

STAR WARS

LA PRUEBA DE ORD MANTELL

Aventura en solitario para La Guerra de las
Galaxias: el Juego de rol



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

Un juego de Rol es algo más que un Reglamento. Los Juegos de Rol tratan sobre la interpretación de papeles y narración de historias. Aquí tienes una aventura en solitario de presentación del Mandaloriano.

La prueba de Ord Mantell:

Una Aventura en Solitario

Estás ante la decisión más importante de tu vida. En poco tiempo, y si tienes suerte, podrás unirte a un grupo de mandalorianos de los de antes. Formas parte de un pueblo que puso al borde del colapso a la Antigua República hace 4.000 años. Aunque poco queda de vuestra fuerza anterior, el Imperio se sacudiría con sólo escuchar que os estáis reorganizando. Te llegaron rumores de la reunificación mandaloriana, y tú no pudiste quedarte a un lado.

El grupo de mandalorianos a los que te pretendes unir, inspiran absoluta confianza. No temen a nada ni a nadie, y quieren erradicar el tópico de que un mandaloriano sea un mero mercenario, o un burdo cazarecompensas. Sois mucho más que eso. Tras la batalla, buscáis el honor y el poder sobre nuevos mundos. Echas en falta la presencia de tu padre, pues era un gran guerrero como lo serás tú en breve tiempo.

Ajustas con cuidado tu blindaje. Reluciente como está, nadie diría que hace unas pocas semanas era poco

menos que un amasijo de hierros en tu almacén de Mandalore. Desde allí, huyendo de la molesta presencia del Imperio, te dirigiste hasta Ord Mantell. Boba Fett, antiguo amigo de tu padre, te recomendó unirse al grupo de mandalorianos que secretamente se están reorganizando en una base militar oculta en Ord Mantell. Sólo esperas no defraudarle.

La Guerra de las Galaxias el Juego de Rol requiere normalmente un director de juego y al menos dos jugadores. Una aventura en solitario te permite jugar por tu cuenta.

Para jugar esta aventura necesitas un lápiz, papel, dados y la plantilla de personaje de Mandaloriano que está disponible en la presente compilación. Esta aventura está diseñada para dicha plantilla, sin añadir los 7D correspondientes a la creación rápida de pjs con personajes pregenerados.

Empieza leyendo la sección marcada con un “1”. Cada sección describe una situación y te pide que tires dados o escojas un curso de acción. Dependiendo de lo que hagas o el número que tires, te dirá que vayas a otra sección (“*ve a 12*”) Ve a esa acción y continúa. Cuando se te indique que escribas algo (Escribe “*A pie*”) anótalo en un papel para recordarlo. La aventura te dirá cuándo has terminado.

Después de completar la aventura, vuelve a intentarlo. Esta vez toma decisiones diferentes y mira cómo afectan al resultado.

Estás interpretando el papel de *Rhynnus Bolgard*, un mandaloriano sediento de batalla. Tras un buen número de años renegando de tu pasado y de la naturaleza belicosa de tu gente, has decidido lanzarte a la lucha contra todo el que se interponga en tu camino. Estás harto de que el Imperio se pasee a sus anchas, y tal vez llegues a unirte a la Alianza rebelde, pero sólo como paso previo a tu objetivo de reinstaurar un auténtico reinado mandaloriano. De momento, deberás hacerte un hueco en el clan que se ha asentado en Ord Mantell.

Después de eso... bueno, ya tendrás tiempo de preocuparte de eso más tarde, o eso esperas... ¿Preparado?

1

Te encuentras en el complejo de pruebas del clan mandaloriano de Ord Mantell. Si superas los desafíos del mismo, serás un miembro de pleno derecho del clan. La luz de la sala se enciende, y ante ti ves dos posibles caminos. Decide cuál tomar.

- Si decides tomar el camino de la derecha, ve a 2.
- Si decides tomar el camino de la izquierda, ve a 3.

2

Un gran pasillo de lava se abre ante ti. Como con la lava tu jet pack podría saltar por los aires, deberás ingeniártelas para cruzar como sea, ya que la puerta de la sala se ha cerrado tras tus pasos. Tal vez un vistazo a tu

alrededor te sirva para descubrir qué hacer.

Estás utilizando tu habilidad de *Buscar*, por lo que tu código de habilidad es 2D+1, el mismo de tu atributo de *Percepción*. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 6.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 6, ve a 4.
- Si tu tirada de dados es superior a 6, ve a 5.

