

Guía creativa para Star Wars, el Juego de Rol

Una notable ausencia en el material oficial del juego de rol de Star Wars siempre fue el tener una serie de pautas sólidas para crear especies alienígenas de personajes, criaturas, naves y vehículos planetarios. Quizás West End Games sí publicó abundante material al respecto, pero los pobres mortales de habla hispana, que en nuestra mayoría no tuvimos acceso al material de importación en inglés, poco podríamos saber de ello si así fue.

Aunque ya hayan pasado muchos años, seguro que a mucha gente le agrada la idea de contar con una guía así para la primera edición su juego de rol favorito. Para todos ellos, disfrutad de la guía.

CAPÍTULO 1: ESPECIES ALIENÍGENAS

Lo primero a la hora de diseñar una especie alienígena en Star Wars es pensar en su aspecto. En la galaxia hay miles de especies civilizadas y entre ellas son a cual más pintoresca, aunque nosotros reduciremos enormemente esas infinitas posibilidades para acogernos a un estilo: el de Lucasfilm e Industrial Light and Magic, cualquier otra "escuela" de creación de mundos de ficción sólo daría un tono chocante a nuestra creación, que parecería encajar mejor en cualquier otro universo que en el de Star Wars. No pienses en palabras como "cyberpunk", "gótico", "biotech" o "manga-amine". En la ambientación de la trilogía clásica, los alienígenas eran en gran parte de resaltado aspecto humanoide, como mínimo en las proporciones. Podemos considerar como excepción a Jabba, aunque no deberíamos plantearnos a seres como los hutt para hacer personajes jugadores. En la trilogía de la caída de la República se ha venido usando, sin embargo, un gran despliegue de efectos infográficos y con ellos hemos podido ver seres que rompen el molde humanoide, aunque nunca llegaremos a ver cosas tan extremas como alienígenas con tentáculos saliéndoles del pecho en lugar de brazos, o con 6 patas de insecto en lugar de pies, o que sean una masa cambiante de aspecto gelatinoso con órganos sensitivos repartidos por su superficie. Seres así quizás nos servirían para crear criaturas exóticas de lejanos planetas, pero entre las especies civilizadas no tienen cabida.

Considera como pauta de estilo las "bestias compuestas", aunque después no lo utilices, piensa en alienígenas que no desentonaran con ese estilo: los calamari tienen cabeza de pulpo, los gamorreanos cara de cerdo y cuernos de cabritillo, los sullustanes cara de perro pachón, los ewoks son ositos bípedos, los gungans tienen cara de pato y ojos de cangrejo, los toydarians tienen patas y cara de pollo, aunque con trompa de tapir...

Después de pensar en el aspecto en términos terrícolas, piensa en un color de piel curioso, o de pelo, aunque nunca uses plumas, se puede decir que las únicas criaturas con plumas en toda la galaxia son los patos de Naboo.

Tras el aspecto externo, toca pensar en cómo son por dentro: Qué respiran, qué comen, a qué clima están acostumbrados (húmedo, seco, frío, cálido); si tienen reproducción normal de dos sexos, o son hermafroditas o se reproducen por mitosis (!!!), o algo más extraño, como una tríada de tipos sexuales, también si nacen individualmente o por camadas. Es importante determinar el tipo de comunicación que utilizan y cómo es, muchas especies de la galaxia no pueden hablar Básico y esto es un importante factor de interpretación a la hora de jugar con uno de estos alienígenas.

Lo siguiente es detallar lo social: cómo está compuesta la sociedad de estos alienígenas, cómo es su gobierno, qué les puede llevar a viajar por la galaxia o colonizar planetas, qué piensan ellos de la galaxia y qué es lo que la galaxia piensa de ellos. Sobre todo es importante el nivel de contacto que hayan tenido con otros sistemas, muchas especies no han desarrollado el viaje espacial y los individuos que se pudieran encontrar fuera de su planeta son prácticamente únicos en la galaxia, frecuentemente viajeros por casualidad gracias a exploradores que visitaron su mundo.

Toca el turno de los números, todas las especies alienígenas tienen 12D en sus Atributos para jugar equilibradamente. Para determinar la *Destreza* piensa en la habilidad manual, la rapidez y la puntería. Para los *Conocimientos* lo más importante es la cultura de la especie: una especie cerrada, poco viajera y glorificadora de la violencia tendrá poca puntuación en *Conocimientos*. La *Mecánica* tiene mucho que ver con la coordinación y reflejos, y también, aunque en menor medida con el desarrollo tecnológico de la cultura de la especie. *Percepción* toma dos conceptos a partes iguales: la capacidad sensorial y la agudeza mental. Para la *Fortaleza* se considera tanto la fuerza física, como la dureza, la resistencia a males biológicos y un poco la agilidad. *Técnica* se basa primordialmente en el desarrollo tecnológico de la especie, pero también se forma en gran

parte por la habilidad manual, necesaria para manipular los pequeños elementos electrónicos cuando se construye y repara algo.

