

ESPECIES DE LA GALAXIA

INTRODUCCIÓN

Esta guía recoge una pequeña colección de especies sapientes del universo de Star Wars, en su adaptación para la primera edición del juego de rol de sistema D6, aunque se han incluido los valores de rango de Atributos de la segunda edición, que son un sistema más detallado y flexible para crear personajes, además de ser un dato original más fácil de encontrar nadaando por la documentación existente en inglés hoy en día, aunque resulta más bien desconocido para muchos de los jugadores hispanohablantes y por otro lado todos los masters con los que he jugado siempre han usado las reglas de la primera edición. Si estás jugando con las "reglas de siempre", ignora el dato, no lo veas como un máximo a la hora de repartir los 6D adicionales de atributos para los PJs. Los rangos de Atributos para la segunda edición vienen señalados entre corchetes.

Uno se da cuenta de que la galaxia es demasiado grande para incluir todas y cada una de las especies que habitan en ella, así que aquí trataremos de recoger una buena parte de los alienígenas que se han podido ver en las películas, dejando un poco en segundo plano (sólo un poco) aquellos sin presencia en las películas, nacidos exclusivamente de ese fenómeno conocido como "universo expandido". Para quien no le suene, universo expandido son los cientos de cómics, guías, novelas, juegos y demás que fueron creados arrastrados por la imparable marea de lo que simplemente empezó siendo una humilde película con esperanzas de ser saga. El universo expandido ha sido además el medio para los creadores de historias basadas en la saga de Star Wars para dar un nombre y una historia a los alienígenas que en las películas son tan sólo un rostro, por lo que a los jugadores de rol nos sirve de maravilla para dar credibilidad a nuestras aventuras particulares.

Las fuentes utilizadas para la creación de esta guía han sido principalmente:

- El manual básico del juego de rol de Star Wars (West End Games / Joc Internacional)
- La guía del juego de rol (West End Games / Joc Internacional)
- Star Wars RPG Galaxy Guide 4 y 12 (West End Games)
- Star Wars RPG Core Rulebook (Wizards of the Coast, <http://www.wizards.com/default.asp?x=starwars/mainmg/mpg>)
- Star Wars RPG Alien Anthology (Wizards of the Coast)
- Star Wars Customizable Card Game (Decipher, <http://www.decipher.com/starwars>)
- Starwars.com Databank (Lucasfilm, <http://www.starwars.com/databank>)
- Denizens of the Galaxy (R. Jason Kidd, GURPS SW Project, <http://www.gurpsmaster.de/ngswp>)
- The Completely Unofficial Star Wars Encyclopedia (Bob Vitas, <http://www1.theforce.net/cuswe>)

Además de varias toneladas de cómics, novelas, guías visuales, videojuegos e innumerables páginas web de fans de Star Wars, y por supuesto, las películas de la saga.

Las fotografías e imágenes de esta guía son propiedad de Lucasfilm Ltd.

Sin más preámbulos, pasemos a la letra A.

Abyssin



Son individuos altos y musculosos. Su único ojo tiene una pupila dual que les permite tener sentido de la profundidad. Su cualidad más destacable es su capacidad de regenerar tejidos, con la que pueden recuperar incluso miembros perdidos en cuestión de horas o días. Su cultura es de tecnología primitiva, costumbres nómadas y extremadamente violenta, aunque los abyssin lo ven como algo perfectamente normal, ya que el daño físico es para ellos un problema efímero.

ATRIBUTOS

DES: 2D+2 [1D+2/4D]
CON: 2D [1D/3D+2]
MEC: 1D+2 [1D/3D]
PER: 1D+2 [1D/3D]
FOR: 2D+2 [2D/4D]
TEC: 1D+1 [1D/2D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/12]

Rasgos especiales:

- **Regeneración:** Se emplea la Habilidad especial *regeneración*, no regida por ningún Atributo, que empieza con una base de 2D y se puede desarrollar normalmente. Los abyssin utilizan esta Habilidad en lugar de FOR para las tiradas de curación natural, si el resultado de la tabla es de empeorar el estado de salud, se considera que es "sin cambios" y las tiradas se realizan cada hora en lugar de cada 24 horas.
- Medio nativo: Bonificación de +2D a *supervivencia* en entornos desérticos.

Origen: Byss (planeta desértico, soles binarios cercanos)

Estatura media: 1,9 metros

Interpretación: La sociedad galáctica los considera brutos, primitivos y peligrosos, a lo que se añade estúpidos por asociación.

Advosec (singular: advozse)



De baja estatura, grandes ojos completamente negros, cráneo protuberante rematado con un cuerno y orejas puntiagudas. Esos peculiares ojos han evolucionado en entornos con escasez de luz, lo que les permite ver en oscuridades casi completas. Su dieta es herbívora. Son pesimistas por inercia cultural, dado que en su planeta los grandes desastres que destruyen ciudades enteras son algo cotidiano e imposible de evitar. Su nivel tecnológico es bastante bueno.

ATRIBUTOS

DES: 1D+2 [1D/3D+1]
CON: 2D [1D/3D+2]
MEC: 2D [1D/4D]
PER: 2D+1 [1D/4D]
FOR: 2D [1D/3D+2]
TEC: 2D [1D/3D+2]
 [Dados de Atributo: 11D]
 [Movimiento: 9/11]

Rasgos especiales:

- **Visión mejorada:** Pueden ver con normalidad en oscuridad casi completa o a través de humo y similares.
- **Filtro respiratorio:** Los advozsec filtran mejor que la mayoría de humanoides el aire cargado de partículas gruesas como el humo o el polvo. No reciben penalizaciones en tales situaciones atmosféricas y ganan una bonificación de +1D para resistir gases dañinos.

Origen: Riflor (planeta volcánico, frecuente actividad sísmica, atmósfera saturada de ceniza, soles ternarios)

Estatura media: 1,5 metros

Interpretación: El pesimismo y fatalismo está muy arraigado en su visión del universo. Aparte de eso, en la galaxia son una especie más.

Aleena



Pequeños seres de tronco largo, extremidades cortas, cráneo alargado hacia atrás y corta pero afilada dentadura. Su metabolismo es muy rápido, acelerando sus funciones fisiológicas y, por añadidura, haciendo que su forma de moverse sea relampagueante.

No son una civilización muy desarrollada, en su planeta natal las principales preocupaciones sociales son cosas como la supervivencia ante los depredadores.

ATRIBUTOS

DES: 3D [2D/5D]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 2D+1 [1D+2/3D+2]
PER: 3D [3D/4D+2]
FOR: 1D [1D/2D]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Datos de Atributo: 12D+2]
 [Movimiento: 4/6]

Rasgos especiales:

- Reflejos: +1D para determinar la iniciativa y para las tiradas de Habilidades de reacción en combate.
- Habilidades naturales: Los aleena reciben el doble de los puntos que asignen durante la creación de personaje en *exconderse/furtivo* y *buscar*, pero como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.
- Sentidos: Las papilas de los aleena no sirven para distinguir olores ni sabores. Fallan automáticamente toda tirada de *Percepción* que se base únicamente en el olfato o el gusto.

Origen: Planeta Aleen

Estatura media: 0,6 metros

Interpretación: Los aleena tienen la manía de estar escabulléndose y andando alerta aún cuando no es necesario. Su tamaño, aspecto y andares les hacen parecer seres para no tomar en serio.

Amanin (singular: Amani)



Una especie de seres de cuerpo alto y plano, sus órganos son de pequeño tamaño y los más importantes están duplicados, por lo que son poco propensos a morir por daño físico, no tienen un cerebro propiamente dicho, sino que las funciones de éste están por toda su red nerviosa. Suelen caminar,

aunque tienen una forma de locomoción más peculiar y realmente rápida: encogerse y rodar. Son una civilización primitiva de cazadores y suelen mantenerse al margen de la tecnología y los asuntos de la galaxia.

ATRIBUTOS

DES: 2D+2 [2D/4D]
CON: 2D [1D/3D+2]
MEC: 1D+2 [1D/2D+2]
PER: 1D+2 [1D/3D]
FOR: 3D [2D/4D+1]
TEC: 1D [1D/2D+1]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/11]

Rasgos especiales:

- Rodar: Moviéndose de esta manera, su código de velocidad se duplica y no pueden realizar ninguna otra acción.
- Anatomía peculiar: Los daños sufridos por un amani se reducen en un grado antes de aplicarse, se requiere una *tirada de daño* > *tirada de Fortaleza x4* para que resulte Mortalmente herido directamente.

Origen: Mairidun (planeta fértil con abundantes bosques y praderas)

Estatura media: 2,5 metros

Interpretación: Sus patrones mentales son alienígenas hasta para los estándares galácticos, su nivel tecnológico es muy primitivo, por lo que se deberían restringir sus Habilidades iniciales. Mairidun fue descubierto por exploradores en los primeros años del Imperio.

Anx



En lo curioso esqueleto de estos altos alienígenas destaca la prominente cresta ósea de sus cráneos, la cual se extiende hasta un metro por encima de la altura de sus hombros. Una gruesa cola ayuda a mantener el equilibrio de sus voluminosos cuerpos.

Socialmente, los anx son una civilización pacífica y en su carácter destaca la cortesía y la serenidad a prueba de toda provocación.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D+1/4D]
CON: 1D+2 [1D/3D+2]
MEC: 2D [1D+1/4D]
PER: 1D+2 [1D/3D+2]
FOR: 2D+2 [2D/4D+2]
TEC: 2D [1D+1/4D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 12/14]

Rasgos especiales:

- Sentidos: Los anx basan sus percepciones más en el olfato que en la vista. Restan 1D a las tiradas de PER que se fundamenten en la vista y suman 1D a las que se fundamenten en el olfato.

- Comunicación: el lenguaje nativo de los anx se basa en ultrasonidos, que pueden ser oídos por otros anx a varios kilómetros.

- Daño cuerpo a cuerpo: por su colosal masa física, se suma 1D al daño de ataques con y sin armas.

- Color: El color de la piel de los anx varía, principalmente en sus protuberancias óseas, según su estado de ánimo y esto es difícil de ocultar. Un interlocutor que tenga éxito en una debida tirada de *razas alienígenas* podría recibir una bonificación a sus tiradas de comunicación según la situación.

Origen: Gravlex Med (planeta)

Estatura media: 3 metros

Interpretación: Siempre destacan entre una multitud. Su ánimo suele ser sosegado y sus movimientos algo parsimoniosos.

Aqualish



Esta especie anfibia está dividida en dos razas que tienen un estatus diferenciado en su sociedad. La raza dominante son los aquala, que se distinguen por tener membranas entre los dedos, haciendo de sus extremidades eficaces aletas que les dan una gran destreza para moverse en su medio acuático. La otra raza son los quara, de casta inferior, que se distinguen por tener garras en vez de aletas. Los quara son más comunes de ver fuera de su planeta natal y de hecho, en el exterior se pueden considerar la raza dominante de las dos (en realidad los quara nunca han aceptado de buen grado el dominio aquala en su sociedad). Los aqualish son de naturalza beligerante y tienen una larga historia de guerras civiles.

ATRIBUTOS

DES: 2D+1 [2D/4D]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 1D+2 [1D+2/3D+2]
PER: 2D+1 [2D/4D]
FOR: 2D+2 [2D/4D+2]
TEC: 1D+2 [1D+2/3D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 9/12 (5/7 aquala nadando)]

Rasgos especiales:

- Aletas: Sólo los aquala tienen esta capacidad. Otorga una bonificación de +2D a las tiradas de *nadar* y acciones relacionadas y al código de velocidad en el agua. En contrapartida, los aquala tienen una penalización de -2D a la hora de manejar equipo que no sea apropiado para sus manos.

- Anfibios: Ambas sub-especies son anfibas y aunque los quara no reciben la bonificación de las aletas, pueden pasar largo tiempo bajo el agua de igual manera que los aquala.

Origen: Ando (planeta acuático, muy poca superficie sólida)

Estatura media: 1,9 metros

Interpretación: Comúnmente son hoscos y agresivos, habiéndose ganado fama de camorristas por toda la galaxia.

Arcona



Especie reptiloide de sangre fría, ojos facetados y manos de tres dedos terminadas en garra. Su sistema respiratorio necesita un suplemento amoniacal en atmósferas distintas a la de su planeta. La sal es tóxica para sus organismos, aunque les produce efectos alucinógenos que hacen que algunos de los que la han probado se hagan adictos a esa sustancia, muy escasa en su planeta. A largo plazo o en grandes dosis, puede resultarles letal. Son una sociedad fundamentalmente agrícola y minera, su tecnología fue mayormente adoptada de la civilización galáctica tiempo atrás y se mantiene en un buen nivel.

ATRIBUTOS
DES: 2D [1D+1/3D]
CON: 1D+2 [1D/3D]
MEC: 2D [1D+1/3D+1]
PER: 2D [1D+2/3D]
FOR: 2D+2 [2D/4D]
TEC: 1D+2 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/10]

Rasgos especiales:

- Cavar: Es una Habilidad de *Fortaleza* que los arcona pueden desarrollar de forma natural sin el uso de herramientas gracias a sus garras. Cavando con las garras se pueden hacer agujeros superficiales no compactos en pocos turnos.
- Sentidos: Resta 1D a PER para acciones que se basen en el sentido de la vista. Suma 1D a PER para acciones que impliquen olfato o tacto (movimiento cercano, calor...).
- Piel dura: +1D a FOR para resistir daño físico.
- Garras afiladas: Suman 1D al daño de ataques de *atacar sin armas* y otorgan 1D gratuito a *cavar* durante la creación de personaje.
- Sal nociva: Si un arcona consume sal en más de una ocasión, se puede volver adicto a ella a discreción del DJ. Un adicto sufrirá una penalización de -1D a todo si no toma una dosis cada 24 horas.

Origen: Cona (planeta tropical, sin océanos, sin oxígeno atmosférico)

Estatura media: 1,9 metros

Interpretación: Socialmente son comunales y un arcona a menudo valora más al grupo que a sí mismo. No tienen ningún estigma social en particular salvo las consecuencias de la posible adicción a la sal.

Barabel



Reptiloides cubiertos por gruesas escamas negras y dotados de temibles colmillos y garras. Son agresivos cazadores e implacables guerreros, con un sistema social comunal y no son muy avanzados tecnológicamente. En ocasiones han agredido a las pacíficas colmenas de los Verpine, en el cinturón de asteroides de Roche, sistema en el que también se encuentra Barab I. En contraste a su beligerancia, tienen un gran respeto por los Caballeros Jedi a pesar además de no tener una aptitud natural para los caminos de la Fuerza. Se cree que esto es debido a que su primer contacto con la civilización galáctica fue un Jedi que les salvó de que su civilización fuera completamente destruida en una gran guerra de clanes.

ATRIBUTOS
DES: 2D+1 [2D/4D]
CON: 1D [1D/2D+1]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 2D+2 [1D+1/4D+2]
FOR: 3D+2 [3D/5D]
TEC: 1D [1D/2D+1]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 11/14]

Rasgos especiales:

- Escamas: La piel de los barabel les proporciona +1D a FOR para resistir todo tipo de daño y +2D para resistir los efectos de radiaciones.
- Visión infrarroja: Los barabel pueden ver en el espectro infrarrojo únicamente (no pueden distinguir colores del espectro normal).

Origen: Barab I (planeta desértico completamente nublado, muy cercano a su sol, todas las formas de vida son subterráneas y de sangre fría)

Estatura media: 2 metros

Interpretación: Agresivos pero con un elevado sentido de la moralidad. Si tratan con algún Jedi suelen ser complacientes y respetuosos en extremo. Son temidos por quienes les conocen.

Baragwin



Son saurios bipedos jorobados, de piel arrugada, con manos provistas de tres gruesos dedos, tienen un sentido del olfato muy desarrollado, que incluso les permite percibir estados de ánimo a través de las feromonas exudadas por su interfector. Descubrieron el viaje espacial mucho antes que los humanos, pero con el tiempo decayeron y perdieron su propia cultura y sabiduría, actualmente la mayoría son carroteros de tecnología como los Jawas.

ATRIBUTOS
DES: 1D+2 [1D+1/3D+2]
CON: 1D [1D/2D+1]
MEC: 2D [1D/3D+2]
PER: 2D+1 [2D/3D+1]
FOR: 2D+2 [2D/4D]
TEC: 2D+1 [2D/3D]
 [Dados de Atributo: 11D+1]
 [Movimiento: 7/9]

Rasgos especiales:

- Olfato: Suman 1D a las tiradas de *Percepción* basadas en el olfato, incluso a las Habilidades de comunicación en las que es importante saber el ánimo del interlocutor.

Origen: Desconocido

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: En la creación de personaje suelen concentrarse en una Habilidad de reparación. Comúnmente se encuentran en un nivel muy bajo de la sociedad galáctica.

