulo empieza una vez los personajes conocen su situación tras la destitución del*

*Comandante de la Corbeta Blayne. Anteriormente, el árbitro les habrá descrito la persecución desde Hoth, el viaje Hiperespacial de 6 días, y el combate entre las Corbetas Imperiales y los cargueros rebeldes. Tras la destrucción de la Corbeta Erradicator y el mercante rebelde, el carguero de la Alianza salta al Hiperespacio y el árbitro describe la situación que lleva a que el Comandante sea muerto por los disparos del Primer Oficial y el Oficial de Astronavegación. El Comandante Reedmack yace junto a su consola de mando, con una herida de Blas-ter en el pecho y otra en la cabeza. Nadie se atreve a moverse.*

Los personajes deberán decidir ahora que acciones emprenden. La Blayne ha dejado de pertenecer a la Armada Imperial, eso tiene que resultar obvio a los Oficiales. Todos serían ejecutados si los personajes se entregaran. Por otra parte, la mayoría de la tripulación no sería castigada seriamente por las acciones de los Oficiales; únicamente se les perseguiría si no se entregaran. Por ello, los Oficiales (los jugadores) deben tener en cuenta que si arrastran en su fuga a la tripulación ésta podría amotinarse a su vez para evitar males mayores y entregarse. Si esto no resulta obvio a los jugadores, el árbitro deberá hacer intervenir a algunos de los personajes controlados por él e indicar la posibilidad. La lista de tripu-

carles sus posibles destinos, junto con la información que conozcan. Mientras deciden que curso de acción inmediato tomar, el árbitro deberá calcular de forma aproximada en cuanto tiempo empiezan a tomar sus decisiones: tras la primera hora, empezarán los altercados entre la tripulación. Tras la segunda hora, un Módulo Salvavidas despegará de repente, ocupado por 11 tripulantes. A las dos horas y media, la tripulación restante se habrá dividido en dos grupos más o menos iguales y habrán tiroteos en toda la Astronave. Final de la aventura si los personajes no han decidido nada.

Si todo sale bien, los jugadores se habrán decidido rápidamente. La Blayne está en órbita sobre Gollancz, un planeta poco conocido y fuera de las rutas comerciales. A pesar de esto, es un planeta que podría internar a los tripulantes Imperiales hasta que una astronave Imperial pudiera venir a por ellos. Los tripulantes aceptarán encantados esta solución. Si los jugadores deciden mantener a toda la tripulación, ésta no será una decisión demasiado bien recibida. 2D6 tripulantes empezarán a tramar un motín de inmediato; los jugadores tendrán que decidir de quien pueden fiarse y de quien no. La decisión de mantener a la totalidad de la tripulación deberá revelarse como equivocada antes o después. En cualquier caso, la corbeta deberá moverse.



lantes se detalla junto con los planos y características de la Corbeta (ver más adelante). Las opciones que se abren al grupo de personajes son varias: la tripulación mínima para controlar todos los sistemas del Blayne es de 9 hombres; en tal caso, los jugadores pueden embarcar al resto de la tripulación que no crean necesaria (o de la que no se fíen) en dos Módulos Salvavidas, con la confianza de que serán recogidos. Tras esto, el árbitro puede indi-

Tras haberse desecho del cuerpo del Comandante, decidido si mantiene o no a la tripulación, y en general reestablecido el orden, los jugadores deberán decidir el próximo destino de la Blayne. La tabla de Astronavegación indica los posibles hiper saltos desde Gollancz. En este punto la situación deberá estar ya estabilizada, y por el momento los personajes podrán dedicarse a pensar en su futura vida de fugitivos.