3

Un enorme vacío es lo que se abre ante ti. Con tu jet pack podrías cruzar ese hueco, aunque deberías tener cuidado con tu manejo del artilugio si no quieres estrellarte. No te queda otra, ya que la puerta de la sala se ha cerrado tras tus pasos.

Estás utilizando tu habilidad de *Cabargar*, por lo que tu código de habilidad es 2D+2, el mismo de tu atributo de *Mecánica*. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 7.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 7, ve a 6.
- Si tu tirada de dados es superior a 7, ve a 7.



4

Eres incapaz de ver más allá de tus propias narices, así que no te queda más remedio que emplear tu jet pack. No es el mejor comienzo de todos, ni mucho menos. Estás utilizando tu habilidad de Cabalgar, por lo que tu código de habilidad es 2D+2, el mismo

de tu atributo de Mecánica. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 6.
- Si tu tirada de dados es superior a 8 ve a 7

5

Echas un rápido vistazo a la pared derecha de la sala. Allí, casi oculta a toda mirada inquisitiva, ves una granada de color azul. Debe ser una granada criogénica, supones con acierto antes de lanzarla contra el magma. Tan pronto como lo haces, el suelo se congela por completo, permitiéndote proseguir tu camino. Escribe "A pie" y ve a 10.

6

El torpe manejo de tu jet pack te hace girar de manera descontrolada. En ese movimiento, chocas en repetidas ocasiones contra el techo y aunque superas el escollo de la sala, notas cómo te vas a precipitar contra el suelo de un momento a otro. Lo único que esperas mientras caes boca abajo y de cabeza es que el impacto no sea lo suficientemente fuerte como para partirte en dos. No te queda mucho para averiguarlo.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 3D+2. Sin embargo, tu blindaje añade 1D más, por lo que en total deberás lanzar 4D+2. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 10.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 10, ve a 8
- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 9

7

El jet pack reacciona con absoluta fiabilidad ante tu pericia en el manejo del propulsor. Tras un breve vuelo que apenas dura unos pocos segundos, te posas con tranquilidad una vez pasado el obstáculo de la sala. Por un momento piensas qué hubiera pasado si no hubieras estado fino, pero eso sólo lo piensan los fracasados. Escribe “Jet” y ve a 10.

8

El impacto es brutal. Tu blindaje se hace añicos, y tu casco es un amasijo de hierros entre los que se encuentra tu desencajado rostro. No podrás continuar, ni podrás unirte a los mandalorianos de Ord Mantell. De hecho, hasta aquí llegó tu existencia, muchacho. Ve a 41.

9

El impacto ha sido duro, pero podrás superarlo. Tu traje está algo dañado. De hecho, tu arma cuerpo a cuerpo parece haberse quedado encajada, por lo que no podrás utilizarla hasta que repares el blindaje. Escribe “Jet dañado” y ve a 10.

10

- Si habías escrito “A pie”, ve a 11.
- Si no habías escrito “A pie”, ve a 12.

11

Entras en una sala bastante mal iluminada, por lo que colocas tu casco en función visión nocturna. Tan sólo unos pocos segundos después, casi sin darte ni tiempo a asimilar el color verde de la pantalla de visión, un disparo láser pasa junto a ti, prácticamente rozando tu blindaje. Parece ser que deberás esquivar un buen número de láseres para poder seguir con tu camino.

Estás utilizando tu habilidad de Esquivar, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Destreza. Sin embargo, tu blindaje reduce 1D, por lo que en total deberás lanzar 3D. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 5.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 5, ve a 13.

- Si tu tirada de dados es superior a 5, ve a 14.

12

- Si habías escrito “Jet”, ve a 15.

- Si habías escrito “Jet dañado”, ve a 16.

13

A duras penas puedes mantenerte todavía en pie. Uno de los disparos te ha impactado de lleno, y parece que unos cuantos más vienen en tu busca. Más vale que te prepares para lo que viene, porque no parece que vaya a terminar en un periodo corto de tiempo.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 3D+2. Sin embargo, tu blindaje añade 1D más, por lo que en total deberás lanzar 4D+2. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 12.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 12, ve a 17.

- Si tu tirada de dados es superior a 12, ve a 18.