Bimms



Humanoides de baja estatura y abundante vello facial y corporal. Existen dos razas principales, una de ellas más semejante a los humanos que la otra, de forma que se cree que en el pasado los bimms originales se mezclaron con colonos humanos, aunque genéticamente incompatibles. Todos los bimms son gente pacífica, amantes del arte y las fiestas, tienen una arraigada preferencia cultural por el color amarillo.

ATRIBUTOS
DES: 2D+1 [1D+1/4D]
CON: 2D+2 [2D/4D]
MEC: 1D+2 [1D/2D+2]
PER: 2D+2 [1D+1/4D+2]
FOR: 1D+1 [1D/2D+2]
TEC: 1D+1 [1D/2D+1]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 11/14]

Origen: Bimmisari (planeta templado, boscoso)

Estatura media: 1,2 metros

Interpretación: Un bimms suele ser jovial y hospitalario con los desconocidos que no parecen presentar una amenaza. Entre las gentes de la galaxia suelen ser aceptados sin problemas.

Bith

Son individuos de grandes cráneos, ausencia de nariz y de párpados, largos dedos y piel pálida. Son una especie que en su actual estado de evolución carece de todo instinto y emoción, en su lugar destacando en el pensamiento lógico y abstracto. Carecen de reproducción sexual directa, necesitando incubar artificialmente a los nuevos individuos a partir del material genético de madre y padre. Son de naturaleza pacifista. Su tecnología es bastante buena, aunque sus habilidades técnicas individuales destacan más por su pericia manual que por otra cosa.

ATRIBUTOS
DES: 1D [1D/3D]
CON: 3D [2D/6D]
MEC: 2D+1 [2D/5D]
PER: 2D+1 [2D/5D]
FOR: 1D [1D/2D]
TEC: 2D+1 [2D/5D]
[Dados de Atributo: 12D]
[Movimiento: 5/8]

Rasgos especiales:

- Visión microscópica: Los bith tienen una gran capacidad para ver objetos muy cercanos, recibiendo un +1D a las tiradas de percepción visual para menos de 30 cm. Sin embargo, su visión microscópica es muy defectuosa, tienen una penalización de -1D a las tiradas que impliquen ver un objeto a más de 20 metros y normalmente encuentran imposible pilotar un vehículo sin los controles de representación visual adecuados.

- Olfato: +1D a las tiradas de PER que impliquen el olfato, no pudiéndose acumular con la bonificación de visión microscópica.

- Pericia manual: +1D a todas las tiradas de TEC que impliquen manipulación cuidadosa (prácticamente las de reparación, *seguridad y medicina*) esto es extensible a Habilidades de DES apropiadas (no las básicas de la hoja de personaje estándar).

- Sin necesidad de sueño: Los bith no necesitan dormir, aunque no pueden estar activos constantemente, si no dedican varias horas al día a reposar o meditar, sufrirán las mismas consecuencias que si tuvieran falta de sueño.

Origen: Clak'dor VII (planeta pobre en recursos, antiño arrasado por una guerra)

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: Todo bith es desapasionado, aunque no mecánico, no muestran impulsos pero sí una personalidad definida.

Bothan

Su principal particularidad es su abundante y largo pelaje tanto en hombres como en mujeres. Su cultura tiene desarrollada una compleja filosofía que hace que haya temas que parezcan ser lo más importante para los bothan: la política y la posesión de información. La información es lo más importante en la vida, si entre dos enemigos uno tiene información de la que el otro carece, los demás factores pueden volverse insignificantes para determinar una victoria. Esto ha dado a los bothan una conocida fama de espías, y ciertamente gran parte de los que viven por la galaxia forman parte de redes de información, espionaje y contraespionaje.

ATRIBUTOS
DES: 2D [1D/4D]
CON: 2D [2D/4D]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 3D [3D/5D]
FOR: 1D+2 [1D+2/3D+2]
TEC: 2D [2D/4D+1]
[Dados de Atributo: 12D]
[Movimiento: 10/12]

Origen: Bothavui (planeta templado, ampliamente urbanizado)

Estatura media: 1,6 metros

Interpretación: Si un bothan se muestra abiertamente, seguramente la fama de su pueblo le precederá, convirtiéndole en individuo sospechoso aunque no esté tramando nada. Afortunadamente, buena parte de la gente de la galaxia no sabe nada de los bothan.

Cereanos

Los cereanos tienen un cráneo alargado que acoge un complejo cerebro binario que necesita un segundo corazón latiendo en su pecho. Su cerebro les proporciona una capacidad analítica notable, y aunque también implica una menor coordinación física, sus reflejos parecen casi premonitores. Hay una gran diferencia en la cantidad de individuos de cada sexo: los hombres sólo son cerca de un 5% de la especie. Cerea es un mundo paradisíaco del borde de la galaxia, nunca manchado por la plaga de la industria, la explotación de recursos naturales ni las gigantescas ciudades típicas de los planetas "civilizados". Los cereanos mantienen una sociedad matriarcal de base agrícola con milenios de tradición, por lo que desprecian las formas más comunes de tecnología.

ATRIBUTOS
DES: 1D+2 [1D/3D+2]
CON: 3D [2D/5D]
MEC: 1D+1 [1D/3D+1]
PER: 2D+1 [1D+2/4D+1]
FOR: 2D [1D+1/4D]
TEC: 1D+2 [1D+1/3D+2]
[Dados de Atributo: 12D]
[Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Reflejos: +1D para determinar la iniciativa en combate.

Origen: Cerea (planeta templado muy fértil, poca industrialización, soles ternarios, dos lunas)

Estatura media: 1,9 metros

Interpretación: Es infrecuente que un cereano viaje por la galaxia. Les resulta difícil llegar a tolerar los estilos de vida basados en la tecnología.

Chadra-fan

Rocedores humanoides con grandes orejas, narices chatas con cuatro orificios y siete sentidos diferenciados (además de los cinco comunes, un segundo olfato especializado y una segunda visión para espectros infrarrojo y ultravioleta). Su sociedad está basada en clanes, donde en un matrimonio entre distintos clanes, la pareja pasa a formar parte del clan más pequeño para equilibrar la población.

ATRIBUTOS

DES: 2D [2D/4D]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 2D+2 [2D+1/4D+1]
PER: 3D [2D/5D]
FOR: 1D [1D/2D+1]
TEC: 2D [2D/4D]
[Dados de Atributo: 12D]
[Movimiento: 5/7]

Rasgos especiales:

- Visión: Los chadra-fan pueden ver en los espectros infrarrojo y ultravioleta además del espectro normal.

- Olfato: +2D a las tiradas de *buscar* basadas en el olfato.

Origen: Chad (planeta húmedo, grandes océanos, pantanos y zonas montañosas)

Estatura media: 1 metro

Interpretación: Acostumbran a tener una arraigada fobia a la muerte por ahogamiento. Les gusta chapucar con tecnología, desmontando equipo y "reajustándolo".

Chagrianos

Por lo general más altos y musculosos que los humanos. Sus rasgos más notables son su piel de color azul claro y su larga cornamenta acompañada de otro par de apéndices llamados let que se extienden desde los lados de sus cabezas hasta el pecho. Los chagrianos son una especie evolucionada en el agua, son fieros en apariencia, aunque en realidad son muy civilizados. La economía de su planeta ha estado durante muchos años basada en el turismo.

ATRIBUTOS

DES: 2D [2D/4D]
CON: 2D+2 [2D/5D]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 2D+2 [2D/5D]
FOR: 2D [2D/4D]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Piel adaptada: La radiación es abundante en el entorno nativo de los chagrianos, reciben +2D a la FOR a la hora de resistir radiación intensa.
- Medio propicio: Los chagrianos son anfíbios y pueden permanecer bajo el agua largo tiempo.
- Sentido atrofiado: Los chagrianos carecen de sentido del gusto, no pueden distinguir sabores.

Origen: Champala (planeta acuático, sistema Chagri -de ahí el nombre de la especie-)

Estatura media: 2 metros

Interpretación: Su carencia sensorial hace que encuentren la comida como un engorro necesario para subsistir y nunca como un placer.

Chevin

Los chevin tienen largas cabezas que se extienden desde un cuello inclinado hacia abajo y terminando en una gruesa trompa. Su piel es gruesa y les permite subsistir en climas muy diversos. Su cultura es básicamente de cazadores nómadas, y fuera de su planeta suelen dedicarse siempre a negocios sucios como contrabando, piratería, estafas, juego y comercio de esclavos. Son gentes agresivas y sus líderes apoyaron el nuevo régimen en la época del Imperio.

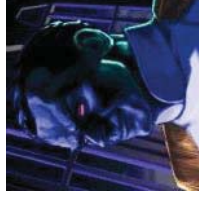
ATRIBUTOS

DES: 1D+2 [1D+1/3D]
CON: 2D [1D/3D+2]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 2D+2 [2D+1/4D+1]
FOR: 2D+1 [2D/4D]
TEC: 2D [1D/3D+2]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 9/11]

Origen: Vinsoth (planeta templado, extensas llanuras, varias tundras y desiertos)

Estatura media: 2,3 metros

Interpretación: Su voz es grave y su habla lenta, suelen ser hoscos y desagradables.

Chiss

Una especie cercana a los humanos, de cabello negro, piel azul y brillantes ojos rojos. Durante siglos permanecieron aislados en las regiones desconocidas del borde galáctico, aunque extendiendo sus territorios a todo el espacio cercano de forma agresiva. A pesar de sus costumbres militares, en lo personal son pacíficos y calculadores, y a pesar de vivir aislados del principal gobierno galáctico, los chiss siempre han tenido una cultura muy evolucionada.

ATRIBUTOS

DES: 2D [2D/4D]
CON: 2D [2D/4D]
MEC: 2D [2D/4D]
PER: 2D [2D/4D]
FOR: 2D [2D/4D]
TEC: 2D [2D/4D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Visión de luz escasa: Compensan penalizaciones de hasta -2D por falta de luz.
- Mente táctica: Durante la creación de personaje, reciben el doble de los dados asignados a las Habilidades de *mando* y las de *Conocimientos* referentes a tácticas, pero como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.

Origen: Csilla, (planeta atravesado era glacial)

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: Sus patrones de pensamiento son extremadamente lógicos y matemáticos, no se suelen dejar llevar por las emociones y son muy disciplinados.

Clawditas

Todos los clawditas son cambiaformas en mayor o menor grado, habilidad que fue provocada por manipulación genética en algún momento lejano de su historia. Algunos sólo llegan a desarrollar un ligero mimetismo cutáneo, mientras que otros llegan a poder imitar la apariencia de cualquier especie humanoide e incluso de individuos concretos. Los clawditas son afamados mercenarios y tienen una extensa historia de guerras con otros habitantes de su planeta.

ATRIBUTOS

DES: 2D [2D/4D]
CON: 2D [1D/4D]
MEC: 2D [1D/4D]
PER: 2D+1 [2D/4D+1]
FOR: 1D+2 [1D/3D+2]
TEC: 2D [1D/4D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Mimetismo: Se utiliza la Habilidad especial de *PER mimesis*, que empieza al valor del Atributo, la dificultad para cambiar el tono de piel y tal vez recibir una bonificación a *esconderse/furtivo* suele ser Fácil, imitar otras especies humanoides entra entre Moderado y Difícil, imitar individuos concretos y especies de distinto tamaño o rasgos extremos suele ser Muy difícil. Puede ser necesario hacer tiradas adicionales para mantener la forma en situaciones de tensión.

Origen: Zolan (planeta)

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: Es muy raro ver a un clawdita bajo su verdadero aspecto relacionándose con gente, suelen imitar la apariencia de humanos.

Defel

La forma visible de un defel es prácticamente una sombra con diminutos ojos rojos, el pelaje de estos alienígenas absorbe toda la radiación electromagnética cercana entre el infrarrojo y la luz visible, aunque no la ultravioleta y frecuencias superiores, esto les vuelve prácticamente invisibles. Esta habilidad suele disminuir a medida que se hacen viejos y su pelaje cambia. Su civilización evolucionó en ambientes subterráneos y cuenta con una avanzada industria minera.

ATRIBUTOS

DES: 2D+1 [2D/4D]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 2D+1 [2D/4D]
FOR: 3D+1 [3D/4D+1]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/13]

Rasgos especiales:

- Invisibilidad: +3D a *acechar/exconderse* cuando hay sombras entre las que moverse.
- Visión: Los defel pueden distinguir el espectro ultravioleta al igual que la luz normal, pero la presencia de fuentes de luz de cierta intensidad (algo más brillante que una leve penumbra) les dejan virtualmente ciegos, por lo que a menudo utilizan equipo especial para la visión cuando viajan por la galaxia.
- Lucha a ciegas: Los defel pueden utilizar con normalidad y sin modificadores sus Habilidades de combate cuerpo a cuerpo en cualquier situación de luz, incluso en ausencia absoluta de luz o cegados por una fuente de luz intensa.
- Garras: +1D al daño de *atacar sin armas*.

Origen: Afel (planeta de alta gravedad y atmósfera superdensa donde las nubes absorben toda la luz del espectro visible común)

Estatura media: 1,3 metros

Interpretación: Muchos habitantes de la galaxia consideran a los defel más un mito que unos seres reales, los propios defel nunca suelen tratar con desconocidos abiertamente y casi nunca se muestran al descubierto sin sombras alrededor. Paradójicamente, no se suelen preocupar por el siglo de manera activa, dejando que su característica especial les mantenga ocultos por sí sola.

Devaronianos

Existen grandes diferencias entre los machos y las hembras de la especie tanto física como mentalmente. Los hombres poseen un par de cuernos cortos, carecen de todo pelo, su dentadura es de afilados incisivos y son muy nómadas, mientras que las mujeres carecen de cuernos, su piel está cubierta por un fino pelaje, tienen caminos prominentes y molaes y son las que dominan la sociedad de su planeta, pudiéndose verlas fuera del mismo en muy raras ocasiones. La dieta de todos los devaronianos es carnívora y su sistema de gobierno es de base matriarcal.

ATRIBUTOS

DES: 2D [2D/4D]
CON: 2D [2D/4D]
MEC: 1D+2 [1D/3D+2]
PER: 3D [2D/4D+2]
FOR: 2D [2D/4D]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/10]

Origen: Devaron (planeta montañoso, sin grandes océanos pero con abundantes ríos y lagos)

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: Hay un mito popular, alentado por su apariencia de diablos, que dice que no se puede confiar en un devaroniano; no tiene por qué ser necesariamente cierto, aunque muchos de ellos disfrutan alentando ese mito con hechos. Los hombres suelen sentir una imperiosa necesidad de viajar sin asentarse en ninguna parte.

Deviliks

La esperanza de vida de estos alienígenas es de apenas 10 años estándar. La mayoría de ellos no se preocupa por esto, aunque los más aventureros se dan cuenta del poco tiempo con el que cuentan en comparación a la vida de la mayoría de especies inteligentes, por lo que se convierten en temerarios buscadores de emociones.

ATRIBUTOS

DES: 2D+2 [2D+1/4D+1]
CON: 1D+2 [1D/3D+2]
MEC: 2D [2D/4D]
PER: 2D [2D/4D]
FOR: 1D+2 [1D+1/3D+2]
TEC: 2D [2D/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Origen: Planeta Ord Radama

Estatura media: 1,3 metros

Dresselianos

Los dresselianos son humanoides de piel basta y cara arrugada con un nivel tecnológico relativamente bajo. En el pasado permanecieron al margen de la civilización galáctica, contactando esporádicamente con los bothian, pero tras la caída de la Antigua República, el Imperio presó atención a su planeta, lo ocupó y esclavizó a los dresselianos. Algunos de ellos se resistieron formando grupos de resistencia y en ocasiones ayudando a la Rebelión fuera de Dressel.

ATRIBUTOS

DES: 2D+1 [2D/4D]
CON: 1D+2 [1D/3D+2]
MEC: 1D+2 [1D/3D]
PER: 2D+1 [2D/4D]
FOR: 2D+1 [2D/4D]
TEC: 1D+2 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Origen: Dressel (planeta templado con vastas llanuras)

Estatura media: 1,8 metros

Dugs



Esta especie de extraño aspecto evolucionó entre árboles; y sus extremidades, adaptadas para ese entorno, parecen una rarezza en suelo firme: usan los pies para manipular objetos y las manos para caminar (aunque también pueden "echar una mano" a las extremidades inferiores). Tienen una fuerza insospechada para su tamaño. Su posición como subordinados de colonos (los Gran) dentro de su propio planeta los convierte en seres amargados y tratados como parias en todas partes.

ATRIBUTOS
DES: 3D [3D/5D]
CON: 1D+1 [1D/3D+2]
MEC: 2D [2D/4D]
PER: 2D [2D/4D]
FOR: 2D+1 [1D+2/4D+1]
TEC: 1D+1 [1D+1/3D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 6/8(+4 con todas las extremidades)]

Rasgos especiales:

- Extremidades peculiares: -2D al código de velocidad y tiradas de movimiento si no utiliza las cuatro extremidades para correr (si se usan las reglas de la primera edición).
 - Grito: Los Dug pueden lanzar un potente grito capaz de ser oído a varios kilómetros.