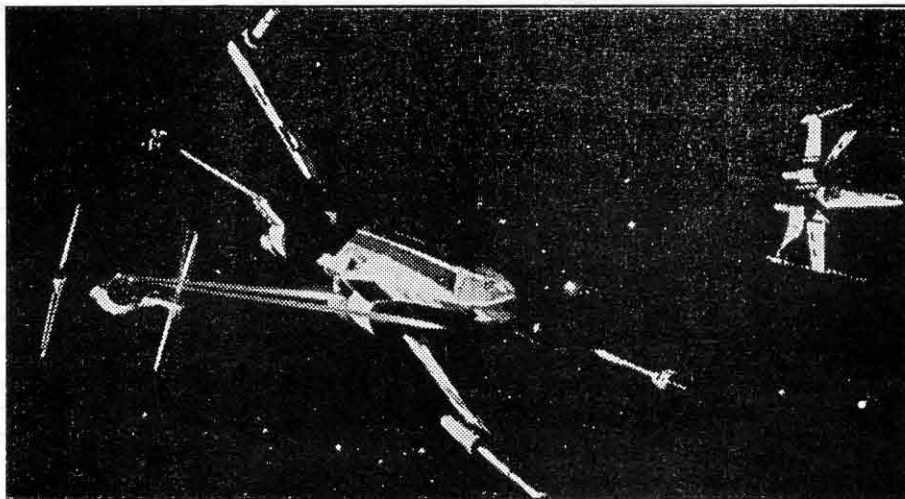
La tabla ampliada de Astronavegación puede ponerse ahora en manos de los jugadores. Los datos sobre cada planeta también pueden ponerse a disposición de los jugadores, si éstos los piden al computador de astronavegación. Es conveniente que el árbitro prepare más información acerca de los planetas, según su preferencia.

## Episodio 2: Blayne contra Cougar

Tras el segundo salto hiperespacial, sea cual sea su destino, la Corbeta Blayne regresará al espacio normal en órbita al planeta que los jugadores hayan considerado suficientemente seguro para pasar una temporada en él. Poco después de la aproximación al planeta, la Blayne captará en sus sensores de combate una señal; se trata de una astronave de caza de la Alianza Rebelde. La interacción entre el piloto de caza y los personajes dará un giro radical a las expectativas de los personajes.

La Corbeta regresa al espacio normal tras el segundo hipersalto. Los sensores de combate recogen una señal que el computador de combate identifica como una Y-Wing monoplace de reconocimiento. El caza de la Alianza está en órbita estacionaria, seguramente efectuando los cálculos para entrar en Hiperespacio. La reacción lógica será intentar capturar al piloto. Tras iniciarse el combate, uno de los primeros impactos que recibe el caza será en su unidad R2. Sin posibilidad de saltar al Hiperespacio, el piloto se rendirá sin más lucha. El árbitro deberá ingeniárselas para que la captura no parezca una necesidad del guión. Si durante las primeras rondas de combate el caza resulta inutilizado por cualquier otro impacto que no le permita saltar al hiperespacio, utilícese ese para justificar el fin del combate. Una vez el piloto se encuentre a bordo, los personajes querrán interrogarle. Durante la primera hora, tan sólo reconocerá lo que ya podían imaginarse los jugadores. Se llama Rena Karlsson, grado Sargento y pilota un Y-Wing de reconocimiento electrónico. Por ahora se ha negado a decir otra cosa, y el examen de la unidad R2 (si ésta no ha resultado destruida) tan sólo revelará que su salto hiperespacial anterior se inició en Juno. El caza está inutilizable; si es dejado en órbita, iniciará una reentrada catastrófica en la atmósfera que lo destruirá por completo. Si los jugadores deciden ejecutar a la Sargento Karlsson o utilizan métodos brutales para interrogarla, no conseguirán ninguna información útil. Si por el contrario el tratamiento es adecuado, la Sargento se mostrará más comunicativa, habiendo observado que la Blayne no es una Corbeta de la Armada Imperial como las demás. Si los jugadores le confiesan cual es la situación, Karlsson intentará reclutarlos. Les ofrece guiarles hasta un planeta donde estarán seguros, y les promete que en ningún caso se utilizará armamento contra ellos si ella informa de su presencia a bordo.

Si los jugadores aceptan, podrá procederse directamente al Tercer Episodio. En caso contrario, lo que pueda suceder con la Corbeta y sus ocupantes se deja al gusto del árbitro. Pueden convertirse en piratas, seguir huyendo de la Armada Imperial, o unirse más adelante a la Alianza Rebelde.



En cualquier caso, los siguientes sucesos se dejan a discreción del árbitro.