Para no sobrepasarse creando seres muy desequilibrados, considera las siguientes limitaciones al repartir los 12D: el valor máximo de cualquier Atributo será 4D, no más de dos Atributos tendrán el mínimo (1D) y no más de dos tendrán 3D o más. Lo cierto es que un par de especies habituales se saltan este patrón (los gamorreanos tienen 1D en tres Atributos y los wookies tienen 4D+1 en FOR), así que si vas a saltarte esta norma, tómate la libertad de hacerlo, pero mantén la coherencia (¿realmente imaginas en la galaxia a una especie más torpe que un gamorreano o más fuerte que un wookiee?).

Muchas especies alienígenas tienen capacidades especiales o ciertas debilidades, si quieres que el nuevo alienígena tenga algo de esto o quieres aplicar al sistema de juego algún rasgo que definiste en la fase de descripción, consulta la siguiente lista de ventajas y desventajas, compensa cada ventaja con una desventaja y no pongas más de dos pares en total. Recuerda que esto no son opciones para que los jugadores elijan durante la creación de su personaje, una vez diseñada la plantilla de la especie, todos los miembros de la misma serán así. Toma esta pequeña lista como guía para crear tus propios rasgos distintivos.

Ventajas

Bonificación base a Habilidad – Todos los individuos de esa especie tienen una bonificación de +1D a una determinada Habilidad. Esta bonificación se apunta aparte, no directamente en la Habilidad, de manera que a la hora de aumentarla con puntos de Habilidad el coste sea el de la Habilidad desarrollada, sin el añadido de la bonificación.

Bonificación especializada – Los miembros de la especie tienen una bonificación a un Atributo para una determinada función. La bonificación normalmente es de 1D, pero puede ser mayor si la especialización es muy concreta. Ejemplos: *Destreza* para ataques a distancia, *Percepción* para notar algo pasivamente o con un determinado sentido, *Fortaleza* sólo para resistir daño físico (bastante común) o para resistir venenos o radiación.

Factor social favorable – Puede que esta especie sea reconocida o admirada por alguna costumbre o capacidad, más seguramente será respetada o temida por ello. También puede significar un especial lazo entre todos los miembros de la especie, un método de comunicación que sólo ellos pueden entender, un código de lealtad inquebrantable...

Habilidad única – La naturaleza de esta gente les permite utilizar una Habilidad que los demás humanoides no poseen, como por ejemplo, volar o planear, cavar con las zarpas o hacer túneles, manejar un artefacto exclusivo para ellos, modificar su cuerpo... Esta ventaja también puede otorgar una capacidad que no se utilice por medio de una Habilidad.

Medio favorable – Un medio ambiente que normalmente puede resultar hostil para los humanoides, es ambiente natural para estos seres. Determina qué medio (subacuático, desértico...) o qué factor ambiental (alta o baja temperatura, alta gravedad, gas normalmente tóxico...) es inocuo para ellos.

Sensibilidad natural a la Fuerza – Esta especie tiene facilidad para estar en armonía con la Fuerza, tal vez no lo vean de la misma manera que en la religión Jedi y no lo llamen “La Fuerza”, pero esta es poderosa en ellos. Puedes seguir las reglas originales para plantillas de personajes y simplemente restar 1D a los Atributos por cada Habilidad de la Fuerza con la que empieza el alienígena. Si usas otras reglas, tomar esta ventaja tiene como efecto que los individuos de esta especie tienen 1D+1 a una Habilidad de la Fuerza, que normalmente será *Sentir*, y no pueden aumentarla nunca con puntos de Habilidad a no ser que empiece con una profesión relativa al uso activo de la Fuerza (como Caballero Jedi), en ese caso, en lugar de la bonificación anterior, empezará con 1D más en la Habilidad afín a su especie.

Sentido alternativo – Uno de los sentidos de estos alienígenas funciona en un rango distinto o más amplio que el de la mayoría de los humanoides. Esto puede significar visión infrarroja o ultravioleta o percepción de ultrasonidos por el oído. Esto no significa necesariamente que el sentido en cuestión no funciona en el rango normal humanoide, pero puede ser así si eliges que también tengan la desventaja “Sentido mermado”.

Resistencia a la Fuerza – Los patrones mentales de la especie distan tanto de la norma humanoide que los usuarios de la Fuerza encuentran imposible afectar las mentes de estos individuos. Esto normalmente se traduce en una bonificación a la Percepción para resistir poderes que afecten a la mente. La bonificación debería ser calculada en función a la Percepción que tenga de por sí la especie y ser cercana a 3D.