Origen: Malastare (planeta boscoso de alta gravedad, famosa sede de carreras de vainas)

Estatura media: 1,1 metros

Interpretación: Los Dugs suelen ser discriminados en todas partes. Como resultado a este trato ellos se "defienden" comportándose como verdaderos camorristas.

Duros



Los rasgos más visibles de estos alienígenas son su piel azul grisácea, ojos rojos y ausencia de nariz. Son un pueblo pacífico, con una historia de viajes espaciales que se remonta a miles de años atrás, siendo hoy en día reputados pilotos y constructores de naves, su planeta siempre ha mantenido varios astilleros orbitales y una academia de vuelo. Tienen una importante presencia en gran cantidad de asentamientos a lo largo de toda la galaxia. Los duros están lejanamente emparentados con los neimoidianos, aunque no les gusta nada admitirlo. En la época del Imperio se mantuvieron pacíficamente leales al orden impuesto.

ATRIBUTOS
DES: 2D [1D/4D]
CON: 1D+2 [1D+1/2D+2]
MEC: 2D+2 [2D/4D+2]
PER: 1D+2 [1D/3D]
FOR: 2D+1 [1D+2/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Intuición naval: Durante la creación de personaje, reciben el doble de los dados asignados a las Habilidades de *sistemas planetarios*, *reparar naves espaciales* y todas las de *Mecánica* referentes a naves espaciales, pero como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.

Origen: Duro (planeta ampliamente industrializado pero no habitado en su superficie, que es explotada con instalaciones automáticas; la población vive en ciudades orbitales)

Estatura media: 2 metros

Interpretación: A pesar de su pericia naval y costumbres exploradoras, los duros no muestran nunca la pasión por la aventura y el descubrimiento que suele presentar un humano de hábitos viajeros.

Elom



Una raza subterránea de pelaje recto y grueso y fuertes garras y colmillos, que no son utilizados como armas naturales, sino para cavar y buscar fuentes de alimento bajo tierra. Siendo una especie primitiva, no se suelen aventurar por la galaxia, principalmente por discurrir de las opiniones de la otra especie inteligente del planeta, los elomini. Su contacto con éstos ha sido prácticamente nulo en su historia, evitando mutamente en la medida de lo posible salvo en un breve periodo en el que lucharon juntos contra la opresión del Imperio.

ATRIBUTOS
DES: 2D [1D/3D+2]
CON: 1D+2 [1D/3D+1]
MEC: 1D+2 [1D/3D]
PER: 1D+2 [1D/3D+1]
FOR: 2D+2 [2D/4D]
TEC: 1D+1 [1D/2D+2]
 [Dados de Atributo: 11D]
 [Movimiento: 7/9 (5/8 trepando)]

Rasgos especiales:

- Orientación en cuevas: Es una Habilidad normal de PER bastante común entre los elom. Sirve para mantener un "mapa mental" de cualquier complejo de túneles que se explore además de facilitar el encontrar salidas y conocer direcciones globales.

- Cavar: Es una Habilidad de Fortaleza natural en los elom gracias a sus garras y colmillos. Permite hacer agujeros superficies no compactas en pocos turnos.

- Garras: Las garras de los elom tienen usos muy variados, sumando 1D gratuito a la Habilidad especial *cavar* durante la creación de personaje, otorgando una bonificación de +1D a las tiradas de *escalar* (pero no *saltar*) y +1D al daño de ataques sin armas, aunque para un elom, las tiradas de *atacar sin armas* son a dificultad Fácil.

- Reserva de humedad: Los elom pueden pasar varios días sin suministro de agua.

- Visión de escasa luz: Reducen hasta en 2D las penalizaciones debidas a condiciones oscuras para las tiradas de PER y Habilidades como *bisecar*. Un estallido repentino de luz brillante les puede cegar momentáneamente e incluso causar daño de aturdimiento.

Origen: Elom (planeta desierto frío)

Estatura media: 1,5 metros

Interpretación: Suelen desentenderse de los asuntos de otras gentes que no sean elom.

Elomni



Seres altos y delgados, con cuatro pequeños cuernos en la cabeza y otras protuberancias similares a colmillos en el exterior de la mandíbula. Son seres muy ordenados, con una visión del universo esquemática, y les desagrada lo aleatorio o impredecible. Durante la Antigua República se integraron rápidamente en la sociedad galáctica para poder aprovechar las ventajas tecnológicas que ésta les daba, pero una vez Palpatine subió al poder, fueron convertidos en esclavos, a lo que en respuesta, algunos se unieron a la Rebelión.

ATRIBUTOS
DES: 2D [2D/4D]
CON: 2D [1D+2/3D+2]
MEC: 2D [2D/4D]
PER: 2D [2D/4D]
FOR: 1D+1 [1D/3D]
TEC: 2D+2 [2D+1/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Origen: Elom (planeta desierto frío)

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: Proviene de una civilización sin mucho desarrollo tecnológico propio y siempre están tratando de aprender todo lo posible respecto a tecnología ajena y todo lo que tenga que ver con esquematizar y con controlar sistemas estables. Aunque suelen desconfiar de los impredecibles habitantes de la galaxia.

Er'kits



Los Er'kits son humanoides de piel lisa de un tono azul pálido y cráneo alargado. Son conocidos por su gusto por el riesgo y la aventura.

ATRIBUTOS
DES: 3D [2D+1/5D]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 2D+1 [2D/4D+1]
PER: 2D [2D/4D]
FOR: 2D [2D/4D]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Origen: Planeta Er'kit
Estatura media: 1,2 metros

Ewoks



Estos pequeños y peludos alienígenas son prácticamente desconocidos en la galaxia. Viven en una sociedad tribal ajena a las comodidades de la tecnología y a todo lo que acontece en el exterior de su luna. Aún así son seres muy ingenuos y en alguna ocasión contada en que alguno de ellos se ha visto transportado fuera de su luna, el ewok en cuestión demuestra que aprende rápido a defenderse de los peligros que acechan por todas partes en la gigantesca e incomprensible galaxia.

ATRIBUTOS
DES: 2D+2 [1D+2/4D+2]
CON: 1D [1D/3D]
MEC: 1D+2 [1D+2/3D+2]
PER: 3D [2D/4D+2]
FOR: 2D [1D/3D]
TEC: 1D+2 [1D/2D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Cultura primitiva: No pueden desarrollar Habilidades que tengan que ver con la tecnología, el manejo de equipo avanzado y la civilización galáctica durante la creación de personaje. En su lugar suelen tener Habilidades de DES de armas primitivas, de TEC relativas a la construcción de ingenios primitivos y a veces la Habilidad de MEC de *pilotar planeador ewok*.
 - Habilidades naturales: reciben el doble de los puntos que asignen durante la creación de personaje en *escudarse/furtivo* y *buscar*, pero como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.

Origen: Luna boscosa de Endor

Estatura media: 1 metro

Interpretación: Los ewoks son siempre un buen aderezo cómico. Actúan con arrojo, valor y orgullo guerrero, pero siempre provocando situaciones peligrosas.

Fluggrianos



Fácilmente reconocibles por sus bocas de gruesos labios sus protuberantes frentes, en las cuales tienen sus órganos sensoriales principales y, gracias a sus sentidos especiales, son seres de rápidos reflejos. Entre ellos existen amplias redes de crimen suelen desconfiar de las gentes de la galaxia.

ATRIBUTOS
DES: 3D [2D+2/4D+2]
CON: 2D [2D/4D]
MEC: 2D+1 [2D/4D+1]
PER: 1D+1 [1D/3D]
FOR: 2D [2D/4D]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 11/13]

Rasgos especiales:

- Boca succionadora: Permite aferrarse a cualquier superficie lisa como si se tratara de una extremidad más. Los fluggrianos en realidad no suelen hacer ningún uso especial de este rasgo, pero puede ser utilizado para causar daño de aturdimiento de 3D cada turno si se aferra a un ser vivo para provocar dolor.

Origen: Planeta Ploov IV

Estatura media: 1,5 metros

Gamorreanos



Seres de rostro porcino, con una cabeza rematada en una par de pequeños cuernos y escaso cerebro. Su sociedad es matriarcal y los hombres por su parte a lo único que se dedican es a la guerra, en la sociedad gamorreana, un macho que no lucha es un macho muerto. Los gamorreanos abundan por la galaxia como matones, guardaespaldas y tropas baratas de mantener y en gran parte estos guerreros son esclavos que fueron derrotados en Gamorr y vendidos a comerciantes exteriores por el clan vencedor.

ATRIBUTOS
DES: 3D [2D/4D]
CON: 1D [1D/2D]
MEC: 1D [1D/1D+2]
PER: 2D [1D/3D]
FOR: 4D [3D/5D]
TEC: 1D [1D/1D+2]
 [Dados de Atributo: 11D]
 [Movimiento: 7/10]

Rasgos especiales:

- Sistema vocal: Los gamorreanos son incapaces de pronunciar lenguajes humanoides como el básico. Su lengua natal se forma con gruñidos de distintos tonos.
 - Vigor: Siempre que se falle una tirada de vigor, se puede ignorar el primer resultado y volver a tirar una segunda vez.
 - Habilidades naturales: Reciben el doble de los puntos que asignen durante la creación de personaje en las cuatro Habilidades de ataque y parada con y sin armas, pero como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.

Origen: Gamorr (planeta templado de ecología variada)

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: El típico gamorreano es el clásico bruto incapaz de mostrar un mínimo de racionalidad o sabiduría. Muestran un especial desagrado por los droides y les encanta destrozarlos cuando se les permite.

Gand



Una especie insectoide de la que se tienen muchos datos debido a su aislamiento. En su planeta, los distintos grupos de habitantes viven en colonias flotantes aisladas entre sí y gobernadas por regímenes totalitarios. Los que salen de ellas suelen ser sólo fugitivos o cazadores de éstos, llamados Buscadores, adeptos de un culto religioso que, al salir tras una presa, a veces se convierten en cazarecompensas comunes para subsistir durante su búsqueda.

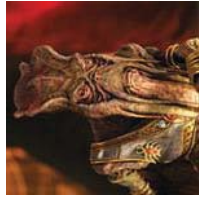
ATRIBUTOS
DES: 1D+2 [1D+1/4D]
CON: 1D+2 [1D/4D]
MEC: 1D+2 [1D+1/4D]
PER: 2D [1D/4D+2]
FOR: 3D [2D/5D]
TEC: 2D [1D/4D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Rasgos variables: Los gand evolucionados en distintas colonias pueden ser muy diferentes entre sí. Al crear un personaje gand se deben elegir 3 de los rasgos listados debajo (si se trata de un PJ, con la aprobación del DJ o asignados directamente por éste).
- Sin sistema respiratorio: Algunos gand han evolucionado de forma que los gases no les afectan en ningún sentido. Los que no tienen este rasgo respiran compuestos amoníacos y las atmósferas ricas en oxígeno son muy dañinas para ellos, por lo que deben utilizar aparatos respiratorios.
- Exoesqueleto: Una ceremonia concreta de los Buscadores altera el exoesqueleto del buscador que se somete a ella, afilando las protuberancias de los brazos y piernas haciendo que el daño de *atacar sin armas* sea FOR+1.
- Protección ocular: Los ojos del gand tienen una cubierta que los protege de peligros, por ejemplo tormentas de arena. Para resistir daño específicamente dirigido a los ojos, tirará FOR como si fuera cualquier otra parte del cuerpo.
- Visión nebulosa: Puede compensar una penalización de hasta -2D por situaciones en las que haya gases espesos o humo entorpeciendo la visión.
- Armadura natural: Algunos gand tienen el exoesqueleto particularmente duro, +2 a la FOR para resistir daño.
- Regeneración: El personaje puede regenerar miembros amputados tardando varios días o semanas.
- Sueño de reserva: Permite permanecer días seguidos activo a cambio de acumular el sueño días antes.
- Visión ultravioleta: El personaje distingue este espectro de luz además del normal.

Origen: Gand (gigante gaseoso con colonias flotantes)
Estatura media: 1,7 metros

Geonosianos - Aristócratas



Los geonosianos son insectoídes cuyo sistema social está formado por castas, cada individuo tiene definido un estatus desde su nacimiento según su sub-raza. Aunque tienen un sistema cerrado y casi todo el mundo carece de inquietudes revolucionarias o progresistas, no constituyen exactamente una mente de colmena como otras especies dominantes de los geonosianos.

ATRIBUTOS
DES: 2D+2 [2D/4D+2]
CON: 2D [1D/4D]
MEC: 1D+2 [1D/3D+2]
PER: 2D+1 [1D+2/4D+1]
FOR: 1D+1 [1D/3D+1]
TEC: 2D [1D+1/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12 (16 volando)]

Rasgos especiales:

- Alias: Son funcionales, aunque sólo hasta el final de la adolescencia.
 - Resistencia a radiación: Bonificación de 1D a FOR para resistir efectos de radiaciones dañinas.
- Origen:** Geonosis (planeta árido con focos de radiación superficial)
Estatura media: 1,6 metros
Interpretación: Dentro de su sociedad son los líderes, aunque un geonosiano no debería pretender ser tratado acordeamente a su rango fuera de ella. Su forma de hablar está repleta de chasquidos y silbidos que les cuesta evitar si aprenden otros idiomas humanoides.

Geonosianos - Vasallos



Las diversas castas de vasallos geonosianos son criadas selectivamente para cumplir funciones específicas. Un vasallo puede pretender su libertad y les está permitido ganarla luchando en la arena, tras lo cual, el individuo debe exiliarse en caso de sobrevivir a la lucha.

ATRIBUTOS
DES: 2D+1 [1D+1/4D]
CON: 1D [1D/2D+2]
MEC: 2D [1D/3D+2]
PER: 1D+1 [1D/3D]
FOR: 3D [2D/4D+2]
TEC: 2D+1 [1D/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12 (16 volando)]

Rasgos especiales:

- Alias: Sólo los de la casta de guerreros las tienen, pero a diferencia de las de los aristócratas, son permanentemente útiles.
 - Resistencia a radiación: Bonificación de 1D a FOR para resistir efectos de radiaciones dañinas.
 - Especialización: Durante la creación de personaje, se debe elegir una Habilidad que sea apropiada a su labor en la sociedad geonosiana, a la cual se le puede asignar hasta 3D en lugar de los 2D máximos.
- Origen:** Geonosis (planeta árido con focos de radiación superficial)
Estatura media: 1,6 metros
Interpretación: Los vasallos que han conseguido salir de geonosis suelen ser tan especiales que no tienen problema para encajar fuera de su cerrada sociedad. Considerar los mismos rasgos del habla que para los aristócratas.

Givin



Estos alienígenas cuentan con un exoesqueleto que se puede autosellar herméticamente permitiéndoles sobrevivir en el vacío. Las ciudades en las que viven son igualmente herméticas para protegerse de las olas de vacío que a veces tienen lugar en su atmósfera. Su nivel tecnológico es bastante avanzado y son afamados constructores de naves.

ATRIBUTOS
DES: 1D [1D/3D]
CON: 2D+1 [2D/4D]
MEC: 3D [2D+2/4D+2]
PER: 1D [1D/3D]
FOR: 1D+1 [1D+1/3D]
TEC: 3D+1 [3D/5D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/10]

Rasgos especiales:

- Resistencia al vacío: Un givin puede sobrevivir poco más de 24 horas en vacío total, pero debe permanecer completamente inactivo o empezará a asfixiarse. Para resistir otras formas de entorno peligroso reciben un +2D a FOR.
- Aptitud matemática: Bonificación de +2D a las tiradas de Habilidades que impliquen complejos cálculos, como *astrogración* o situaciones concretas en el uso de Habilidades de programar.
- Consumo energético: Un givin necesita comer el triple que un humano normal. En caso de enfermarse por falta de alimento, perdería su resistencia al vacío.

Origen: Yag'Dhul (planeta pequeño de superficie densa, con tres lunas, en la atmósfera se producen fenómenos de pozos de vacío)

Estatura media: 1,8 metros

Glymphids



Una especie de seres de cuerpo alargado y delgado, piel pálida y un largo hocico dentado. Habitan en un sistema que cuenta con varios planetas con vida nativa.

ATRIBUTOS
DES: 2D+1 [2D/4D]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 2D+1 [2D/4D]
PER: 1D+1 [1D/3D]
FOR: 2D+2 [2D+1/4D+2]
TEC: 2D [2D/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 9/11]

Origen: Planeta Ploo II
Estatura media: 1 metro

Gotal



Distinguidos por su abundante pelaje gris y sus cuernos cónicos. Estos cuernos son empleados como órganos sensitivos para captar fluctuaciones de energía de diversa naturaleza. Su sociedad es establemente anárquica, son en su mayor parte cazadores sin el menor interés por los asuntos sociales. Cuando un gotal encuentra pareja suele volcarse inmediatamente en su nueva familia, dejando lo demás aparte.