## Episodio 3: Bajo dos banderas

El planeta donde Karlsson guía a la Corbeta es Ghobber. Cubierto en un 80% de vegetación, sirve como base de tránsito de los escuadrones de reconocimiento electrónico de la Alianza Rebelde en este sector de la Galaxia. Desafortunadamente, la Blayne regresa al espacio normal para encontrarse con que la órbita de Ghobber es un hervidero de interceptores TIE. La Armada Imperial está efectuando una incursión contra la base de tránsito de la Alianza. Karlsson conseguirá identificarse en medio del combate y escapar de Ghobber junto con las astronaves rebeldes que evacúan la base. El punto central del episodio es también el punto de desenlace del mini-módulo. Si los tripulantes de la Blayne consiguen derrotar momentáneamente a los interceptores Imperiales y saltar al Hiperespacio junto con las astronaves rebeldes, la aventura habrá acabado felizmente para los tripulantes de la Blayne: La Alianza rebelde les acogerá de buen grado tras haber demostrado de que lado desean estar en el combate.

La Corbeta emerge en el hiperespacio. Los sensores captan de inmediato un gran número de señales en órbita al planeta. Un escuadrón entero de interceptores TIE combate en órbita con un número indeterminado de Y-Wing de reconocimiento. Los cazas Imperiales supondrán que la Blayne es una astronave de refuerzo; la sorpresa durará dos rondas de combate en las cuales la Corbeta podrá disparar a placer contra sus ex-camaradas. Tras derrotar a los cazas Imperiales con ayuda de los Y-Wing rebeldes, las astronaves de la Alianza podrán disponerse a saltar al Hiperespacio sin que el resto de astronaves Imperiales puedan evitarlo, ni tan solo perseguir. Los personajes habrán conseguido unirse a la rebelión, si no por deseo, por necesidad.

## Despliegue del episodio 3: Combate en órbita a Ghobber

### Astronaves Imperiales

3 Interceptores TIE

6 Cazas TIE

Todas las astronaves de Caza Imperiales están pilotadas por Veteranos (ver Star Warriors, generación de pilotos).

### Astronaves Rebeldes

- 3 Y-Wing de reconocimiento
- 2 Cargueros Ligeros de Stock
- 1 Corbeta (Blayne)

Todas las tripulaciones rebeldes de Caza son Veteranas. Los tripulantes y Artilleros de los Cargueros tienen experiencia.

### Resolución del combate con las reglas de combate de Astronaves de Star Wars:

El combate se inicia a corta distancia entre todas las astronaves. La Blayne podrá disparar contra los cazas Imperiales sin que ellos puedan reaccionar en ningún modo. De hecho serán disparos que se efectuarán en base a las tiradas básicas para impactar; los pilotos Imperiales no podrán evadir hasta el tercer turno de combate. Una vez los cazas imperiales hayan tenido cinco pérdidas, los 4 restantes se retirarán si los cazas Y-Wing no han sufrido pérdidas. Si se quedan 1 o ninguno, los cazas Imperiales resistirán hasta que sólo queden 2 o menos, momento en el cual intentarán evadirse retirándose del combate. Todas las reglas de las páginas 61 a 65 de Star Wars están en efecto.

### Resolución del combate con Star Warriors:

Las reglas de Alas de Combate están en efecto para las astronaves Imperiales. Los rebeldes despliegan a 5 hexágonos del borde superior. Los Imperiales despliegan a 5 hexágonos del borde inferior. Los jugadores pueden situar a la Blayne donde deseen, pero a mas de 10 hexágonos de la astronave rebelde más próxima. Todas las indicaciones de retirada Imperial están en efecto igualmente, como se han detallado más arriba.

### Condiciones de victoria:

Son bastante obvias. Si los personajes son capturados, son ejecutados. De otro modo, si el árbitro lo desea, pueden ser llevados a otro sistema planetario para su ejecución, lo cual les dará oportunidad de fuga, etc. Hay un Destructor Galáctico y más cazas Imperiales en el sistema: el árbitro puede imponer un límite de turnos a la resolución del combate. Si para ese momento el combate no ha terminado, los rebeldes serán desintegrados por la potencia de fuego del Destructor. Si todo sale bien, los personajes habrán escapado con éxito y empezará una nueva vida para ellos. ¡Bon voyage!