Desventajas

Atributos mermados – Si no encuentras otra cosa con la que compensar una ventaja, puedes hacer que la especie sólo tenga 11D en sus Atributos.

Estigma social – Es un hecho que la galaxia no está libre de xenofobia y prejuicios en mayor o menor grado, hasta el límite de que en la época del Imperio, no ser humano es de por sí un estigma ante el gobierno impuesto. Tomar esta desventaja significa ir más allá y encontrarnos ante una especie que está marcada por su cultura extrema, su aspecto jocoso o intranquilizador, por estar esclavizada por el Imperio o por colonos de otra especie en su propio planeta, o por cualquier otra razón que llevaría a la gente menos sensible a señalar a uno los miembros de esta especie con sólo verlo. Otro tipo de estigma social distinto al respeto por parte de los demás podría ser la propia intolerancia hacia algún tipo de personas, seres o cosas más o menos comunes en la galaxia (tecnología, droides, armas, vehículos voladores, cazadores, un género sexual u otro de cualquier especie humanoide...), o un factor cultural limitador, como un estricto código religioso o de honor.

Habla alienígena – Los individuos de esta especie no pueden pronunciar el básico ni otros lenguajes humanoides. Esto es algo bastante habitual en la galaxia y no es ningún impedimento para que estos alienígenas entiendan perfectamente los lenguajes más comunes. Para elegir jugar con una especie que tenga este rasgo, es importante considerar las consecuencias de interpretación.

Limitación a Habilidades – Típicamente se trata de limitar las Habilidades que tengan que ver con la tecnología para especies cuya cultura es primitiva. El personaje no puede poner puntos durante la creación del personaje en varias Habilidades que determine el DJ.

Penalización especializada – Igual que con la bonificación especializada, el alienígena puede tener mermado un Atributo para una determina función.

Sistema respiratorio vulnerable – Además de respirar algún gas distinto al oxígeno, esta especie es vulnerable a alguno de los gases abundantes en los planetas normalmente apropiados para humanoides. En este tipo de planetas necesitan máscaras respiratorias y perderlas significa padecer una asfixia o envenenamiento más o menos rápido. Ejemplo: enfrentarse cada minuto a una tirada de daño de 3D.

Requisito ambiental – Algunos planetas son más perjudiciales para esta especie que para la mayoría. Estar en ambientes extraños para ellos puede hacer necesario realizar una tirada de *Vigor* por fatiga cada cierto tiempo aunque no se esté realizando ninguna actividad pesada. Estos factores ambientales pueden tener que ver con la humedad del aire, la temperatura, la gravedad, los vientos o el volumen de gas vital. Elige un factor y un nivel bajo el que un miembro de esta especie se sentirá incómodo, ejemplos: planetas áridos en cuanto a humedad, planetas de temperaturas bajo cero, planetas con gravedad mayor a lo que en la Tierra sería 1G.

Sentido mermado – La vista o el oído de los individuos de esta especie sólo funciona en un rango concreto ajeno al normal en las especies humanoides si elegiste que tuvieran la ventaja “Sentido alternativo”. En otro caso, significará que estos alienígenas carecen de oído, o sólo toleran volúmenes de sonido próximos a un susurro y lo más potente puede dañarles, o son daltónicos, o incluso ciegos, o carecen por completo tanto de gusto como de olfato.

CAPITULO 2: PROFESIONES

A mucha gente le parece mejor añadir 6D a gusto a la plantilla de especie durante la creación del personaje que aplicar el añadido rígido de un “tipo de personaje”. Si como DJ no ves ningún inconveniente en ello, no pasa nada por prescindir de las profesiones, tal vez incluso te interese probar el sistema de asignación de Atributos de la segunda edición de las reglas de Star Wars, si puedes conseguir el libro, que sólo se publicó en inglés y se ha visto circulando últimamente en algunos canales de Internet. Pero si ves un problema en que los jugadores siempre maximizan los Atributos que les son útiles para el combate, es mejor que pongas límites.

Una plantilla de profesión es un incremento de 6D que se aplica a la base de Atributos de la especie. La partición de estos 6D y la suma a los Atributos base se hace según el método de división de dados, es decir si sumo un +2 a un Atributo que actualmente es 2D+2, pasará a ser 3D+1.

El máximo que se puede asignar a un Atributo con estos 6D es 2D, no más de 2 Atributos pueden llevar este máximo. Utiliza los mismos conceptos que se describen más arriba en los alienígenas para determinar a qué Atributos asignar más o menos puntos. Simplemente eso. Las plantillas de profesión a menudo se presentan añadiendo los 2D básicos a cada Atributo de los humanos. Como último consejo, prueba a no crear siempre plantillas de profesión donde los Atributos principales sean *Destreza* y *Fortaleza*.