ATRIBUTOS
DES: 2D+2 [1D+2/4D+2]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 1D [1D/2D]
PER: 3D [2D/5D]
FOR: 2D+2 [2D+1/4D+1]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/15]

Rasgos especiales:

- Sensibilidad energética: +3D a *buscar* en espacios abiertos si el objetivo está a menos de 10 Km. En lugares con obstáculos y abundancia de seres vivos la bonificación se reduce a +1D y el alcance a 1 Km. En presencia de fuertes radiaciones de energía, no se recibe bonificación y en su lugar, una penalización de -1D a todas las tiradas de Atributo de PER y sus Habilidades, esta misma penalización se aplica si hay droides a 3 metros o menos.
- Percepción empática: Al poder percibir las auras electromagnéticas de los seres, un gotal puede hacer una tirada de PER para modificar a discreción del DJ la dificultad de una siguiente tirada de Habilidad de interacción social. Esta capacidad también otorga un +1D a la iniciativa en combate. La percepción empática no funciona si el gotal está afectado por la presencia de fuertes radiaciones energéticas o droides.

Origen: Antiar IV (Luna de gigante gaseoso con órbita inusual y ciclos enrevesados)

Estatura media: 1,9 metros

Interpretación: Dado el malestar que les causan los droides, suelen tenerles bastante manía. Las personas que conocen las habilidades de los gotal se suelen sentir incómodos al tratar con ellos debido a la sensación de que los están leyendo el pensamiento, mientras que por su parte, los gotal levan de utilizar su habilidad de forma constructiva con los que no tienen tal don.

Gran



Tienen la peculiaridad de contar con un trío de ojos en sus anchas cabezas y tres senos en el caso de las hembras. Evolucionaron desde un estado herbívoro y cuentan con dos estómagos en su anatomía. Por lo general son gente pacífica sin ninguna muestra de malicia o impulsos violentos. Sin embargo, durante la Antigua República se sabe que algunos fueron voraces políticos, participando de la corrupción del Senado y dominando socialmente el planeta Malastare muy a pesar de los Dugs.

ATRIBUTOS
DES: 2D [1D/4D]
CON: 1D+2 [1D/3D]
MEC: 2D [1D/3D+2]
PER: 2D+2 [2D/4D]
FOR: 2D [1D/4D]
TEC: 1D+2 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Visión trinocular: +1D a las tiradas de PER para notar movimientos sorpresivos. Además, los gran pueden distinguir el espectro infrarrojo.

Origen: Planeta Kinien

Estatura media: 1,6 metros

Interpretación: Los gran suelen ser tranquilos, pacíficos y de ánimo optimista.

Gungans



Estos anfibios viven aislados de las demás civilizaciones en ciudades submarinas sin prestar mucha atención al mundo de la superficie y menos al de fuera del planeta. Su tecnología no es muy avanzada, pero tienen desarrollos increíbles basados en la biotecnología: todo lo que fabrican los gungans está, en cierto modo, un poco vivo. Aunque no existe el ánimo expansionista en ellos, tienen una fuerte tradición guerrera que les permite defenderse de fuerzas invasoras prestando una férrea resistencia.

ATRIBUTOS
DES: 2D+1 [1D+1/4D+1]
CON: 1D+2 [1D/3D+2]
MEC: 2D [1D+1/4D]
PER: 1D+2 [1D/3D+2]
FOR: 2D+2 [2D/4D+2]
TEC: 1D+2 [1D/3D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Anfibios: Los gungans pueden contener la respiración durante varios minutos y cuentan con una bonificación de +1D a las tiradas de *nadar*.
- Buen oído: +1D a las tiradas de *Percepción* basadas en el oído.

Origen: Naboo (planeta templado de ecología variada)

Estatura media: 2 metros

Interpretación: Hablan una versión bastante bárbara del básico galáctico. Tienen un marcado sentido del honor.

Hutt



Fofas criaturas invertebradas con cuerpo de babosa, pequeños brazos y grandes ojos y boca. Son hermafroditas, pasando por etapas en las que adoptan alternativamente uno y otro sexo. Su esperanza de vida es muy larga y un hutt no se considera en edad adulta hasta haber cumplido los 100 años estándar. Tienen una gran influencia en un amplio sector de la galaxia, habiendo extendido su presencia, su idioma y su dominio político a muchos planetas. Su historia se remonta a tiempos anteriores a la formación de la Antigua República. Los clanes hutt lideran los mayores sindicatos del crimen de los territorios exteriores y pocos de ellos se dedican a negocios decentes. Su centro de poder en las épocas recientes ha sido Nal Hutta.

ATRIBUTOS

DES: 1D
CON: 3D+1 [2D/5D]
MEC: 1D+1 [1D/3D+2]
PER: 3D+1 [2D/5D]
FOR: 3D+1 [2D/5D]
TEC: 1D+2 [1D/4D]
[Dados de Atributo: 14D]
[Movimiento: 0/4]

Rasgos especiales:

- Resistencia a la Fuerza: Los hutt doblan su PER a la hora de resistir poderes de la Fuerza que utilicen la Habilidad de *sentir*.

Origen: Varl (planeta arrasado siglos atrás, deshabitado)

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: Los hutt, al igual que su negra reputación, son bien conocidos en toda la galaxia. Son invariablemente egocéntricos por naturaleza y completamente incapaces del más mínimo altruismo. Es aconsejable que el DJ no permita elegir a los hutt como personajes jugables y los reserve exclusivamente para ser PNJs.

Iktotchi



Una raza de gente fiera, con un par de cuernos inclinados hacia abajo, de piel endurecida por los fuertes vientos que barren su luna y grandes manos. Los iktotchi poseen una rudimentaria capacidad de precognición que sólo es plenamente efectiva cuando permanecen en su luna natal.

Los vientos de iktotch llevaron a sus habitantes a desarrollar vehículos aéreos adaptados para esa particular atmósfera, y aunque es una peligrosa forma de viajar, los iktotchi terminaron convirtiéndose en unos consumados pilotos.

ATRIBUTOS

DES: 1D+1 [1D/3D+1]
CON: 2D [1D+1/4D]
MEC: 2D+1 [1D+2/4D+1]
PER: 2D [1D+1/4D]
FOR: 2D+1 [1D+2/4D+1]
TEC: 2D [1D+1/4D]
[Dados de Atributo: 12D]
[Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Habilidad innata: Reciben el doble de los puntos que asignen durante la creación de personaje en una Habilidad de pilotaje a elegir, pero como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.

- Sensibles a la Fuerza: Los Iktotchi no entrenados en la Fuerza tienen una cierta capacidad para sentir acontecimientos futuros, esto no les otorga ninguna puntuación de Habilidad, pero a discreción del DJ, el personaje puede tener presentimientos y visiones relevantes. Los Iktotchi entrenados en la Fuerza empiezan con 1D extra en *sentir* y deben aumentar la Habilidad al menos 1D más con los puntos iniciales.

Origen: Iktotch (luna del planeta Iktotchchan, superficie continuamente barrida por fuertes vientos)

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: Es común que presenten un porte severo, llegando incluso a parecer hoscos.

Ishi Tib



Amfibios que se caracterizan por su pico y sus gran cabeza. Evolucionaron a partir de una especie de peces vertebrados hasta convertirse en bipedos que finalmente llegaron a desarrollar tecnología y a construir ciudades sobre los arrecifes de coral, aunque poniendo el máximo cuidado siempre en no desestabilizar su medio ambiente.

ATRIBUTOS

DES: 1D+1 [1D+1/3D+1]
CON: 2D+1 [2D/4D]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 2D [1D+2/4D]
FOR: 2D+1 [2D/4D]
TEC: 2D+2 [2D/4D+2]
[Dados de Atributo: 12D]
[Movimiento: 9/11]

Rasgos especiales:

- Pico: Si se usa para atacar, causa FOR+1D de daño.
- Planificación: Reciben el doble de los puntos que asignen durante la creación de personaje en *barrocracia* y otras posibles Habilidades relativas a la planificación, como *técnicas*. Como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.
- Requisito ambiental: Un Ishi Tib debe sumergirse al menos una vez cada 30 horas en una solución salina o empezará a deshidratarse. A partir de la siguiente hora, recibirá 1D de daño acumulativo cada hora (tras 32 horas, 2D; tras 33, 3D...) hasta que pueda recuperar su humedad corporal. Durante el periodo entre inmersiones pueden permanecer cómodamente en ambientes secos, pues acumulan la humedad en su piel.

Origen: Tibrin (planeta acuático)

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: Los Ishi Tib son fanáticos del orden, siempre encuentran tiempo para clasificar, planificar y organizar.

Ithorianos



Estos alienígenas se distinguen por su cabeza en forma de martillo y sus dos bocas, situadas a ambos lados de sus largos cuellos, de forma que su habla tiene un efecto "estéreo". En su planeta viven en grandes ciudades itinerantes que se desplazan sobre potentes repulsores. También fuera de éste viven de igual manera, en grandes "naves de manada" con productos de primera necesidad de planeta en planeta. Los ithorianos son una especie pacífica y tranquila en esencia.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D/3D]
CON: 2D+2 [2D+2/5D]
MEC: 1D+1 [1D/2D]
PER: 2D+1 [1D+1/4D]
FOR: 2D [1D/3D]
TEC: 1D+2 [1D/2D+1]
[Dados de Atributo: 12D]
[Movimiento: 10/12]

Origen: Ithor (planeta templado, con amplias praderas y escasa industria)

Estatura media: 2 metros

Interpretación: Los personajes Ithorianos suelen desarrollar alguna Habilidad de *Conocimientos* relacionada con los seres vivos y la naturaleza. La mayoría de los que viven fuera de Ithor nacieron en naves de manada.

Jawas



Los jawas son carroñeros de tecnología del planeta desierto Tatooine. Sus creaciones son toscas pero funcionales, a veces son más eficaces parcheando un artefacto que un mecánico reparándolo debidamente. Viven habitualmente en enormes vehículos de tracción por orugas llamados "reptadores de las arenas", pero también suelen resguardarse en recónditos poblados o incluso en los suburbios de las ciudades de Tatooine (fuentes magmatables de chatarra). Son criaturas mezquinas y siempre prefieren soltar primero la mercancía que seguramente se vendería mal si se descubrieran sus fallos antes que hacer un trato justo.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D/4D]
CON: 2D [1D/3D+1]
MEC: 3D [2D/4D+2]
PER: 1D [1D/3D]
FOR: 1D [1D/2D+2]
TEC: 3D [2D/4D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/10]

Rasgos especiales:

- **Lenguaje:** La lengua de los jawa varía con rapidez de manera que es difícil aprenderla y llega a parecer extraño que se puedan entender entre los de distintos lugares. En realidad esto lo hacen a propósito, ellos están acostumbrados a las reglas flexibles de su lenguaje y si no quieren que un humano que teóricamente habla jawaño les entienda, pueden hablar de manera que sólo se entiendan entre ellos.
 - **Habilidades innatas:** Reciben el doble de los puntos que asignen durante la creación de personaje en una *Habilidad Técnica* de (o que incluya) reparación, pero como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.

Origen: Tatooine (planeta desierto habitado por numerosos colonos)

Estatura media: 1 metro

Interpretación: Poca gente ha visto a un Jawa con la capucha bajada, ellos prefieren que siga siendo así y la mayoría de la gente eso le trae sin cuidado. Por lo general son seres desagradables, hirientes y entrometidos, y nunca se bañan.

Kaminianos



Seres altos de piel pálida y cuello largo. Son casi desconocidos lejos de su sector (más aún durante la última época de la Antigua República, cuando los Sith eliminaron sus referencias de los archivos republicanos para proteger su plan de provocar una guerra galáctica). Los kaminianos son clones orgullosos de su ciencia, de naturaleza pacífica en lo referente a lo personal, mentalidad comercial y porte sossegado, tanto en el habla como en sus movimientos.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D+1/4D]
CON: 2D [1D+2/4D]
MEC: 2D [1D+1/4D]
PER: 1D+1 [1D/3D+1]
FOR: 2D+1 [1D+2/4D+1]
TEC: 2D+1 [2D/4D+1]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 11/14]

Rasgos especiales:

- **Visión:** Los ojos de los kaminianos abarcan un amplio espectro de luz, desde el infrarrojo hasta el ultravioleta.
 - **Habilidades naturales:** Acostumbrados a las inclemencias de su planeta, los kaminianos reciben el doble de los puntos que asignen durante la creación de personaje en *supervivencia* y *vigor*, pero como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.

Origen: Kamino (planeta inundado, de clima agresivo, todo ello debido a una catástrofe climática del pasado)

Estatura media: 2,4 metros

Kel Dor



Los kel dor están dotados de órganos sensores complementarios que les permiten percibir su entorno con mayor profundidad. La atmósfera poco densa y pobre en oxígeno de su planeta resulta inhóspita para muchas especies de otras partes de la galaxia. Pero los kel dor, que evolucionaron en ese medio, están más bien en el caso contrario: las atmósferas ricas en oxígeno de la mayoría de los planetas colonizados pueden dañar sus órganos, por lo que necesitan usar protección en ojos y vías respiratorias cuando viajan por otros planetas.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D+1/4D]
CON: 2D [1D+1/4D]
MEC: 2D [1D+1/4D]
PER: 2D+1 [1D+2/4D+1]
FOR: 1D+2 [1D/3D+2]
TEC: 2D [1D+1/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- **Visión de luz escasa:** Reducen hasta en 2D las penalizaciones debidas a condiciones oscuras.
 - **Dependencia atmosférica:** en atmósferas ricas en oxígeno, si el personaje pierde su equipo protector, quedará inmediatamente cegado y empezará a recibir daño cada 2 turnos, empezando por 1D e incrementándose en 1D más cada minuto (cada 12 turnos).

Origen: Dorin (planeta de atmósfera tenue, con buen desarrollo industrial)

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: Los kel dor tienen fama de ser gente entregada y compasiva.

Kitonak



Estas criaturas cuentan con una gruesa piel capaz de pliegarse para cubrir huecos y así formar una protección eficaz ante el ambiente árido de su planeta. Estos pliegues de piel hacen que no se les distinguen los ojos, boca nariz y oídos. Los kitonak cuentan con un segundo par de pulmones. Su forma de locomoción es reptante, tienen patas sobre las que se sostienen cuando están quietos y pueden utilizarlas para caminar si es necesario (su verdadera función principal es albergar órganos sensoriales), pero en vez de caminar se suelen desplazar con movimientos de contracción y expansión. Son cazadores por tradición, manteniéndose inmóviles como plantas durante horas hasta que su sustento favorito, el chooba, se pone a su alcance.

ATRIBUTOS

DES: 1D+1 [1D/3D]
CON: 2D [1D+2/3D+2]
MEC: 2D+1 [2D/4D]
PER: 2D+1 [2D/4D]
FOR: 2D+2 [2D+1/4D]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 11/14]

Rasgos especiales:

- **Cavar:** Es una *Habilidad de Fortaleza* natural para los kitonak. Permite hacer agujeros superficies no compactas en pocos turnos.
 - **Armadura natural:** +3D a FOR como protección únicamente contra golpes.
 - **Apnea:** Los cuatro pulmones de los kitonak les permiten contener la respiración durante horas.

Origen: Kirdo III (planeta con superficie formada por desiertos de arena, de barro y de roca)

Estatura media: 1,3 metros

Klatooinianos



La especie klatooiniana al completo está ligada al servicio de los hutt desde tiempos anteriores a la Antigua República. No es una esclavitud manifiesta sino más bien una atadura cultural sin apenas excepciones: a la edad de 10 años todo klatooiniano es asignado por su gobierno a un puesto profesional, que normalmente estará vinculado a los intereses de los hutt. Las profesiones más habituales suelen ser militares, policiales y similares.

ATRIBUTOS
DES: 2D+2 [2D/4D+1]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 2D [2D/4D]
PER: 1D+2 [1D/3D+2]
FOR: 2D+1 [2D/4D]
TEC: 2D [2D/4D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Origen: Klatooine (planeta desértico)

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: Los klatooinianos suelen mostrar pasividad frente a la situación de su pueblo, aunque en conjunto albergan la esperanza de poder enfrentarse algún día a los hutt. Naturalmente, también hay proscritos que huyen de la influencia hutt.

Kubaz



Una especie caracterizada por su piel color verde oscuro, su trompa prensil y sus grandes ojos. Su dieta se compone principalmente de insectos, habiendo llegado a desarrollar un avanzado sistema de crianza para no tener que limitarse a la caza. Su sociedad está principalmente basada en clanes, con fuertes rivalidades entre ellos, aunque esto no les ha impedido expandirse por su sistema, colonizando tres planetas, también se han movido mucho por la galaxia desde que descubrieron el viaje hiperespacial.

ATRIBUTOS
DES: 2D [1D+2/3D+2]
CON: 2D [2D/4D]
MEC: 1D+2 [1D/3D+2]
PER: 3D [2D+2/4D+2]
FOR: 1D+1 [1D/3D]
TEC: 2D [2D/4D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/10]

Rasgos especiales:

- Visión limitada: Los kubaz sólo distinguen el color rojo del espectro visible y las fuentes de luz intensas les resultan molestas, por lo que suelen llevar protecciones oculares.