14

Esquivas los disparos con pasmosa facilidad, e incluso tienes la osadía de responder a los mismos con una certera descarga de tu Blaster de repetición. Es hora de continuar, así que ve a 19.



15

Una puerta automática se abre ante ti, dejando a las claras que la intención del instructor, o quién esté detrás de eso, es que tomes el nuevo camino que se abre ante ti.

Caminas con bastante cautela, justo cuando ves algo o alguien que te va a atacar por el costado derecho. Con suerte, podrás evitar el ataque antes de que te alcance de lleno.

Estás utilizando tu habilidad de Esquivar, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Destreza. Sin embargo, tu blindaje reduce 1D, por lo que en total deberás lanzar 3D. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 20.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 21.

16

No entiendes muy bien cómo, pero mientras caminabas, una puerta automática se abrió. No puedes dejar de sorprenderte, pues la sala a la que da acceso la puerta es una especie de taller de reparación. Aparentemente, podrás reparar tu blindaje sin que nadie te moleste. Ve a 22.

17

Caes desplomado con el blindaje hecho añicos. Tu cuerpo no ha podido soportar más disparos. Por desgracia, la suerte no te sonríe y puedes dar por terminada tu instrucción, con una nada reconfortante muerte. Ve a 41.

18

Te resistes a hacer de blanco ante los disparos y corres todo lo que puedes. Consigues ver la fuente de alimentación de los Blaster automáticos. Sin dudarlo, y sabiendo que tu vida depende de ello, decides disparar antes de que la ensalada de tiros continúe.

Estás utilizando tu habilidad de Blasters, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Destreza. Sin embargo, tu blindaje reduce 1D, y como estás corriendo mientras que disparas deberás reducir 1D más, lo que hace un total de 2D. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 5.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 5, ve a 23.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 24.

19

Te ves sorprendido por un mandaloriano. Parece que no va a atender a razones que no sean de índole bélica, por lo que decides iniciar las hostilidades pertinentes, como no podía ser de otra forma. Antes de que puedas apuntar con tu Blaster de repetición, el mandaloriano ya ha disparado sobre él, dejándote desarmado. No todo es malo, y parece que tu rival se ha quedado sin munición para su Blaster, razón por la que se abalanza sobre ti.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 3D+2, el mismo de tu atributo de Fortaleza. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 10.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 10, ve a 25.
- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 26.

20

No has podido evitar el ataque, por lo que tu Blaster cae al suelo, lo suficientemente lejos como para que no puedas cogerlo antes de que el atacante, un mandaloriano, corra hacia ti. Afortunadamente, un hábil y rápido movimiento de tu brazo derecho hace que saques tu vibrofilo extensible para recibir el golpe del vibrofilo del otro mandaloriano.

Estás utilizando tu habilidad de Parar con armas, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Destreza. Sin embargo, tu blindaje reduce 1D, por lo que en total deberás lanzar 3D. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 27.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 28.

21

Tu rápido movimiento evita que seas golpeado. Tu agilidad ha sido grande, y tan sólo tienes que golpear al mandaloriano que te ha atacado para dejarle noqueado.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 3D+2, el mismo de tu atributo de Fortaleza. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 5.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 5, ve a 29.
- Si tu tirada de dados es superior a 5, ve a 30.



22

Comienzas a reparar tu blindaje. Afortunadamente, las herramientas del taller son más que suficientes, por lo que no te será demasiado difícil devolver tu blindaje a un estado óptimo.

Estás utilizando tu atributo de Técnica, que es 2D+1. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 1 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 2, por lo que por muy mal que lo hagas habrás logrado reparar el blindaje por completo. Ve a 31.

23

Eres incapaz de acertar al blanco, que sigue disparando contra ti. Tu cuerpo yace inerte. No podrás hacer mucho más. Si no has superado esta prueba, mucho menos podrías haber sido un mandaloriano de provecho. Ve a 41.

24

Un certero disparo que hace volar en mil pedazos la fuente de alimentación, dejando inservibles los Blaster. Unos segundos después las puertas de la sala se cierran impidiendo la salida. Una cuenta atrás en un panel que acaba de activarse parece indicar lo poco que queda para que la sala vuele en mil pedazos. Parece que tendrás que forzar la seguridad del habitáculo.