CAPÍTULO 3: CRIATURAS

Se define como criatura cualquier especie alienígena no pensante, que en sus respectivos planetas se llamarían “animales”, pero a nosotros nos resultan fantásticas por su aspecto y capacidades tan ajenas y a la vez cercanas a lo que conocemos en la Tierra. Las criaturas de la galaxia pueden ser tan diversas que no se les puede aplicar un patrón fijo para su diseño los valores de sus Habilidades, e incluso sus Atributos, pueden abarcar el margen de entre 1D y más de 12D. Los detalles que definen a una criatura son:

- **Destreza, Percepción y Fortaleza.** Las criaturas no inteligentes no tienen los otros tres Atributos.
- **Habilidades.** A menudo es más sencillo utilizar sólo los Atributos. Las Habilidades aplicables son: *Parar sin armas, Esquivar, Esconderse/Furtivo, Buscar, Atacar sin armas, Escalar/saltar, Levantar, Vigor y Nadar.*
- **Testarudez.** Las criaturas de monta domesticables tienen este código como Habilidad de oposición a *Cabalar*. En las criaturas más dóciles está entre 1D y 3D, mientras que en las criaturas domesticadas aunque más fieras o intranquilas, puede ser de 4D o más. Las criaturas que pertenecen a una especie domesticable pero son indómitas normalmente tratan de arrojar directamente a quien trata de cabalar sobre ellas. Para dar una oportunidad al supuesto domador, puedes poner un código de *Testarudez* como mínimo de 6D.
- **Código de velocidad.** Puede ser distinto a la *Destreza* o a la Habilidad *Nadar* si el animal es acuático. Normalmente, las criaturas voladores tienen un *Código de velocidad* elevado.
- **Tamaño.** Normalmente expresado en metros de alto, hasta la grupa para los cuadrúpedos.
- **Ataques especiales.** A menudo las criaturas disponen de distintos ataques con una pequeña diferencia de daño respecto a su *Fortaleza*, por contar con armas naturales como cuernos y colmillos o por utilizar técnicas de lucha poco comunes. La Habilidad de ataque en sí normalmente siempre es *Atacar sin armas* o *Fortaleza*, lo que varía es el daño y sus posibles efectos añadidos, como venenos, electricidad, inmovilización por presa... Determina también si los diversos tipos de ataque se pueden realizar sobre un mismo oponente, o durante un mismo turno. Algunos ejemplos de diversos tipos de ataque pueden ser: garrazo, mordedura, cornada, pisoteo, coletazo, empujón, presa, escupitajo, etc.
- **Otros rasgos especiales.** Puedes fijarte en las ventajas y desventajas de los alienígenas pensantes para añadir curiosidades a las criaturas.

Cuando diseñes una criatura, piensa en su función principal: ¿es de monta o carga, o es una exótica posible amenaza para los personajes? Si se trata de un animal domesticado, piensa también en si tiene alguna capacidad en combate, algunas monturas son para algo más que ir de un sitio a otro. Y si se trata de un peligroso animal salvaje, observa en qué situaciones puede resultar interesante: ¿Daría problemas a un único personaje armado? ¿Sería capaz de poner en peligro a todo un grupo de jugadores? Una vez considerado esto, anota algunos detalles sobre el comportamiento de la criatura, por ejemplo, qué puede hacerle atacar: ¿Se lanza sobre aquello que se mueva? ¿Es territorial? ¿Defiende a sus crías? ¿Ataca sólo a individuos solitarios? Incluso si es un animal de monta, ¿Ataca cuando se usa como montura? ¿Defiende a su jinete si éste ha caído? Podrías añadir una tesis zoológica completa si te apetece, aunque lo más importante es su comportamiento al intervenir en el juego.

CAPÍTULO 4: VEHÍCULOS PLANETARIOS

Los vehículos planetarios se definen por los siguientes rasgos:

- **Nombre del vehículo y descripción.** No está de más añadir alguna nota acerca de su “historia” y su uso en distintas empresas, grupos o facciones.
- **Coste.** El precio en créditos estándar, opcionalmente también el precio habitual de segunda mano. Este dato se suele determinar arbitrariamente, simplemente fíjate en los costes de otras naves similares similares. Es un dato bastante prescindible.
- **Escala.** A menudo es un dato obvio, pero hay excepciones. Si algún factor que funcione a distinta Escala que el resto del vehículo (normalmente armas), se anota en el apartado correspondiente. Las Escalas son: *Personaje* (utilizada a menudo para algunas armas), *Deslizador* (bastante común para todo tipo de vehículos no muy grandes), *Andador* (Tanto para andadores como para otro tipo de vehículos de gran tamaño, como grandes barcazas deslizadoras), *Caza* (normalmente reservado a verdaderas naves espaciales) y *Nave capital* (quizás utilizable para increíbles vehículos del tamaño de una gran fortaleza móvil, mucho más grandes aún que un AT-AT o un reptador de las arenas Jawa).
- **Longitud.** Para hacerse una idea del tamaño, podría incluirse la altura o envergadura si fuera relevante. Expresada en metros.
- **Tripulación.** La gente que ocupa algún puesto de pilotaje, artillería o técnico. No está de más detallarlos. Incluso puedes definir las Habilidades que utiliza un tripulante estándar de ese vehículo. El dato normalmente indica todos los puestos preparados para ser usados en el vehículo en condiciones normales, pero también puedes incluir los tripulantes mínimos para que se pueda pilotar al menos precariamente, incluso si un puesto distinto al del piloto necesita más de un tripulante (por ejemplo: dos artilleros por arma, mínimo uno con penalización de 1D).
- **Pasajeros.** La cantidad de gente que normalmente puede montar en el vehículo sin apretarse. En los vehículos militares puede señalarse como “Tropas”.
- **Capacidad de carga.** Puede complementarse concretando el volumen y nunca incluye el espacio ya indicado para pasajeros. También puede indicar elementos estándar de equipo que normalmente se cargan, como droides, equipo médico, armas especiales de infantería o vehículos más pequeños.
- **Autonomía.** Este dato NO suele especificarse en los vehículos planetarios, su importancia es menor dado que lo normal es que puedan funcionar durante meses sin repostar. Si vas a crear un vehículo arcaico que por su baja autonomía pueda dejar tirada a su tripulación en un trayecto largo, quizás quieras agregar el dato como kilómetros a recorrer o tiempo de uso continuado antes de repostar.
- **Techo de vuelo.** Los deslizadores tienen una altura máxima que no pueden rebasar con su propio impulso y que implica una pérdida de control si el vehículo es lanzado a una altura mayor por fuerzas externas... o por que el suelo desaparezca debajo de él. Los repulsores terrestres suelen tener un techo de vuelo de unos 2 metros, las motos deslizadoras, aceleradores de carreras y vainas suelen tenerlo un poco mayor, entre 10 y 25 metros. Los aerodeslizadores funcionan sin problemas a alturas de varios kilómetros.
- **Velocidad.** El código de datos de velocidad. En la segunda edición de las reglas esto se sustituye por un valor numérico que no representa datos y está a la misma Escala para todos los vehículos planetarios. Ten en cuenta que para imprimir gran velocidad a vehículos de gran masa se requerirán motores más voluminosos, sofisticados y caros que para un vehículo más pequeño.
- **Maniobrabilidad.** Código de datos de Maniobrabilidad. Considera que cuando un vehículo es muy grande o muy rápido requerirá un sistema de maniobra más caro y sofisticado para una Maniobrabilidad alta que un vehículo más pequeño o lento.
- **Casco.** Código de datos de Casco. Un valor elevado puede representar que el vehículo tiene una gran masa o que su blindaje es grueso o de una aleación sofisticada.
- **Armas.** Hay vehículos que no llevan. Las armas incorporadas en los sistemas del vehículo tienen un factor de control de fuego, las armas de disparo manual montadas en trípodes no lo tienen y seguramente utilicen como Habilidad Armas pesadas o Blaster. Algunas armas están a distinta Escala que el vehículo, normalmente a inferior. Indica quién maneja cada arma (piloto, copiloto, artillero, etc.) y su ángulo de disparo. Puedes agregar aquí los detalles sobre artilleros requeridos y los códigos de Habilidad de la dotación estándar si en “Tripulación” detallaste a otros tripulantes.

Lo que más suele necesitar un director de Star Wars es un vehículo apropiado para los PJs, algo no muy grande para que puedan moverse juntos por los planetas que visitan y tal vez con algo de armamento. Es probable además, que los jugadores quieran un vehículo adaptado a sus gustos y necesidades. Para diseñar vehículos que puedan ser utilizados por los PJs siguiendo un patrón fijo, utiliza las siguientes reglas de creación por puntos. Pero no hace falta que las uses para crear un vehículo simplemente de ambiente o que no vayan a poseer los PJs. Recuerda un punto importante: los vehículos armados

pueden estar prohibidos en ciertos planetas civilizados, según la época, la facción gobernante y la presencia de fuerzas de la Ley.