Origen: Kubindi (planeta árido de vida difícil, con órbita muy cercana a su sol)

Estatura media: 1,5 metros

Interpretación: Son gente educada y diplomática, aunque tienen un serio handicap en cuanto a la integración total en la sociedad galáctica: son incapaces de ver a los seres insectoides, incluso a los inteligentes, como otra cosa que fuentes de comida.

Lannik



Humanoides de baja estatura y largas y puntiagudas orejas, que pueden moverse en distintas direcciones para captar mejor el sonido. Su cultura es algo anticuada para los estándares galácticos y tiene una larga historia de conflictos. Entraron en la civilización galáctica en una época ya tardía de la Antigua República. Los lannik tienen una antigua tradición militar y sus guerreros llevan, como marca de distinción, todo el pelo rapado salvo en la coronilla, donde lo lucen recogido en una larga cola.

ATRIBUTOS
DES: 2D [2D/3D+2]
CON: 1D+2 [1D+1/3D+1]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 2D [2D/3D+1]
FOR: 3D [2D+2/4D+2]
TEC: 2D [2D/3D+1]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 9/11]

Origen: Planeta Lannik

Estatura media: 1,2 metros

Interpretación: La agresividad e impulsividad es un temperamento común entre los lannik.

Mon Calamari



Son una especie anfibia que toma el nombre de su planeta natal. Coexisten con otra especie inteligente, los quarren, compartiendo tecnología, comercio y estilo de vida, aunque no filosofía generalmente. Ambas especies viven en ciudades flotantes por todo el planeta, que es prácticamente un gran océano salpicado de alguna franja de tierra pantanosa. En la época del Imperio, los mon calamari se pusieron inmediatamente de parte de la Rebelión, convirtiéndose en una de las peores pesadillas de la flota imperial. Para su desgracia, en aquella época el Imperio puso un gran empeño en perseguir a todo mon calamari libre para convertirlo en esclavo.

ATRIBUTOS
DES: 2D [1D/3D+1]
CON: 2D [1D/4D]
MEC: 2D+1 [1D+1/3D+1]
PER: 1D+1 [1D/3D]
FOR: 2D [1D/3D]
TEC: 2D+1 [1D+1/4D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 9/12]

Rasgos especiales:

- Ambiente: En ambientes de humedad completa (humedad del aire cercana al 100%, atmósfera saturada de vapor de agua) o bajo el agua, los mon calamari reciben una bonificación de +1D a las tiradas de Habilidades de Destreza relativas al movimiento, a las de Percepción relativas a la capacidad sensorial y a las de Fortaleza en general (sólo Habilidades, no causar y resistir daño, etc.) En ambientes muy secos, sufren una penalización de -1D a las mismas tiradas.

- Anfibios: Los mon calamari pueden permanecer indefinidamente bajo el agua, pues respiran agua igual que aire, y pueden aguantar altas presiones como las de los fondos oceánicos.

Origen: Calamari (planeta acuático con gran cantidad de vida)

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: La imagen de un mon calamari es de alienígena serio, tranquilo y de voz profunda. Son de naturaleza pacífica y sólidos valores.

Klatooinianos



La especie klatooiniana al completo está ligada al servicio de los hutt desde tiempos anteriores a la Antigua República. No es una esclavitud manifiesta sino más bien una atadura cultural sin apenas excepciones: a la edad de 10 años todo klatooiniano es asignado por su gobierno a un puesto profesional, que normalmente estará vinculado a los intereses de los hutt. Las profesiones más habituales suelen ser militares, policiales y similares.

ATRIBUTOS
DES: 2D+2 [2D/4D+1]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 2D [2D/4D]
PER: 1D+2 [1D/3D+2]
FOR: 2D+1 [2D/4D]
TEC: 2D [2D/4D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Origen: Klatooine (planeta desértico)

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: Los klatooinianos suelen mostrar pasividad frente a la situación de su pueblo, aunque en conjunto albergan la esperanza de poder enfrentarse algún día a los hutt. Naturalmente, también hay proscritos que huyen de la influencia hutt.

Kubaz



Una especie caracterizada por su piel color verde oscuro, su trompa prensil y sus grandes ojos. Su dieta se compone principalmente de insectos, habiendo llegado a desarrollar un avanzado sistema de crianza para no tener que limitarse a la caza. Su sociedad está principalmente basada en clanes, con fuertes rivalidades entre ellos, aunque esto no les ha impedido expandirse por su sistema, colonizando tres planetas, también se han movido mucho por la galaxia desde que descubrieron el viaje hiperespacial.

ATRIBUTOS
DES: 2D [1D+2/3D+2]
CON: 2D [2D/4D]
MEC: 1D+2 [1D/3D+2]
PER: 3D [2D+2/4D+2]
FOR: 1D+1 [1D/3D]
TEC: 2D [2D/4D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/10]

Rasgos especiales:

- Visión limitada: Los kubaz sólo distinguen el color rojo del espectro visible y las fuentes de luz intensas les resultan molestas, por lo que suelen llevar protecciones oculares.

Origen: Kubindi (planeta árido de vida difícil, con órbita muy cercana a su sol)

Estatura media: 1,5 metros

Interpretación: Son gente educada y diplomática, aunque tienen un serio handicap en cuanto a la integración total en la sociedad galáctica: son incapaces de ver a los seres insectoides, incluso a los inteligentes, como otra cosa que fuentes de comida.

Morseerianos



Humanoides de cuatro brazos y cabeza cónica, su piel es ligeramente translúcida y sus pulmones están adaptados para respirar metano. Son un pueblo muy secretista, se sabe que llevan viajando por la galaxia desde tiempos inmemoriales, pero se desconoce la ubicación de su planeta, y de hecho, también de dónde viene el nombre de éste o de los morseerianos. Tienen una tecnología bastante avanzada y la que utilizan es casi exclusivamente propia.

ATRIBUTOS
DES: 2D [1D+1/4D]
CON: 2D [1D+1/4D]
MEC: 2D [1D+1/4D]
PER: 2D [1D+1/4D]
FOR: 2D [1D+1/4D]
TEC: 2D [1D+1/4D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Dependencia atmosférica: En atmósferas con poco metano o sin él, los morseerianos necesitan máscaras respiratorias. En caso de perderla, el personaje empezará a asfixiarse.

- Buen ojo: +1D a las tiradas de *buscar* basadas en la vista.
 - Múltiples brazos: Los morseerianos pueden utilizar cualquiera de sus cuatro brazos con igual destreza, aunque las acciones múltiples cuentan igual que para quienes tienen dos brazos.

Origen: Morseer (planeta con atmósfera principalmente compuesta por metano)

Estatura media: 1,6 metros

Interpretación: Son gente reservada, que nunca habla de su planeta de origen y nunca se quita su traje protector ni su máscara respiratoria en público.

Nautolanos



Anfibios de piel verde. De la parte trasera de sus cabezas nace un grupo de tentáculos que caen sobre la espalda. Dichos tentáculos sirven como órganos olfativos.

Permitiéndoles una gran precisión sensorial, aunque los que se acostumbran a vivir algún tiempo fuera del agua pierden parte de su capacidad. Conviven en su planeta con otra especie inteligente, los Anselmi. El lenguaje nautolano nativo sólo puede pronunciarse correctamente bajo el agua.

ATRIBUTOS
DES: 2D [2D/4D]
CON: 1D+2 [1D/4D]
MEC: 1D+2 [1D/4D]
PER: 2D+2 [2D/5D]
FOR: 2D+1 [2D/4D+1]
TEC: 1D+2 [1D/4D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Anfibios: Los nautolanos pueden pasar horas bajo el agua sin respirar y reciben una bonificación de +1D a las tiradas de *nadar*.

- Visión de luz escasa: Compensan una penalización de hasta -2D por condiciones oscuras.

- Sentidos aumentados: Debido a su capacidad para percibir las feromonas segregadas por los seres vivos, los nautolanos reciben una bonificación de +1D a las tiradas de habilidades de interacción social. Para los que no han abandonado nunca Glee Anselm y han vivido siempre en el agua, la bonificación es de +2D y además reciben otra de +1D a las tiradas de *buscar* basadas en el olfato.

Origen: Glee Anselm (planeta acuático)

Estatura media: 1,8 metros

Neimoidianos



Estos alienígenas, lejanamente emparentados con los duros, están acostumbrados a vivir en una inelmente sociedad comunal y clasista donde sólo los fuertes sobreviven. Esto hace de ellos unos seres avariciosos y sin escrúpulos. Los neimoidianos crearon la Federación de Comercio durante la Antigua República, y su poder creció lo suficiente como para presentar un problema a la República, intentando la frustrada invasión de Naboo y participando después en las maquinaciones que provocaron las Guerras Clon, con los Sith detrás de todo el entramado, manejándolos como marionetas.

ATRIBUTOS

DES: 1D+2 [1D+2/3D+2]
CON: 2D+1 [2D/4D+1]
MEC: 2D [2D/4D]
PER: 2D+2 [2D+2/4D+2]
FOR: 1D+1 [1D+1/3D+1]
TEC: 2D+1 [2D/4D+1]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Habilidades naturales: Reciben el doble de los puntos que asignen durante la creación de personaje en *supervivencia*, *negociar* y *timar*, pero como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.

Origen: Planeta Neimoidia

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: Los neimoidianos que son algo en su sociedad encuentran desagradable el trabajo manual, el combate personal y todo lo que tenga remotamente que ver con mancharse las manos. Para ellos eso son cosas indignas reservadas para las máquinas. Son educados para ser taimados, avariciosos y mezquinos.

Nikto



Una especie con varias razas diferenciadas de genéticas evolucionadas en distintas partes de su planeta. Los rasgos comunes de todos ellos son un aspecto reptiliano y temperamento agresivo. Se encuentran en la misma situación social que los Klatoochianos, pues al igual que ellos deben pleitesía a los hut. Los nikto rojos, llamados Kajain'saNikto proceden de los desiertos y son los más abundantes fuera de su planeta. Los segundos más numerosos son los nikto verdes, Kadas'saNikto, que evolucionaron en los bosques y se distinguen por su piel escamosa, nariz visible y una mayor abundancia de protuberancias óseas, sobre todo alrededor de sus ojos. Los nikto de las montañas, Esral'saNikto, tienen la piel de color gris azulado, no tienen protuberancias óseas y si unas aletas reguladoras del calor en las mejillas. Los nikto isleños, Gluss'saNikto, son de color gris pálido, tienen algunas protuberancias óseas como los rojos y aletas en las mejillas algo más pequeñas que los de las montañas. Los nikto sureños, M'shento'saNikto, tienen la piel naranja, orificios respiratorios en el cuello y ninguna protuberancia ósea.

ATRIBUTOS

DES: 3D [2D/4D+2]
CON: 1D+2 [2D/3D]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 2D [1D/3D+2]
FOR: 2D+2 [2D/4D+1]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Datos de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Protección ocular: Una membrana protege los ojos de situaciones como tormentas de arena y nubes de humo y les permite ver con total claridad bajo el agua.

- Medio natural Kajain'saNikto: +1D a las tiradas de habilidades de *supervivencia* y *vigor* en el desierto.
 - Garras Kadas'saNikto: +1D a las tiradas de *trepar*, causan un daño de FOR+2.

- Aletas: Los Esral'saNikto y Gluss'saNikto pueden resistir temperaturas extremas sin problemas durante largos periodos (los isleños en menor medida), también reciben un +1 a las tiradas de *Percepción* basadas en el oído.

Origen: Kintan (planeta con poca vida, explotado por los nikto)

Estatura media: 1,7 metros

Nimbaneses (Singular: Nimbanel)



Son una especie reptiloide, pero de sangre caliente. Su dieta es herbívora. Son gentes arrogantes, aunque dan una especial importancia al conocimiento y la ética. Tienen una gran afición por los enigmas y puzles complejos, y resuelven la mayoría de sus conflictos mediante duelos de ingenio.

ATRIBUTOS

DES: 2D [2D/4D]
CON: 2D+1 [2D/4D+1]
MEC: 1D+2 [1D/3D+2]
PER: 2D+1 [2D/4D+1]
FOR: 2D [2D/4D]
TEC: 1D+2 [1D/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Habilidades naturales: Reciben el doble de los puntos que asignen durante la creación de personaje en *buracracia* y *negociar*, pero como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.

Origen: Nimban (Planeta cubierto de llanuras onduladas)

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: Son orgullosos y altivos. A pesar de que un nimbanel pueda tener gran afición a las amenazas, no recurrirá a la violencia si no es necesario.

Noghri



Pequeños pero robustos humanoides de piel gris y garras y colmillos afilados. Como pueblo tienen una gran tradición cultural basada en clanes y exaladora de los más grandes cazadores. Los noghri permanecieron ignorantes de la vida fuera de su planeta hasta que una batalla naval en su órbita provocó un desastre ecológico. Darth Vader estuvo allí y vio el potencial de los noghri como comandos; a cambio de proporcionarles los medios tecnológicos para limpiar la tierra, los noghri le proporcionaron leales asesinos de élite. En realidad se trataba de un engaño pues Vader se aseguró de que los noghri no pudieran restablecer completamente sus cultivos. En los primeros años de la Nueva República, los noghri aún estaban al servicio del Imperio bajo las órdenes del Gran Almirante Thrawn, quien conocía el proyecto de Vader con estos seres. En esa época descubrieron la existencia de la Princesa Leia y la identificaron como hija de Vader. Ella les ayudó a descubrir el engaño del Imperio y así terminó la historia de los noghri como asesinos bajo servicio por deuda.

ATRIBUTOS

DES: 3D [2D+1/5D+2]
CON: 1D+1 [1D+1/3D+2]
MEC: 1D+1 [1D/3D+2]
PER: 2D [1D/3D+2]
FOR: 3D [2D/4D+1]
TEC: 1D+1 [1D/3D+2]
 [Dados de Atributo: 16D]
 [Movimiento: 11/12]

Rasgos especiales:

- Incursores expertos: Bonificación de +2D a las tiradas de *buscar*, *excondense/furtivo* y *atacar* y *parar sin armas*.

- Ignorancia: Los personajes noghri no pueden asignar puntos durante la creación de personaje a ninguna habilidad de CON referente a la galaxia. Esto incluye todas las habilidades comunes salvo *supervivencia*.

- Garras y colmillos: Ambas armas naturales causan un daño de FOR+1D.

Origen: Honoghr (planeta agrícola con equilibrio ecológico precario)

Estatura media: 1,3 metros

Interpretación: Los noghri están atados a una cultura tribal muy estricta, incluso en las épocas en las que no eran esclavos del Imperio la desobediencia era severamente castigada. Es aconsejable que el DJ reserve esta especie para que sean PNJs antagonistas.

Nota sobre atributos: El valor de dados de Atributo para las reglas de la 2ª edición que indica 16D se refiere a los comandos al servicio de Vader y de Thrawn.

Ortolanos



Criaturas de piel azul y aspecto elefantino, con grandes orejas y dedos gruesos. Sus grandes narices contienen terminaciones auditivas adicionales además de las olfativas y también las emplean para comunicarse en su idioma nativo, mientras que pueden utilizar su boca para hablar otros idiomas. A la edad de 7 años los ortolanos abandonan su hogar para empezar a valerse por sí mismos. La economía de su planeta está basada en la minería

ATRIBUTOS

DES: 1D+1 [1D/3D]
CON: 2D [2D/4D]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 2D+1 [2D+1/4D+1]
FOR: 3D [2D+2/5D]
TEC: 2D [2D/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 5/7]

Rasgos especiales:

- Forrajeo: Cualquier tirada relativa a buscar comida, sea como forma de supervivencia en la naturaleza o como medio de encontrar un buen restaurante en la civilización, recibe una bonificación de +2D.

- Estómago de acero: Los ortolanos pueden comer una insospechada variedad y cantidad de alimentos, reciben una bonificación de +1D a la hora de resistir venenos por vía oral y también indigestiones.

Origen: Orto (planeta habitable sólo en el ecuador)

Estatura media: 1,5 metros

Interpretación: La comida es una obsesión sin cura para todo ortolano, la idea de pasar hambre es una verdadera pesadilla para ellos.

Pacithhip



Estos alienígenas tienen la boca al final de una trompa que nace a la altura de sus fosas nasales, un par de colmillos largos y finos se sitúan a los lados. La forma y tamaño de sus colmillos es una marca del estatus en su sociedad, pues estos colmillos crecen de una forma determinada por el mismo patrón genético que hace a un individuo más apto para una labor u otra.

ATRIBUTOS

DES: 1D+1 [1D/3D+2]
CON: 2D [2D/4D+1]
MEC: 1D+1 [1D/3D+2]
PER: 2D+2 [2D/4D+2]
FOR: 3D+2 [3D/6D+1]
TEC: 1D [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 5/8]

Rasgos especiales:

- Colmillos: Los finos pero afilados colmillos de los pacithhip causan un daño de FOR+1D.