Estás utilizando tu habilidad de Seguridad, por lo que tu código de habilidad es 2D+1, el mismo de tu atributo de Técnica. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has

hecho bien. Recuerda añadir 1 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 6.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 6, ve a 32.
- Si tu tirada de dados es superior a 6, ve a 33.

25

Intentas golpear al mandaloriano, pero tus torpes movimientos no hacen ni que se inmute. El mandaloriano repele tu ataque y te inmoviliza. *“¡No vales para nada!”*

Tras estas crudas palabras, escuchas con claridad cómo el Blaster de tu rival se carga para poner fin a tu vida. Has fracasado en tu unión a los mandalorianos de Ord Mantell. Ve a 41.

26

Golpeas sin cesar a tu rival, hasta que el casco de este se hunde de modo violento. Está claro que el pobre infeliz ha pasado a mejor vida, pero al menos podrán decir de él que luchó con honor, en un combate cuerpo a cuerpo sin armas, a la antigua usanza mandaloriana.

Al examinar el cadáver de tu oponente, observas una extraña placa con símbolos mandalorianos. Son tan antiguos que deben corresponderse con un antiguo dialecto de tu lengua

materna. Tal vez con un poco de detenimiento puedas descifrar el mensaje. Estás utilizando tu habilidad de Lenguas, por lo que tu código de habilidad es 3D, el mismo de tu atributo de Conocimientos. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 5.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 5, ve a 34.
- Si tu tirada de dados es superior a 5, ve a 35.



27

No logras detener del todo el golpe, y tu vibrofilo salta por los aires con el impacto. Afortunadamente, no sufres mayor daño pero la batalla sigue en pie. Ve a 36.

28

Realizas una excelente parada del golpe, y ahora puedes devolverle el mismo a tu sorprendido rival.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar con armas, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Destreza. Sin embargo, tu blindaje reduce 1D, por lo que en total deberás lanzar 3D. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 29.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 30.

29

Tu golpe vuela en dirección al aire, cuestión que aprovecha tu rival para golpearte y dejar una granada a punto de estallar junto a ti. Te puedes imaginar el resto. Tu fracaso es absoluto. Ve a 41.

30

Un durísimo golpe deja noqueado a tu rival. Avanzas a la siguiente sala. Enhorabuena, parece que lo has logrado. Ve a 42.

31

Avanzas con tranquilidad, suponiendo que todo está hecho, pero nada más lejos de la realidad. Tu casco emite un error en el soporte vital justo cuando las rejillas de la sala comienzan a emitir

ráfagas de fuego. Más vale que busques algo que te aíse de las terroríficas temperaturas que se van a dejar notar de un instante a otro.

Estás utilizando tu habilidad de Supervivencia, por lo que tu código de habilidad es 3D, el mismo de tu atributo de Conocimientos. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 7.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 7, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior a 7, ve a 38.

32

No consigues abrir a tiempo la puerta de la sala. El contador llega a cero y ocurre lo que estabas temiendo. Todo explota sin que apenas te enteres de lo que ha pasado. Más suerte la próxima vez... Ve a 41.

33

Un pitido sordo que indica que la puerta de la sala se va a abrir, deja paso a la más absoluta tranquilidad. Sales a tiempo y la puerta se cierra detrás tuya, justo antes de escuchar una tremenda explosión al otro lado de la misma.

Sin embargo, tu breve tranquilidad se ve interrumpida con el sonido de los extractores de aire expulsando fuego.

Pronto esa sala será un horno. Justo en ese momento, tu casco emite un aviso de fallo en tu blindaje. Más vale que busques algo que te aíse de las terroríficas temperaturas que se van a dejar notar de un instante para otro.

Estás utilizando tu habilidad de Supervivencia, por lo que tu código de habilidad es 3D, el mismo de tu atributo de Conocimientos. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 7.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 7, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior a 7, ve a 38.

34

No descifras el mensaje. Segundos antes de que el cuerpo sin vida de tu oponente salte por los aires llevándote con él, una extraña sensación recorrió tu cuerpo. Salta todo por los aires, y tú con ello... Ve a 41.

35

"Infeliz. Te llevaré conmigo" reconoces claramente escrito en mandaloriano. Tu instinto hace que corras. Escuchas cómo explota el cuerpo de tu oponente a tu espalda. Parece que lo has logrado. Ve a 42.