Jaume Molina

## INV BLAYNE

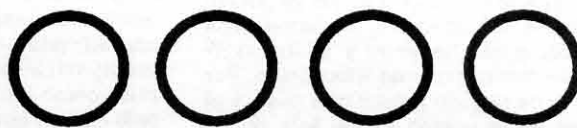
Corbeta Clase sentry IV Modelo N Imperialyards  
 Tipo: Corbeta de escolta e intrusión  
 Longitud total: 90 Mts  
 Tripulación: 152  
 Complemento de 40 Stormtroopers  
 Pasajeros: Alojamiento para 20  
 Capacidad de Carga: 2000 Tm  
 Consumibles: 10 meses  
 Multiplicador de Hipersalto: (x2)  
 Computadora de astronavegación: (Si)  
 Falloseguro de Hipersalto: (No)  
 Velocidad subluiz (3D)  
 Maniobrabilidad (2D)  
 Armamento:  
 Tres Torretas Triples Turbolaser  
 Control de Fuego (4D)  
 Daños (8D)  
 Tres Tubos LanzaMisiles de Concusión  
 Control de Fuego (2D)  
 Daños (9D)  
 Un Proyector de Haz Tractor  
 Control de Fuego (2D)  
 Daños: Inmoviliza al blanco; no causa daños  
 Cápsulas de salvamento: 5 Martin Vaker con capacidad para 30 ocupantes  
 Sistema de Soporte Vital: Standard Redjack Mk VB  
 Señuelos para Sensores: 6 pods Señuelo NoiseMaker  
 Sistema de Contramedidas: Sistema de Interferencia Activo Ghostory 1005  
 (+1D a la dificultad de la Tirada para detectar normal)  
 Interceptor de señales de Hiperonda: Sistema Ferranti Avionics (Reducir Dificultad en -1D)  
 Receptores Dedicados de Energía: Sistema DAM IXc  
 Equipamiento de Sensores Normal (FST y EPR)  
 Planta Motriz:  
 Reactor Subluiz: 1 General Spacenamics JP15  
 Reactor de Hipersalto: Spey Double Drive 200D

## OFICIAL DE LA ARMADA IMPERIAL.

STAR  
WARS

Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Talla \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción Física \_\_\_\_\_

DESTREZA 2D+1 PERCEPCION 2D+1  
 Armas Blancas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
 Armas Pesadas \_\_\_\_\_ Disimular/Discrección \_\_\_\_\_  
 Blaster \_\_\_\_\_ Camelar \_\_\_\_\_  
 Esquiva \_\_\_\_\_ Juego \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_ Comercio \_\_\_\_\_  
 Parada Arma Blanca \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
 Parada Manos Desnudas \_\_\_\_\_  
 SABER 3D+1 VIGOR 2D  
 Burocracia \_\_\_\_\_ Comb.Manos Desnudas \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_ Escalada/Salto \_\_\_\_\_  
 Ilegalidad \_\_\_\_\_ Levantar/Cargar \_\_\_\_\_  
 Lenguajes \_\_\_\_\_ Natación \_\_\_\_\_  
 Razas Extraterrestres \_\_\_\_\_ Resistencia \_\_\_\_\_  
 Supervivencia \_\_\_\_\_ TECNICA 4D  
 Sistemas Planetarios \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
 Tecnología \_\_\_\_\_ Medicina \_\_\_\_\_  
 MECANICA 4D Prog./Rep. Droid \_\_\_\_\_  
 Astrogación \_\_\_\_\_ Prog./Rep. Ordenador \_\_\_\_\_  
 Cañones de Nave \_\_\_\_\_ Rep. Repulsores \_\_\_\_\_  
 Escudos de Nave \_\_\_\_\_ Rep. Nave \_\_\_\_\_  
 Equitación \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
 Pilotar Nave \_\_\_\_\_  
 Repulsores \_\_\_\_\_



Puntos de Fuerza    Puntos de Lado Oscuro    Nivel de Herida    Puntos de Competencia

## CORBETA CLASE SENTRY IV

Armamento del Piloto	ninguno	Roll (Tonel)	No ejecutable
Armamento de artilleros	THP x3	Jink (Desplazamientos)	8
	(3x60CM)	Bank (Ladearse)	8
Armamento Adicional	1 x Haz Tractor	Overtum (Giro Ceñido)	18
Casco	(60)/(30)	Overspeed (superar velocidad)	5
Velocidad Máxima	(6)	Acelerar	3
Números de Giro 1	2/2	Over Accl. (Sobrealcelerar)	4
2	3/4	Decelerate (Decelerar)	5
3	4/4	Over Deccel (Sobredcelerar)	10
4	4/5	Control de Daños	5
5	5/5	Pinpoint Fire (Disparo apuntado)	No ejecutable
6	6/7	Snap Fire (Disparo Instintivo)	No ejecutable
7	7/8	Apunte (Targeting)	5
8	8/8	Disponer Pantallas defensivas	3
Números de dificultad		Número de Pantallas defensivas	12
Número de estabilizador	6	Número de Potencia Auxiliar	10
1/2 Looping	no ejecutable	Unidad R2	No
Deslizamiento (SLIP)	10		



COMANDANTE DE  
ASTRONAVE DE COMBATE IMPERIAL.