- Armadura natural: Debido a su gruesa piel, reciben un +1D a FOR para resistir daño.

Origen: Planeta shimia

Estatura media: 1,8 metros

Pa'lowick

El cuerpo de estos seres es ligeramente esférico, con una piel de tonos amarillos u ocreos y moteada de verde o azul. Apenas hay distinción entre la cabeza y el tronco, pues sus saltones ojos y su trompa terminada en la boca están a la altura de los hombros. Los más jóvenes presentan una segunda boca más grande debajo de la base de la trompa, aunque ésta desaparece entre la piel a medida que crecen.

ATRIBUTOS
DES: 1D+2 [1D/4D]
CON: 2D+1 [1D+2/4D+2]
MEC: 2D [2D/4D]
PER: 2D+1 [2D/4D+2]
FOR: 2D [2D/4D]
TEC: 1D+2 [1D/4D]
 [Dados de Atributo: 10D]
 [Movimiento: 7/10]

Origen: Lowick (planeta montañoso)
Estatura media: 1,2 metros

Phuii

ATRIBUTOS
DES: 1D+1 [1D/3D]
CON: 1D+2 [1D+1/3D+1]
MEC: 3D [2D+2/4D+2]
PER: 1D+1 [1D/3D]
FOR: 2D [2D/4D]
TEC: 2D+1 [2D+1/4D+1]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/11]

Origen: Planeta Phu
Estatura media: 1,2 metros

Quarren

Anfibios con cabezas que asemejan un calamar, tentáculos en la boca, ojos cristalinos y manos de tres dedos. Viven en ciudades presurizadas en los fondos oceánicos. A pesar de compartir planeta con los moon calamari, los quarren no compartieron su rebelión contra el Imperio, por lo común prefirieron sobrevivir sin tener que arriesgarse a las represalias, pero algunos se pusieron de uno u otro lado.

ATRIBUTOS
DES: 2D [1D+2/4D+2]
CON: 1D+2 [1D/4D]
MEC: 2D [2D/4D+2]
PER: 2D+1 [1D/3D+2]
FOR: 2D+1 [1D/4D+1]
TEC: 1D+2 [1D+2/5D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 9/12 (10/13 nadando)]

Rasgos especiales:

- Medio propicio: Bomificación de +1D a las tiradas de *supervivencia* cuando están en un medio acuático y a todas las tiradas de *nadar*.
- Anfibios: Los quarren pueden respirar con normalidad tanto dentro como fuera del agua y son resistentes a las altas presiones de los fondos oceánicos.

Origen: Calamari (planeta acuático con gran cantidad de vida)

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: Por hábito cultural, los quarren suelen ser pesimistas, serios y desconfiados.

Quermianos

Los quermianos son una extraña especie, con un segundo cerebro en el pecho, cuatro brazos con órganos olfativos en las manos y un cuello tremendamente largo para una especie humanoide. Una gran proporción de ellos son sensibles a la Fuerza, entrenados en los caminos de la Fuerza pueden llegar a desarrollar una rudimentaria forma de telepatía. Tienen un remoto parentesco con los xexto y se cree que en sus orígenes los quermianos fueron creados genéticamente a partir de xexto. Los quermianos se cuentan entre los más capaces pensadores y filósofos de la galaxia.

ATRIBUTOS
DES: 2D+1 [1D+2/4D+2]
CON: 2D+1 [2D/4D+1]
MEC: 1D+2 [1D+1/4D]
PER: 2D+2 [2D+1/4D+2]
FOR: 1D [1D/3D]
TEC: 2D [1D+2/4D+1]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Telepatía: Los quermianos se pueden comunicar a corta distancia con individuos de su propia especie mirándose a los ojos y haciendo una tirada Fácil de PER modificada por relación como si fuera un poder de la Fuerza.
- Segundo par de brazos: Estos brazos permiten realizar una acción adicional aplicando el -1D únicamente a esa acción. Dicha acción debe consistir en hacer algo exclusivamente con esos brazos.

Origen: Planeta Quermia

Estatura media: 2,2 metros

Interpretación: Los quermianos suelen llevar una vida contemplativa y mostrar una conducta pacífica y calmada.

Pa'lowick

El cuerpo de estos seres es ligeramente esférico, con una piel de tonos amarillos u ocreos y moteada de verde o azul. Apenas hay distinción entre la cabeza y el tronco, pues sus saltones ojos y su trompa terminada en la boca están a la altura de los hombros. Los más jóvenes presentan una segunda boca más grande debajo de la base de la trompa, aunque ésta desaparece entre la piel a medida que crecen.

ATRIBUTOS
DES: 1D+2 [1D/4D]
CON: 2D+1 [1D+2/4D+2]
MEC: 2D [2D/4D]
PER: 2D+1 [2D/4D+2]
FOR: 2D [2D/4D]
TEC: 1D+2 [1D/4D]
 [Dados de Atributo: 10D]
 [Movimiento: 7/10]

Origen: Lowick (planeta montañoso)
Estatura media: 1,2 metros

Ranats



Más una plaga que una especie inteligente. Los ranats no muestran ningún respeto por ninguna otra cultura ni forma de vida, se alimentan indiferentemente de pequeños animales, carroña o individuos indefensos de otras especies inteligentes. Se ven a sí mismos como una especie en la cima de la evolución y no aceptan ningún tipo de imposición ajena a su voluntad; ante la derrota reaccionan volviendo con más de los suyos para vengarse aunque no tengan opción de salir victoriosos.

ATRIBUTOS

DES: 2D+2 [2D/4D]
CON: 1D [0D+2/2D]
MEC: 1D [0D+2/2D+2]
PER: 1D+2 [1D/3D]
FOR: 2D [1D+2/3D+2]
TEC: 0D+2 [0D/1D+2]
 [Dados de Atributo: 9D]
 [Movimiento: 5/7]

Rasgos especiales:

- Túneles: Los ranats pueden desarrollar la habilidad natural de Fortaleza *cavar túneles* y gracias a sus colmillos y garras pueden avanzar cavando a través de superficies relativamente sólidas a un ritmo de 1 metro por minuto.
- Dientes afilados: Causan un daño de FOR+1D.
- Desarrollo de Habilidades: Durante la creación de personaje, y también en el desarrollo por experiencia, el coste es el doble de lo normal para habilidades de conocimiento, interacción social y manejo de herramientas (aunque sean herramientas primitivas o armas de cuerpo a cuerpo). Para las demás habilidades, reciben el doble de los puntos gastados (o el coste es la mitad redondeando hacia arriba).

Origen: Planeta Rydar II

Estatura media: 1 metro

Interpretación: Nadie considera a los ranats como seres inteligentes aunque puedan hablar y mostrar pruebas de racionalidad similares, por lo que casi nadie considera que puedan tener los mismos derechos que cualquier alienígena, y por otra parte, a menudo pueden ser subestimados. Entre sus Habilidades nunca deberían contar con las que de una u otra forma tengan que ver con tecnología.

Rodianos



Alienígenas de piel verde y ojos completamente negros, sus oídos se encuentran en apéndices direccionales en forma de trompeta en lo alto de su cabeza, a modo de pelo presentan una cresta espinosa que cuenta con una tecnología bastante desarrollada, pero también con una ancestral cultura exaltadora del arte de la caza. Por ello, muchos rodianos se convierten en mercenarios o cazadores de recompensas como reto de madurez o simplemente atraídos por ese estilo de vida.

ATRIBUTOS

DES: 3D [1D+2/4D+2]
CON: 1D+2 [1D/3D]
MEC: 1D+1 [1D/2D+2]
PER: 2D [1D/3D+2]
FOR: 2D+2 [1D/4D+1]
TEC: 1D+1 [1D/2D+1]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Origen: Rodia (planeta tropical industrializado y bastante sobreexplotado, cuenta con cuatro lunas)

Estatura media: 1,6 metros

Interpretación: Los rodianos tienden a ser bruscos y poco sociables. Su fama como cazarecompensas, mercenarios y matones a sueldo suele preceder a cualquiera de ellos aunque su ocupación real no tenga que ver con eso.

Sakiyanos



Los sakiyanos se caracterizan por su piel color negro azabache y su gran cabeza, carecen completamente de pelo y sus orejas son ligeramente puntiagudas, por lo demás son exteriormente bastante parecidos a los humanos. Su historia pasada está saipicada de invasiones por parte de otras diversas civilizaciones, por lo que incluso hoy en día sus comunidades cuentan con elaborados planes de evacuación y supervivencia en caso de invasión. Son conocidos por su avanzado desarrollo en tecnología de repulsores.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D+1/4D]
CON: 2D [1D+1/4D]
MEC: 2D [1D+1/4D]
PER: 2D [1D+1/4D]
FOR: 1D+2 [1D/3D+2]
TEC: 2D+1 [1D+2/4D+1]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Reflejos: +1D para determinar la iniciativa.
- Tecnología de repulsión: Bonificación de +2 a las tiradas de *reparar repulsores* y las de *tecnología* relativas a repulsores.
- Visión: Los sakiyanos pueden distinguir el espectro infrarrojo además de la luz normal.

Origen: Sakiya (planeta tropical)

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: Debido a su trasfondo histórico, suelen mostrarse desconfiados y a veces paranoicos frente otros habitantes de la galaxia.

Sarkan



Reptiloídes de morro alargado y de variado color de piel, cuentan con una gruesa cola que les sirve de ayuda para mantener el equilibrio. Tienen una sociedad muy sofisticada, un profundo gusto por el arte y un sentido del protocolo muy elaborado; por ejemplo, la complejidad y extensión de un saludo varía según el rango del individuo en la sociedad. Acostumbran a lucir joyas en su indumentaria.

ATRIBUTOS

DES: 1D+1 [1D/3D+2]
CON: 2D+1 [2D/4D+1]
MEC: 1D+1 [1D/3D+2]
PER: 2D+1 [2D/4D+2]
FOR: 3D+2 [3D/6D+1]
TEC: 1D [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 4/7]

Rasgos especiales:

- Visión de luz escasa: Las penalizaciones por falta de luz no se aplican o se reducen.
- Sangre fría: Con temperaturas muy bajas su metabolismo se ralentiza considerablemente, recibiendo una penalización de -3D a todas las acciones físicas cuando la temperatura está por debajo de cero grados centígrados.
- Cola: Puede ser empleada para atacar, causando un daño de aturdimiento de FOR+2D.

Origen: Sarka (planeta con gran industria de metales y piedras preciosas)

Estatura media: 2 metros

Interpretación: Los sarkan consideran bárbaros a aquellos que no se saben comportar según sus complicados criterios de protocolo.

Saurin



Estos alienígenas son reptiloides de piel escamosa, cuyos tonos van de rojizos a arenosos, y grandes ojos negros. Son fieros guerreros y para ellos la lucha es un arte. También son conocidos por ser comerciantes muy viajeros.

ATRIBUTOS
DES: 2D+1 [2D/4D+1]
CON: 1D+2 [1D+1/3D+2]
MEC: 1D+2 [1D+1/3D+2]
PER: 2D [1D+2/4D]
FOR: 2D+2 [2D+1/4D+2]
TEC: 1D+2 [1D+2/3D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Colmillos: Causan un daño de FOR+1D.

Origen: Planeta Durkteel

Estatura media: 1,7 metros

Shawda Ubb



Orondos alienígenas de piel verde y escasa estatura, sus extremidades cuentan con tres largos dedos y una hilera de pequeñas espinas recorre su espalda hasta su cabeza. Su forma de moverse suele ser lenta, prácticamente arrastrándose sobre su panza, aunque pueden usar sus flexibles piernas para saltar distancias más largas de lo que podría parecer.

ATRIBUTOS
DES: 2D+1 [1D/4D]
CON: 2D+1 [1D/4D]
MEC: 1D [1D/2D+1]
PER: 3D [2D/4D+2]
FOR: 1D+2 [1D/3D]
TEC: 1D+2 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 5/8]

Rasgos especiales:

- Escupitajo venenoso: Los shawda ubb pueden escupir un veneno paralizante que causa 4D de daño de aturdimiento si acierta en alguna parte del cuerpo desprotegida. Para acertar se resuelve como un ataque de proyectiles utilizando la Habilidad de DES *escupir*, el alcance es "a quemarropa" hasta 3 metros y "corto" hasta 10 metros (es el alcance máximo), se suma 5 a la dificultad si el objetivo sólo tiene a la vista una parte de su cuerpo (por ejemplo la cara y las manos, como es la mayoría de los casos), y si va completamente cubierto (con una armadura...), el veneno no puede hacer efecto.

Origen: Planeta Mianpha

Estatura media: 0,5 metros

Shistavanen



Los shistavanen son una especie de aspecto lupino y ojos rojos. Individualmente se les puede encontrar en labores de cazarrecompensas y exploradores principalmente, aunque como conjunto son una especie muy aislada y evitan interactuar con las gentes de la galaxia, intentando en la medida de lo posible que las gentes de otras especies permanezcan fuera del sistema Uvena.

ATRIBUTOS
DES: 2D+1 [2D/5D]
CON: 2D [1D/4D]
MEC: 2D [1D/4D]
PER: 2D+1 [1D/5D]
FOR: 2D [1D/4D]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/13]

Rasgos especiales:

- Visión de luz escasa: Las penalizaciones por falta de luz no se aplican salvo en oscuridad completa.

Origen: Planeta Uvena III

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: Son individuos de pocas palabras y ese silencio ha llevado a que tengan puesto sobre sí un velo de misterio a los ojos de la sociedad galáctica.

Sic-Six



Atrácnidos inteligentes dotados de exoesqueleto, ocho ojos y ocho extremidades con seis articulaciones. Son una especie antisocial incapaz de sostener un sistema de gobierno y una industria potente, aunque su tecnología es bastante avanzada, en su opinión la mejor de la galaxia. El veneno de los sic-six es una sustancia química muy valiosa (principalmente para usos nada legales) y algunas gentes sin escrúpulos pueden llegar a cazar a estos alienígenas sólo para extraerles su caro néctar.

ATRIBUTOS
DES: 2D+1 [1D/4D]
CON: 2D+1 [1D/4D]
MEC: 1D [1D/2D+1]
PER: 3D [2D/4D+2]
FOR: 1D+2 [1D/3D]
TEC: 1D+2 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Veneno: Una potente sustancia que los sic-six segregan en su boca y causa parálisis a corto plazo. Tras un ataque sin armas que haya causado al menos un nivel de aturdimiento, el oponente debe hacer una tirada adicional de FOR a dificultad moderada y en caso de fallar quedará completamente paralizado durante 1D+2 turnos.

- Visión: El rango de visión de los sic-six va desde el espectro infrarrojo al ultravioleta.

- Oído: Bonificación de +3D a las tiradas de *Percepción* basadas en el oído. Su oído es tan sensible que los ruidos muy fuertes pueden causar un daño de aturdimiento de hasta 6D (como ejemplo para ese extremo: una gran explosión cercana sin obstáculos de por medio).

- Tela: Los sic-six pueden tejer trampas como las arañas, transparentes de manera que es necesaria una tirada Moderada de *Percepción* para notarlas. No tienen suficiente resistencia como para atrapar, pero si el sic-six está en contacto con la tela, puede percibir automáticamente si alguien la está tocando.

Origen: Sisk (planeta actualmente gélido y muerto)

Estatura media: 0,5 metros

Interpretación: Los sic-six no son nada sociables y los que viajan por la galaxia desconfían mucho de las otras especies temiendo siempre que haya gente tratando de matarles por su veneno.

Skrillings



Skrilling es un nombre que fue otorgado por exploradores de otro sistema al descubrir a esta especie, ellos no tienen nombre para su pueblo mismo, ni su planeta, ni nada que no sea concretamente una persona. Son alienígenas de piel gruesa y gris oscura y tienen ocho tubos olfativos en lugar de nariz. Son carneros en cuanto a dieta alimenticia, su nivel tecnológico es bastante pobre y no suelen tener mucho trato con las gentes de la galaxia. Los skrillings son muy hábiles llevando el control de conversaciones, dominan el arte de repetir una misma pregunta o respuesta varias veces sin que resulte obvio.

ATRIBUTOS
DES: 1D+2 [1D+1/3D+2]
CON: 1D+2 [1D/3D+2]
MEC: 1D+2 [1D/3D+2]
PER: 2D+2 [2D/4D]
FOR: 2D+2 [2D/4D]
TEC: 1D+2 [1D/3D+1]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/10]

Rasgos especiales:

- Persuasión: Bonificación de +1D a las tiradas de *negociar* y similares.
- Acido: Los skrillings pueden expulsar su ácido gástrico usándolo como arma natural. Esta acción se puede realizar como un ataque normal sin armas y el daño es de 2D de aturdimiento cada turno que esté en contacto con la piel.
- Presa: Los skrillings son expertos en mantenerse agarrados a lo que cojan con las manos, reciben una bonificación de +1D a las tiradas relativas.