36

Pareces algo aturdido, pero ves rápidamente una solución a tu problema. Tiras de la anilla de una granada que tu oponente lleva cerca del pecho y esperas aguantar la explosión.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 3D+2. Sin embargo, tu blindaje añade 1D más, por lo que en total deberás lanzar 4D+2. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 10.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 10, ve a 39.
- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 40.

37

No logras hacerte con nada que te proteja de las llamas. En breves segundos, caes preso de ellas. Más suerte otra vez... Ve a 41.

38

Logras hacerte con un blindaje especial que estaba casualmente preparado para ti. Avanza a la siguiente sala. Ve a 42.

39

Tu oponente salta por los aires, pero tú también... Casi lo logras, pero no ha sido posible sobrevivir a la prueba de los mandalorianos. Ve a 41.

40

Aguantas la explosión de modo heroico, mientras tu rival desaparece ante tus ojos. Enhorabuena. Ve a 42.

41

No ha salido bien, pero lo puedes volver a intentar. ¿Listo? Desde el principio.

42

Enhorabuena. Lo has logrado y te unirás al clan. El resurgir mandaloriano está más cerca.

Asigna 7D para incrementar tus habilidades y elige un nuevo nombre. Ya tienes pj con el que aventurarte en el apasionante mundo de La Guerra de las galaxias el juego de rol.

STAR WARS

MANDALORIANO

Personaje pregenerado para La Guerra de las
Galaxias: el Juego de rol



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

Mandaloriano

Material:

Blindaje	Jet pack
Blaster de repetición	Detonador termal
Vibrofilo extensible	2500 créditos
incorporado en el blindaje	Medpac

Historial: Eres un mandaloriano, hijo del glorioso pueblo que llevó al borde del colapso a la Antigua República hace 4.000 años. Aquellos malditos Jedi salvaron su vida por la única y astuta intervención de Revan. Aquel sí habría sido un rival digno para medir tus fuerzas con las tuyas, no como esta chusma Rebelde. Ni siquiera el tan temido Imperio se puede comparar a la destreza y habilidad en el combate de tu gente. Te has cansado de trabajar de mercenario y contrabandista. Con suerte, podrás reunir a tu clan y retomar la galaxia. Tal vez Dxun siga siendo un buen lugar de operaciones para ti. Quién sabe, tal vez te conviertas en el próximo Mandalore y lleves el desastre al Imperio. Una cosa sí es segura, allí donde se desate una batalla estarás tú. Eres un mandaloriano, lo llevas en la sangre.

Personalidad: Violento, con un código de honor basado en el combate. Así eres tú. Eres un verdadero mandaloriano, y no te detiene nada en la batalla.

Cita: "¿Crees que unos miserables créditos van a impedirme disfrutar de tu muerte? (sonido de blaster) ¡Idiota!"

Conexión con otros personajes: Seguramente muchos mercenarios y contrabandistas hayan trabajado contigo hace un tiempo. Es muy posible también que no sepan que mataste a sus familias...



Mandaloriano

Nombre del personaje _____
 Nombre del jugador _____
 Altura _____ Peso _____
 Sexo _____ Edad _____
 Descripción física _____

DESTREZA _____ 4D PERCEPCIÓN _____ 2D+1

Blasters _____	Negociar _____
Parar sin armas _____	Mando _____
Esquivar _____	Timar _____
Granada _____	Jugar _____
Armas pesadas _____	Escondarse/Furtivo _____
Parar con armas _____	Buscar _____
Atacar con armas _____	

CONOCIMIENTOS _____ 3D FORTALEZA _____ 3D+2

Razas alienígenas _____	Atacar sin armas _____
Burocracia _____	Escalar/Saltar _____
Culturas _____	Levantar _____
Lenguas _____	Vigor _____
Sistemas planetarios _____	Nadar _____

TÉCNICA _____ 2D+1

Bajos fondos _____	Prog/Rep comp. _____
Supervivencia _____	Demolición _____
Tecnología _____	Prog/Rep droides _____
	Medicina _____
	Rep repulsores _____
	Seguridad _____
	Rep naves esp _____

MECÁNICA _____ 2D+2

Astrogación _____
Cabalar _____
Manejar repulsores _____
Artillería naval _____
Pilotaje naval _____
Escudos navales _____



Puntos de Fuerza	Puntos del Lado Oscuro	Estado de Salud	Puntos de Habilidad
---------------------	---------------------------	--------------------	------------------------