Para crear motos deslizadoras. La *Escala* del vehículo será de *Deslizador*, igual que la del arma, si la lleva. La *Capacidad de carga* inicial son 10 kilogramos; el *Techo de vuelo* 10 metros; *Velocidad*, *Maniobrabilidad* y *Casco* 1D. Lo propio es poner puntos en al menos 4 elementos que definen el vehículo. Una moto normal se crea con 25 puntos, los costes son:

- 2 puntos si añade asiento de pasajero.
- 1 punto por cada 5 metros adicionales de *Techo de vuelo*.
- 1 punto por cada 20 kilogramos adicionales de *Capacidad de carga*.
- Primero se detalla el *Casco*, hasta 2D+x cuesta 1 punto por punto (3 por dado y empezando desde 1D). A partir de 3D, cuesta el doble.
- La *Velocidad*, 1 punto por cada punto (igual que con *Casco*, 3 por dado, partiendo de 1D), a partir de 3D cuesta el doble sólo si el *Casco* llegó a 3D o más. A partir de 5D (inclusive) también se duplica el coste.
- La *Maniobrabilidad* tiene un coste de 1 por punto. Suma automáticamente un punto a la *Maniobrabilidad* por cada punto que la *Velocidad* sea menor a 3D.
- La moto puede llevar un arma incorporada, de disparo frontal, simple o dos cañones de fuego acoplado (no tiene importancia real, un gran código de *Daño* significará un arma doble). El hecho de incorporar el arma cuesta 2 puntos, partirá de *Control de fuego* 0 y daño 2D. A partir de ahí, el *Control de fuego* cuesta 1 punto por cada dado completo hasta un máximo de 3D y el *Daño* 1 punto por punto.

Ejemplos:

Una moto deslizadora sin muchas excentricidades.

Vehículo: Moto deslizadora Herfontech Mk VII

Escala: deslizador

Longitud: 2,2 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 10 Kg

Techo de vuelo: 15 m (1 punto)

Velocidad: 4D (9 puntos)

Maniobrabilidad: 2D+2 (5 puntos)

Casco: 2D (3 puntos)

Armas:

Cañón láser, ángulo frontal (2 puntos)

Control de fuego: 2D (2 puntos)

Daño: 3D (3 puntos)

Una moto de combate.

Vehículo: Moto incursora de bandas callejeras del planeta Baltor.

Escala: deslizador

Longitud: 3,4 m

Tripulación: 1

Pasajeros: 1 (2 puntos)

Capacidad de carga: 10 Kg

Techo de vuelo: 10 m

Velocidad: 2D+1 (4 puntos)

Maniobrabilidad: 1D+2 (velocidad inferior a 3D en 2 puntos)

Casco: 3D+1 (9 puntos)

Armas:

Cañón láser doble, ángulo frontal (2 puntos)

Control de fuego: 1D (1 punto)

Daño combinado: 4D+1 (7 puntos)

Una buena moto sin armas.

Vehículo: Moto deslizadora Herfontech Urban-C

Escala: deslizador

Longitud: 2,5 m

Tripulación: 1

Pasajeros: 1 (2 puntos)

Capacidad de carga: 50 Kg (2 punto)

Techo de vuelo: 25 m (3 puntos)

Velocidad: 4D+1 (10 puntos)

Maniobrabilidad: 3D+2 (8 puntos)

Casco: 1D

Armas: No

Para crear deslizadores terrestres y aéreos el patrón es similar al de las motos. Todo deslizador terrestre tiene espacio para al menos un tripulante adicional al piloto o un pasajero, los aéreos empiezan con sólo espacio para el piloto. La *Capacidad de carga* es de 10 Kg si no se asignan puntos; el *Techo de vuelo*, 2 m si es terrestre y 10 Km si es aéreo; la *Velocidad* y el *Casco* igualmente empiezan en 1D, pero la *Maniobrabilidad* en 0; los puntos recomendados a repartir son 30, y los costes:

- Si el deslizador va a ser aéreo, se gastan inicialmente 3 puntos.
- Si se desea que un deslizador terrestre sea cubierto (en los descubiertos, donde el habitáculo está al aire libre, los tripulantes y pasajeros pueden ser elegidos como objetivos para los disparos con armas a Escala de *Personaje*), el coste es 2 puntos, los deslizadores aéreos siempre son (o se consideran) cubiertos.
- 1 punto por cada espacio de tripulación adicional o pasajeros.
- Para los deslizadores terrestres, 1 punto por cada 5 m de *Techo de vuelo* (no se suma a los 2 m básicos).
- Para los deslizadores aéreos, 2 puntos por elegir una cifra de *Techo de vuelo* arbitraria que implique que puede llegar a casi cualquier altura dentro de una atmósfera.
- 1 punto por cada 50 Kg de capacidad de carga (no se suma a los 10 básicos), a partir del quinto punto y siguientes, la capacidad aumenta 500 Kg en vez de 50.
- El *Casco* se asigna igual que para las motos, pero sin un límite desde el cual haya doble coste.
- La *Velocidad* tampoco tiene límite para el coste.
- La *Maniobrabilidad* tiene el mismo coste, pero recuerda que empieza de 0, tampoco se suma nada si la *Velocidad* es baja.
- Cada arma incorporada cuesta sólo 1 punto, con la misma base y coste de *Control de fuego* y *Daño* que para las motos. Estas armas pueden tener un ángulo de disparo de un cuadrante (frontal, laterales o trasero), o de dos cuadrantes contiguos si las maneja un artillero. Que un arma tenga un ángulo de fuego total cuesta 1 punto adicional, más 1 más si se desea que no requiera un artillero individual (además, si no requiere artillero, el *Control de fuego* máximo será 2D). Si el arma no es de rayos, simplemente por dar variedad, asigna una cantidad de munición apropiada (entre 5 y 25 proyectiles) según lo potente que sea el arma, menor cantidad a mayor daño.