Origen: Agromundo-2079 (planeta agrícola bautizado por exploradores)

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: A pesar de su capacidad persuasiva, la sociedad galáctica los ve como primitivos semi-inteligentes dadas sus costumbres carroñeras y su pobre tecnología.

Sneevel



Flacos alienígenas de grandes orejas y nariz porcina. Su estado de ánimo se refleja en la exudación de feromonas de una forma exagerada, para otros sneevel el estado de ánimo de uno de los suyos es siempre obvio y también puede serlo para quienes hayan estudiado a la especie o estén dotados de un olfato especializado, aunque a la mayoría de la gente simplemente le parece que los sneevel huelen siempre mal. Aunque no muestran interés por los asuntos de la galaxia, son por lo general ávidos buscadores de emociones y tienden a viajar mucho por donde haya gente que soporte su olor.

ATRIBUTOS
DES: 3D+2 [3D/5D+2]
CON: 1D+1 [1D/3D+1]
MEC: 2D+1 [1D+2/4D+1]
PER: 1D+1 [1D/3D+1]
FOR: 2D [1D+1/4D]
TEC: 1D+1 [1D/3D+1]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Olor: El olor de los sneevel es tan fuerte que quienes estén a menos de dos metros y no sean sneevel reciben una penalización de -1D a todas sus acciones en combate si no llevan protección respiratoria. Los personajes que tengan la capacidad de percibir el ánimo por el olfato reciben una bonificación de +2D a las tiradas opuestas de Habilidades de interacción contra un sneevel.

Origen: Planeta sneevel

Estatura media: 1,8 metros

Interpretación: Los sneevel están siempre buscando emociones fuertes y aventura, no mostrando mucho interés por asuntos que los demás catalogan como "serios". Por su parte, los habitantes de la galaxia les suelen mostrar mucho desprecio al no poder soportar su olor natural.

Sniyvians



Los sniivians se caracterizan por su gran hocico y pequeños colmillos y garras. Su piel es gruesa y bajo ella tienen unas membranas especiales que les permiten ensanchar o cerrar con facilidad los poros según la temperatura. En cada parto sniivian nacen dos individuos, un macho y una hembra, aunque en muy pocas ocasiones (unas 200 en la historia de la especie) nacen gemelos varones. Estos nacimientos son un terrible augurio pues, como mínimo, por defecto genético uno de los dos presenta una personalidad muy inestable, y en muchas de las ocasiones el par de gemelos causa tantos problemas que la sociedad sniivian al completo ha peligrado. Otras culturas podrían eliminar inmediatamente a la pareja defectuosa, pero los sniivians no son capaces de matar a un niño inocente dado que no se puede saber si uno de los dos, o más bien cual de ambos, será un peligro en el futuro. Culturalmente se relacionan bastante con la civilización galáctica y son afamados artistas.

ATRIBUTOS
DES: 1D+1 [1D/3D]
CON: 2D+1 [2D/4D]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 3D [2D+1/4D+2]
FOR: 2D+1 [2D/4D]
TEC: 1D+2 [1D/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Piel: Los sniivians pueden subsistir con normalidad con temperaturas de entre -30 y 45°C. Además no sudan, por lo que son poco vulnerables a la deshidratación.

Origen: Cádorai (planeta helado con tundras dispersas)

Estatura media: 1,5 metros

Interpretación: Los sniivians son muy pacíficos y amantes del arte. Extendiendo sus ideas sobre genética a otros, los gemelos idénticos de cualquier especie no les caen nada bien.

Sullustanes



Individuos de baja estatura, grandes ojos negros, moñetes caídos y grandes orejas vueltas hacia adelante. Su planeta tiene una superficie inhóspita, con temperaturas demasiado altas para permitir crecimiento de vida alguna, pero las redes de cavernas bajo la superficie son lo suficientemente acogedoras como para que la civilización de los sullustanes prospere en ellas y por ello todo sullustan que se precie es un verdadero experto en orientación en cuevas. Su lengua suena a una retahíla de sílabas continuadas, son gente de buen talante y visión optimista, siempre han tenido buenas relaciones comerciales con otros mundos y su tecnología es bastante avanzada, contando con una importante industria pesada.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D/3D]
CON: 1D+1 [1D/2D+2]
MEC: 3D [2D/4D+1]
PER: 2D [1D/3D+1]
FOR: 2D [1D/2D+2]
TEC: 1D+2 [1D/3D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Vista y oído: Ambos sentidos están muy desarrollados en los sullustanes, pueden compensar una penalización de hasta -2D por falta de luz y reciben una bonificación de +2D a las tiradas de *Percepción* basadas en el oído.
- Sentido de la orientación: Un sullustan se orienta sin necesidad de tiradas en cualquier lugar donde ya haya estado como si tuviera un mapa mental perfecto de los sitios que ha recorrido. Además recibe una bonificación de +2D a las tiradas de *astrogración* para rutas que ya haya hecho anteriormente.

Origen: Sullust (planeta volcánico sin vida en la superficie)

Estatura media: 1,5 metros

Interpretación: Los sullustanes suelen mostrar un sano buen humor y ser de trato agradable.

Talz



Grandes criaturas cubiertas de un grueso pelaje que les protege del frío en su planeta natal. Cuentan con dos pares de ojos especializados, el par más pequeño está adaptado para luz abundante, mientras que los ojos más grandes permiten ver con luz escasa y permanecen cerrados cuando la luz es suficiente. Son una cultura primitiva de trabajadores infatigables y pacíficos. Esta combinación de rasgos llevó a que en la época del Imperio fueran convertidos masivamente en esclavos.

ATRIBUTOS

DES: 2D+1 [2D/4D]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 2D+2 [2D+1/4D+1]
FOR: 3D [2D+2/4D+2]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 11D]
 [Movimiento: 8/10]

Rasgos especiales:

- Visión adaptada: Las penalizaciones por falta de luz no se aplican salvo en oscuridad completa; además, los talz son menos vulnerables de lo habitual al deslumbramiento.

Origen: Alzoc III (planeta cubierto de llanuras heladas)

Estatura media: 2 metros

Interpretación: Los talz son pacíficos como bebés, aunque pueden llegar a enfadarse si son provocados y también pueden ejercer violencia siguiendo órdenes, como un matón que no disfruta de su trabajo.

Thisspiasianos



Alienígenas con características serpentinias. De cintura para arriba su cuerpo es humanoide y está cubierto de un denso pelaje, mientras que la parte inferior es una cola escamosa sobre la que pueden erguirse y la cual recogen alrededor de la cintura cuando están "sentados". Su sistema de gobierno se basa en monarquías hereditarias.

ATRIBUTOS

DES: 2D [2D/4D]
CON: 2D [1D/4D]
MEC: 2D [1D/4D]
PER: 1D+1 [1D/3D+1]
FOR: 2D+2 [2D+1/4D+2]
TEC: 2D [1D/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/10]

Rasgos especiales:

- Cola prensil: se puede utilizar para ayudar a las manos. En combate, tras ejercer una presa con una tirada exitosa de *atacar sin armas*, permite causar un daño de aturdimiento de FOR+1D por construcción cada turno. El oponente puede librarse teniendo éxito en una tirada opuesta de *Fortaleza* contra la del Thisspiasiano.

Origen: Planeta Thisspias

Estatura media: 1,7 metros

Togrutas



Esta especie se distingue por los grandes apéndices que nacen a ambos lados de su cabeza. Estos son llamados *montrails*, y su coloración es una consecuencia evolutiva de la necesidad de sobrevivir ante depredadores, asemejando el aspecto de criaturas venenosas. Los montrails son huecos y sirven como órganos sensoriales especializados que emiten y perciben débites ultrasónicos para detectar la presencia de seres vivos cercanos. Su sociedad es tribal, cada tribu tiene una gran densidad de población y los lazos entre miembros son muy fuertes.

ATRIBUTOS

DES: 2D+1 [2D/4D+1]
CON: 2D [1D+1/4D]
MEC: 2D [1D+1/4D]
PER: 2D+2 [2D/5D]
FOR: 1D+1 [1D/3D+1]
TEC: 1D+2 [1D+1/3D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

ATRIBUTOS

DES: 2D+1 [2D/4D+1]
CON: 2D [1D+1/4D]
MEC: 2D [1D+1/4D]
PER: 2D+2 [2D/5D]
FOR: 1D+1 [1D/3D+1]
TEC: 1D+2 [1D+1/3D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Sentido adicional: Utilizando sus montrails, los togrutas reciben una bonificación de +1D a las tiradas de *buscar* y pueden compensar una penalización de hasta -1D por tener nublados otros sentidos (por ejemplo en lugares oscuros). Este rasgo sólo se aplica cuando en la situación hay seres vivos implicados.

Origen: Planeta Shili

Estatura media: 1,8 metros

Toongos



Seres de enorme cabeza y de extremidades delgadas, carecen de cuello y hombros, por lo que su cabeza parece ser una con el tronco. Al entrar en contacto con la civilización galáctica la situación fue muy peligrosa, pues los toongos reaccionaron con pánico ante los primeros contactos, pero tras un corto periodo de adaptación, se integraron en la galaxia, aunque mayormente en funciones que no implicaran relacionarse con nadie.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D/3D]
CON: 1D+1 [1D/2D+2]
MEC: 3D [2D/4D+1]
PER: 2D [1D/3D+1]
FOR: 2D [1D/2D+2]
TEC: 1D+2 [1D/3D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Reflejos rápidos: +1D para determinar la iniciativa.
 - Ansiedad Social: Penalización de -1D a todas las tiradas de interacción social.

Origen: Toong L (planeta arrasado por desastre natural)

Estatura media: 1,9 metros

Interpretación: Los toongos son individuos muy tímidos y esta actitud unida a su poco común apariencia hace que no sean tomados muy en serio por otras gentes de la galaxia.

Toydarianos



Los toydarianos son extraños seres ácidos de menos de un metro que vuelan batiendo sus alas más de 10 veces por segundo y ayudados por un depósito de gases ligeros alojado en su panza. Para poder mantener ese costoso sistema de vuelo deben ingerir grandes cantidades de alimentos de contenido energético concentrado. Hace tiempo adoptaron algo de tecnología galáctica, pero conservan un sencillo estilo de vida en los poblados de su planeta.

ATRIBUTOS

DES: 1D+1 [1D/3D+2]
CON: 2D+1 [2D/4D+1]
MEC: 2D [1D+2/3D+2]
PER: 3D [2D+1/4D+2]
FOR: 1D+1 [1D+1/3D]
TEC: 2D [1D+1/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 4/6 (8/12 volando)]

Rasgos especiales:

- Alas: No les permiten desplazarse muy rápido, pero los toydarianos prefieren volar a caminar.
- Resistencia a la Fuerza: bonificación de +3D a la PER para resistir poderes de la Fuerza que utilicen la Habilidad de *sentir*.

Origen: Toydaria (planeta pantanoso)

Estatura media: 1,1 metros

Interpretación: La actitud más frecuente entre los toydarianos es la de una mente puesta en los negocios, su defecto más común es la avaricia.

Trandoshanos



Alienígenas reptilianos, de piel escamosa que puede presentar una gran variedad de tonos. Tienen una gran tradición militar, que unida a su dureza natural, los convierte en eficaces mercenarios, matones guardaespaldas y cazadores de recompensas. Es habitual que no se lleven bien con los wookies, cuyo planeta está en el mismo sistema que Trandoshia. En la época del Imperio participaron muy activamente en el sometimiento y esclavización de los wookies.

ATRIBUTOS

DES: 2D+1 [1D+1/4D+1]
CON: 1D+2 [1D/3D+1]
MEC: 1D+2 [1D+1/3D]
PER: 2D+1 [2D/3D+2]
FOR: 3D [3D/4D+2]
TEC: 1D [1D/2D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/10]

Rasgos especiales:

- Visión: Los trandoshanos pueden ver el espectro infrarrojo.
- Torpeza: las manos de los trandoshanos no son muy hábiles, cualquier acción que implique manipulación precisa tiene una penalización de -2D reduciendo el código de dados como máximo a 1D. Las armas de los trandoshanos suelen tener el gatillo adaptado, aunque normalmente pueden utilizar armas humanoides sin penalización.
- Regeneración: los miembros amputados de un trandoshano vuelven a crecer en un tiempo de al menos una semana en caso de individuos jóvenes, los más viejos pueden tardar meses.

Origen: Trandoshia (planeta árido, también llamado Doshia)

Estatura media: 2,1 metros

Interpretación: Son agresivos y beligerantes, aunque pueden comportarse civilizadamente en situaciones comerciales y demás. Ellos y los wookies se odian mutuamente.

Tusken



Moradores de las arenas, nómadas del desierto de Tatooine. No se relacionan con los asentamientos civilizados salvo para saquear y destruir. Son muy agresivos con todos los colonos humanos y demás invasores de sus tierras, atacan granjas de humedad, rutas comerciales e incluso a veces a jawas poco protegidos. Para un tusken mostrar la piel incluso entre su propia gente es una ofensa muy grave a sus tradiciones, muy pocos han visto lo que esconden las máscaras y las fajas que envuelven sus cabezas (menos aún que los que han visto a un jawa sin su capucha), pero muchos empiezan a imaginarlo cuando oyen su forma de hablar compuesta de gruñidos y ruidos guturales. A pesar de su actitud violenta, cuentan con una rica cultura desconocida por casi todo el mundo. Tienen un lazo muy estrecho con los banthas que les sirven de montura.

ATRIBUTOS

DES: 2D+1 [1D/4D+1]
CON: 2D [1D/3D+2]
MEC: 1D [1D/3D]
PER: 2D [1D/4D]
FOR: 3D+2 [1D/4D]
TEC: 1D [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Medio nativo: Bonificación de +2D a *supervivencia* en entornos desérticos.
- Cultura primitiva: Los tusken suelen utilizar armas blaster y aparatos de recuperación de agua, pero salvo esas excepciones, durante la creación de personaje no pueden asignar dados a Habilidades intrínsecamente relacionadas con tecnología y conocimiento de la galaxia.

Origen: Tatooine (planeta desierto habitado por numerosos colonos)

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: Los contactos no agresivos con otras gentes son extremadamente raros. No se sabe de tusken que hayan abandonado su planeta.

Twileks



Fácilmente reconocibles por los apéndices, llamados lekku, que nacen de la parte trasera de sus cráneos. Los twi'leks son supervivientes natos, desde el tiempo de la antigua república el contacto con otras civilizaciones exteriores ha sido más bien unilateral, ya que su tecnología nativa no estaba tan avanzada como para permitir el viaje hiperespacial. Los twi'leks siempre se han tenido que relacionar con lo peor del borde exterior de la galaxia: bandidos, piratas, contrabandistas y esclavistas. Es habitual que los propios twi'leks se ofrezcan como sirvientes para estos distinguidos señores, e incluso que vendan a sus mujeres, muy valoradas por su belleza y extraños colores de piel en los mercados de esclavos. El idioma natal de los twi'leks es sólo parcialmente verbal, se complementa en gran parte con una parte gestual que realizan con los lekku y que salvo excepciones sólo ellos pueden entender.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D/3D]
CON: 3D [1D/4D]
MEC: 1D+2 [1D/2D+1]
PER: 3D+1 [2D/4D+2]
FOR: 1D [1D/3D]
TEC: 2D [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 11D]
 [Movimiento: 8/10]

Origen: Ryloth (planeta rocoso con atmósfera poco densa)

Estatura media: 1,9 metros

Interpretación: Los Twi'lek suelen aceptar las cosas como vienen y tratan de sacar provecho de cualquier situación difícil.

Ugnaughts



Una especie de humanoides de aspecto porcino. Su planeta puede mantener formas de vida a duras penas, por lo que gran parte de la población migró a otros asentamientos cercanos, siendo el principal la Ciudad de las Nubes de Bespin. En el pasado, clanes enteros de ugnaughts fueron convertidos en esclavos al tener que abandonar en masa las regiones más inhóspitas de su planeta y terminar en lugares donde no podían iniciar una nueva vida por su cuenta.

ATRIBUTOS

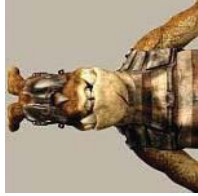
DES: 2D [1D/3D+2]
CON: 1D [1D/3D]
MEC: 2D+1 [2D/4D]
PER: 2D+1 [1D+2/3D+1]
FOR: 3D [2D/4D]
TEC: 1D+1 [1D/3D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Origen: Gentes (planeta apenas habitable)

Estatura media: 1,3 metros

Interpretación: Son duros trabajadores que no se desapasionan por realizar constantemente las tareas más rutinarias.