STAR  
WARS

Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Talla \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Descripción Física \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

DESTREZA 2D+1 PERCEPCION 4D  
Armas Blancas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
Armas Pesadas \_\_\_\_\_ Disimular/Discrección \_\_\_\_\_  
Blaster \_\_\_\_\_ Camelar \_\_\_\_\_  
Esquiva \_\_\_\_\_ Juego \_\_\_\_\_  
Granada \_\_\_\_\_ Comercio \_\_\_\_\_  
Parada Arma Blanca \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
Parada Manos Desnudas \_\_\_\_\_  
  
SABER 4D VIGOR 2D  
Burocracia \_\_\_\_\_ Comb.Manos Desnudas \_\_\_\_\_  
Culturas \_\_\_\_\_ Escalada/Salto \_\_\_\_\_  
Ilegalidad \_\_\_\_\_ Levantar/Cargar \_\_\_\_\_  
Lenguajes \_\_\_\_\_ Natación \_\_\_\_\_  
Razas Extraterrestres \_\_\_\_\_ Resistencia \_\_\_\_\_  
Supervivencia \_\_\_\_\_ TECNICA 2D+1  
Sistemas Planetarios \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
Tecnología \_\_\_\_\_ Medicina \_\_\_\_\_  
Prog./Rep. Droid \_\_\_\_\_  
MECANICA 3D+2 Prog./Rep. Ordenador \_\_\_\_\_  
Astrogación \_\_\_\_\_ Rep. Repulsores \_\_\_\_\_  
Cañones de Nave \_\_\_\_\_ Rep. Nave \_\_\_\_\_  
Escudos de Nave \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
Equitacción \_\_\_\_\_  
Pilotar Nave \_\_\_\_\_  
Repulsores \_\_\_\_\_



Puntos de Fuerza    Puntos de Lado Oscuro    Nivel de Herida    Puntos de Competencia

ESPECIALISTA DE LA  
ARMADA IMPERIAL.

STAR  
WARS

Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Talla \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Descripción Física \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

DESTREZA 3D PERCEPCION 2D+1  
Armas Blancas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
Armas Pesadas \_\_\_\_\_ Disimular/Discrección \_\_\_\_\_  
Blaster \_\_\_\_\_ Camelar \_\_\_\_\_  
Esquiva \_\_\_\_\_ Juego \_\_\_\_\_  
Granada \_\_\_\_\_ Comercio \_\_\_\_\_  
Parada Arma Blanca \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
Parada Manos Desnudas \_\_\_\_\_  
  
SABER 2D VIGOR 3D+1  
Burocracia \_\_\_\_\_ Comb.Manos Desnudas \_\_\_\_\_  
Culturas \_\_\_\_\_ Escalada/Salto \_\_\_\_\_  
Ilegalidad \_\_\_\_\_ Levantar/Cargar \_\_\_\_\_  
Lenguajes \_\_\_\_\_ Natación \_\_\_\_\_  
Razas Extraterrestres \_\_\_\_\_ Resistencia \_\_\_\_\_  
Supervivencia \_\_\_\_\_ TECNICA 3D+2  
Sistemas Planetarios \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
Tecnología \_\_\_\_\_ Medicina \_\_\_\_\_  
Prog./Rep. Droid \_\_\_\_\_  
MECANICA 4D Prog./Rep. Ordenador \_\_\_\_\_  
Astrogación \_\_\_\_\_ Rep. Repulsores \_\_\_\_\_  
Cañones de Nave \_\_\_\_\_ Rep. Nave \_\_\_\_\_  
Escudos de Nave \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
Equitacción \_\_\_\_\_  
Pilotar Nave \_\_\_\_\_  
Repulsores \_\_\_\_\_



Puntos de Fuerza    Puntos de Lado Oscuro    Nivel de Herida    Puntos de Competencia