Ejemplos:

Un deslizador terrestre con un arma defensiva.

Vehículo: Deslizador Terrestre Duros Orbital Systems IH-5

Escala: deslizador

Longitud: 3 m

Tripulación: 1

Pasajeros: 2 (1 punto)

Capacidad de carga: 50 Kg (1 punto)

Techo de vuelo: 10 m (2 puntos)

Velocidad: 3D+2 (8 puntos)

Maniobrabilidad: 1D+2 (5 puntos)

Casco: 3D (6 puntos)

Armas:

Cañón láser, ángulo frontal (1 punto)

Control de fuego: 2D (2 puntos)

Daño: 3D+1 (4 puntos)

Nota: Vehículo descubierto (esto suele indicarse implícitamente con el dibujo que acompañe a la ficha)

Un delizador de carga multiuso.

Vehículo: Deslizador Terrestre Herfontech Advantage-N2

Escala: deslizador

Longitud: 12 m

Tripulación: 1

Pasajeros: 4 (3 puntos)

Capacidad de carga: 1,2 TM (6 puntos)

Techo de vuelo: 2 m

Velocidad: 2D+2 (5 puntos)

Maniobrabilidad: 2D (6 puntos)

Casco: 3D+2 (8 puntos)

Armas: No

Nota: Vehículo cubierto. (2 puntos)

Un deslizador aéreo armado (bastante pobre para enfrentarse con modelos militares).

Vehículo: Aerodeslizador Duros Orbital Systems AAN-9 (3 puntos por ser aéreo)

Escala: deslizador

Longitud: 8,2 m

Tripulación: 1 piloto, 1 artillero de torreta (1 punto)

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 10 Kg

Techo de vuelo: 250 Km (2 puntos)

Velocidad: 3D (6 puntos)

Maniobrabilidad: 1D (3 puntos)

Casco: 2D (3 puntos)

Armas:

Lanzacohetes, ángulo frontal (1 punto)

Control de fuego: 0

Daño: 4D (6 puntos)

Munición: 16

Cañón Láser, torreta 360° (2 puntos)

Control de fuego: 2D (2 puntos)

Daño: 2D+1 (1 punto)

CAPÍTULO 5: NAVES ESPACIALES

En este capítulo nos referiremos a naves a Escala de *Caza*, que son a las que normalmente tienen acceso los PJs. Los rasgos son prácticamente los mismos que para los vehículos planetarios, con las siguientes salvedades:

- **Escala:** El límite entre Escala de *Caza espacial* y Escala de *Nave capital* según el tamaño suele estar entre los 25 y los 30 metros de longitud. Algunas naves son excepciones, por su constitución, volumen real, agilidad de maniobra... como única norma fija considera que si una nave mide menos de 20 metros siempre será de Escala de *Caza* y si mide más de 40 será de Escala de *Nave capital*. Para las que se encuentren en esa dudosa franja, considera su dureza o potencia y la cantidad de puestos de tripulación que tiene.
- **Autonomía:** En las naves sí es un dato importante, pues los viajes intrasistema con motores sublumínicos pueden ser muy prolongados, además de consumir grandes cantidades de energía, y en cuanto al viaje hiperespacial, es un grado aún mayor de consumo. El valor más bajo suele darse en pequeñas naves transportadas o con una función que no implique alejarse mucho de la base de origen, como cazas sin hiperimpulsor (la mayoría de los cazas) y lanzaderas orbitales. Las naves que deben hacer trayectos entre planetas de un mismo sistema o las que deben patrullar una zona espacial amplia suelen tener algún día más de *Autonomía*. Las naves pequeñas con capacidad hiperespacial tienen suministros para alrededor de una semana, un más o más para las naves especialmente dedicadas al transporte de personas o carga. Las mayores naves capitales suelen tener una *Autonomía* de varios meses.
- **Hiperimpulsor:** Si la nave tiene capacidad de viaje hiperespacial, determina qué multiplicador utiliza. 100 años antes de la época del Imperio ya se empezaban a ver lo que en el sistema se toma como multiplicador x1, aunque las naves más abundantes seguían siendo x2 ó más. Si la nave no lleva hiperimpulsor, no hace falta que especifiques que tampoco lleva el de seguridad ni computador de navegación.
- **Hiperimpulsor de seguridad:** Sólo suelen llevarlo las naves más grandes y las que tienen un alto riesgo de accidente, como las de exploración. Los más sofisticados tienen un multiplicador mínimo de x8, es común ver multiplicadores de x25 ó incluso x50.
- **Computador de navegación:** Define si la nave utiliza un computador de navegación normal, un droide astromecánico o algún otro sistema de coordenadas pregeneradas.
- **Escudos:** Los generadores de escudos son artefactos caros y voluminosos, muchas naves no los llevan, pero las que se exponen a los peligros de un espacio hostil suelen montar al menos uno de 1D. En las naves del tamaño de un caza es muy extraño encontrarlos más potentes, casi ninguna nave de menos de 25 metros lleva *Escudos* de más de 2D.
- **Armas:** Como los escudos, el montar un pequeño cañón láser suele ser prerrogativa para incluso las más humildes naves de transporte con la excusa del peligro de los piratas en tiempos difíciles. Las naves que no llevan armas suelen ser transportes intrasistema o aquellas que de todos modos llevarán escolta. Recuerda que algunas de las armas montadas en naves grandes a menudo están diseñadas a Escala de *Caza*. En cuanto a los proyectiles, las naves del tamaño de un caza no suelen llevar una carga de munición de más de 12. Los torpedos de protones ocupan algo más de espacio que los misiles de impacto y las bombas más que los torpedos.

A la hora de crear una nave apropiada para los PJs, utiliza la misma guía de costes que para los deslizadores, sin aplicar los coste para terrestre-aéreo, techo de vuelo ni vehículo cubierto (aquí no tienen sentido), y la *Capacidad de carga* usa un distinto coste. La nave siempre será a Escala de *Caza*, parte de ser monoplaza, con una *Capacidad de carga* de 100 Kg, autonomía de 1 día y 1D en *Velocidad sublumínica* y *Casco*. A partir de ahí gasta 40 puntos con los mismos costes que para un deslizador y:

- 1 punto para una *Capacidad de carga* de 500 Kg, 2 para 3 Toneladas, 3 para 50 Toneladas, 4 para 1.000 Toneladas (no es acumulativo y puede ser una cifra aproximada).
- 1 punto por cada mes de *Autonomía*.
- Un hiperimpulsor x4 cuesta 3 puntos, reducirlo cuesta 1 punto cada grado.
- Añadir hiperimpulsor de seguridad cuesta 1 punto y este tendrá un multiplicador aproximadamente 10 veces mayor que el principal. Sólo para naves de más de 2 tripulantes.
- Montar un computador de navegación en lugar de utilizar un sistema indirecto de cálculo cuesta 1 punto.
- Las armas van como en los deslizadores, excepto por las de proyectiles. Un tubo de misiles, torpedos o bombas tiene un coste de 4 puntos, un *Daño* estándar para ese tipo de proyectil y una munición de unos 12 proyectiles. El *Control de fuego* base es 0 y se puede aumentar al mismo coste que las armas de energía.
- Se pueden incorporar *Escudos* a un coste de 1:1 (igual que el *Casco* y demás) hasta un máximo de 2D.

Ejemplo:

Nave: Transporte ligero de personal Herfontech IMN-99

Escala: Caza espacial

Longitud: 18 m

Tripulación: piloto, copiloto, artillero (2 puntos)

Pasajeros: 5 (5 puntos)

Capacidad de carga: 2,5 TM (2 puntos)

Autonomía: 1 mes (1 punto)

Hiperhimpulsor: x2 (5 puntos)

Computador de navegación: Sí (1 punto)

Hiperhimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 2D+2 (5 puntos)

Maniobrabilidad: 1D (3 puntos)

Casco: 3D+1 (7 puntos)

Armas:

Cañón láser doble, torreta 360° (2 puntos)

Control de fuego: 1D (1 punto)

Daño: 3D (3 puntos)

Escudos: 1D (3 puntos)

NOTAS FINALES

Esta pequeña guía debería servir tan sólo para ir captando la forma de crear elementos para el juego de rol de Star Wars, las posibilidades reales del universo de juego son mucho mayores que lo que se puede recoger y encasillar en un sistema rígido, y una vez hayas creado algo que todo el mundo pueda reconocer como perteneciente al universo de Star Wars, no necesitarás más guía que tu propia imaginación.

Yago Martínez, 77yago@wanadoo.es
Julio 2002