Veknoïdes



ATRIBUTOS

DES: 2D [2D/4D]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 3D [2D+2/5D]
PER: 2D [2D/4D]
FOR: 1D+2 [1D+2/3D+1]
TEC: 2D [1D+2/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 9/11]

Rasgos especiales:

- Oído: Las tiradas de percepción basadas en el oído reciben una bonificación de +1D.
- Habilidades naturales: Reciben el doble de los puntos que asignen durante la creación de personaje en cualquier habilidad de *Mecánica*, pero como máximo pueden asignar 1D para recibir 2D.

Origen: Planeta Moonus Mandel

Estatura media: 1,2 metros

Vulperreens



Alienígenas de cuerpo rechoncho y hocico alargado en el que crecen seis colmillos exteriores. Son conocidos por su avanzada industria de motores de repulsión.

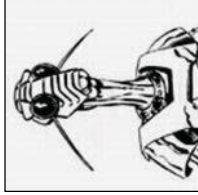
ATRIBUTOS

DES: 2D [2D/4D]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 1D+2 [2D/3D+2]
PER: 2D+2 [2D/4D+2]
FOR: 2D+1 [2D/4D+1]
TEC: 2D [2D/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Origen: Planeta Vulpiter

Estatura media: 1 metro

Verpine



El origen de esta especie insectoide es un misterio para el resto de habitantes de la galaxia. Son una especie tecnológicamente muy avanzada que habita en el interior del cinturón de asteroides del sistema Roche, pero lógicamente no pudieron evolucionar en esas piedras sin vida ni atmósfera. No tienen sistemas políticos ni tradiciones como tales, funcionan como una colmena con mente colectiva, cada individuo piensa por sí mismo, pero en todo momento está en "contacto" con el resto de la colmena y comparte sus opiniones y deseos. Acostumbran a comerciar amistosamente con otros sistemas, aunque es raro que un verpine se aleje de Roche, porque las distancias hiperespaciales les hacen perder su contacto con la colmena.

ATRIBUTOS

DES: 1D+1 [1D+1/3D]
CON: 2D+1 [1D+1/3D]
MEC: 2D+2 [1D+2/3D+2]
PER: 1D+1 [1D+1/4D]
FOR: 1D+1 [1D+1/3D]
TEC: 3D [2D/5D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/13]

Rasgos especiales:

- Armadura: El exoesqueleto quitinoso de los verpine les proporciona una bonificación de +1D contra daño.
 - Visión microscópica: Reciben una bonificación de +1D a las tiradas de *Percepción* basadas en la vista para ver objetos que estén a menos de 30 cm.
 - Telecomunicación: Los verpine se pueden comunicar entre sí mediante ondas de radio que emiten y reciben con sus antenas en una banda muy de frecuencia muy estrecha. El alcance es de 1 Km entre individuos aislados, pero dentro de la colmena el alcance es todo el cinturón de asteroides.
 - Habilidades naturales: Cuando usan sus Habilidades de *Técnica* específicamente para reparar o construir reciben una bonificación de +2D.
- Origen:** Desconocido
- Estatura media:** 1,9 metros
- Interpretación:** Son muy curiosos y muestran una actitud infantil y apasionada.

Vuvvrian



Insectoideas de grandes cabezas ovaladas con dos antenas y doce ojos con disposición irregular. Su piel es muy sensible, siendo su sentido más desarrollado el tacto, que puede llegar a servirles para notar la presencia de otros seres vivos en las cercanías, aunque la edad y vivir fuera de su planeta hace que esta capacidad disminuya

considerablemente. Su cordialidad y empatía es remarcable, se cuentan entre los mejores oradores, negociadores y parlamentarios de la galaxia a pesar de su aspecto inquietante. Desde que descubrieron el viaje espacial mostraron un inmediato interés por la integración en la sociedad galáctica, aunque nunca han tenido ambiciones expansionistas.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D+1/4D]
CON: 2D [1D+1/4D]
MEC: 2D [1D+1/4D]
PER: 2D+1 [2D/4D+1]
FOR: 1D+2 [1D+1/4D]
TEC: 2D [1D+1/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- **Cordialidad:** Reciben una bonificación de +1D a las tiradas de *negociar* y Habilidades similares.
 - **Epidermis sensible:** La vulnerable piel de los vuvvrian les hace muy sensibles al dolor, dando una penalización de -2 para resistir daño de aturdimiento.

Origen: Vurdon Ka (planeta templado cubierto de vegetación primitiva, muy nuboso pero sin apenas otros fenómenos atmosféricos)

Estatura media: 2 metros

Interpretación: Les gusta tratar con la gente y a la gente le gusta tratar con ellos. Encuentran incómodos todos los planetas salvo el suyo.

Weequay



Humanoides de piel arrugada y con una única mata de cabello en sus cabezas que recogen en largas trenzas, el número de nudos de las trenzas indica la cantidad de años de su planeta que llevan lejos de su casa. Son gente belicosa y de pocas palabras, muchos encuentran empleos bien pagados como soldados, guardaespaldas y matones. Su sociedad está basada en clanes y en su cultura destaca la importancia de la religión, los weequay tienen muchos dioses, el principal de ellos Quay, señor de la luna de Sriluur.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D+1/4D]
CON: 1D+2 [1D/3D+1]
MEC: 2D [1D+1/4D]
PER: 2D [1D/4D]
FOR: 2D+2 [2D/4D]
TEC: 1D+2 [1D/3D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- **Comunicación por feromonas:** Los weequay del mismo clan pueden comunicarse entre ellos a una distancia de algunos metros expresando ideas sencillas a través de sus feromonas para que los otros weequay presentes que sean del mismo clan puedan oler el mensaje.

Origen: Sriluur (planeta desierto con muy poca flora)

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: Son individuos de pocas palabras, costumbre nacida de su vida en los clanes. Suelen ser agresivos pero controlados, no violentos sin razón.

Whiphids



Grandes y peludas criaturas de enormes cabezas con un par de colmillos prominentes. Su cultura es bastante primitiva y son conocidos por su pasión por la caza. En la civilización galáctica suelen encontrarse como cazarecompensas, guías de caza y otras tareas que impliquen luchar.

ATRIBUTOS

DES: 2D+1 [2D/4D]
CON: 1D+1 [1D/3D]
MEC: 1D+1 [1D/3D]
PER: 2D+2 [2D/4D+1]
FOR: 3D [2D/4D+2]
TEC: 1D+1 [1D/3D]
 [Dados de Atributo: 11D]
 [Movimiento: 9/12]

Rasgos especiales:

- **Garras:** En combate causan FOR+1D de daño.

Origen: Toola (planeta desierto helado)

Estatura media: 2,3 metros

Wookiees



Enormes en estatura y fuerza física, los wookiees son una especie temible e inteligente, pero poco amiga de los mayores avances tecnológicos. Usan tecnología, pero sólo hasta el límite en que esta pudiera empezar a dañar su medio ambiente. A pesar de su rudeza, son un pueblo pacífico y ello, unido a su falta de armamento sofisticado, les llevó a ser convertidos en esclavos en la época del Imperio. Los wookiees tienen un gran sentido del honor; y una de las razones que puede llevar a uno de ellos a abandonar el planeta Kashyyyk, aparte de la esclavitud imperial, es haber forjado una gran amistad con un extranjero. La lengua de los wookiees está compuesta de gruñidos de distintos tonos y no pueden pronunciar el básico de una manera satisfactoria, pero lo pueden entender perfectamente.

ATRIBUTOS

DES: 2D [1D/3D+2]
CON: 1D [1D/2D+1]
MEC: 2D [1D/3D+2]
PER: 1D [1D/2D+1]
FOR: 4D+1 [2D+2/6D]
TEC: 1D+2 [1D/3D+1]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 11/15]

Rasgos especiales:

- **Rabia:** Si un wookiee se encuentra en una situación muy desesperada en la que su vida o la de sus más cercanos amigos está en peligro, puede hacer uso de su rabia, sumando +2D al daño de ataques cuerpo a cuerpo. En este estado sufre una penalización de -2D a todas las habilidades que no sean de *Fortaleza*. Tras el combate, el wookiee debe realizar una tirada Moderada de PER, combinando la acción con la PER de sus amigos más cercanos, y en caso de fallar seguirá destrozando durante un par de turnos a quien y aquello que tenga cerca, salvo a dichos amigos.

- **Garras:** otorgan una bonificación de +2D a las tiradas de *escalar*, aunque no suman daño a su ya de por sí colosal *Fortaleza*.

Origen: Kashyyyk (planeta selvático con flora y fauna muy peligrosa)

Estatura media: 2,2 metros

Interpretación: Son extremadamente honorables, aunque su faceta más conocida es su fiereza en combate. Todo el mundo sabe mantenerse a distancia de un wookiee.

Xexto

Delgados invertebrados de cuatro brazos con cuatro dedos en cada mano y pie. Estas extremidades están especialmente capacitadas para trepar. Los reflejos de los xexto son prodigiosos, obviamente consecuencia de haber evolucionado en un medio muy peligroso. Son gente muy competitiva y amante del riesgo.

ATRIBUTOS
DES: 3D [2D+1/5D]
CON: 1D+2 [1D/3D+2]
MEC: 2D+1 [1D+2/4D+1]
PER: 2D [1D+1/4D]
FOR: 1D+1 [1D/3D+1]
TEC: 1D+2 [1D/3D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 8/10]

Rasgos especiales:

- Segundo par de brazos: Estos brazos permiten realizar una acción adicional aplicando el -1D únicamente a esa acción. Dicha acción debe consistir en hacer algo exclusivamente con esos brazos.
- Habilidad natural: Bonificación de +1D a las tiradas de *escalar* (pero no *saltar*).
- Reflejos rápidos: Bonificación de +1D para determinar la iniciativa.

Origen: Troiken (planeta con rotación helio-estacionaria, en la mitad del planeta es siempre de día y el clima es cálido y en la otra mitad siempre de noche, siendo un desierto gélido)

Estatura media: 1,3 metros

Interpretación: Sin llegar a ser suicidas, los xexto encuentran aburrido evitar los riesgos y una forma muy fácil de atacar su orgullo es decirles que no se atreven a hacer determinada cosa arriesgada.

Yarkora

Reconocibles por su cara grande y alargada. Se sabe muy poco de ellos, salvo que son muy raros de ver en la galaxia y son muy secretistas. Nadie sabe de donde vienen ni cual es su razón para estar en un determinado lugar.

ATRIBUTOS
DES: 1D+2 [1D/4D]
CON: 2D+1 [1D+2/4D+2]
MEC: 2D [2D/4D]
PER: 2D+1 [2D/4D+1]
FOR: 2D [2D/4D]
TEC: 1D+2 [1D/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 7/10]

Origen: Desconocido

Estatura media: 2,2 metros

Interpretación: La presencia de un yarkora siempre viene acompañada de un halo de misterio entre los que han oído hablar de ellos.

Yuzzum

Criaturas de cuerpo esférico cubierto de pelo y dotadas de unas largas piernas y una gran boca por la que pueden proferir gritos que pueden ser oídos a mucha distancia. Son considerados como especie inteligente sólo a medias, les resulta imposible entender la forma de pensar de los otros seres pensantes. Se pueden encontrar fuera de Endor aquellos que han sido capturados y vendidos como mascotas o empleados como cantantes, ya que están muy dotados para ello, dada su potente voz y su musical lenguaje.

ATRIBUTOS
DES: 2D+1 [2D/4D+1]
CON: 2D [2D/4D]
MEC: 2D [2D/4D]
PER: 1D+2 [1D/3D+2]
FOR: 2D [2D/4D]
TEC: 2D [2D/3D+2]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Cultura primitiva: Durante la creación de personaje no pueden desarrollar Habilidades que tengan que ver con la tecnología, el manejo de equipo avanzado y la civilización galáctica. Aunque se adaptan rápido y pueden desarrollar esas habilidades con puntos de experiencia.

Origen: Luna boscosa de Endor

Estatura media: 2,2 metros

Zabrak

Una especie cercana a la humana que a su vez cuenta con muchas razas, todas ellas distinguibles por los cuernos que adornan sus cabezas. Una característica destacable es que son capaces de soportar el dolor con mucha estoicidad. Los zabrak descubrieron el viaje hiperespacial en años tempranos de la Antigua República y fundaron bastantes colonias.

ATRIBUTOS
DES: 2D [1D+1/4D]
CON: 2D [1D+1/4D]
MEC: 2D [1D+1/4D]
PER: 2D [1D+1/4D]
FOR: 2D [1D+1/4D]
TEC: 2D [1D+1/4D]
 [Dados de Atributo: 12D]
 [Movimiento: 10/12]

Rasgos especiales:

- Voluntad: Bonificación de +1D a las tiradas de *vigor* y a las tiradas de *Percepción* que se realicen para resistir poderes de la Fuerza y similares.

Origen: Iridonia (planeta inhóspito barrido por fuertes vientos donde los únicos lugares cultivables se encuentran en profundos cañones)

Estatura media: 1,7 metros

Interpretación: Son independientes y decididos. Muestran una gran lealtad a su mundo natal.

APÉNDICE

Compensación de penalizaciones

Aclarando los rasgos especiales en los que se indica que un alienígena puede compensar una penalización dada: En situaciones adversas como por ejemplo oscuridad, temperaturas extremas, viento fuerte, gravedad anómala, etc. El DJ determina según su criterio qué penalización sufren los personajes que están bajo esas condiciones y a qué acciones se aplica. Algunas aventuras escritas pensando en DJs principiantes suelen detallar situaciones específicas en las que aplicar penalizaciones. La compensación de penalizaciones resta como máximo el valor dado a la penalización hasta poder reducirla a 0. Por ejemplo: si un alienígena puede compensar una penalización de hasta -2D por oscuridad, actuará sin penalización alguna si el DJ indica que es de noche en un planeta (-1D a las acciones), o hay una habitación oscura donde llega un poco de luz exterior (-2D). Si la situación es una gruta bajo tierra (-3D), dicho alienígena no podría compensar completamente la penalización y restaría 1D a sus tiradas.

Visión de distintos espectros de radiación

A continuación una aclaración para profanos en física acerca de qué significa poder ver en el espectro infrarrojo, ultravioleta y demás. (Disculpen los físicos por las pequeñas inexactitudes terminológicas, el autor es sólo un poco menos profano que aquellos a los que va dirigido esto).

Cuando un objeto no es suficientemente caliente como para irradiar ondas en el espectro visible, emite la mayoría de su energía como ondas infrarrojas, por lo tanto, un ser que pueda distinguir el espectro infrarrojo puede "ver el calor", es decir, distinguir la diferencia de temperatura de los objetos y seres que hay ante él. La aplicación más común en el juego es poder actuar sin penalización en ausencia de fuentes de luz normal.

En cuanto al espectro ultravioleta, se trata de un tema más pelagudo. La luz ultravioleta es energía emitida con una frecuencia de onda más alta que la luz del espectro visible, se produce como consecuencia del salto de electrones en un átomo excitado, y su única fuente natural constante son las estrellas, que emiten también luz del espectro visible por el ojo humano. La luz ultravioleta produce reacciones químicas con muchas sustancias y, debido a ello, la exposición prolongada a los rayos ultravioleta es dañina para los seres vivos de nuestro planeta (por lo que encontramos la primera aplicación al juego: para los seres que distinguen el espectro ultravioleta, los rayos ultravioleta deberían serles inocuos, a diferencia de la mayoría de los seres vivos). En cuanto a la visión en sí: si las únicas fuentes de luz exclusivamente ultravioleta son artificiales y bajo la luz de un sol ven perfectamente aquellos que sólo distinguen el espectro común ¿qué aplicación útil hay en que un alienígena esté capacitado para distinguir el espectro ultravioleta aparte de las situaciones en las que se utilicen fuentes artificiales? Pues bueno, aquí hay que echarle un poco de fantasía e inventar fuentes naturales de radiación sólo ultravioleta que se dan en extraños planetas y situaciones concretas en las que distinguir el ultravioleta sea útil. Por ejemplo ya tenemos a los defel: ante aquellos que pueden distinguir el espectro ultravioleta, su preciado camuflaje no es efectivo si hay radiación ultravioleta presente; y en su planeta, Afel, la luz del espectro visible que arroja su sol es completamente absorbida por las nubes. Por otra parte, los alienígenas que pueden distinguir los tonos ultravioleta suelen dibujar, pintar o escribir cosas que sólo ellos pueden ver, mientras que a la mayoría de los humanoides les parecerá que tal objeto es simplemente blanco.

Sistema general para asfixia

Algunos alienígenas respiran gases distintos al oxígeno y deben viajar por la mayoría de los planetas habitados con equipo respiratorio. Verse de repente desprovisto de dicho equipo puede ser una situación muy peligrosa y dramática. Lo siguiente se puede aplicar igualmente para esos alienígenas como para un humanoide que respire oxígeno y repentinamente se encuentre sin él.

El personaje empezará a recibir daño cada turno, empezando por 1D e incrementándose en 1D más cada tirada. Si se ha preparado aguantando la respiración, no recibirá daño hasta que falle una tirada de *vigor*, empezando a dificultad Moderada, repitiendo la tirada cada turno y aumentando en +3 la dificultad cada vez.